

TITLE Parola alla musica.
Un percorso narrativo attraverso il suono

STUDENTE Irene Piscitelli

MAT. 724456

RELATORE Luigi Bellavita

CORRELATORE Davide Pinardi

DATE

20/12/2010

Politecnico di Milano.
Laurea Specialistica in Design della
Comunicazione



Laurea Magistrale in Design della Comunicazione

relatore: Luigi Bellavita

Correlatore: Davide Pinarci

Studente: Irene Piscitelli

mat. 724456

A.A. 2010

alla mia famiglia

ringraziamenti



Scrivere queste righe a pochi giorni dalla fine della mia vita da studente non è semplice..

La conclusione di un'epoca come quella universitaria rappresenta per me un traguardo dalle sensazioni contrastanti: i miei ricordi di questi anni sono tanti fotogrammi montati in successione ognuno dal valore immenso e accompagnati da colonne sonore differenti.

Una semplice lista di nomi da ringraziare non renderà giustizia a tutti coloro i quali hanno fatto parte di questa carriera universitaria ma, proverò a citarne qualcuno.

Desidero innanzitutto ringraziare il Professore Luigi Bellavita per la disponibilità mostrata nei miei confronti, per aver seguito con interesse il progetto e per avermi trasmesso un pò della sua immensa cultura. Desidero inoltre ringraziare il Professore Davide Pinardi per la fiducia dimostratami fin da subito nell'aver accettato questo argomento di tesi e per i vari consigli.

Un fortissimo ringraziamento per la fiducia e il grande affetto va alla mia famiglia, e in particolar modo a mia madre e mio padre, senza i quali non sarei mai potuta arrivare sin qui, li ringrazio per avermi sempre "supportato" e più di tutto "sopportato".

Vorrei inoltre ringraziare una serie di persone che in circostanze spesso diverse mi hanno dato serenità, amicizia e supporto morale nell'arco di

questo variegato percorso:

Prima di tutto mia sorella Marika che con estrema pazienza ha sopportato i miei sbalzi di umore e le mie paranoie quando, sotto stress, mi sfogavo in modo particolare con lei.

Ringrazio Claudio, con cui ho condiviso gioie, dolori, frustrazioni e soddisfazioni non soltanto della tesi ma di tutta questa avventura universitaria.

Un grazie a Giorgia che si è sempre dimostrata disponibile non solo ad ascoltarmi ma, anche ad uscire per una birretta lasciandomi sfogare e rimandando lo studio a qualche ora dopo.

Un grazie di cuore a Gabriella che ha sempre ascoltato e analizzato i miei frequenti monologhi, sia quelli seri, che quelli più deliranti.

Grazie a Mimmo che si è prestato a diventare attore per qualche giorno dedicandomi tempo, pazienza e disponibilità.

Un grazie anche a Chiara che è stata un'attrice perfetta e anche in questa occasione ha saputo essere efficace e disponibile.

Sono davvero grata a nonna Irene, nonna Nicolina, nonno Gaetano, zia Pina e zio Rosario per il sostegno economico, ma più di ogni altra cosa di quell'aiuto tacito o esplicito che è venuto dal loro cuore, a tutte quelle volte che mi hanno incoraggiata vedendomi presa dai libri, da un esame e da un progetto.

Grazie ad Elisa che è stata presente i giorni delle riprese, mi ha dato consigli tecnici ed è sempre stata molto gentile.

Alcuni nomi sono rimasti fuori dai ringraziamenti per varie ragioni: la principale è che questi sono i ringraziamenti della tesi di laurea e non della mia intera vita..

indice

1 il punto di vista

- 1.1 un concetto ambiguo/decisivo P 06
- 1.2 punto di vista percettivo e punto di vista concettuale P 09
- 1.3 guardare o parlare? P 10

2 raccontare è un'arte

- 2.1 entrare nel bosco P 14
- 2.2 indugiare nel bosco P 19
- 2.3 il cinema è un'arte realista? P 20
- 2.4 che cosa è un racconto P 21
- 2.5 il racconto è tecnica e mistero P 25
- 2.6 la lingua, lo stile, la scrittura P 26
- 2.7 il racconto è costruzione dello sguardo P 29
- 2.8 l'argomento è tutto? P 30

3 come creare un mondo narrativo

- 3.1 la narrazione P 35
- 3.2 il mondo narrativo P 36
- 3.3 fattori base della narrazione P 37
 - narratore

- narratario
 - patto fiduciario
 - la cornice
 - il committente
 - la modalità di trasmissione
- 3.4 elementi della narrazione P 38
- topos
 - epos
 - ethos
 - telos
 - logos
 - genos
 - chronos

4 costruire una scena

- 4.1 la narrazione cinematografica P 46
- 4.2 dare vita a una scena P 47
- 4.3 che cosa è una sceneggiatura P 51

5 l'immagine

- 5.1 la psicologia del personaggio P 57
- 5.2 gli attori, corpi e atteggiamenti P 58
- 5.3 l'ambiente P 61

6 l'inquadratura

- 6.1 inquadrare P 67
- 6.2 l'ambiente e la figura P 71
- 6.3 la luce e il colore P 73
- 6.4 la scala dei piani e il volto umano P 77
- 6.5 lo spazio P 81
- 6.6 soggettiva e sguardo P 82
- 6.7 i movimenti di macchina P 84

7 il montaggio

- 7.1 che cosa è il montaggio P 91
 - il montaggio ellittico
 - il montaggio alternato
 - il montaggio narrativo
 - il montaggio analitico

- il montaggio connotativo
- il montaggio formale
- il montaggio discontinuo

8 il potere del suono

- 8.1 nascita e sviluppo del cinema P 101
- 8.2 il sonoro cinematografico P 103
 - il Vitaphone
 - il nuovo Western e il Kkangfilm
 - il sonoro stereofonico
 - il 70 mm
 - Mr Dolby
 - il sonoro digitale entra nel cinema: CDS
 - LC concept
 - il Dolby Digital
 - il DTS
 - l' SDDS
 - quattro colonne una pellicola
 - Dolby Digital e DTS: il 6.1
 - il presente
 - il futuro

- la popular music del XX secolo (Pop e Rock)	
8.19 rumori	P 165
8.20 la colonna sonora	P 167

9 conclusioni

9.1 conclusioni	P 174
-----------------	-------

10 esempi

10.1 timecode	P 177
10.2 koyaaniqatsi	P 179
10.3 powaqqatsi	P 181
10.4 naqoyqatsi	P 183
10.5 32 piccoli film su Glenn Gould	P 185
10.6 en el espejo del cielo	P 187
10.7 argent content	P 189
10.8 moja domovina	P 191
10.9 carmen	P 193
10.10 mesches of the afternoon	P 195
10.11 daybreak express	P 197
10.12 freiheit	P 199

11 progetto/il cortometraggio

11.1 cos'è il cortometraggio?	P 203
11.2 diffusione dei cortometraggi	P 209
11.3 progetto del filmato	P 212
11.4 costruzione e presentazione del corto	P 213
11.5 soggetto e sceneggiatura	P 215
11.6 oggetti e costumi	P 219
11.7 attrezzatura e supporti	P 220
11.8 scenografia/location	P 221
11.9 la preparazione	P 223
11.10 attori	P 227
11.11 narrazione cinematografica/storyboard fotografico	P 229
11.12 il corto e gli elementi della narrazione	P 233
11.13 post-produzione e montaggio	P 239
11.14 produzione	P 251
11.15 parola alla musica	P 253
11.16 suoni	P 255

bibliografia

P 259

sitografia

P 262

indice - immagini

1 - abstract - sxc.hu	P 01-02	22 - l'immagine - sxc.hu	P 59-60
2 - il punto di vista - flickr.com - foto di Giovanna Calabrese	P 03-04	23 - l'immagine - sxc.hu	P 61-62
3 - il punto di vista - sxc.hu	P 07-08	24 - l'immagine - sxc.hu	P 63
4 - raccontare è un'arte - sxc.hu	P 12	25 - l'inquadratura - sxc.hu	P 66
5 - raccontare è un'arte - sxc.hu	P 17-18	26 - l'inquadratura - sxc.hu	P 68
6 - raccontare è un'arte - sxc.hu	P 19-20	27 - l'inquadratura - sxc.hu	P 69-70
7 - raccontare è un'arte - sxc.hu	P 21-22	28 - l'inquadratura - sxc.hu	P 69-72
8 - raccontare è un'arte - sxc.hu	P 23-24	29 - l'inquadratura - sxc.hu	P 75-76
9 - raccontare è un'arte - sxc.hu	P 26	30 - l'inquadratura - sxc.hu	P 79-80
10 - raccontare è un'arte - sxc.hu	P 27-28	31 - l'inquadratura - sxc.hu	P 86
11 - raccontare è un'arte - sxc.hu	P 30	32 - l'inquadratura - sxc.hu	P 87
12 - raccontare è un'arte - google.it	P 31	33 - il montaggio - sxc.hu	P 90
13 - come creare un mondo narrativo - flickr.com	P 34	34 - il montaggio - sxc.hu	P 95-96
14 - come creare un mondo narrativo - flickr.com	P 41	35 - il potere del suono - sxc.hu	P 98
15 - costruire una scena - sxc.hu	P 44	36 - il potere del suono - sxc.hu	P 112
16 - costruire una scena - sxc.hu	P 48	37 - il potere del suono - sxc.hu	P 117
17 - costruire una scena - sxc.hu	P 49-50	38 - il potere del suono - sxc.hu	P 120
18 - costruire una scena - sxc.hu	P 52	39 - il potere del suono - sxc.hu	P 124
19 - costruire una scena- google.it	P 53	40 - il potere del suono - sxc.hu	P 126
20 - l'immagine - sxc.hu	P 56	41 - il potere del suono - sxc.hu	P 127-128
21 - l'immagine - sxc.hu	P 57-58	42 - il potere del suono - sxc.hu	P 129

43 - il potere del suono - sxc.hu	P 132	64 - mesches of the afternoon	P 195-196
44 - il potere del suono - sxc.hu	P 140	65 - daybreak express	P 197-198
45 - il potere del suono - sxc.hu	P 144	66 - freiheit	P 199-200
46 - il potere del suono - sxc.hu	P 147-148	67 - progetto/il cortometraggio - sxc.hu	P 202
47 - il potere del suono - sxc.hu	P 151-152	68 - progetto/il cortometraggio - sxc.hu	P 208
48 - il potere del suono - sxc.hu	P 154	69 - progetto/il cortometraggio - Non sono gli anni...sono i chilometri	P 209
49 - il potere del suono - google.it	P 163-164	70 - progetto/il cortometraggio - Non sono gli anni...sono i chilometri	P 210
50 - il potere del suono - sxc.hu	P 166	71 - progetto/il cortometraggio - google.it	P 211
51 - il potere del suono - sxc.hu	P 168	72 - progetto/il cortometraggio - sxc.hu	P 214
52 - conclusioni - google.it	P 172	73 - progetto/il cortometraggio - google.it	P 218
53 - conclusioni - sxc.hu	P 173-174	74 - progetto/il cortometraggio - google.it	P 219
54 - da film	P 176	75 - progetto/il cortometraggio - google.it	P 220
55 - time code	P 177-178	76 - progetto/il cortometraggio - google.it	P 222
56 - koyaanisquatsi	P 179-180	77 - progetto/il cortometraggio - fonti proprie	P 226
57 - powaqqatsi	P 181-182	78 - progetto/il cortometraggio - fonti proprie	P 227
58 - naqoyqatsi	P 183-184	79 - progetto/il cortometraggio - fonti proprie	P 228
59 - 32 piccoli film su Glenn Gould	P 185-186	80 - progetto/il cortometraggio - fonti proprie	da P 229 a P 232
60 - en el espejo del cielo	P 187-188	81 - progetto/il cortometraggio - fonti proprie	P 239
61 - argent content	P 189-190	82 - progetto/il cortometraggio - fonti proprie	da P 240 a 250
62 - moja domovina	P 191-192	83 - progetto/il cortometraggio - fonti proprie	P 253-254
63 - carmen	P 193-194	84 - progetto/il cortometraggio - fonti proprie	P 256
		85 - progetto/il cortometraggio - fonti proprie	P 257



abstract

L'obiettivo della tesi è quello di fornire un quadro il più possibile esaustivo sugli elementi necessari alla costruzione di un racconto narrativo, dando particolare rilevanza al suono.

Volendo schematizzare il lavoro, dunque, potremmo dire che la prima parte della tesi introduce e spiega il concetto stesso di narrazione, indicandone i fattori base, per poi approfondire questioni come l'importanza della scelta dell'argomento e del punto di vista, nonché illustrare le varie tecniche utilizzabili per costruire una scena.

Successivamente, l'analisi si concentra sull'immagine, e quindi sulla scelta dell'ambiente, dei personaggi e delle loro caratteristiche, dedicando ampio spazio alla selezione delle inquadrature, delle luci e del colore, fino ad arrivare al montaggio.

Lo studio svolto però, come chiarito in precedenza, è incentrato soprattutto sull'elemento "suono", analizzato nelle sue diverse sfaccettature.

Suono come musica, parole, voci e rumori, dunque, con una certa attenzione dedicata anche all'evoluzione che ha caratterizzato l'utilizzo di questo strumento, dalla nascita ai più recenti sviluppi.

Per fare ciò, la seconda parte della tesi si avvale di alcuni esempi di film, in cui il suono gioca un ruolo di primaria importanza, per dimostrare come esso possa addirittura diventare l'elemento base della narrazione. All'uopo sono stati creati due cortometraggi identici per mettere in luce come il semplice uso di differenti sonoro possa dar vita a significati narrativi diversi.

IL PUNTO DI VISTA



01

il punto di vista

- 1.1 un concetto ambiguo/decisivo
- 1.2 punto di vista percettivo e punto di vista concettuale
- 1.3 guardare o parlare?

un concetto ambiguo/decisivo - 1.1

Gianni Turchetta¹ afferma: la maggior parte degli studiosi ritiene che il punto di vista sia uno dei problemi più affascinanti della moderna teoria della narrativa e quasi tutti individuano nelle *Prefazioni* di **Henry James**² (1843-1916) l'avvio della riflessione su tale argomento.

Inizialmente la questione sul punto di vista è stata una vera e propria ossessione per la critica anglo-americana, almeno fino agli anni Sessanta.

Negli ultimi trent'anni qualche studioso ha invece avanzato polemiche sull'appropriatezza della nozione stessa di punto di vista: alla fine si è giunti alla conclusione che è molto difficile farne a meno.

Oggi il "*punto di vista*" è un concetto utile e necessario per comprendere la dinamica del testo narrativo ovviamente con alcune distinzioni. Tanto per iniziare, il termine punto di vista è stato sostituito da altri termini sinonimi: *prospettiva*, *visione*, *sguardo*, *focus della narrazione*, *angolo percettivo* ecc.

Dal Dizionario di Narratologia³ redatto dallo studioso americano **Gerald Prince**⁴, il *Punto di vista* è: "Posizione percettiva o concettuale dalla quale vengono presentati le situazioni o gli eventi narrati".

In altri termini all'interno di ogni narrazione i fatti, i personaggi, lo spazio, gli oggetti sono visti da una certa *posizione*.

Adottando un'immagine un po' surreale, la successione delle parole del racconto può coincidere con il percorso di un "*occhio che cammina*" dentro lo spazio rappresentato dal testo.

Più esattamente quest'occhio che cammina, questo sguardo crea lo spazio della storia, che comincia ad esistere all'attacco della narrazione, e viene progressivamente delineato con maggiori dettagli via via che il testo prende corpo.

Spesso pensiamo erroneamente che ogni testo narrativo abbia un solo punto di vista invece l'occhio vagante della narrazione non solo è molto mobile, ma può anche appartenere a più di un osservatore: a due, a tre, a quattro o anche a innumerevoli soggetti della percezione, più o meno identificabili.



punto di vista percettivo e punto di vista concettuale - 1.2

Molti critici hanno paragonato il punto di vista alla macchina da presa di un film. Quando vediamo un film, siamo obbligati a guardare le cose secondo il punto di vista della cinepresa: il nostro occhio deve aderire all'obbiettivo adottandone istantaneamente posizione, prospettiva, distanza dall'oggetto della rappresentazione e condizioni di luce.

Anche chi legge un racconto è costretto a fare qualcosa di simile, aderendo al punto di vista attivato dal testo. Esistono tuttavia delle differenze: anzitutto, l'obbiettivo della cinepresa produce un'inquadratura in cui sono contemporaneamente presenti molti oggetti: infatti l'occhio dello spettatore può concentrarsi di più su un particolare o su di un altro. Il racconto invece è obbligato dalla scrittura a "mettere a fuoco" un elemento alla volta. L'attenzione del lettore non possiede la libertà di movimento consentita dai mezzi di comunicazione visivi. Un'altra differenza fondamentale ce la fornisce **Prince** accostando "posizione percettiva" e "posizione concettuale". In effetti anche nella lingua comune l'espressione "punto di vista" indica sia un punto d'osservazione materiale sia un'opinione, un modo di guardare le cose e ce lo dimostrano i numerosi modi di dire: "esprimo il mio punto di vista sull'argomento" o "far valere il proprio punto di vista".

Come ci ricorda **Seymour Chatman**⁵ (1928) in *Storia e discorso*⁶: si possono distinguere almeno tre significati del termine punto di vista:

(a) *Letterale*: attraverso gli occhi di qualcuno (percezione);

(b) *Figurato*: attraverso la visione del mondo di qualcuno (ideologia, sistema concettuale, ecc);

(c) *Traslato*: secondo l'interesse o il vantaggio di qualcuno.

Altri studiosi attribuiscono al punto di vista diversi significati, tra cui un significato *grammaticale* e un significato *stilistico*.

Il significato grammaticale, attraverso l'uso dei pronomi e tempi verbali, che rimandano inevitabilmente a una posizione soggettiva, cioè a un punto di vista: se dico "io cucino" o "egli cucina," la differenza chiamata in causa è sia di persona grammaticale che di prospettiva; ma anche l'opposizione fra "cucino" e "cucinavo" sottolinea il punto di vista, dell'"io di oggi" rispetto all'"io di ieri."

La questione decisiva è che: il punto di vista della narrativa verbale non può essere assimilato ad una macchina da presa perchè il lettore può "vedere" solo gli oggetti che sono nominati dal testo, e li "vede" seguendo l'ordine in cui vengono nominati; anche se può aggiungere con la fantasia tutti i dettagli che vuole, la sua elaborazione mentale sarà comunque condizionata.

Il lettore, partecipa a un mondo che non era il suo ma che deve far diventare suo se vuole capire: se vuole, letteralmente, leggere.

guardare o parlare? - 1.3

Quando il narratore si avvicina al personaggio tanto da poter distinguere dettagli anche molto minuti, tende a trasformare l'oggetto della sequenza narrativa, in *soggetto della percezione*.

In altre parole, il narratore scivola verso il *punto di vista del personaggio* e obbliga il lettore a fare altrettanto.

È chiaro che il punto di vista attivo nel racconto può non coincidere con il punto di vista del narratore. Il narratore o voce narrante è la figura che all'interno del testo è responsabile del discorso, colui che esplicitamente "parla."

Il punto di vista si colloca ogni volta nella figura che s'immagina veda, pensi e giudichi. Come il narratore, anche questa figura può essere collocata dentro gli eventi in corso, o starne fuori, può essere *esterno* o *interno* indipendentemente dal fatto che il narratore sia a sua volta esterno o interno. Il punto di vista può mutare molto più frequentemente della voce, anzi è per sua natura oscillante e può cambiare addirittura ad ogni parola. È perfino possibile che una stessa parola porti la traccia di più di un punto di vista: il punto di vista quindi non solo è *molto mobile*, ma può essere *duplice* o persino *molteplice*.

Gérard Genette⁷ preferisce sostituire l'ambiguo termine "punto di vista" con il termine "*focalizzazione*" e fa notare come la maggior parte degli studi narratologici soffra di una confusione tra *modo* e

voce, cioè fra la domanda: qual è il personaggio il cui punto di vista orienta la prospettiva narrativa? E la domanda, completamente diversa: chi è il narratore?

Più sinteticamente, fra la domanda: *chi vede?* E la domanda: *chi parla?*

Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

NOTE

¹ *Gianni Turchetta*, (Salerno 1958), è docente di Letteratura italiana moderna e contemporanea all'Università statale di Milano.

² *Henry James*, scrittore e critico letterario statunitense noto per i suoi romanzi e i suoi racconti sul tema della coscienza e della moralità.

³ *Dizionario di Narratologia*, pubblicato da Sansoni, Firenze, 1990.

⁴ *Gerald Prince*, professore di lingue romanze, membro del comitato consultivo editoriale e di numerose riviste (tra cui *narrativa*, *Style*, *diacritici*, francese *Revisión* e romana *20/50*).

⁵ *Seymour Chatman*, critico letterario, illustre semiologo e professore di retorica presso la University of California, Berkeley. E' una delle figure più significative della narratologia Americana.

⁶ *Storia e discorso*, la struttura narrativa nel romanzo e nel film, Seymour Chatman, Quality Paperback, Net, 2003, Milano

⁷ *Gerard Genette*, critico letterario e saggista francese. È considerato un esponente di spicco dello strutturalismo, insieme a Roland Barthes e Claude Lévi-Strauss. È anche ritenuto uno dei massimi esponenti di narratologia. Genette è tuttora attivo sia come studioso che come insegnante in qualità di Ancien Directeur de recherches.

RACCONTARE E' UN'ARTE



02

raccontare è un'arte

- 2.1 entrare nel bosco
- 2.2 indugiare nel bosco
- 2.3 il cinema è un'arte realista?
- 2.4 che cosa è un racconto
- 2.5 il racconto è tecnica e mistero
- 2.6 la lingua, lo stile, la scrittura
- 2.7 il racconto è costruzione dello sguardo
- 2.8 l'argomento è tutto?

entrare nel bosco - 2.1

Umberto Eco¹ scrive: ogni testo è una macchina pigra che chiede al lettore di far parte del proprio lavoro. Guai se un testo dicesse tutto quello che il suo destinatario dovrebbe capire: non finirebbe più. Se io dico “prendo l'autostrada e arrivo tra un'ora,” è implicito che, insieme all'autostrada, prenderò anche la macchina. Una storia può essere più o meno rapida, ovvero più o meno ellittica, ma la sua *ellitticità* deve essere valutata rispetto al tipo di lettore a cui si rivolge.

Il *bosco* è una metafora per ogni testo narrativo.

Un bosco è, per usare una metafora di **Borges**² un “*giardino dai sentieri che si biforcano*.” Anche quando in un bosco non ci sono sentieri tracciati, ciascuno può tracciare il proprio percorso decidendo di procedere a destra o a sinistra di un certo albero e così via, facendo una scelta ad ogni albero che si incontra. In un testo narrativo il lettore è costretto in ogni momento a compiere una scelta. Anzi quest'obbligo della scelta si manifesta a livello di qualsiasi enunciato.

Mentre il parlante si accinge a terminare la frase noi, sia pure inconsciamente, facciamo una scommessa, anticipiamo la sua scelta, o ci chiediamo quale scelta farà. Il narratore vuole lasciarci liberi di fare anticipazioni sul seguito della storia e vuole che noi passiamo la vita a domandarci che cosa sia accaduto, di sapere quel che non ci verrà mai rivelato. Certamente, dopo **Sterne**³, la narrativa delle avanguar-

die ha cercato non solo di mettere in crisi le nostre aspettative di lettori, ma addirittura di creare un lettore che si attende dal libro che sta leggendo, una totale libertà di scelta. Questa libertà viene goduta proprio perché, in genere il lettore si dispone a fare le proprie scelte nel bosco narrativo presumendo che alcune siano più ragionevoli di altre. Per Umberto Eco, è indispensabile richiamare due concetti: quello di Lettore Modello e Autore Modello. Il *Lettore Modello* di una storia non è il Lettore Empirico. Il *Lettore empirico* siamo noi, io, voi, quando leggiamo il testo. Il Lettore empirico può leggere in molti modi, non c'è nessuna legge che gli imponga come leggere, perché usa il testo come contenitore per le proprie passioni, che possono provenire dall'esterno del testo, o che il testo gli suscita.

Quando si guarda un film comico in un momento di tristezza, difficilmente ci si diverte; e potrebbe accadere di rivedere quello stesso film anni dopo e di non riuscire ancora a sorridere, perché ogni immagine ci ricorderà la tristezza di quella prima nostra esperienza.

Evidentemente come spettatori empirici staremmo “*leggendo*” il film in un modo sbagliato rispetto al tipo di spettatore a cui il regista aveva pensato, uno spettatore disposto a sorridere, e a seguire una vicenda che non lo coinvolge direttamente. Questo tipo di spettatore è chiamato *Lettore Modello*, un lettore-tipo che il testo non solo pre-

Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

vede come collaboratore, ma che cerca anche di creare. Se qualcuno inizia con “C’era una volta,” lancia un segnale che seleziona il proprio lettore modello, nel caso specifico un bambino, o qualcuno disposto ad accettare una storia che vada al di là del senso comune.

Dopo aver pubblicato un romanzo *Il Pendolo di Foucault*⁴, un amico stesso di Umberto Eco, gli scrisse: “non mi ricordavo di averti raccontato la storia di mio zio e di mia zia, ma mi pare scorretto che tu l’abbia utilizzata per il tuo romanzo.” Ora, nel romanzo di Eco, non sono raccontati alcuni episodi che riguardano un certo zio Carlo e una zia Caterina: sia pure con qualche variazione l’autore, aveva raccontato una storia della sua infanzia, che riguardava uno zio e una zia che si chiamavano però in modo diverso. Umberto Eco rispose così a quel suo amico che “zio Carlo e zia Caterina erano soltanto zii suoi, su cui aveva quindi un copyright, e che ignorava persino che lui avesse avuto degli zii”.

L’amico si scusò: si era talmente immedesimato nella storia che aveva creduto di riconoscere degli avvenimenti che erano accaduti ai suoi zii, aveva in pratica *cercato nel bosco quello che c’era invece nella sua memoria privata*.

E’ giusto che io passeggiando in un bosco usi ogni esperienza, ogni scoperta per trarre insegnamenti sulla vita, sul passato e sul futuro ma siccome il bosco è stato costruito per tutti, non devo cercarvi fatti e sentimenti che riguardano solo me altrimenti non sto interpretando un testo, bensì *usandolo*. Non è proibito usare un testo per sognare ma ci sono delle regole del gioco, e il lettore modello è colui che sa stare al gioco. Eco afferma che usare i verbi all’imperfetto è molto interessante, perché l’imperfetto è un verbo durativo e iterativo. In quanto *durativo* ci dice che qualcosa stava accadendo nel passato, ma non in un momento preciso, e non si sa quando l’azione sia iniziata e quando finisca.

In quanto *iterativo* ci autorizza a pensare che quell’azione si sia ripetuta molte volte. Proprio per la sua ambiguità temporale l’imperfetto è il tempo in cui si raccontano i sogni, o gli incubi. Ed è il tempo delle fiabe. “*Once upon a time*” in italiano si dice “c’era una volta” può essere tradotto con “once,” ma è l’imperfetto “c’era” che suggerisce un tempo

impreciso, forse ciclico, che l’inglese rende con “upon a time.”

L’Autore modello è una voce che parla affettuosamente con noi, che ci vuole al proprio fianco, e si manifesta come insieme di istruzioni che ci vengono impartite a ogni passo e a cui dobbiamo ubbidire quando decidiamo di comportarci come lettore modello.

L’Autore si mostra per dirci che le descrizioni che ci comunica devono essere stimolo per la nostra immaginazione e per le nostre reazioni fisiche. L’Autore modello si mostra subito al lettore, prescrivendogli le emozioni che dovrà provare, anche nel caso che il libro non riuscisse a comunicargliele.

Secondo Umberto Eco ci sono due modi per passeggiare in un bosco. Nel primo modo *ci si muove per tentare una o molte strade* (per uscire al più presto, per raggiungere la casa della Nonna, o di Pollicino, o di Hansel e Gretel); nel secondo modo *ci si muove per capire come sia fatto il bosco*, e perchè certi sentieri siano accessibili e altri no.

Ugualmente ci sono due modi per percorrere un testo narrativo.

Esso si rivolge anzitutto a un lettore modello di primo livello, che desidera sapere come la storia vada a finire. Ma si rivolge anche ad un *lettore modello di secondo livello*, il quale si chiede quale tipo di lettore quel racconto gli chiedesse di diventare e vuole scoprire come proceda l’autore modello che lo sta istruendo passo per passo. Per sapere come la storia va a finire e basta, di solito, bisogna leggere una volta sola.

Per riconoscere l’autore modello occorre leggere molte volte, e certe storie bisogna leggerle all’infinito. Quando ci viene raccontata una storia che si riferisce a un *Tempo Narrativo1* (il tempo di cui si narra, che può essere due ore fa o mille anni fa) sia il narratore sia i personaggi, possono riferirsi a qualcosa che è accaduto prima del tempo in cui si narra. Oppure possono accennare a qualcosa che, a tempo della narrazione, deve ancora accadere e che viene anticipato.

Accade anche quando qualcuno ci racconta un fatto qualsiasi, riporto gli esempi di Umberto Eco:

“senti questa, ieri ho incontrato Piero, forse ti ricordi, è quello che due anni fa andava a correre tutte le mattine (*analessi*). Bene, era pallido, e

raccontare è un’arte - 2

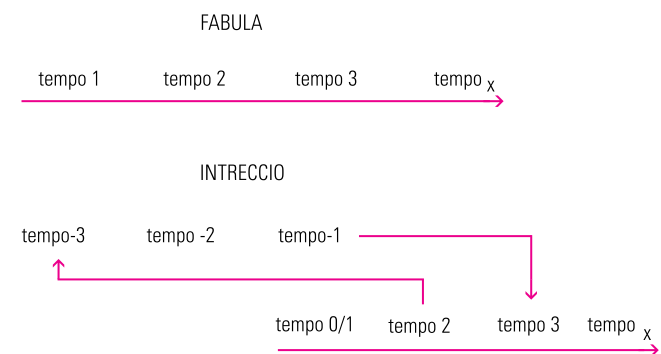
ti dirò che ho capito solo dopo perché (*prolessi*), e mi dice “- ah, avevo scordato di dirti che quando l’ho visto stava uscendo da un bar, ed erano solo le dieci di mattina, capisci (*analessi*)

- dunque Piero mi dice che - mio Dio, ti sfido ad indovinare che cosa mi ha detto (*prolessi*)

- dunque mi dice che” ...

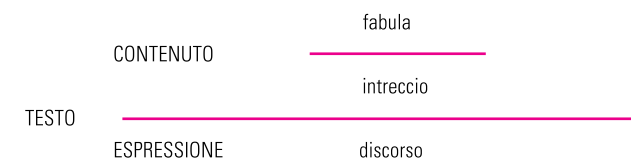
L’intrico di analessi e prolessi rende la storia magicamente irrealistica.

Il lettore, come diceva **Proust**⁵, è costretto “*a ogni momento a tornare indietro, alle pagine precedenti, per vedere dove ci si trovi, se si tratti del presente o di un ritorno al passato*”. L’effetto nebbia è così pervasivo che di solito il lettore fallisce in questa impresa. È possibile diventare lettore modello di secondo livello ricostruendo la sequenza degli eventi che il narratore aveva praticamente perduto e rifarsi al discorso delle differenze tra *fabula* e *sjuzet* ossia *fabula* e *intreccio*.



Eco scrive che ci sono dei racconti detti *forme semplici*, come le fiabe, in cui c’è solo la fabula, e “Cappuccetto Rosso” è uno di questi: inizia con la bambina che esce di casa e si avventura nel bosco, e finisce con la morte del lupo e il ritorno della bambina a casa.

In un testo narrativo l’intreccio può mancare, ma fabula e discorso no.



Molte teorie della letteratura si sono battute affinché la voce dell’autore modello si facesse sentire solo attraverso l’organizzazione dei fatti (fabula e intreccio) riducendo la presenza del discorso al minimo, non come se non ci fosse, ma come se il lettore non dovesse avvertirne i suggerimenti.

Per **Eliot**⁶ “il solo modo di esprimere emozioni in forma d’arte è di scoprire un “*correlativo oggettivo*,” in altri termini, una serie di oggetti, una situazione, una successione di eventi che saranno la formula di quella particolare emozione.”



indugiare nel bosco - 2.2

Come scrive Eco, un testo si appella al lettore perché faccia una parte del suo lavoro. Perché un testo indugia, rallenta, prende tempo?

Un'opera narrativa, si suppone, deve mettere in scena personaggi che compiono delle azioni, e il lettore desidera sapere come queste azioni si sviluppano.

“In un bosco si passeggia, se non si è obbligati a uscirne a tutti i costi per sfuggire al lupo, o all'orco, si ama indugiare, per osservare il gioco della luce che filtra tra gli alberi e screzia le radure, per esaminare il muschio, i funghi, la vegetazione del sottobosco. Indugiare non significa perdere tempo: spesso si indugia per riflettere prima di prendere una decisione”.

Nella narrativa accade che il testo presenti dei veri e propri segnali di suspense, quasi come se il discorso rallentasse o addirittura frenasse, e come se l'autore suggerisse: “e ora prova ad andare avanti tu...”

Alcune delle tecniche di indugio o rallentamento che l'autore mette in opera sono quelle che debbono permettere al lettore delle passeggiate. Passeggiate immaginarie fuori dal bosco: il lettore, per poter prevedere lo sviluppo della storia, si rifà alla sua esperienza della vita, o della sua esperienza di altre storie.



il cinema è un'arte realista? - 2.3

Marie Anne Guerin⁷ scrive che nulla è più naturale che raccontare, niente è meno naturale che mettere in scena.

Aristotele⁸ nella *Poetica* definisce il racconto (*diegesi*) come “uno dei due modi dell'imitazione poetica (*mimesis*), mentre l'altro è la rappresentazione diretta degli avvenimenti fatta da attori che parlano e agiscono davanti al pubblico”. S'instaura qui la distinzione classica fra poesia narrativa e poesia drammatica. Il cinema registrando il movimento delle immagini prelevate dalla realtà e poi dei suoni, agisce sul doppio registro dell'autenticità e del desiderio di una rappresentazione fittizia di eventi della vita, inclusa la tentazione, altrettanto forte, di tenerla in disparte, a distanza.

Il racconto cinematografico ha abolito questa “distinzione classica” per elaborarne di proprie. In *l'Arte del romanzo*⁹, **Henry James** scrive: “la sola ragione di essere nel romanzo consiste nell'applicarsi veramente a riprodurre la vita [...] e l'analogia fra l'arte del pittore e l'arte del romanziere è, nella misura in cui posso giudicare, totale. La loro ispirazione è la stessa, il loro metodo è il medesimo.”

Se il cinema è ispirato dalla vita, lo sguardo è un dono della macchina da presa. La riproduzione della vita da parte del romanziere o del pittore non è sottomessa a un obiettivo che decide della sua visione. La responsabilità del cineasta risiede nella determinazione di assi e

di angoli di visuale, sull'elaborazione di distanze, in breve sulla posizione della cinepresa e sui suoi movimenti in relazione all'azione filmata. Far coesistere, come in sogno, gli uomini con i mostri, in scenografie fantastiche o realistiche, modificare la scala dei piani, tagliare fuori la distanza che ci separa normalmente da un volto, da uno sguardo incrociato per strada, da un insetto, da un castello, collegare la corsa lontana delle nuvole ai battiti del cuore: tutti questi elementi, insieme o separati, sono tratti caratteristici del racconto cinematografico. Secondo **Gerard Genette**, la *narrazione*: è il modo di raccontare, mentre il racconto concerne l'ordine e le tappe seguite dal narratore.

“C'era una volta...” è una formula augurale adatta a definire l'inizio di un film. I legami tra racconto e film sono forti. Il racconto cinematografico esprime un'appartenenza al tempo che passa e ai suoi intrecci. Il cinema rimesta allo stesso tempo avvenimenti immaginati nella loro globalità e istanti precisi, date, ore e microcosmi collegati all'esperienza del narratore cineasta. Il regista costruisce il proprio film anticipandone la proiezione: dal progetto e dall'elaborazione della sceneggiatura sino alla visione sullo schermo, il film rimane davanti a lui, mentre dietro resta l'arte del linguaggio e della rappresentazione che l'hanno preceduto. Il cinema è un luogo di dramma-

Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

tizzazione che crea immagini per esprimere idee, sogni, impressioni. Ritaglia il tempo come uno spazio, e *mette in scena* ogni azione, ogni pensiero e ogni sentimento.

Guerin continua scrivendo che il racconto cinematografico non è costituito da strati che si ricoprono e si cancellano l'un l'altro per realizzare un oggetto finito privo di ogni traccia delle prime decisioni che l'hanno tratteggiato. Dal progetto del film, dall'idea primaria fino al *final cut*, ogni tappa dell'elaborazione della narrazione lascia l'impronta dei gesti passati. Dalla scrittura della sceneggiatura al montaggio e alle inquadrature, si succedono diversi racconti non in sovrapposizione ma in sovrimpressioni. Lo spettatore guadagna la possibilità e la fortuna, a volte una vera esperienza poetica, di passare da un piano del film a uno successivo, lontano dalla vita così com'è. Cosa che tra l'altro consente quest'asserzione di **Jacques Rancière**¹⁰: "Un film è innanzitutto una finzione."

Al cinema, la finzione comincia con un semplice dialogo in campo.

I personaggi si parlano e non si rivolgono a qualcuno fuori campo, regista o spettatore. Anche se si esprimono per loro, e per noi, gli atto-

ri sono inquadrati, insieme o separati, lontano da noi, a una distanza inaccessibile. Ogni racconto di cinema, oltre al tempo e allo spazio si fa necessariamente carico degli opposti del dato a vedere e del suggerito, personificati dagli attori e dalla loro presenza nella scena.

L'intreccio o l'ordine delle sequenze inserite nella sceneggiatura sono trasfigurati dagli attori e dalle realtà che circondano le diverse tappe della regia. Le tracce della sceneggiatura nel film, i dialoghi per esempio, nel corso della realizzazione hanno tutta la libertà di ritrasformarsi in ogni momento. La sceneggiatura è solo l'espressione del desiderio iniziale di raccontare una certa storia il cui racconto si piega al servizio della regia. Ci si ricorda di più delle inquadrature, del montaggio di un film che delle circostanze dell'intreccio.

che cosa è un racconto - 2.4

Come afferma Guerin, il cinema, venendo dopo di esse, ha naturalmente attinto dalle altre arti. La creazione di un film, tuttavia, richiede un preliminare scritto. Accompagnata dalla sinossi, la *sceneggiatura* è, subito dopo l'idea, il primo documento di costruzione del racconto filmico. Non è una minuta né un piano di lavoro; potrebbe corrispondere allo schizzo a matita del pittore, al disegno circondato da aggiunte scritte per indicare i colori, le tonalità. Prima di tutto c'è una storia scritta in

qualche sequenza, in alcune frasi ed ellissi. La sceneggiatura, i sopralluoghi e la documentazione sono preliminari che lasciano traccia nel film.

Che la forma sia epica, sentimentale, mitica o fantastica, il racconto cinematografico raccoglie la successione degli avvenimenti che hanno portato alla realizzazione del film. Queste peripezie appartengono a ciò che non è necessariamente inserito in modo esplicito in campo, ma

raccontare è un'arte - 2

a un fuori campo che è la realtà economica e fisica della sua fabbricazione. A ciò si aggiunge la sceneggiatura e "la pressione della narrazione stessa, il movimento meraviglioso e terribile che il fatto di scrivere esercita sulla verità."

Qualche parola a proposito del sesso, dell'età, dell'aspetto, una descrizione, bastano a introdurre un personaggio in una sceneggiatura. Il montaggio, invece, frammenta la sua presenza, delinea il suo comportamento, lo fa apparire o sparire, fa immaginare i suoi gesti, i suoi sguardi. Il film finito mette lo spettatore di fronte alla sua proiezione, libero d'interpretare. Adattamento letterario, autofinizione, frammentazione della realtà, oppure storia inventata di sana pianta costituiscono la materia prima del racconto cinematografico.

In seguito, il cinema ha fatto ricorso alla pittura e alla musica, ancor più con l'arrivo del sonoro, non tanto con l'idea di riprodurre la vita, ma per mantenerla alla giusta distanza. Il ripensamento del cineasta, cioè la possibilità di ritornare sul lavoro in corso o già terminato, lo costringe a utilizzare tecniche diverse. Mentre il pittore, o lo scrittore ritornano sulle proprie opere con gli stessi strumenti già adoperati per realizzarle, il regista di film non ha questa libertà individuale di cancellare sul campo una frase, di occultare un disegno ricoprendolo. Eccezione fatta per il lavoro in digitale che non ha bisogno della tradizionale captazione della realtà, il cineasta deve ricorrere a mezzi troppo gravosi, dispendiosi e vincolanti, oppure deve ricominciare da zero. Durante il montaggio, può eliminare alcune inquadrature, intervenire sulla durata delle altre, ma la materia rimane quella, messa in serbo dalla macchina da presa come cita Guerin, la famosa "*registrazione del reale*" non è un'attività umana, ma la funzione di una macchina.





Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

il racconto è tecnica e mistero - 2.5

Come riporta Marie Anne Guerin, alle peripezie della storia raccontata dal film si aggiungono quelle della sua realizzazione. Sotto il vincolo zelante dei produttori, ogni regista crea i propri modi di raccontare.

In corso di narrazione, il cineasta viene sfidato a creare giochi e artifici, ad alloggiarvi spazi di libertà che fanno del film, seguendo l'esempio del romanzo, un esercizio di creazione basato su un'esperienza.

Ciò che è stato girato è solo una parte, rappresentativa e sostanziale, della finzione del film. "Né un'arte, né una tecnica, un mistero": questa è la definizione del cinema data da **Jean-Luc Godard**¹¹ nelle sue *Histoires du cinéma*. Mistero tanto più profondo in quanto il cineasta da solo non ha la padronanza dell'intera realizzazione del film.

La narrazione di un film, dai primi propositi all'ultima immagine proiettata, è sottoposta a componenti fisse e obbligate. Lo slancio e la profusione narrativa dei pionieri hanno subito ben presto le pressioni dell'industria e del commercio. È giunto il momento di una formattazione della durata del film, in particolare a Hollywood, dove le norme di durata, i codici di rappresentazione, le convenzioni obbligate hanno provocato la nascita dei generi. Questi ultimi utilizzano atmosfere

codificate del racconto, tipi di personaggi (l'innocente, il colpevole, il cowboy, la maestra, il poliziotto, la prostituta ecc.) che non è più necessario presentare; così come per i luoghi in cui si svolge l'azione sono chiari sin dall'inizio (dai deserti del Far West agli angoli delle strade, ai grattacieli della città, senza dimenticare gli interni delle case, le scale, le hall monumentali e i parchi dei melodrammi, le stazioni, le automobili sulle strade, i motel dei thriller, la nebbia, le sproporzioni dei film fantastici ecc.).

L'opzione scelta è quella di assicurare lo spettatore.

Nonostante il susseguirsi e l'accumularsi di decisioni pragmatiche che elaborano il racconto filmico, l'aspetto non dimostrabile né confutabile rimane considerevole. Esso proviene da ispirazioni spontanee, da impeti, dal ricorso a tecniche o a simulacri che sottolineano, senza spiegarla, la continuità o, al contrario, le interruzioni della sua narrazione.

la lingua, lo stile, la scrittura- 2.6

Adattiamo al cinema le distinzioni tra lingua, stile e scrittura formulate per la letteratura da **Roland Barthes**¹² in *Il grado zero della scrittura*. La *lingua* sarebbe costituita da tutte le (storie a) immagini, un "orizzonte, cioè un limite e un punto di sosta insieme, in una parola la distesa rassicurante di un'economia," "la proprietà indivisa degli uomini" e non bottino dei soli cineasti.

Essa è "al di qua" del cinema, "oggetto sociale per definizione, non per elezione."

Lo *stile* è "sempre un segreto." Ciò che esso ricopre "un ricordo racchiuso nel corpo" dello scrittore, sono "frammenti di una realtà assolutamente estranea al linguaggio," quindi all'articolazione delle inquadrature, ma che producono un effetto di magia, imprimono un ritmo al movimento delle immagini.

Al cinema lo stile appartiene all'autore del film e alla promiscuità delle riprese. È anche collegato al posto della macchina da presa, alla sua posizione vicina o lontana rispetto a ciò che essa registra.

In quanto alla *scrittura*, è "un atto di solidarietà storica" che instaura i rapporti fra la creazione e la società, il creatore e la Storia.



Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

il racconto è costruzione dello sguardo - 2.7

Marie Anne Guerin afferma che sin dagli esordi, la storia d'amore fa del cinema un luogo privilegiato per l'utilizzo dell'erotismo degli attori e per la messa in scena dei sentimenti dei personaggi. L'amore presunto fra gli esseri favorisce pienamente un'arte che organizza una circolazione tra il visibile e l'invisibile, tra il fantasma e l'oggetto di tale fantasma, tra il fuori e il dentro.

Alfred Hitchcock¹³ è l'artista delle finzioni amorose, mette in scena vistoso e fantasmatico, segreto e ineffabile, il rapporto cineasta-attrice. Fa spiccare ed esibisce con attenzione le sue attrici, parte del reale viene eluso: un corpo, più un personaggio, più l'interpretazione della parte. Più esse sono visibili, più le si vede e più le si guarda come inafferrabili, come qualcosa che ci sfuggirà e necessariamente ci ingannerà: nel cinema di Hitchcock, guardare a volte significa perdere di vista. Mettere in scena l'opacità del personaggio, quindi dell'attore, è una scommessa del cinema che ha ispirato Hitchcock. Filmare di spalle è uno dei modi di annunciare la doppiezza, il turbamento e l'inaccessibilità in un personaggio, di mettere in scena un segreto o quello che può essere l'oggetto di una rivelazione. Di spalle, l'attore è un blocco di silenzio, una figura solitaria che preserva il proprio spazio, se si vuole seguire o spiare, invece, non bisogna essere visti. La narrazione di un film, dai primi propositi all'ultima immagine proiettata, è sottoposta a

componenti fisse e obbligate. Tuttavia, ogni cineasta, sfidato a inventare su un terreno così vincolante, ad aprire porte sul vuoto o, al contrario, sull'abbondanza, a inserire spazi di libertà, artefatti, pratica un esercizio di creazione basato su un'esperienza. Se quest'esperienza di cui parla **Henry James** in *L'arte del romanzo*, "furtiva come il lampo o vecchia e ripetitiva", viene dalla vita, l'esercizio è quello dell'elaborazione di una distanza rispetto a essa, o di uno sguardo nuovo su questa vita alla quale il cinema è attiguo. Esso consiste anche nell'esercitare la regia di esseri umani che, da un lato della macchina da presa, interpretano una parte tratta dalla sceneggiatura, e che, dall'altro, partecipano alla creazione del film. L'esperienza è quella dello sguardo e della sensazione, più o meno insistenti o interiorizzati, che secondo Henry James "conferiscono al romanziere il potere di indurre l'invisibile dal visibile, e che attribuiscono al cineasta una forza ben diversa: quella di convertire l'invisibile in visibile e in sonoro".



11

l'argomento è tutto? - 2.8

Henry Jamers scrive che "l'umanità è immensa, e la realtà assume milioni di forme."

Jean Renoir¹⁴ dichiara che "il tragico della vita è che tutti hanno le loro ragioni."

A dire il vero, ciò che determina il racconto, in Renoir, al di là della figura centrale del personaggio e delle sue esitazioni, è la messa in scena del suo comportamento sociale e affettivo, persino del suo destino, nell'ambito vincolante di una società sempre presente con la sua ingiustizia innata, il suo splendore e le sue bassezze, il suo fabbisogno di artificio e di soprusi.



NOTE

¹ *Umberto Eco* è scrittore, filosofo, accademico, semiologo, linguista e bibliofilo italiano di fama internazionale. Dal 2008 è professore emerito e presidente della Scuola Superiore di Studi Umanistici dell'Università di Bologna.

² *Jorge Francisco Isidoro Luis Borges Acevedo* (Buenos Aires, 24 agosto 1899 – Ginevra, 14 giugno 1986) narratore, poeta e saggista. E' ritenuto uno dei più importanti e influenti scrittori del XX secolo.

³ *Laurence Sterne* (Clonmel, 24 novembre 1713 – Londra, 18 marzo 1768) è stato uno scrittore britannico. Personaggio eccentrico, scardinò la formula del romanzo realistico borghese.

⁴ Il *Pendolo di Foucault*, secondo romanzo dello scrittore italiano Umberto Eco. Pubblicato nel 1988 dalla casa editrice Bompiani. Ambientato negli anni della vita dello scrittore di Alessandria, arrivando ai primi anni ottanta.

⁵ *Valentin Louis Georges Eugène Marcel Proust* è lo scrittore francese più tradotto e diffuso al mondo ed uno dei più importanti della letteratura europea del Novecento.

⁶ *Thomas Stearns Eliot* (Saint Louis, 26 settembre 1888 – Londra, 4 gennaio 1965) poeta, drammaturgo e critico letterario statunitense naturalizzato inglese. Premiato nel 1948 con il Nobel per la letteratura, è stato autore di diversi poemi, alcuni dei quali destinati al teatro.

⁷ *Marie Anne Guerin* è insegnante di cinema all'Università de Paris III e scrittrice per i "Cahiers du cinéma", "Trafic" e "Vertigo".

⁸ *Aristotele* è filosofo greco antico, noto come il "filosofo dell'immanenza". È considerato uno dei più innovativi uomini di cultura del mondo antico e una delle menti filosofiche più influenti, precursore di scoperte in vari campi della conoscenza.

⁹ *L'arte del romanzo*, Henry James, Lerici, Milano 1959.

¹⁰ *Jacques Rancière* (Algeri, 1940) Filosofo francese, professore l'European Graduate School, e professore emerito presso l'università di Paris VIII (Saint-Denis).

¹¹ *Jean-Luc Godard* regista e critico cinematografico francese. È uno degli esponenti più importanti della Nouvelle Vague. La sua carriera è contraddistinta da una grande prolificità, ma soprattutto dalle grandi innovazioni linguistiche apportate al mezzo cinematografico.

¹² *Roland Barthes* è stato un saggista, critico letterario, linguista e semiologo francese, fra i maggiori esponenti della nuova critica francese di orientamento strutturalista.

¹³ *Alfred Hitchcock* (Leytonstone, 13 agosto 1899 – Los Angeles, 29 aprile 1980) è stato un regista e sceneggiatore inglese. È conosciuto, grazie ai suoi capolavori gialli, come «maestro del brivido».

¹⁴ *Jean Renoir* "Il sogno? Non so cosa sia. Mi risulta difficile cogliere la differenza tra il sogno e la realtà. Cosa che mi procura molte noie: per esempio, mi fa mentire. Mento molto spesso, perché rispondo alle persone, agli amici (nel mio lavoro, negli affari), uniformando le mie risposte a una realtà che non è una realtà, ma un sogno. Sono dunque perfettamente sincero." E' stato un regista, sceneggiatore e produttore cinematografico francese, secondo figlio del pittore impressionista Pierre-Auguste Renoir.

03

come creare un mondo narrativo

- 3.1 la narrazione
- 3.2 il mondo narrativo
- 3.3 fattori base della narrazione
 - narratore
 - narratario
 - patto fiduciario
 - la cornice
 - il committente
 - la modalità di trasmissione
- 3.4 elementi della narrazione
 - topos
 - epos
 - ethos
 - telos
 - logos
 - genos
 - chronos



COME CREARE UN MONDO NARRATIVO

La narrazione - 3.1

Quasi sempre, alla domanda “Cosa significa **narrare?**” Ci sentiamo rispondere: “Narrare significa raccontare una storia”. Ma è davvero così? Narrare non può significare soltanto raccontare una storia. Ci deve essere dell’altro. Questo altro è appunto l’evocazione di **un mondo**.

La narrazione infatti, si compone sempre di due elementi inscindibili, la *storia* e il *mondo* in cui la storia si svolge. Narrare ha a che fare tanto con la creazione di un mondo quanto con la strutturazione di una storia. La storia sarà l’occasione per esplorare il mondo, visitarlo, conoscerlo, interagire con esso, modificarlo o addirittura combatterlo.

Di conseguenza, ampliando la risposta di apertura, potremmo concludere che: “*Narrare significa raccontare un mondo attraverso una storia*”.

I metodi più efficaci per creare un mondo narrativo credibile e originale sono 1) *raccontarlo*: dando ordine agli universi interiori ed esteriori; 2) *trasmetterlo* agli altri.

Raccontare è aprire un mondo all’immaginazione.

In questo mondo possono essere rappresentate cose vere o inventate. Esistono infatti *narrazioni di finzione* come il caso della fiction (termine anglofono che sta per indicare la parola “Finzione” in Italiano.) ossia un film diviso in molteplici puntate (dalle 3 ad oltre 1000) dove si alternano un numero ridotto di storie orientate nello stesso filone narrativo: il pubblico si affeziona ai personaggi (che di solito sono sempre gli stessi,

di anno in anno) e ama seguire le loro storie (fittizie); e le *narrazioni come forma di conoscenza della realtà* quando gli altri ci raccontano la realtà e le interpretazioni che ne danno, sono quindi narrazioni fedeli rispetto alla realtà che narrano perchè costruite su prove. Se però si danno due versioni diverse della stessa realtà non esiste più un’unica realtà bensì ne esistono due. La verità di una narrazione di realtà infatti è che essa sia *coerente* e *onesta*.

Una storia consiste in una serie di *azioni* compiute da uno o più personaggi, che si collocano in uno *spazio* e si sviluppano nel *tempo*.

Le *azioni* sono i fatti che la fanno progredire da una situazione iniziale a una situazione conclusiva. Tutte le narrazioni, si strutturano secondo un medesimo modello:

1) la *situazione iniziale*: esistente all’inizio della storia, quella che il narratore descrive nell’apertura del racconto. 2) *l’esordio*: il mutamento della situazione iniziale, dunque l’inizio della storia. 3) i *conflitti* o punti di massima tensione. 4) lo *scioglimento*: la conclusione della vicenda, sia positiva che negativa.

Le narrazioni espongono sempre conflitti perché essi sono alla base della nostra esistenza. Noi abbiamo conflitti con noi stessi, con la nostra mente e con gli altri. Le narrazioni oneste e coerenti non offrono soluzioni ma suggerimenti su come liberarci dei nostri conflitti.

il mondo narrativo - 3.2

Prima di raccontare una storia dobbiamo decidere dove sarà ambientata e chi ne sarà il protagonista. Questi fattori influenzano in maniera decisiva lo sviluppo della storia. Narrare, dunque, non significa solo raccontare una storia, ma raccontare anche un luogo ossia tutti gli elementi che ospitano la vicenda e le fanno da sfondo. Il luogo rinvia a due cose: “all’intorno” ovvero lo spazio entro cui il personaggio agisce e, la “situazione” in cui il personaggio opera. Ha dunque due funzioni: arreda la scena e la situa. Narrare significa anche raccontare di un personaggio, che ruolo riveste e che “azioni” compie.

Molti sostengono che in letteratura, teatro, cinema, le storie sarebbero riscritture di storie precedenti. Lo studioso russo **Vladimir Jakovlevic Propp**¹ ha indagato in che cosa consiste la fiaba popolare russa. Egli individua nelle cosiddette “*funzioni*” gli elementi costanti che si presentano nel testo secondo un determinato ordine e ammette che i personaggi delle fiabe sono innumerevoli e diversi, ma le azioni che essi compiono sono poche e si ripetono. Le conclusioni di Propp, sono valide anche per le fiabe degli altri paesi, perché è la loro sostanza è uguale in tutte le civiltà e in tutte le epoche.

Sostanzialmente Propp formula tre principi:

1) gli elementi costanti e stabili della fiaba sono le funzioni dei personaggi, indipendentemente dall’esecutore e dal modo dell’esecuzione;

2) il numero delle funzioni che compaiono nelle fiabe è limitato; 3) la successione delle funzioni è sempre identica.

Nel sistema di Propp le funzioni sono trentuno ed esse bastano, con le loro varianti a descrivere la forma delle fiabe.

L’antropologo **Joseph Campbell**² analizzando i miti sul mondo degli eroi, identifica la stessa storia raccontata all’infinito con molteplici variazioni arrivando a descrivere la struttura del “*Viaggio dell’Eroe*”, un modello misteriosamente comune a tutti i popoli della Terra.

Il viaggio dell’eroe, ossia del protagonista di una storia, si compie attraverso dodici tappe che disegnano la stessa struttura narrativa: l’eroe è chiamato ad abbandonare il suo mondo abituale, a intraprendere un viaggio durante il quale supererà una serie di prove e infine a tornare al punto di partenza. **Wright**³ invece individua 16 punti fondamentali attraverso cui sembra passare obbligatoriamente qualsiasi storia del genere western. Per **Robert McKee**⁴, story-analyst americano, la forma della storia si può invece ridurre a una forma soltanto: “un evento squilibra l’esistenza di un personaggio, facendo nascere in lui il desiderio conscio e/o inconscio di ciò che egli ritiene ristabilirà l’equilibrio, spronandolo alla ricerca del suo oggetto del desiderio contro le forze antagoniste”.

Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

D'all'antichità ai giorni nostri, insomma, scrittori e sceneggiatori, sembrano aver raccontato in infiniti modi sempre la *stessa storia*. Ci si chiede come sia possibile utilizzare la stessa struttura senza che ciò risulti evidente: la risposta è che ciò che distingue le storie le une dalle altre è il *mondo* in cui esse si svolgono.

Un mondo narrativo si divide in mondo esterno al personaggio e mondo interno al personaggio. Il *mondo interno* è il suo aspetto *fisico, sociale*

e *psicologico*. Il *mondo esterno* è invece l'ambiente *naturale, sociale, culturale, economico, politico* in cui si svolge la storia e si distingue in:

- *sovramondo*

- *sottomondi*

Esiste poi il mondo interno al personaggio, cioè la sua *interiorità, personalità e psicologia*.

fattori base della narrazione - 3.3

Nel testo *Narrare, dall'Odissea al mondo Ikea*⁵, **Davide Pinardi**⁶ spiega quali sono i fattori base della narrazione e le loro funzioni:

1) **narratore**: È la voce, chi parla, chi racconta. In ogni narrazione vi è almeno un narratore perché non esistono narrazioni che scaturiscono dal nulla. Il narratore stabilisce i termini, i ritmi, gli stili, i colori della narrazione. Egli può non rivelarsi minimamente, lo spettatore quindi non ne coglie la presenza e il racconto sembra prodursi da solo, o può rivelarsi allo spettatore, facendogli cogliere la sua presenza con una voce over che introduce e commenta la storia e ancor di più mostrando- si fisicamente allo spettatore.

2) **narratario**: è colui al quale si narra. Basta un suo rifiuto e tutta l'operazione narrativa crolla. Un lettore che chiude il libro, lo spettatore che va via dal cinema, la persona che non vuole ascoltare un fatto sono tutti esempi di narratari che rifiutano la narrazione e dunque la bloccano. Spetta poi ad altri il compito di legittimarla e dunque farla esistere.

3) **patto fiduciario**: È proprio con esso che ha inizio una narrazione. Con il patto fiduciario, il narratore chiede fiducia e il narratario gliela concede con la sua disponibilità ad ascoltare. Pagare un biglietto per un concerto, sentire il racconto di viaggio, prendere un libro e sfogliarlo

sono tutti casi di attivazione di patto fiduciario. Se il narratario si sente invece tradito, chiude il libro, spegne la televisione, si distrae al cinema rompendo così il patto fiduciario.

4) **cornice**: delimita la narrazione, ed è proprio nell' area definita che sarà combattuto il conflitto. La cornice nasce da un accordo iniziale tra narratore e narratario. Il narratore colloca la narrazione e stabilisce ciò che è in *tema*" o "*fuori tema*". Esempi di cornice narrativa sono: il mondo della moda, un periodo storico, dire "*ti racconto una barzelletta*" significa stabilire la cornice narrativa

5) **committente**: sta all'origine della narrazione e consente che essa si generi. Infatti esiste sempre qualcuno che "*paga*" per la creazione di una narrazione.

6) **modalità di trasmissione**: è il modo con cui viene trasmessa la narrazione. La visione di un film al cinema o a casa trasforma la narrazione stessa, cambia il rapporto spettatore-schermo: al cinema si è ospiti della narrazione e la si rispetta, in casa si ha la possibilità di alzarsi, chiacchierare con l'amico e cambia la narrazione stessa interrotta da pubblicità, telefono ecc. Ogni mezzo di trasmissione modifica la narrazione perché cambia il rapporto fiduciario tra narratore e narratario.

elementi della narrazione - 3.4

Per comprendere le vicende di un personaggio dobbiamo sapere chi sia, che età ha? Che aspetto ha? Dove vive? Lo stesso discorso vale anche per l'ambiente. La possibilità di creare un mondo coerente ci è fornita dal testo *Il mondo narrativo*⁷ ed è garantita dall'utilizzo di sette elementi. **Carlo Tullio Altan**⁸, antropologo italiano ha infatti definito alcuni "*valori identitari*":

1) il **TOPOS** è il territorio.

Sia l'ambiente che il personaggio possiedono un topos naturale e un topos artificiale. Per l'ambiente abbiamo l'habitat fisico, con pianure, colline, montagne, fiumi, laghi e ad esso si aggiungono le aree di produzione, le aree abitative (topos artificiale). Per il personaggio il topos naturale è il corpo, i lineamenti, il colore degli occhi, dei capelli mentre quello artificiale è il suo abbigliamento, il trucco, i tatuaggi ossia la sua fisionomia. Il topos, genera *contrast*i (ad esempio vedere il personaggio dopo una dieta o un ambiente dopo catastrofi naturali) e conflitti che possono coinvolgere sia l'ambiente che il personaggio.

2) L' **EPOS** è la "*memoria storica*," cioè il ricordo.

Ogni civiltà infatti ha tramandato il ricordo delle proprie origini.

Esistono differenti livelli di epos:

1) *l'epos universale* della società nel suo complesso 2) *l'epos delle società particolari* e infine 3) *l'epos dei singoli individui*.

I tre livelli di epos sono legati l'uno all'altro ma spesso possono sfociare l'uno nell'altro:

- l'epos personale e l'epos particolare: i ricordi di ognuno di noi si intrecciano a quelli della propria famiglia, o del proprio ambiente di lavoro

- l'epos personale rievoca un intero epos collettivo: i narratori sono testimoni di eventi rilevanti

- l'epos familiare e l'epos collettivo si intersecano profondamente fin quasi a coincidere.

3) l'**ETHOS**: sono i valori politici, religiosi, morali e culturali che si stabiliscono tra i singoli e il gruppo.

Ogni sottomondo ha un proprio ethos, un uomo può condividere o rifiutare i valori della società in cui vive e produrre quindi un ethos privato, ossia un mondo di valori alternativi. **Immanuel Kant**⁸ afferma che la nostra vita è regolata sulla base di: 1) *massime* che sono necessarie solo per chi le adotta, ad esempio: alzarsi presto la mattina per combattere la pigrizia e da 2) *imperativi* formulati come comandi universalmente validi.

Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

Per far scattare un conflitto narrativo tra due o più ethos è necessario far scontrare:

- Due sovramondi (romani contro barbari);
- Due sottomondi (un personaggio viene trasferito dal suo ambiente di lavoro a un altro);
- Due personaggi (diversi ma destinati a attrarsi)
- Un sottomondo con un sovramondo (il mondo di una famiglia che non ha nulla in comune col mondo esterno);
- Un singolo personaggio con un sottomondo (un personaggio vive conflitti in famiglia, nel gruppo sportivo ecc.);
- Uno o più personaggi con un intero sovramondo (personaggi che sfidano da soli la società in cui vivono).

4) Il **TELOS**: è lo scopo che si vuole raggiungere.

Esiste il telos universale, che muta con il modificarsi del telos dominante e i telos particolari, propri di un ambiente sociale, professionale, familiare, ad esempio, il telos di un pronto soccorso è quello di "salvare vite umane". Per il personaggio, esistono almeno tre diversi tipi di telos privato: 1) telos finale conscio (obiettivo che l'eroe vuole raggiungere ad esempio diventare attore); 2) telos finale inconscio (è spesso ambiguo, nascosto e portato a conoscenza alla fine della storia); 3) telos intermedi, sono consci e inconsci e portano al raggiungimento dello scopo finale progressivamente (se il telos finale conscio è diventare attore, farsi ammettere in una scuola di recitazione sarà il telos intermedio).

Gli scontri possono essere:

- tra due telos universali (stati in lotta tra loro);
- tra un telos particolare e uno individuale (un matrimonio conveniente);
- tra due telos individuali (due personaggi con lo stesso obiettivo o con obiettivi contrapposti);
- tra un telos individuale e uno universale (tentare di liberarsi dal sistema totalitaristico).

Si distinguono due tipologie di conflitto: 1) conflitti sullo stesso telos (scontri tra personaggi con lo stesso obiettivo); 2) conflitti tra telos di-

versi (i personaggi sono un impedimento l'uno all'altro e lottano per valori contrapposti: vita/morte, libertà/schiavitù, dipendenza/indipendenza).

5) il **LOGOS**: è il *linguaggio* con cui i membri di una società comunicano fra loro.

Ci si riferisce sia ai linguaggi verbali che a quelli gestuali, posturali, musicali, visuali ecc. Il logos viene comunicato attraverso

1) la *descrizione* 2) il *dialogo* e 3) lo *stile narrativo*.

Possiamo individuare tre tipologie:

1) Il *logos collettivo*: è la lingua ufficiale di una società;
2) il *logos dei gruppi ristretti*: tipico di una parte ristretta e si distinguono a loro volta in:

- *linguaggi specialistici*: informatico, sportivo, medico ecc;
- *forme dialettali*: diffuse all'interno di specifiche aree sociali;
- *parlate generazionali*: accomunano giovanicon la stessa età;
- *idiomi di opposizione*: sono i modi di dire.

3) il *logos personale*: ognuno parla in modo diverso a seconda della propria posizione sociale e culturale, della professione che svolge e della famiglia dalla quale proviene. Un personaggio dovrà sempre parlare in modo coerente rispetto alla sua persona, un avvocato non parla come un medico e lo stesso vale anche per il modo di camminare, comunicare ecc. Anche se sono fonte di equivoci e fraintendimenti, sono poche le narrazioni che basano tutto sui conflitti dovuti al linguaggio.

6) Il **GENOS**: comprende i legami di sangue e le relazioni che si creano all'interno di una comunità. Si divide in:

- il *genos collettivo*: il sistema dei partiti, delle associazioni.
- Il *genos personale*: relazioni che ognuno instaura negli ambienti che frequenta (lavorativo, religioso, sportivo). Il genos personale più noto è la famiglia che è fonte di tante conflittualità. Un personaggio che non sopporta qualcuno scatena un conflitto narrativo capace di creare effetti comici ma anche di sfociare in veri e propri colpi di scena.

come creare un mondo narrativo - 3

7) Il **CHRONOS** è il tempo ossia la condizione affinché un mondo possa essere raccontato.

In mondo narrativo senza tempo non si avrebbero cambiamenti, tutto rimarrebbe sempre uguale. Solo il mondo dei fumetti e delle soap opera sono in assenza totale di chronos perchè ripetono all'infinito gli stessi conflitti.

Le storie hanno bisogno di un tempo relativo che si distingue in:

- tempo della *fabula*: eventi narrati in successione logico-cronologica ossia fatti narrati dall'inizio alla fine esattamente così come si sono verificati.

- tempo dell'*intreccio*: può essere di due tipi: se il tempo della fabula coincide con il tempo dell'intreccio (TF=TI), si parla di *isocronia*: il racconto rispetta l'ordine logico e cronologico. Se il tempo della fabula non coincide con il tempo dell'intreccio (TF≠TI) si, parla di *acronomia*: il narratore altera l'ordine naturale dei fatti, fabula e intreccio non coincidono e si possono avere:

- *analessi o flash-back*: se il narratore ricostruisce a ritroso gli avvenimenti;

- *prolessi o flash-forward*: se il narratore anticipa gli avvenimenti rispetto al loro naturale verificarsi. In base al modo, in cui il tempo della fabula e il tempo dell'intreccio si relazionano durante la narrazione, i vari segmenti narrativi possono dividersi in:

- *scena*, quando TF=TI, quando la narrazione è in tempo reale cioè il racconto dell'evento corrisponde effettivamente alla sua durata reale;

- *sommario*, quando TF>TI o viceversa quando TI<TF, se la narrazione dura di meno che nella realtà e quindi non è in tempo reale;

- *dilatazione o ralenti*, quando TF<TI o viceversa quando TI>TF se il racconto di un evento prende più tempo rispetto alla durata effettiva dell'evento nella realtà (il racconto allunga, e amplia il fatto);

- *pausa*, quando il TF=0 mentre il TI=n, quando non viene raccontato nessun evento e si introducono descrizioni storiche, filosofiche;

- *ellissi*, quando il TF=n mentre il TI=0, nella realtà accadono eventi

che non vengono raccontati perchè ritenuti irrilevanti per lo svolgimento della vicenda.

Il chronos si divide in:

1) *chronos universale* cioè il normale tempo cronologico composto di secondi, minuti, ore, giorni, mesi, ecc.

2) *chronos personale* cioè il tempo della coscienza, ovvero il tempo del mondo interiore, dei ricordi e delle speranze.



NOTE

¹ *Vladimir Jakovlevic Propp* (San Pietroburgo, 29 aprile 1895 – Leningrado, 22 agosto 1970) è stato un linguista e antropologo russo.

² *Joseph Campbell* (26 marzo 1904 – 30 ottobre 1987) è stato uno scrittore statunitense. È anche noto per i suoi studi in mitologia e religione comparata.

³ *Wright* (*Sixguns and Society*, University of California Press, Berkeley 1977).

⁴ *Robert McKee* classe 1941, è uno scrittore creativo ampiamente conosciuto per il suo popolare “Story Seminar”, che ha sviluppato quando era professore alla University of Southern California.

⁵ *Narrare, dall’Odissea al mondo Ikea, una riflessione teorica*. Un manuale operativo, Davide Pinardi, paginauno, Saggistica, 2010 .

⁶ *Davide Pinardi* (Milano 1952) ha scritto romanzi, testi teatrali, saggi storici e libri per bambini tradotti in vari Paesi. È autore di sceneggiature per il cinema e di format televisivi per emittenti italiane e straniere. È stato docente all’Università Statale e al Politecnico di Milano oltre che nel carcere di San Vittore. Insegna scrittura narrativa all’Accademia di Brera e in altre istituzioni italiane ed estere. È socio della SSA (Société Suisse des Auteurs).

⁷ *Il mondo narrativo*, come costruire e come presentare l’ambiente e i personaggi di una storia, Davide Pinardi, Pietro De Angelis, Lindau, 2006, Torino.

⁸ *Carlo Tullio Altan* (San Vito al Tagliamento, 30 marzo 1916 – Palmanova, 15 febbraio 2005) è stato un antropologo, sociologo e filosofo italiano.
(Königsberg, 22 aprile 1724 – Königsberg, 12 febbraio 1804) è stato un filosofo tedesco.

⁹ *Immanuel kant* (Königsberg, 22 aprile 1724 – Königsberg, 12 febbraio 1804) è stato un filosofo tedesco. Fu uno dei più importanti esponenti dell’illuminismo tedesco, e anticipatore degli elementi fondanti della filosofia idealistica.

A photograph of a wooden mannequin lying on its back on a black metal bench. The bench has a decorative lattice pattern on the seat and a similar pattern on the backrest. The mannequin is positioned in the center of the bench, with its arms and legs spread out. The background is a green lawn with some small white flowers. The text 'COSTRUIRE UNA SCENA' is overlaid on the right side of the image in white, bold, uppercase letters.

COSTRUIRE
UNA SCENA

04

4 costruire una scena

- 4.1 la narrazione cinematografica
- 4.2 dare vita a una scena
- 4.3 che cosa è una sceneggiatura

la narrazione cinematografica - 4.1

Il cinema è un linguaggio, e nessun linguaggio esiste senza una grammatica. È alla base di qualunque comunicazione: tutti sono d'accordo sul fatto che certi segni significhino certe cose. Tuttavia all'interno di quel linguaggio c'è un ampio margine di flessibilità, e il mestiere del regista è trovare per ogni inquadratura l'equilibrio giusto tra ciò che ci si aspetta, ciò che è necessario, e ciò che è emozionante.

Per riuscire a comunicare intensamente con un centinaio di persone, se ne può perdere per strada un migliaio. Come afferma **John Boorman**¹, l'obiettivo principale è quello di rendere la scena il più viva possibile mediante le prove, non nello stesso giorno in cui sono previste le riprese, ma prima. Decidere dove posizionare la macchina da presa è logico, entra in gioco il problema del punto di vista e allo stesso tempo è qualcosa di estremamente intuitivo.

Il casting è essenziale: scegliere gli attori è sempre molto doloroso, perché hai in mente un'idea ben precisa del personaggio, a non riesci mai a trovare un attore che combaci alla perfezione con quell'idea. Ogni volta che decidi chi interpreterà un ruolo stai dando via un pezzo di film: lo metti nelle mani di un attore e lui te lo restituirà, offrendoti un'interpretazione spesso molto diversa da quella che avevi concepito all'inizio. L'unico modo per fare film che si rivolgano al pubblico, è

rivolgersi a se stessi. Un film deve essere piacevole, questo è assolutamente vero, e per sapere se il pubblico apprezzerà bisogna usare se stessi come riferimento. Per **Claude Sautet**² il cinema è un modo per comunicare certe emozioni che le parole non possono definire facilmente e che ci sembrava potessero essere rivelate solo dalla musica, attraverso la suggestione. Un film è soprattutto un'atmosfera. Se si chiedesse a trenta registi di girare la stessa scena, probabilmente si otterrebbero trenta diversi approcci. Uno di loro riprenderebbe tutto in un unico piano sequenza; un altro userebbe una serie di brevi inquadrature; e un altro ancora si servirebbe solo di primi piani concentrando sui volti, e così via. È tutta questione di punto di vista, non c'è nessuna regola assoluta e in realtà non potrebbe esserci, perché la regia dipende interamente dal rapporto fisico tra il regista e il set.

Pedro Almodòvar³ conferma che il set è il luogo in cui vengono prese tutte le decisioni ma anche quello dove tutto può accadere. Spesso si parla di "*pre-visualizzare*" le scene. È un ambiente nel quale si ha a che fare non soltanto con lo spazio ma anche con le persone e gli oggetti in relazione allo spazio. Non basta organizzare il più possibile efficacemente tutti questi elementi, bisogna farlo in uno modo che alla fine produca un significato.

Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

Martin Scorsese⁴ afferma che a volte si va a vedere una location e la si scopre molto diversa da quello che avevamo in mente quando abbiamo immaginato le riprese da girare lì. Pur disegnando lo storyboard di ciascuna scena, una volta arrivati sulla location vera e propria, niente di tutto ciò significa più molto.

Tim Burton⁵ scrive che gli storyboard saranno sempre meno interessanti di ciò che la realtà offre, perché sono bidimensionali mentre il set è un mezzo tridimensionale e quindi spesso diventano un ostacolo da superare. Sul set ci sono troppi aspetti che non si possono controllare. Si può sperare che il film avrà lo stesso spirito con il quale lo abbiamo immaginato, ma il risultato finale sarà sempre una sorpresa, ed è proprio questo a renderlo magico. In altri casi può capitare, di costruire le riprese a partire dalla location.

Claude Sautet afferma che quando si rivede qualcosa di realizzato anni prima si rimane sbigottiti, si vedono cose terribili e maldestre, si è incapaci di capire come abbiamo ottenuto alcuni effetti e la cosa finisce per essere deprimente. Rivedere un proprio film anni dopo è sempre un'esperienza istruttiva, spesso si scopre che, preoccupati di essere chiari, si sono enfatizzate alcune cose in realtà del tutto evidenti.

Rivedendo i film si scoprono tutte le cose che sistematicamente ci met-

tiamo dentro senza esserne consapevoli.

La prima cosa da fare, se si desidera girare un film, è domandarsi: "ho qualcosa da dire?". A volte capita di voler soltanto comunicare una sensazione, un'emozione ed è già una cosa complicatissima.

A tal proposito Scorsese scrive: qualcuno vedrà il film, qualcuno lo apprezzerà, qualcuno tornerà persino a vederlo, ma certamente non tutti. Un film bisogna farlo per il primissimo spettatore, noi stessi, perché se a noi non piace, non piacerà a nessun altro. Quando si realizza qualcosa che ci piace e il pubblico la rifiuta, può essere un'esperienza dolorosa ma, quando si realizza qualcosa di cui noi stessi non siamo soddisfatti e qualcuno ci dice che è ottima, è ancora più doloroso e frustrante. Ognuno di noi continua a fare lo stesso film infinite volte.

Noi siamo ciò che siamo, la nostra personalità è di solito conseguenza di ciò che abbiamo vissuto nell'infanzia, e passiamo la vita, consapevolmente o no, a metterci continuamente alla prova sulle stesse idee. Qualunque tema si affronti, si finisce sempre per confrontarsi in modo diverso con la stessa ossessione. In un certo senso è fastidioso, perché sarebbe bello pensare di evolversi, ma allo stesso tempo è emozionante, come una sfida senza fine.

dare vita a una scena - 4.2

La scena è la materia prima, il mattone che, insieme a tutti gli altri mattoni, dà vita alla struttura della storia che stiamo seguendo.

La scena è il cuore della narrazione audiovisiva: film e telefilm non sono altro che una sequenza di scene opportunamente montate per raccontarci qualcosa. Essa deve innanzitutto fornire *informazioni* sulla storia, dando indicazioni su ciò che succede. Deve rivelare il *carattere* dei per-

sonaggi che ci presenta e che non devono, semplicemente "stare lì," in balia degli eventi, senza farci scoprire nulla di nuovo su di loro.

E deve, allo stesso tempo, *costruire* un'immagine che abbia un significato (visivo e narrativo) ed esplorare il *tema principale del film* mostrando al pubblico le parole e le azioni dei personaggi che in qualche modo devono essere legati alla storia che ci viene raccontata.

La scena deve contenere solo informazioni necessarie: saper selezionare è fondamentale. Ecco perché, di norma, non assistiamo mai alle scene "scontate". Ogni scena, per risultare necessaria, deve riferirsi in qualche modo alla trama principale o ad uno dei *subplot*, le sottostorie che arricchiscono una sceneggiatura.

Non deve, insomma, essere slegata dal resto solo perché, è "una gran bella scena". Bisogna servirsi dell'azione quando questa può sostituire il dialogo: pensare per immagini, per uno sceneggiatore, è fondamentale. Mostrare una bottiglia d'alcol vuota ed un posacenere colmo di mozziconi è molto più efficace che far dire a qualcuno che un personaggio beve e fuma.

La scena deve contenere una parte di azione che movimenti in qualche modo tutte le situazioni statiche (cene al ristorante, spostamenti in auto, ecc.). Bisogna, insomma, inventarsi un espediente interessante in ogni sequenza che per definizione è portata all'immobilità, come nel caso delle scene che spiegano i misteri della trama o sono incentrate su fitti dialoghi. L'azione deve essere inserita nel corretto contesto e deve legarsi alla scena precedente e a quella successiva: il legame fra le varie scene è ciò che costruisce l'alchimia di un film o di un telefilm. E' fondamentale ricordare anche che ogni scena deve inoltre avere un inizio, uno svolgimento e una fine.





che cosa è una sceneggiatura - 4.3

Come riporta il testo *Manuale del film*⁶, prima di un film, delle sue immagini e dei suoi suoni, c'è un'idea. Nel caso di un film narrativo, quest'idea è l'idea di una storia, limitata spesso a una situazione, a un evento, a uno o due personaggi.

E' l'abbozzo di una storia possibile. Questa idea si deve articolare, precisare, definire. Deve prendere forma, farsi a tutti gli effetti una storia, una storia tuttavia diversa da altre storie, una storia fatta per essere raccontata attraverso delle immagini. E' così che nasce una sceneggiatura, ovvero una descrizione più o meno precisa, coerente, sistematica, di una serie di eventi, personaggi e dialoghi connessi in qualche modo fra loro.

La sceneggiatura è un processo di elaborazione del racconto cinematografico che passa attraverso diversi stadi che vanno dall'idea di partenza alla sceneggiatura vera e propria. Il *soggetto* è la prima manifestazione concreta di un'idea. E' un piccolo racconto, uno spunto narrativo, il breve riassunto di qualcosa che ancora non c'è ma che è probabilmente destinato a prendere forma: la storia di un film a venire.

E' contenuto in poche righe, talvolta però può avere una mole ben diversa, anche di centinaia e centinaia di pagine. E' il caso degli *adattamenti*, di quei film tratti da racconti e romanzi, che non si rifanno così a un'idea originale bensì a un'opera preesistente.

La fase successiva dell'elaborazione di una sceneggiatura è quella del *trattamento*, in cui gli "spunti narrativi del soggetto vengono sviluppati e approfonditi, con un'attenzione particolare all'ambientazione e alla precisazione delle situazioni." La storia è qui sviluppata in una decina di pagine, l'intrigo è già articolato, i dialoghi sono in parte abbozzati, in uno stile ancora indiretto. Al trattamento segue, anche se in alcuni casi i rapporti temporali si invertono, la *scaletta* che "segna la fase del passaggio dal momento letterario della storia a quello della costruzione del film." Qui il trattamento è sezionato, suddiviso in scene numerate. Non supera le due paginette e i venti o trenta episodi. La scaletta serve a tener sott'occhio l'intera storia del film. Possiamo controllarne i ritmi, vedere se l'inizio è lento o anticipa troppo ciò che va rivelato più avanti; se c'è una fase che stanca che va irrobustita con qualcosa di forte, oppure se c'è un'eccessiva concentrazione da diluire con una scena di riposo o di passaggio; se un personaggio entra troppo tardi o resta assente per troppo tempo... Trattamento e scaletta interagiscono fra loro dando vita alla sceneggiatura in cui sono messe in ordine tutte le scene del film, descritti con cura gli ambienti, personaggi ed eventi. La sceneggiatura poi subisce un'ulteriore fase di elaborazione dando vita a quello che è chiamato *découpage tecnico*. Qui le scene vengono divise in singole immagini, dette inquadrature o piani, che a loro volta



sono numerate, di esse si indica il contenuto, il punto di vista della cinepresa ecc. Esiste poi la possibilità di accompagnare al testo scritto di una sceneggiatura delle immagini, ovvero dei disegni che prefigurano quelle che saranno le inquadrature del film, dando così vita allo *storyboard*. C'è poi un ultimo senso che viene dato al termine di sceneggiatura, quello di sceneggiatura desunta dalla copia definitiva del film. In questo caso la sceneggiatura non precede più la lavorazione del film, ma la segue. Il suo autore non è più uno scrittore ma uno studioso di cinema che a partire da un film già realizzato ne descrive accuratamente le diverse inquadrature e scene, ne riporta i dialoghi, ne indica le soluzioni tecniche al fine di costruire uno strumento che consenta di conoscere e studiare meglio quel determinato film.



NOTE

¹ *John Boorman* (Shepperton, 18 gennaio 1933) è un regista, sceneggiatore e produttore cinematografico inglese.

² *Claude Sautet* (Montrouge, 23 febbraio 1924 – Parigi, 22 luglio 2000) è stato un regista e sceneggiatore francese.

³ *Pedro Almodóvar* (Calzada de Calatrava, 24 settembre 1949) è un regista e sceneggiatore spagnolo. Dagli anni ottanta del XX secolo è il regista più popolare del cinema spagnolo, rinomato anche a livello internazionale.

⁴ *Martin Marcantonio Luciano Scorsese* (New York, 17 novembre 1942) è un regista, sceneggiatore, attore e produttore cinematografico statunitense, di origini italoamericane considerato uno dei migliori registi della storia del cinema.

⁵ *Timothy William Burton*, (Burbank, 25 agosto 1958), è un regista, sceneggiatore, produttore cinematografico, animatore e disegnatore statunitense, noto per essere tra i registi di riferimento di un particolarissimo cinema dalle ambientazioni gotiche, fiabesche, poetiche e fortemente malinconiche, incentrato molto spesso su temi quali l'emarginazione e la solitudine e caratterizzato da una forte bizzarria creativa.

⁶ *Manuale del film*, linguaggio, racconto, analisi, Gianni Rondolino, Dario Tomasi, Utet, 1995 Torino, 2007, Novara.

05

5 l'immagine

- 5.1 la psicologia del personaggio
- 5.2 gli attori, corpi e atteggiamenti
- 5.3 l'ambiente



L'IMMAGINE

Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

la psicologia del personaggio - 5.1

Psicologia del personaggio significa “descrivere una persona nelle sue azioni e il suo modo di pensare e di vivere con immagini chiare ed evidenti.” Le posture dei personaggi, il gioco mimico-gestuale, i movimenti, l’abbigliamento e il trucco, i rapporti con le altre componenti della scena ecc. rivelano la *dinamica dei movimenti psicologici e/o narrativi* dei personaggi stessi, così come del loro carattere o della loro *condizione*, o, ancora della loro *relazione con l’ambiente che li circonda*.

Nel testo *Il racconto cinematografico*¹ si afferma che un ruolo nel cinema è essenzialmente un momento fugace e passeggero. Colui che lo interpreta impersona una certa vicinanza con molte storie filmate, mescolate alla propria. L’attore incarna anche la promiscuità fra un corpo e la sua filmografia, tra una silhouette e l’industria del cinema. Un attore di teatro porta con sé i ruoli precedenti e i rapporti umani con la società teatrale. Ma quest’universo astratto del denaro in cui si concretizzano i progetti e si decidono i film, appartiene e ha un volto solo al cinema.



gli attori, corpi e atteggiamenti - 5.2

Nel testo *Il racconto cinematografico*, **Marie Anne Guerin**² afferma che se la sceneggiatura è la prima tappa della narrazione e del copione di montaggio del film, il suo racconto principale è quello di un’incarnazione. I personaggi, attraverso il cinema, diventano corpi di attori. Senza l’aspetto umano, animale o mostruoso, senza gli attori o modelli, non vi è realizzazione del racconto cinematografico.

È un’arte figurativa che non fa a meno dell’uomo. Le voci degli attori e i loro corpi, vengono da altri luoghi, al contempo dalla vita e da altri film. Sono stati registrati in tal posto e in tale data. Il campo vuoto, un paesaggio o un interno: reale o artificiale è una figura che introduce la profondità: crea uno spazio e un tempo prima dell’apparizione di un attore o dopo la sua sparizione, come testimoniano i western e le altre epopee. L’inserimento inevitabile della realtà può limitarsi alla figura, all’andatura, allo sguardo, alla voce, alla nevrosi e all’isteria degli attori. Nel corso di tutta la sua filmografia una sola cosa rima-

ne intatta: la sua voce, poiché, al di là del corpo, l’attore è fiato; e l’inquadratura una costruzione dello spirito. Il corpo degli attori di cinema è suddiviso, proprio come l’inquadratura in immagine e suono. Il principio narrativo di rottura fra corpo e voce permette allo spettatore d’immaginare volumi e costruzioni sonore che possano albergare nelle inquadrature sia in campo sia fuori campo. Come nel cinema muto, il suono e le parole sono spesso nascosti fuori campo.

Il significato del movimento e della conversazione degli attori è legato alla libertà e alla dinamica della sceneggiatura di montaggio che determinano il racconto. È come se, per ogni inquadratura, esistesse una buca ai confini del quadro dove si fabbricano i rumori e che orchestra l’universo sonoro dell’immagine.



Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

l'ambiente - 5.3

Gli ambienti hanno un ruolo decisivo nell'orientare la costruzione dell'universo diegetico da parte dello spettatore, sia perchè la qualità dello spazio rappresentato contribuisce a "situare" l'azione, a contestualizzare la presenza dei diversi soggetti sulla scena, sia perchè, la forma della presenza degli ambienti nel film, il rapporto con l'atto di vedere che li struttura, ne può valorizzare la funzione narrativa o, al contrario, quella pittorica. Un ambiente che vediamo sullo schermo può essere ripreso dal vero, può cioè esistere indipendentemente dal film, oppure può essere costruito appositamente per l'occasione. Spesso gli ambienti artificiali connotano la vicenda in senso fantastico e/o soggettivo, accentuandone la distanza dal mondo dell'esperienza comune. Tutto nel film è ridotto a un fondale bidimensionale, dal profilo della città ai tetti delle case, dagli alberi ai coni di luce, in modo tale da filtrare e trasformare la loro natura attraverso la mente del protagonista. Un simile uso di ambienti artificiali contribuisce solitamente a definire universi intrisi di soggettività. L'artificialità dell'ambiente non è tuttavia una condizione sufficiente per determinare una connotazione antirealista: spesso un film viene girato in studio per i motivi più vari (impossibilità di trovare una *location* che corrisponda esattamente alle esigenze del racconto, difficoltà di girare in luoghi troppo noti o molto affollati) ma ciò non inficia di per sé il suo possibile realismo. D'altra parte, non

basta nemmeno che un ambiente sia effettivamente esistente perchè si produca un effetto di realismo. Proprio per questo motivo, al di là della qualità dello spazio rappresentato è importante considerare la forma della presenza dell'ambiente e del paesaggio nel film, e in particolare la relazione tra paesaggio e racconto. Costruendo una tipologia del paesaggio filmico, cioè del paesaggio filtrato e contestualizzato dal film **Sandro Bernardi**³ propone cinque modalità, individuandole secondo una scansione più logica che cronologica, a partire da alcune dominanti strutturali. Una prima forma di presenza del paesaggio è quella che secondo Bernardi assume la configurazione di un "*panorama scheletrico del mondo*": si tratta di una presenza nella quale prevale la dimensione mostrativa del cinema, il puro atto del guardare il paesaggio, senza che questo gesto conduca a una comprensione e meno che mai a una funzionalizzazione narrativa di quanto è visto. Un po' più sbilanciata in direzione del racconto è la seconda modalità, quella del "*tempo dei giochi*" tipica di una fase di mezzo, in cui il cinema, pur avendo imboccato la via narrativa, non vi sottomette del tutto la rappresentazione e lascia spesso un respiro pittorico ai suoi paesaggi. Secondo Bernardi, la terza modalità, è quella del "*tempo dei miti*," il paesaggio viene maggiormente integrato all'interno del racconto, basti pensare a un genere come il western, che fa del paesaggio il luogo dal quale proviene la mi-



naccia in forma di indiani. La quarta modalità, quella delle "*aperture sui possibili*," rimanda a un uso del paesaggio che, pur partecipando al racconto, non si limita a chiudersi, e si apre invece alle "altre possibilità" del racconto stesso: i molti esempi di personaggi che riguardano il mare e di personaggi che guardano, indicano proprio una forma di racconto che tende a travalicare i suoi stessi limiti. Infine, la quinta e ultima modalità indicata da Bernardi, rimanda a un "*tempo della riflessione*" in cui il cinema, mostra oltre allo sguardo dei personaggi, lo sguardo della macchina da presa che si affianca all'altro in forma sempre più autonoma, uno sguardo che perciò acquista una dimensione metalinguistica e che permette di far valere la consistenza dello spazio e quasi del vuoto dentro l'inquadratura.



NOTE

¹ *Il racconto cinematografico*, Marie Anne Guerin, Lindau, 2006, Torino.

² *Marie Anne Guerin* è insegnante di cinema all'Università de Paris III e scrittrice per i "Cahiers du cinéma", "Trafic" e "Vertigo".

³ *Sandro Bernardi* è professore di Storia e critica del cinema all'Università di Firenze, Facoltà di Lettere e Filosofia, dal 2003, Visiting professor in varie Università europee, Parigi, Londra, Budapest, redattore della rivista «Cinema e Cinema» dal 1975 al 1988. Collabora attualmente alle riviste italiane «Drammaturgia», «Paragone», «Biblioteca teatrale», «Bianco & nero» e alle riviste francesi «Positif» e «CinémAction». E' direttore del sito "Il cinema scritto".

06

6 l'inquadratura

- 6.1 inquadrare
- 6.2 l'ambiente e la figura
- 6.3 la luce e il colore
- 6.4 la scala dei piani e il volto umano
- 6.5 lo spazio
- 6.6 soggettiva e sguardo
- 6.7 i movimenti di macchina

L'INQUADRATURA



Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

inquadrare - 6.1

Dal libro *Manuale del film*¹: un film è fatto di immagini in movimento che prendono il nome di inquadrature. L'inquadratura può essere definita come rappresentazione in continuità di un certo spazio per un certo tempo. Spazialmente l'inquadratura è costituita dalla porzione di realtà rappresentata da un certo punto di vista e delimitata da una cornice ideale costituita dai quattro bordi dell'inquadratura stessa, temporalmente dalla durata compresa fra il suo inizio, che segue la fine dell'inquadratura precedente, e la sua fine, che precede l'inizio dell'inquadratura seguente. Il termine inquadratura è a volte sostituito con quello di piano. Quando parliamo di *inquadratura* intendiamo un delimitare la messa in quadro che pone il problema del rapporto fra ciò che di un insieme è mostrato e ciò che invece non lo è, in quanto al di fuori dei bordi dell'immagine. Quando parliamo di *piano* ci riferiamo invece alla porzione di spazio rappresentata e alle modalità della sua organizzazione e composizione che sono determinate anche dalla cornice che racchiude tale spazio e dagli elementi che lo articolano. Un'altra caratteristica essenziale dell'immagine filmica è la sua bidimensionalità. L'immagine cinematografica si situa fra la bi-dimensionalità e la tri-dimensionalità e noi la recepiamo in termini di superficie e profondità. Se ad esempio un'inquadratura angolata dall'alto mostra un treno avanzare, lo spettatore percepirà un doppio movimento: uno *illusorio*

(verso di lui) e uno *reale* (verso il basso). Qui sorge un problema, quello della prospettiva. La *prospettiva* potrebbe essere definita come l'arte di rappresentare gli oggetti su una superficie piana in modo che questa rappresentazione sia simile alla percezione visiva che si può avere. Grazie alla prospettiva filmica l'immagine cinematografica può dar vita a un'illusione di profondità. Ogni inquadratura è sempre il risultato di scelte relative a due livelli. Il primo è quello del *profilmico*, ovvero di tutto ciò che sta davanti alla macchina da presa, che è lì appositamente per essere filmato e fa concretamente parte della storia narrata (ambienti, personaggi, oggetti). La nozione di profilmico è connessa a quella di messa in scena. Il termine, indica il lavoro di organizzazione, da parte del regista, dei materiali di ogni inquadratura. Il secondo livello che determina le caratteristiche di un'inquadratura è quello *filmico*, che concerne il piano discorsivo propriamente detto, il linguaggio del cinema, o più semplicemente, i modi con cui vengono rappresentati gli elementi pro filmici. Ogni inquadratura ci mostra dunque qualcosa e ce lo mostra in un determinato modo. Inquadrare è scegliere, selezionare, mettere in evidenza gli elementi significanti, quelli che lo spettatore deve individuare. La parola piano non ha lo stesso significato quando noi, ad esempio parliamo di piano fisso, primo piano o di piano sequenza. Nel primo dei tre casi il criterio di definizione riguarda l'assenza di ogni mo-

vimento filmico, nel secondo la distanza fra la macchina da presa e il soggetto ripreso e, nel terzo, un criterio di ordine narrativo e di implicito rifiuto del montaggio. Se nel cinema classico il film era diviso in scene e sequenze ognuna delle quali composte da più inquadrature facilmente identificabili e riconoscibili, il cinema moderno ha fondato parte della sua estetica sull'uso del piano sequenza che pur essendo, nei fatti, un'unica inquadratura dà però vita, attraverso i movimenti di macchina e degli attori, a una serie di immagini, a diversi quadri profondamente differenti fra loro, sia per ciò che rappresentano, sia per il modo in cui lo rappresentano.





Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

l'ambiente e la figura - 6.2

Lo spazio ambientale di un'inquadratura, così come quello di un intero film, può essere naturale, fondato cioè sull'utilizzo di uno spazio già esistente, parzialmente modificato o interamente ricostruito.

È solo nella seconda e, soprattutto, nella terza di queste tre possibilità che è corretto parlare di scenografia. La scenografia è così la modificazione o la creazione di un ambiente in funzione della ripresa cinematografica e della realizzazione di un film. L'ambiente è spesso legato alle figure, perlopiù umane, che vi entrano a far parte.

Nell'ambito dei film cosiddetti storici o comunque ambientati in epoche lontane, passate o future, si ricostruisce un ambiente perchè non potrebbero trovare negli spazi oggi esistenti uno scenario credibile. Certi generi impongono da sé l'uso di scenografie, come il musical, che nella sua natura fantastica trova la contrapposizione fra il tedio del quotidiano, ambiente reale e il fascino dell'evasione, ambiente ricostruito. C'è spesso anche una ragione economica: costa molto meno ricostruire in studio un'intera piazza che occuparla realmente con tutta la troupe per una settimana o più di lavorazione. Ma c'è soprattutto una volontà di controllo assoluto della messa in scena. Ricostruire un ambiente in studio determina la possibilità di modificarne degli aspetti per rendere più espressivo e funzionale l'ambiente stesso all'opera. Lo stesso discorso può valere per un qualsiasi interno. Ricostruire in studio un ap-

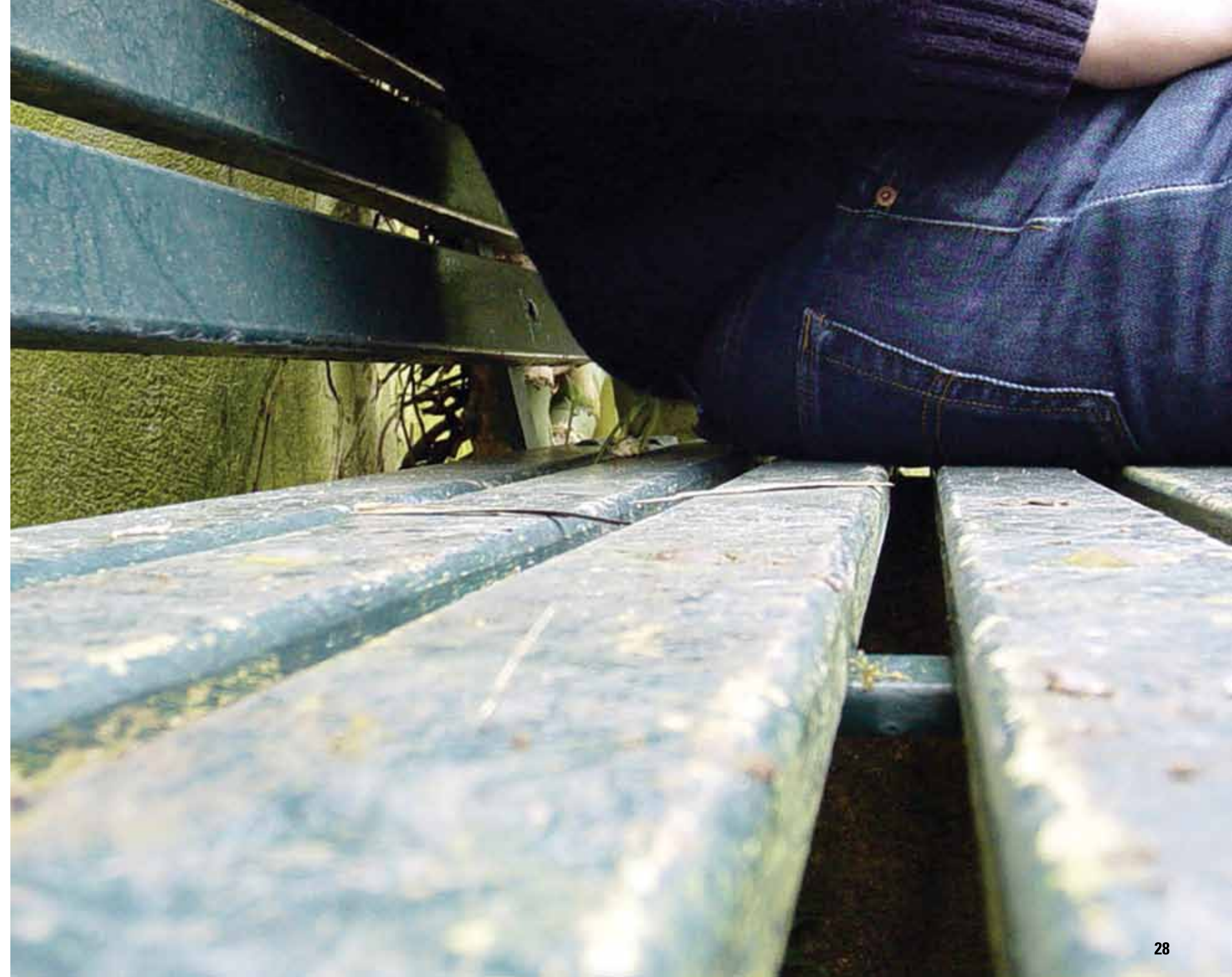
partamento non solo può aiutare tecnicamente la lavorazione del film ma può anche rendere questo spazio più funzionale all'espressione. Costruire i vani delle porte più ampi di quanto non lo sarebbero nella realtà, permette, ad esempio, di poter raddoppiare lo spazio all'interno di un'inquadratura mostrando non solo una stanza, ma anche parte di quella che le sta dietro e, eventualmente, ciò che in essa accade.

Martin² propone una tripartizione dei modi in cui si può concepire un ambiente:

1) *realista*: l'ambiente è quello che è. Gli ambienti disadorni, le strade piene di macerie, le desolate periferie del dopoguerra connotano una realtà sociale e storica ben precisa;

2) *impressionista*: l'ambiente è scelto, modificato o ricostruito a partire dalla dominante psicologica dell'azione, è il paesaggio di uno stato d'animo;

3) *espressionista*: l'ambiente può essere o meno funzionale alla dominante psicologica dell'azione ma questo ambiente è esplicitamente artificiale. Il mondo rappresentato è deformato e stilizzato in funzione simbolica.



Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

la luce e il colore - 6.3

Illuminare uno spazio o un personaggio è soprattutto organizzarlo, dargli una struttura, imporne un certo tipo di lettura alla quale lo spettatore non può sottrarsi. Attraverso il gioco delle luci e delle ombre, dei chiari e degli scuri, del colore, lo spazio cinematografico acquista senso, si drammatizza, diventa parte integrante e costitutiva della narrazione stessa. Una prima distinzione che è necessario indicare sin da subito è quella tra *luce intradiegetica* e *luce extradiegetica*. Con la prima delle due espressioni si intendono tutte quelle fonti di luce che fanno parte della messa in scena, della storia raccontata: lampadine, fuochi, candele ecc. Per luce extradiegetica si intende invece quel tipo di illuminazione prodotta da riflettori e superfici riflettenti che esistono solo nella realtà produttiva del film, e che per questo non possono mai essere mostrati dalla macchina da presa. Sono proprio gli effetti di questa luce extradiegetica e non le macchine che li producono a determinarne la natura del film. Funzione della luce diegetica è così a volte quella di giustificare tali effetti. Il volto di un personaggio è fortemente illuminato in un ambiente oscuro affinché lo spettatore possa concentrarsi sulla sua espressione. Causa di questa illuminazione sarà uno studiato gioco di luci creato a livello extradiegetico; ma per rendere credibile l'effetto risultante si potrà ricorrere a qualche elemento diegetico come ad esempio una candela fra le mani del personaggio, una lampada posta al

suo fianco, la luce della luna che filtra attraverso una finestra. Le caratteristiche fondamentali della luce sono quattro: *qualità*, *direzione*, *sorgente* e *colore*. Un'opposizione a cui sempre si ricorre quando si fa riferimento alla qualità è quella tra l'illuminazione *contrastata* e l'illuminazione *diffusa*. Il primo tipo di effetto, ottenuto attraverso l'uso dell'illuminazione diretta, crea netti contrasti all'interno dello spazio rappresentato tra zone in luce e zone in ombra. Tale soluzione è perlopiù usata in situazioni narrative di particolare intensità. Tra le sue funzioni essenziali c'è quella di drammatizzare lo spazio, che si trasforma in una sorta di scacchiera visiva in cui i conflitti della storia, quelli ad esempio, tra personaggi, vengono visualizzati in conflitti di luci e ombre. Tipico delle immagini a forti contrasti luministici è il dar vita a spazi privilegiati, spesso i più illuminati, che catturano quindi subito l'attenzione dello spettatore e permettono di conferire un particolare rilievo narrativo all'evento o all'esistente che occupa quello spazio. A determinare certe immagini contrastate gioca a volte un ruolo di primo piano quella che possiamo definire *luce dinamica*, ovvero quel tipo di illuminazione creata attraverso delle fonti di luci in movimento che determinano una rappresentazione dello spazio caratterizzata da un continuo processo di reversibilità fra le zone in luce e quelle in ombra. Anche questo effetto di luce si accompagna a situazioni narrative di tipo particolarmente

drammatico. Al contrario, l'illuminazione diffusa che dà vita a una rappresentazione più omogenea dello spazio, ricorre con maggior frequenza in situazioni narrative meno forti, più distese o, talvolta, dal carattere idilliaco. La *direzione* pone invece il problema del rapporto spaziale, del percorso che la luce compie fra la sua fonte e il suo oggetto. Si possono distinguere tre forme di traiettorie: la *luce frontale*, che tende ad eliminare le ombre e appiattisce l'immagine; la luce *laterale*, che, al contrario, tende a scolpire i tratti del volto e ad accentuarne il gioco di ombre e luci; il *controluce*, che stacca la figura dallo sfondo e ne evidenzia i contorni; la *luce dal basso* che distorce i tratti del volto creando forti effetti drammatici; la *luce dall'alto*, che ricorre con meno frequenza degli altri casi e tende a suggerire la presenza di una fonte di luce diegetica posta al di sopra del personaggio, ad esempio un lampione. Raramente lo spazio profilmico di un'inquadratura è illuminato da una sola sorgente di luce. Esse sono almeno due: la key light e la fill light. La *key light* è la fonte di luce primaria, che determina l'illuminazione dominante e struttura le ombre principali. La *fill light* serve invece a "riempire" l'immagine, per attenuare o eliminare le ombre create dalla key light. Il cinema americano classico privilegia un sistema a tre luci per ogni inquadratura: key light, fill light e back light. La key light è posta frontalmente, la fill light lateralmente e la *back light* alle spalle del personaggio e leggermente più in alto. In questo modo il personaggio è messo in evidenza dalla key light, scolpito dalla fill light e staccato dallo sfondo dalla back light. Uno dei compiti essenziali del cinema narrativo è quello di mettere ben in rilievo i propri protagonisti per favorire i processi di riconoscimento, proiezione e identificazione dello spettatore. Tale messa in rilievo trova, oltretutto nell'uso del primo piano, della tecnica del quadro nel quadro, del colore, dei movimenti di macchina, del montaggio anche nell'illuminazione uno dei suoi mezzi di realizzazione più efficaci. La luce può cioè servire a mettere in evidenza il personaggio, spesso il suo volto, in modo tale che lo spettatore possa meglio seguirne le azioni esteriori e, tramite queste,

anche quelle interiori. A volte però la luce lavora il volto di un personaggio da illuminare solo parzialmente in alcuni suoi aspetti. Spesso tale soluzione si accompagna a personaggi dal carattere ambiguo, misterioso, contraddittorio, personaggi di cui non possiamo cogliere l'essere tutto d'un colpo e di cui di conseguenza lo stesso apparire ci viene rivelato solo in modo parziale. Le luci del mondo sono riprodotte così come sono, senza essere trasformate dalle necessità del racconto e del senso. L'illuminazione sarà così indifferente: si potrà finire in prigione, perdere la moglie o il figlio, uccidere e morire senza che la luce registri il minimo mutamento di tono.

Ciò che conta è che essa renda conto del reale.

È solo negli anni cinquanta e sessanta che il colore si afferma in modo decisivo sul bianco e nero, sebbene la sua effettiva introduzione nel cinema risalga già alla metà degli anni trenta, per non parlare dei numerosi tentativi di colorazione della pellicola nati alle origini stesse del cinema. L'avvento del colore fu pensato inizialmente come un accrescimento delle potenzialità realistiche del cinema.

Tuttavia, anche a causa del tipo di pellicola vergine usata, i vividi colori degli anni cinquanta ben poco avevano a che vedere con quelli della realtà. Più che un effetto di realismo il colore si caratterizzò inizialmente per la sua natura decorativa e spettacolare. Si possono così distinguere diverse tendenze nell'uso del colore: quella realistica contrapposta a quella immaginaria, quella decorativa in contrasto con quella espressivo-psicologica. Il colore gioca, insieme alla luce e in stretta connessione con essa, un ruolo di primo piano nella composizione dell'immagine. È noto come i colori chiari attirino lo sguardo più di quelli scuri, come i toni caldi (rosso-arancione-giallo) ci attraggono maggiormente di quanto non facciano quelli freddi (dal viola al verde). Una macchia di colore rossa in un'inquadratura dominata da tonalità fredde cattura immediatamente lo sguardo dello spettatore, imponendo così una lettura dell'immagine e una sua gerarchizzazione ben determinate; i colori vividi di uno sfondo possono accentuare la sua importanza rispetto a ciò che è posto sul davanti dell'immagine.

Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

Inquadrature dominate da uno o due colori si leggono molto più rapidamente di piani attraversati da numerosi colori che danno vita a uno spazio più frammentato. Il colore ha un processo di costruzione proprio ad ogni specifico film. Si tratta di costruire delle associazioni arbitrarie fra un colore e un determinato personaggio o motivo, in modo tale da far sì che le apparizioni successive di quel colore rinviiino all'elemento a cui in precedenza era stato associato.



Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

la scala dei piani e il volto umano - 6.4

In passato i film erano formati da un'unica inquadratura (niente montaggio), dominavano immagini in cui i personaggi occupavano uno spazio compreso fra una metà e i due terzi della verticale dell'inquadratura, la cinepresa era quasi sempre posta in posizione frontale, ad altezza di sguardo e in modo da collocare i personaggi al centro dell'immagine. Siamo di fronte a quello che è possibile definire il *grado zero* del linguaggio cinematografico, ovvero il semplice darsi di quelle condizioni minime affinché un film possa esistere. L'inquadratura, non implica solo uno spazio profilmico ma anche un punto di vista, quello della macchina da presa, attraverso cui questo spazio è visto, ripreso e, di conseguenza, mostrato allo spettatore. Quando si parla di "*scala dei piani*" si intende la diversa possibilità di ogni inquadratura di rappresentare un elemento profilmico da una maggiore o minore distanza. Si dovrebbe in realtà parlare di "*impressione di distanza*" in quanto non è solo la posizione della macchina da presa ma anche la lunghezza focale, dell'obiettivo prescelto che può determinare una rappresentazione più ravvicinata o distanziata. È evidente che maggiore è la distanza, maggiore è anche l'ampiezza del campo inquadrato. La scala dei piani parte da inquadrature più ampie e distanziate per arrivare a piani più ristretti e ravvicinati. Il *campo lungo* o *quello lunghissimo* è quel tipo di inquadratura che abbraccia una porzione di spazio particolarmente estesa. La sua funzio-

ne è principalmente di tipo descrittivo. Se la figura umana è presente al suo interno essa è perlopiù ridotta a semplice elemento ambientale, subordinata alla rappresentazione del paesaggio. È ad esempio, un tipo di figura ricorrente nel cinema western che rappresenta spesso una realtà in cui l'uomo è parte integrante della natura stessa. Il campo lungo tuttavia tende a sdrammatizzare la realtà rappresentata tramite una visione distanziata che invita lo spettatore a una diversa forma di partecipazione agli aventi rappresentati. La predominanza dell'ambiente sul personaggio, ridotto a una minuscola silhouette, ha finito molte volte col voler significare una sua condizione di impotenza, solitudine, oppressione, o col dar vita a tonalità liriche o epiche. È fuorviante pensare di attribuire ad ogni tipo di inquadratura, sia essa un campo lungo o un primo piano, un significato univoco e determinato, in quanto le sue valenze sono costruite dal contesto narrativo e stilistico in cui si viene, di film in film, a trovare. Il campo medio ristabilisce un certo equilibrio nei rapporti tra ambiente e figura umana dal momento che questa occupa circa un terzo o una metà della verticale dello spazio rappresentato. La *figura intera*, dove la figura umana occupa un'altezza pari a due terzi o più della verticale dell'immagine, è la prima di quelle inquadrature che invece affermano la centralità del personaggio, il suo predominio rispetto all'ambiente. Tale caratteristica si accentua con le

figure successive: il *piano americano* (dalle ginocchia in su), la *mezza figura* (dalla vita in su), il *primo piano* (dalle spalle in su) il *primissimo piano* (solo il volto umano), il *particolare* (riferito a una parte del volto o del corpo umano) e il *dettaglio* (che invece riguarda il piano ravvicinato di un determinato oggetto). Scegliere all'interno di questa scala il tipo di piano con cui rappresentare un certo elemento profilmico è già in modo evidente una prima decisione presa dall'istanza narrante che può conferire un particolare valore alla realtà rappresentata. È inoltre necessario aggiungere il *campo totale*, il suo elemento fondante è quello di rappresentare per intero, o quasi, un ambiente, un interno o un esterno circoscritto e in particolare di mettere in campo tutti i personaggi che prendono parte alla scena rappresentata. Esso talvolta può aprire una sequenza per mostrare la nuova disposizione che i personaggi hanno finito con l'assumere dopo un loro spostamento o più raramente, per sottolineare una reazione collettiva a un evento improvviso che modifica lo stato delle cose. Il campo totale può essere considerato come informativo, è un tipo di inquadratura che gioca un ruolo essenziale all'interno della comunicazione narrativa. Il primo piano appare come una delle soluzioni espressive più familiari del linguaggio cinematografico. In passato veniva definito "testa tagliata" ed è quindi chiaro che le prime apparizioni di questi "volti ingranditi" venissero spesso utilizzate in film fantastici, come a dire che i primi piani erano possibili solo nei mondi dell'impossibile. In realtà, col primo piano lo spettatore penetra nell'intimità di ciò che succede sullo schermo: le ciglia battono, una mano che fremito... il volto in primo piano è la geografia di un personaggio, è la "drammatica rivelazione di ciò che realmente si nasconde nell'apparenza di un uomo." Il volto ora isolato, perde ogni contatto con l'ambiente che lo circonda, non ha più alcun rapporto con lo spazio. "Ciò che si afferma è la fisionomia, l'espressione." I primi piani sembrano guardarci. Vediamo dunque con i nostri occhi qualcosa che non esiste nello spazio. I sentimenti, gli stati d'animo, le intenzioni, i pensieri non sono oggetti che si trovano nello spazio, anche se per esprimerli l'uomo ri-

corre a gesti che pure esistono nello spazio. Il primo piano è una sorta di immagine-affezione e può suddividersi in due categorie: il *volto riflessivo* che pensa a qualche cosa e si fissa su un oggetto, che è ammirazione e stupore e il cui correlato è la qualità; il *volto intensivo*, che prova o risente qualcosa, tende verso un limite e oltrepassa una soglia, è desiderio e ha per correlato la potenza. Il primo piano dà vita a un processo di intimità fra personaggio e spettatore innescando così meccanismi di proiezione e identificazione sconosciuti ad altre forme di espressione. Il primo piano di un volto umano diventa una mappa di segni che lo spettatore deve decifrare per poter cogliere un sentimento, uno stato d'animo, un tratto caratteriale.

È in grado di rappresentare l'essere di un personaggio attraverso le sole immagini, senza l'ausilio di una voce che in qualche modo dica tale essere. A partire da un piano base posso definire per differenza altri tipi di inquadratura in conseguenza della loro angolazione. Avrò i seguenti tipi di piani: dal basso, dall'alto, da destra, da sinistra. Si deve poi tener conto anche delle inclinazioni oblique, quelle di cui la base dell'immagine non è parallela all'orizzonte della realtà inquadrata. L'angolazione laterale viene utilizzata ad esempio per conferire una maggiore dinamicità all'azione, triplicandone il movimento: non solo da destra a sinistra, ma anche dall'alto al basso e dal piccolo al grande o anche per determinare sugli spettatori un effetto shock. Generalmente le inquadrature angolate dal basso tendono a conferire un carattere di potenza, superiorità, esaltazione, minacciosità al rappresentato mentre le inquadrature dall'alto, tendono ad enunciare una dimensione di debolezza, soggezione, costrizione.



Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

lo spazio - 6.5

Proprio in quanto racchiusa da una cornice immaginaria, perché non si vede, ma molto tangibile per quel che riguarda i suoi effetti, l'inquadratura è definibile sulla base di un doppio criterio spaziale: lo spazio in campo e quello fuori campo. Possiamo definire lo *spazio in campo* come tutto ciò che ci viene mostrato e come spazio *fuori campo* tutto ciò che non ci viene mostrato ma che fa parte dell'ambiente. Lo spazio fuori campo è suddivisibile in sei diverse aree: quattro che stanno ai lati dell'inquadratura (a destra, a sinistra, in alto e in basso), una che è oltre la scenografia e un'ultima che sta dietro la macchina da presa. Diversi sono i modi con i quali è possibile rendere lo spettatore consapevole dell'esistenza di un'altro spazio. Il primo di essi è quello delle entrate e uscite di campo. Un personaggio che entra in campo non arriva chiaramente dal nulla, bensì da uno spazio contiguo a quello dell'azione, che noi non vediamo ma che fa parte della scena rappresentata. Tali entrate/uscite di campo possono avvenire da/verso ognuna delle sei aree che rappresentano lo spazio fuori campo, sebbene quelle più comuni siano le aree poste ai lati dell'inquadratura (un personaggio che entra da una porta). L'uscita "sul davanti," che è poi a fianco della macchina da presa, è piuttosto rara. Uscire passando a fianco della cinecamera significa infatti correre il rischio di renderne tangibile la presenza. Non sono molto comuni neanche le entrate dal

basso o dall'alto ma, talvolta esse possono suscitare un effetto di comicità nello spettatore, invitandolo così a ridere di un determinato personaggio, in altri casi, sono invece funzionali a degli effetti di paura. Un secondo modo di esplicitare il fuori campo è quello che passa attraverso lo sguardo del personaggio, ma anche tramite i suoi gesti e le sue parole, le sue interpellazioni. Lo sguardo del personaggio verso un determinato punto del fuori campo, nel suo indicare la presenza di qualcosa di esterno, lontano e sfuggente, esplicita immediatamente l'esistenza di ciò che è dato a vedere al personaggio ma non allo spettatore. Nasce così una dialettica tra il poter vedere e il sapere del personaggio e il non poter-vedere e il non sapere dello spettatore. Si accende nello spettatore da una parte un voler-vedere e sapere quello che il film si limita a suggerirgli, dall'altra un gioco di previsioni, l'azzardo di una o più ipotesi intorno a che cosa il personaggio sta vedendo. Il racconto filmico spinge lo spettatore in una condizione d'attesa e lo costringe a porsi delle domande e a darsi delle risposte che dovranno poi essere confermate. Un altro modo per mettere in comunicazione campo e fuori campo è quello di ricorrere al cosiddetto *suono-off*, ovvero alla presenza di una componente sonora diegetica di cui però l'inquadratura non mostra la fonte. La voce di un personaggio o la musica di una radio possono essere uditi dallo spettatore senza che le immagini ci mostrino

l'uomo che parla o la radio accesa. In questo modo il suono esplicita allo spettatore l'esistenza di uno spazio fuori campo, dando il via a quella dialettica di non vedere/non sapere e voler vedere/voler sapere. Il film racconta una storia attraverso l'articolarsi di due diversi piani: quello visivo e quello sonoro. A volte essi si integrano alla perfezione, altre, sembrano raccontare due storie molto diverse tra loro. Un ultimo e più elementare modo di ricorrere alla dialettica di campo e fuori campo è quello costituito dall'uso di inquadrature che tagliano il corpo di un personaggio, tenendone in campo solo una parte. Qui è importante distinguere tuttavia fra inquadrature che, tengono in campo parti del corpo che ci consentono di riconoscere il personaggio, come il volto, da altre che invece le nascondono. È solo in questo secondo caso, quando cioè tratti forti del personaggio sono confinati nel fuori campo, che le inquadrature in questione invitano lo spettatore a interrogarsi sul non-visibile. È evidente come il fuori campo vada distinto in fuori campo attivo e passivo. Il *fuori campo attivo* è quello in cui ciò che vediamo o ciò che sentiamo ci spinge a porci delle domande (Che cosa sta succedendo? Che cosa sta guardando quel personaggio?) e a elaborare delle ipotesi.

Il *fuori campo passivo* è invece quello in cui, il suono crea un ambiente che avvolge l'immagine, la contestualizza, senza però suscitare nessuna domanda, nessuna ipotesi. Inoltre è possibile fare altre due distinzioni, quella tra *fuori campo esterno*, e *fuori campo interno*. Possiamo intendere con questa seconda definizione quel fuori campo che è sotto un certo aspetto "in campo," perchè interno all'inquadratura, ma celato allo sguardo dello spettatore da un elemento profilmico (una tenda, un oggetto, un personaggio) che, per un certo tempo, lo nasconde. Si fa qui manifesta la volontà del film di trarre in inganno lo spettatore, di fargli credere che un certo soggetto o oggetto non sia presente in scena, per mostrarcelo poi all'improvviso e modificare così radicalmente il senso della situazione. Un'altra distinzione è quella fra fuori campo concreto e fuori campo immaginario. Il *fuori campo concreto* è quello spazio che è escluso dal piano di ripresa, ma che noi abbiamo già avuto modo di vedere in precedenza, al contrario il *fuori campo immaginario* è quel fuori campo a cui allude una determinata inquadratura ma che non abbiamo potuto vedere e che, al limite, non vedremo mai.

soggettiva e sguardo - 6.6

Esistono delle inquadrature definite come *soggettive*, che occupano nel corso della narrazione filmica uno statuto particolare. Esse infatti esprimono un punto di vista ben determinato che non è più, o meglio, non è solo quello dell'istanza narrante, bensì quello del personaggio. In una soggettiva noi vediamo quel che vede un determinato personaggio. Il punto di vista dell'istanza narrante, quello del personaggio e quello dello spettatore coincidono così in un unico sguardo.

La struttura base del sistema su cui si costruisce una soggettiva è stata definita da **Branigan**³ attraverso la seguente articolazione:

1) *punto*

2) *sguardo*

Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

3) *transizione*

4) *posizione della macchina da presa da cui si guarda*

5) *oggetto*

6) *consapevolezza della presenza del personaggio*

In una prima inquadratura è rappresentato un punto 1) nello spazio dove si trova un personaggio che guarda 2) C'è una transizione 3) di solito attraverso uno stacco, a una seconda inquadratura in un rapporto di simultaneità o continuità con la precedente. Questa inquadratura mostra un oggetto 5) da una posizione 4) che si presume essere quella del punto 1). Ciò che tiene insieme il tutto è la supposizione che il personaggio sia lì, in campo nella prima inquadratura e fuori campo nella seconda, a guardare quell'oggetto 6).

Associati al termine *soggettiva* troviamo spesso quelli di semisoggettiva e falsa soggettiva. Una *semisoggettiva* è un'inquadratura che pur rappresentando lo sguardo di un personaggio non ne rispetta sino in fondo la posizione. Ciò accade quando la macchina da presa è più vicina o lontana dall'oggetto di quanto non lo sia il personaggio o lo inquadra da un'angolazione leggermente diversa. Come semisoggettiva possiamo inoltre intendere quel tipo di inquadratura che ci mostra una determinata porzione di realtà così come la vede un personaggio dove, la macchina da presa non ne sostituisce lo sguardo ma si colloca leggermente alle sue spalle. È importante sottolineare l'esistenza di inquadrature che rappresentano il punto di vista di un personaggio, che ci mostrano quel che questi vede. Altra questione è quella della *falsa soggettiva*, ovvero dell'esistenza di inquadrature che si rivelano poi, o si trasformano nel corso della loro durata, in piani oggettivi. Ciò può accadere quando un piano in movimento simula l'avanzare di qualcuno in uno spazio determinato, un qualcuno che tuttavia, nel corso della du-

rata del piano, finisce con l'entrare in campo "oggettivizzando" il piano; proprio perchè potenzialmente divisa in diversi quadri, un'inquadratura può essere, a seconda dei suoi momenti, tanto oggettiva, quanto soggettiva. *Oggettività e soggettività* sono due livelli intercambiabili, un soggetto può diventare oggetto se guardato da qualcun altro, l'osservatore può farsi osservato, un'immagine che appare oggettiva può essere soggettiva e viceversa. La soggettiva pone indirettamente un'altra questione centrale: quella dello sguardo. Uno sguardo può disegnare dei percorsi di lettura privilegiati all'interno del campo o spingersi al di fuori di esso, può suggerire emozioni, sentimenti, tratti caratteriali, può stabilire dei rapporti tra due o più personaggi, può interpellare lo spettatore rivolgendosi direttamente verso l'obiettivo della cinepresa, può darsi come sguardo dell'assenza, uno sguardo che si perde in uno spazio altro, quello del sogno, del fantasticare, del ricordo.

Lo sguardo, è un elemento di importanza basilare. Un'ultima questione è quella del rapporto fra la soggettiva e i meccanismi dell'identificazione. Si tratta di distinguere tra un'identificazione primaria, quella dello spettatore con l'occhio della macchina da presa, e un'identificazione secondaria, quella coi personaggi.

Nell'oggettiva noi non vediamo il volto del personaggio su cui si dipingono i segni delle sue emozioni, nella soggettiva noi siamo calati dentro di esso e vediamo con lui e come lui ciò che suscita queste emozioni. Quest'uso della soggettiva, teso a mettere in primo piano i sentimenti del personaggio che ne è portatore, a invitare lo spettatore a riconoscerli e poi a "viverli" in prima persona, è di estrema importanza in quanto ci fa capire come certe soggettive, nei loro alternarsi alle oggettive del personaggio che guarda, non si limitino a rappresentare il punto di vista ottico di quel personaggio ma ne esprimano quello affettivo. La soggettiva non è così solo un guardare con il personaggio ma è un viverne le emozioni e i sentimenti.

i movimenti di macchina - 6.7

A determinare la dinamicità del filmico sono i movimenti di macchina. È attraverso essi che noi spettatori abbiamo l'impressione di muoverci nello spazio rappresentato, che può acquistare così una maggiore profondità. Un'inquadratura *dinamica* è un'inquadratura che si articola in più quadri mutando, nel corso della sua durata, i rapporti di distanza, altezza e angolazione della macchina da presa e di conseguenza dello spettatore con i principali soggetti rappresentati. I movimenti di macchina aumentano così le nostre informazioni sullo spazio rappresentato, danno ai soggetti e alla loro posizione una dimensione più definita, ne sottolineano la natura tridimensionale. Ci invitano, in sostanza, a muoverci nello spazio, divenendo un surrogato del nostro sguardo e della nostra attenzione. I principali movimenti di macchina e le loro caratteristiche essenziali sul piano tecnico sono:

- *la panoramica*, in cui la cinepresa, fissata su un cavalletto, ruota sul proprio asse in senso orizzontale o verticale; si potranno rinvenire così panoramiche verso destra, sinistra, l'alto, il basso e, ma piuttosto raramente, oblique. Un tipo di panoramica molto particolare è quella a 360° dove la macchina da presa esplora tutto lo spazio circostante a partire dalla posizione in cui essa si trova per ritornare

laddove il movimento era iniziato. È in sostanza un "guardarsi intorno" che tende ad esprimere un punto di vista soggettivo.

- *la carrellata*, in cui la macchina da presa è sistemata su un carrello che corre su binari o su un veicolo a pneumatici, *camera car*. Qui è la macchina da presa tutta a spostarsi nello spazio. Il movimento della carrellata può essere in avanti, in dietro, a destra, a sinistra, obliquo o circolare. Con l'espressione *carrellata aerea* si intendono quelle riprese fatte con l'ausilio di un aeroplano o di un elicottero.

Se il movimento di macchina è rapportato a quello di un personaggio o di un oggetto in movimento si parlerà di *carrello laterale*, quando la macchina da presa si muove parallelamente al personaggio e lo riprende di profilo, di *carrello a precedere*, quando la macchina da presa precede il personaggio inquadrandolo frontalmente e di *carrello a seguire* quando invece la macchina lo segue inquadrandolo di spalle. Con il termine inglese *travelling* si indicano i movimenti di macchina più complessi che uniscono alle possibilità dinamiche di panoramiche e carrelli quelle di far salire e scendere la cinepresa. Tali movimenti si realizzano con macchine come la *gru* e il *dolly*. La macchina da presa è fissata su un braccio mobile, collocato su una piattaforma a sua volta sistemata su un veicolo a ruote (*dolly*) o a una vera e propria gru

Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

che quindi consente una maggiore possibilità di elevazione e di spettacolarizzazione dell'immagine. In anni più recenti nuove apparecchiature sono state predisposte per rendere più agevoli le tecniche di ripresa dinamiche. Una di queste è la *steadicam*, un'intelaiatura dotata di un sistema di ammortizzatori, indossata direttamente dall'operatore, e su cui viene fissata un'apposita macchina da presa. Essa consente di mantenere la stabilità dell'immagine indipendentemente dai movimenti dell'operatore il quale, ad esempio, può correre, salire o scendere le scale, fermarsi all'improvviso senza provocare il minimo sobbalzo alla cinepresa. Mentre corre, l'operatore non deve più guardare dentro il mirino, ma può controllare l'immagine attraverso un piccolo monitor video di cui l'apparecchiatura è dotata. Un'altra apparecchiatura è la *louma*, un braccio meccanico in grado di spostare in qualsiasi direzione, sino a un'altezza di sette metri una cinepresa qualsiasi che, non pesi più di diciassette chilogrammi. Con la *louma* l'operatore non è più vicino alla macchina da presa, "in giro" con essa, ma se ne rimane tranquillamente a terra, controllando le operazioni attraverso uno schermo video. Un ultimo movimento di macchina è quello ottenuto grazie alla cosiddetta *macchina a mano*. Qui la cinepresa non è più fissata sul cavalletto, ma tenuta dall'operatore fra le mani o appoggiata sulle spalle. Il movimento della macchina non ha così più quella fluidità tipica di un carrello, di una panoramica o di un travelling, ma, al contrario, procede per sbalzi, scossoni, in modo discontinuo e irregolare. Questo tipo di movimento, divenne comune nella seconda metà degli anni cinquanta, col diffondersi del cinema-verità, che lo imponeva per dar vita a un rapporto più diretto e immediato con la realtà. Un uso frequente è presente in scene con azioni di guerra, risse, manifestazioni. Un problema a parte è quello posto dalla carrellata ottica, in cui la macchina da presa in realtà non si muove ma, può dar vita a passaggi da un piano più distanziato a uno più ravvicinato (zoom avanti) o viceversa (zoom indietro). La differenza che esiste, sul piano della rappresentazione dello spazio, fra un carrello e uno zoom è che con il movimento di macchina vero e proprio gli oggetti statici, disposti su più piani, guadagnano, nell'avvicinarsi della macchi-

na da presa, volume e solidità e che lo sfondo si dà con una certa profondità. Al contrario, l'immagine proposta dallo zoom dà degli oggetti, dello sfondo e dello spazio in generale una rappresentazione più appiattita e artificiale. Una prima essenziale funzione dei movimenti di macchina è, sul piano della rappresentazione dello spazio, quella descrittiva. Nel suo percorrere un ambiente, sia esso un esterno o un interno, un movimento di macchina assolve di solito a una funzione descrittiva, di rappresentazione dello spazio. In questo senso i movimenti di macchina determinano una sorta di sospensione del racconto, invitando lo spettatore a un momento d'osservazione più che di partecipazione. Attraversare uno spazio è anche modificare i rapporti fra campo e fuori campo, porre là ciò che era qui e viceversa. Il movimento di macchina in avanti, ci fa sì vedere meglio qualcosa, ma non per forza ci fa vedere ciò che prima non vedevamo. Ciò che è certo, è che, avvicinandoci a qualcosa, il movimento restringe il nostro campo di visione, mettendo, fuori campo una parte dello spazio prima rappresentato. Esistono due tipi di movimento, i *movimenti subordinati* e i movimenti liberi. I primi sono quelli che seguono la traiettoria di un personaggio o un oggetto in movimento, mantenendo costanti la velocità, uguale a quella di ciò che è rappresentato, la distanza e l'angolazione.

Sono movimenti di macchina la cui funzione principale è quella di tenere in campo l'elemento centrale del profilmico e di dirigere su esso l'attenzione dello spettatore.

I *movimenti liberi* sono invece quelli in cui la macchina da presa si muove autonomamente nello spazio rappresentato, per allontanarci da qualcosa e avvicinarci a qualcos'altro. Un movimento può avviarsi come subordinato, seguendo, ad esempio, la traiettoria di un personaggio, ma poi diventare libero, abbandonando il personaggio per mostrarci qualcos'altro. Un'importante modalità dei movimenti di macchina subordinati è la correzione di campo o, più recentemente, *re-inquadratura*. Si tratta di brevi movimenti della macchina da presa, rapportati a quelli di un personaggio che si sposta all'interno di uno spazio limitato: alzandosi ad esempio da una sedia, inchinandosi verso qualcosa o qualcuno,

avvicinandosi di un passo o due a un oggetto ecc. Compito di questi piccoli spostamenti di macchina, quasi inavvertibili agli occhi di uno spettatore e presenti in film molto più di quanto comunemente si creda, è quello di mantenere l'equilibrio e la centratura del piano nonostante gli spostamenti profilmici che continuamente minacciano la stabilità dell'inquadratura. I movimenti di macchina subordinati sono più vicini a un cinema giocato su un'istanza narrante che tende a farsi invisibile, mentre i movimenti di una macchina liberi si trasformano in momenti della rappresentazione filmica in cui il tessuto diegetico è attraversato da segni che rinviano a un'istanza altra, quella che il racconto enuncia, narra e intesse di significati. Un caso ricorrente è quello dell'inquadratura che apre una scena con un piano ravvicinato di un elemento profilmico, per poi, attraverso un movimento di macchina indietro, allargare il campo e includere nell'inquadratura altro spazio e altri elementi. In questo modo l'elemento che ha aperto il piano acquista un'importanza particolare tanto da poter costituire il fulcro semantico dell'intera scena. La stessa centralità è evidente quando un movimento di macchina avanza verso qualcosa o qualcuno mettendo così in rilievo ciò che, sullo schermo, diventa progressivamente più grande e che così noi spettatori possiamo vedere più da vicino. Possiamo parlare nel primo caso di *funzione estensiva* dei movimenti di macchina e nel secondo di *funzione selettiva*. Un'altra funzione essenziale dei movimenti di macchina è quella *connettiva*, di messa in relazione di due o più elementi profilmici: quello/i da cui parte, quello/i che mostra durante il suo percorso e quello/i a cui arriva, per poter così sottolinearne comunanze, differenze e opposizioni. C'è inoltre una dimensione per così dire affettiva dei movimenti di macchina, tesa cioè a rivelare la realtà interiore di un certo personaggio. Possiamo distinguere fra movimenti soggettivi e movimenti oggettivi. Il movimento di macchina in avanti a partire dallo sguardo di qualcuno, *movimento soggettivo*, può mettere in rilievo un determinato elemento diegetico (un oggetto o un altro personaggio) esprimendo così il senso particolare che esso assume per chi lo osserva:



Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

disprezzo, amore, volontà di possesso ecc. L'*avanzare oggettivo* della macchina da presa sul volto di un personaggio può enfatizzarne l'espressione e accentuare così la sua reazione emotiva in rapporto a ciò che sta accadendo: paura, stupore, fermezza ecc.

Talvolta questo avanzare verso il personaggio può preludere a un vero e proprio passaggio all'interiorità nel suo eventuale preparare la rappresentazione di sogni, ricordi o fantasie. Altre due caratteristiche essenziali dei piani in movimento sono la: durata e la velocità. I movimenti di macchina infatti stabiliscono delle relazioni fra ciò da cui partono e ciò a cui arrivano. Il problema della durata è connesso a quello della velocità: più lento è un movimento di macchina, maggiore è l'attesa a cui è costretto lo spettatore. In qualche modo la lentezza di un movimento di macchina può contribuire a effetti di suspense del racconto. Al contrario, un movimento di macchina particolarmente veloce, come quella che viene generalmente chiamata la *panoramica a schiaffo*, tende a introdurre improvvisamente nella narrazione elementi inaspettati, e può quindi farsi portatore di un effetto di sorpresa. Nell'ambito della dimensione temporale dei movimenti di macchina, non va dimenticata la loro possibile funzione ritmica, sia in rapporto al movimento interno alla diegesi, sia in rapporto all'accompagnamento musicale.

Il musical, è il genere più rappresentativo nel suo modulare la ritmicità dei movimenti della cinepresa a quelle musicale e coreografica.

**NOTE**

¹ Capitolo tratto dal libro: *Manuale del film*, linguaggio, racconto, analisi, Gianni Rondolino, Dario Tomasi, Utet, 1995 Torino, 2007, Novara; capitolo secondo, L'inquadratura, pp. 49-136.

² *Martin* 1985, Le langage cinématographique . Paris, Les Editeurs Français Reunis.

³ *Edward Branigan*, professor of Film&Media Studies.

07

7 il montaggio

7.1 che cosa è il montaggio

- il montaggio ellittico
- il montaggio alternato
- il montaggio narrativo
- il montaggio analitico
- il montaggio connotativo
- il montaggio formale
- il montaggio discontinuo

IL MONTAGGIO



Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

che cosa è il montaggio - 7.1

Tratto dal libro *Manuale del film*¹.

Quando le riprese del film sono terminate, in realtà per qualcuno deve ancora tutto incominciare: chilometri di pellicola sono stati impressionati, sviluppati e sistemati dentro numerose bobine, e aspettano qualcuno che vi metterà mano, le ordinerà, sceglierà fra le diverse riprese di una stessa inquadratura quella più efficace, unirà gli spezzoni scelti fra loro, ricostruirà scena dopo scena la storia del film così come era stata concepita in fase di sceneggiatura o modificata nel corso delle riprese. Inquadrature, intere scene, potranno essere eliminate, modificate o collocate in un momento del racconto diverso da quello in cui erano state originariamente previste. Questa fase di importanza capitale nella lavorazione di un film è quella che si chiama *montaggio*. Tecnicamenre il montaggio è quell'operazione che consiste nell'unire la fine dell'inquadratura con l'inizio della successiva. Per lo spettatore quest'operazione si traduce in quello che possiamo definire l'*effetto del montaggio*, ovvero il passaggio da un'immagine A a un'immagine B. Il montaggio è così innanzitutto un mettere in relazione due o più elementi fra loro; relazione che può darsi tanto sul *piano diegetico* (il personaggio dell'inquadratura A e quello dell'inquadratura B), che su quello *discorsivo* (l'angolazione dall'alto in A e quella dal basso in B), che, infine su quello *diegetico-discorsivo* (il personaggio ripreso dal

basso in A e quello dall'alto in B). Unire fra loro due inquadrature è dunque qualcosa di molto di più che una semplice operazione tecnica: è dar vita a un rapporto sulla base di un progetto narrativo ed estetico. La transizione da un'inquadratura all'altra avveniva tramite lo stacco, ovvero il passaggio diretto e immediato da un piano a quello successivo. Ma questo non è l'unico modo per passare da un'inquadratura a un'altra, troviamo infatti insieme allo stacco, la dissolvenza che può essere distinta in tre forme:

- *dissolvenza d'apertura*, l'immagine appare progressivamente a partire dal nero dello schermo;

- *dissolvenza in chiusura*, l'immagine scompare progressivamente sino a diventare nera;

- *dissolvenza incrociata*, l'immagine che scompare e quella che compare si sovrappongono per alcuni istanti sullo schermo.

Altre soluzioni di punteggiatura, cadute col tempo in disuso, sono quelle dell'iris, dove un foro circolare si apre o si chiude intorno a una parte dell'immagine e della tendina, dove la nuova immagine si sostituisce alla precedente facendola scorrere via dallo schermo.

Abbiamo poi i *piani di ambientazione*, ossia quel tipo di inquadratura prettamente descrittiva che avvia una scena col compito di introdurre i caratteri ambientali, di consentire cioè allo spettatore di conoscere o riconoscere il luogo in cui sta per svolgersi una determinata sequenza. Il piano di ambientamento entra a far parte di una precisa logica narrativa, quella che vuole mettere lo spettatore in grado di possedere tutte le informazioni necessarie a una corretta comprensione dell'episodio che sta per essere narrato. Esso inoltre svolge un ruolo essenziale nell'introdurre momenti di pausa nella narrazione, nel dare ad essa il suo "giusto respiro," nel promettere allo spettatore di passare non troppo bruscamente da una scena a quella successiva. Dal punto di vista spaziale il montaggio articola lo spazio in diverse unità, privilegiando di volta in volta quelle che appaiono essere le più importanti e mettendo così in rilievo gli eventi o gli esistenti che occupano o rappresentano quelle diverse unità. Si possono individuare due possibilità di dar vita alla rappresentazione filmica di uno spazio diegetico:

1) a un piano d'insieme dell'ambiente in questione seguono una serie di inquadrature che lo frammentano e che in qualche modo sono comprese nel piano originario. E' un tipo di rappresentazione dello spazio che tende alla chiarezza espositiva;

2) lo spazio di insieme è costruito attraverso una serie di inquadrature parziali che ce ne mostrano sempre e solo una parte e mai la sua globalità, qui è il montaggio delle parti a comporre l'intero.

Anche dal punto di vista temporale il montaggio ha il compito di selezionare quei momenti della storia narrata che hanno un'importanza maggiore di altri. Il cinema ha accordato le sue preferenze a una struttura lineare e cronologica tanto nell'ambito del singolo episodio che in quello della storia nel suo complesso. L'unica eccezione è rappresentata dall'uso dei *flashback*, ovvero da quei più o meno lunghi

dei veri e propri salti temporali in cui un evento passato è rievocato in un momento successivo della storia. I flashback possono essere divisi in due grandi categorie: quelli *diegetici*, che prendono vita dalle parole o dai pensieri di un personaggio che racconta o ricorda qualcosa avvenuto in passato, e quelli *narrativi*, propri cioè dell'istanza narrante che, senza la mediazione di un personaggio, racconta un episodio passato in un tempo successivo. Più raro del flashback è il *flashforward*, ovvero l'anticipazione di un evento futuro.

Quasi impossibili quelli diegetici che potrebbero solo darsi grazie alle facultà di un personaggio dotato di poteri paranormali, i flashforward sono quasi sempre narrativi in cui spesso il finale è anticipato nel corso della narrazione da immagini che già ce ne mostrano gli esiti. Nella costruzione di un episodio narrativo il montaggio può rispettare la durata reale ipotetica dando così vita a una coincidenza del tempo della storia e del tempo del discorso. Ma può anche non farlo, creando così una discrepanza fra le due forme temporali. Nel primo caso siamo di fronte a una *scena*, nel secondo a una *sequenza*. Se il tempo del discorso è più breve del tempo della storia è perchè la sequenza in questione contiene delle ellissi.

il montaggio ellittico

E' un montaggio di contrazione temporale che non solo omette il superfluo ma anche ciò che, pur se importante, il film non vuole mostrare allo spettatore. In questo modo l'ellissi invita lo spettatore a una partecipazione attiva, a lavorare con l'immaginazione, a "colmare i vuoti, a vedere ciò che non è mostrato, a comprendere ciò che non è detto." Esistono almeno tre modi per indicare un'ellisse, il primo è quello di ricorrere alle *dissolvenze*, una sorta di segno convenzionale che avvertiva lo spettatore della presenza di un'ellisse. Un secondo modo per indicare l'ellissi è quello del *campo vuoto*. Prendiamo il caso di un personaggio che esce di casa per andare a un appuntamento in un bar. La prima inquadratura, all'interno dell'appartamento, permarrà ancora sullo schermo dopo che il personaggio è uscito

¹ *note*

¹ Capitolo tratto dal libro: Manuale del film, linguaggio, racconto, analisi, Gianni Rondolino, Dario Tomasi, Utet, 1995 Torino, 2007, Novara; capitolo terzo, Il montaggio, pp. 137- 221

Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

di campo. La seconda, quella del bar, si aprirà con quel personaggio ancora assente per mostrarcelo poco dopo entrare in campo. Un terzo procedimento, infine è quello dell’inserito (*cut-away*) ovvero di un’inquadratura di transizione su qualcos’altro, che dura meno tempo dell’azione messa in ellissi. Una particolare forma di contrazione temporale è quella della cosiddetta sequenza a episodi o di montaggio che allinea un certo numero di brevi scenette, separate nella maggior parte dei casi le une dalle altre da effetti ottici e che si succedono in ordine cronologico. Ognuna di queste brevi scene è parte di un insieme più ampio che si svolge in una certa direzione narrativa di cui noi cogliamo il senso proprio attraverso questa successione di brevi evocazioni. La concentrazione temporale non è tuttavia l’unica possibilità di manipolazione della durata di un evento o di un insieme di eventi. Esiste anche, la possibilità dell’estensione, dove il tempo del discorso si fa più lungo del tempo della storia. Tale possibilità trova chiaramente nello *slow motion* e nel *fermo fotogramma*, in cui l’immagine in movimento si fissa sullo schermo divenendo simile a una fotografia, le sue forme d’espressione privilegiate. A livello di montaggio l’espansione può realizzarsi attraverso quello che è chiamato *overlapping editing*, ovvero un particolare effetto di montaggio dove la parte finale dell’azione rappresentata in un piano viene nuovamente mostrata in quello successivo.

il montaggio alternato

Alterna inquadrature di due o più eventi che si svolgono in luoghi diversi ma, di solito, simultaneamente e che sono destinati a convergere in uno stesso spazio. I due eventi devono avere fra loro un legame diegetico che può essere già stato esplicitato dal racconto (come accade negli inseguimenti) o che lo sarà in seguito (due diversi personaggi che finiranno poi con l’incontrarsi).

il montaggio narrativo

Dà vita a quello definito uno spettatore inconsapevole, che scivola docilmente nel mondo della finzione, si proietta nella vicenda narrata, si

identifica con i personaggi del racconto dimenticandosi di essere al cinema e di assistere ad uno spettacolo, finendo col confondere la realtà rappresentata sullo schermo per la realtà tout court. Per poter avvenire tutto ciò, il lavoro di scrittura del film deve essere il più mascherato possibile, tale operazione si definisce *cinema della trasparenza* o *montaggio invisibile*. Questo tipo di montaggio prende anche il nome di *découpage classico* ed è basato su tre caratteristiche fondamentali: *motivazione, chiarezza e drammatizzazione*. Il passaggio da un’inquadratura A a un’inquadratura B deve avere una sua ragione, deve rappresentare chiaramente ciò che sta accadendo, deve mettere in rilievo gli snodi drammatici e psicologici della situazione. Un altro principio chiave è quello della *continuità*, il cui fine primario è di controllare la forza potenzialmente disgregatrice del montaggio per dar vita a uno scorrevole flusso di immagini da un’inquadratura a un’altra e facilitare così la proiezione dello spettatore nel mondo della finzione, il suo cullarsi nell’illusione di realtà, il suo vivere in prima persona i sentimenti vissuti dai personaggi. Controllare la forza disgregatrice del montaggio significa cercare di dare il massimo di scorrevolezza possibile al passaggio di un’inquadratura a un’altra: questo avviene tramite alcuni accorgimenti quali la costanza e l’omogeneità dell’illuminazione e la centralità dei personaggi e dell’azione in rapporto allo spazio inquadrato, in modo da stabilire una certa continuità grafica fra un piano e l’altro. Un ruolo essenziale a tal riguardo è giocato dal *raccordo*, il cui compito è quello di mantenere degli elementi di continuità fra un piano e l’altro in maniera che ogni mutamento di inquadratura si dia nel modo meno evidente possibile. Fra i principali tipi di raccordo ricordiamo:

- il *raccordo di sguardo*: un’inquadratura ci mostra un personaggio che guarda qualcosa, l’inquadratura successiva ci mostra questo qualcosa;

- il *raccordo sul movimento*: un gesto iniziato dal personaggio nella prima inquadratura si conclude nella seconda;

- il *raccordo sull’asse*: due momenti successivi di un’azione sono mostrati in due inquadrature, la seconda delle quali è ripresa sullo stesso asse della prima, ma più vicina o lontana di questa in rapporto al soggetto agente;

- il *raccordo sonoro*: una battuta di dialogo, un rumore o una musica si sovrappone a due inquadrature legandole così fra loro.

Altro aspetto del *découpage classico* è quello del sistema dello spazio a 180°. Il modo migliore per spiegare il suo funzionamento è quello di partire da una scena di dialogo, costruita sul campo-controcampo, ovvero quel tipo di montaggio che mostra alternativamente due personaggi che dialogano. Quando uno dei due personaggi sarà inquadrato singolarmente, se lo sguardo del primo è rivolto verso destra, quello del secondo sarà rivolto verso sinistra, dando allo spettatore l’impressione che i due, parlandosi si guardino. Se tale regola venisse infranta, se cioè si attuasse lo scavalco di campo, tramite uno “sbagliato” posizionamento della macchina da presa oltre la linea immaginaria che unisce i due personaggi (x), questi finirebbero col guardare non più l’uno verso l’altro, bensì tutti e due nella stessa direzione creando, un certo spaesamento nello spettatore. L’uso dello spazio a 180° determina l’esistenza di altri raccordi:

- *raccordo di posizione*: due prsonaggi ripresi in un’inquadratura l’uno a destra e l’altro a sinistra, dovranno mantenere la stessa posizione in quella successiva;

- *raccordo di direzione*: un personaggio che esce di campo a destra di un’inquadratura dovrà rientrare a sinistra in quella successiva (a meno che non si voglia far credere allo spettatore che il personaggio stia ritornando indietro);

- *raccordo di direzione di sguardi*: nel corso del dialogo fra due per-

sonaggi la machina da presa sarà sempre posizionata in modo tale da far sì che, quando ognuno dei due personaggi viene inquadrato singolarmente, il suo sguardo si rivolga verso l’altro personaggio.

il montaggio analitico

Segmenta lo spazio rappresentato attraverso una successione di inquadrature che hanno il compito di determinare l’attenzione dello spettatore, di guidarne la visione, mettendo in rilievo parole, gesti e sentimenti che vengono così dati come più importanti di altri. E’ attraverso questo tipo di montaggio che il film decide per lo spettatore non solo cosa questi debba vedere e sentire, ma anche come, quando e per quanto tempo.

il montaggio connotativo

Si basa sulla costruzione del significato.

il montaggio formale

Si impone per la sua natura grafica e/o ritmica. Condizione necessaria perchè si parli di ritmo temporle è la brevità delle inquadrature. Possiamo distinguere tre forme ritmiche dominanti:

- il *ritmo regolare*: fondato sulla successione di brevi inquadrature della stessa durata;

- il *ritmo accelerato*: dove i piani che si succedono sono via via l’uno più breve dell’altro;

- il *ritmo irregolare*: in cui le inquadrature che si succedono presentano delle durate molto diverse tra loro.

il montaggio discontinuo

Un evidente modo di dar vita a forme di discontinuità spaziale è quello della violazione del sistema a 180°. Ci sono infatti alcuni registi

Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

che danno vita ad un sistema di rappresentazione dello spazio non più a 180°, bensì a 360°. Piuttosto che pensare a uno spazio diviso in due e collocare la propria macchina da presa nell'ambito di un semicerchio delimitato da quella che è la linea dell'azione principale, danno vita a uno spazio circolare, a 360° appunto, nell'ambito del quale sistemano liberamente la loro cinepresa. Piuttosto che stare al di qua dei personaggi, preferiscono girargli intorno. La posizione dei personaggi sarà così di volta in volta rovesciata sullo schermo, chi era a destra si ritroverà ora a sinistra e viceversa, così come destinato a mutare è lo sfondo su cui i due personaggi sono collocati. Un secondo modo di dar vita a forme di discontinuità spaziale è rappresentato da quello che gli americani chiamano *jump cut* e che in italiano viene spesso definito come *falso raccordo*. Dietro queste espressioni si nascondono due forme di raccordi "irregolari". La prima è quella che altera quel principio del cinema classico che vuole che due inquadrature consecutive di uno stesso personaggio o oggetto siano sufficientemente differenziate sul piano dell'angolazione (di almeno 360°) e della distanza, in modo che la nuova inquadratura abbia sufficiente autonomia. La seconda è quella in cui più piani di uno stesso personaggio si succedono mostrandolo in luoghi e tempi diversi. Il montaggio assume così una forte discontinuità sia sul piano spaziale (improvviso e immotivato passaggio da un luogo a un altro), sia su quello temporale (improvviso e immotivato passaggio da un tempo a un altro). Di fronte a questi falsi raccordi lo spettatore non può che vivere indipendentemente dal fatto che li riconosca o meno come tali, un senso di inquietudine, che nasce dal ritrovarsi di fronte a modalità di rappresentazione estranee a quelle in cui il cinema classico lo ha abituato. Insieme all'uso di uno spazio a 360° e al ricorso ai *jump cut*, un'altra frequente soluzione alternativa ai modelli della continuità è quella del ricorso a inserti non diegetici, che interrompono la regolare e continua successione di inquadrature attraverso piani estranei allo spazio e al tempo del racconto, che divengono spesso strumenti di associazioni metaforiche a cui l'istanza narrante ricorre per determinare il senso di una situazione.



08

8 il potere del suono

- 8.1 nascita e sviluppo del cinema
- 8.2 il sonoro cinematografico
 - il Vitaphone
 - il nuovo Western e il Kkangfilm
 - il sonoro stereofonico
 - il 70 mm
 - Mr Dolby
 - il sonoro digitale entra nel cinema: CDS
 - LC concept
 - il Dolby Digital
 - il DTS
 - l' SDDS
 - quattro colonne una pellicola
 - Dolby Digital e DTS: il 6.1
 - il presente
 - il futuro
- 8.3 il suono, l'immagine
- 8.4 la relazione suono - immagine
- 8.5 proiezioni del suono sull'immagine
- 8.6 l'analisi del suono



IL POTERE DEL SUONO

Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

8.7 suono e spazio

8.8 suono e tempo

8.9 suono e racconto: il punto d'ascolto

8.10 le funzioni del suono

8.11 i tre tipi di ascolto

- l'ascolto causale

- l'ascolto semantico

- l'ascolto ridotto

8.12 il montaggio del suono

8.13 la scena audiovisiva

8.14 il reale e la resa

8.15 l'audiovisione vuota

8.16 parole e voci

8.17 musiche

- musica come suono

- musica come esperienza soggettiva

- musica come linguaggio

- musica come una categoria della percezione

- musica come approfondimento storico e antropologico

- musica come costruito sociale

- musica come cura del corpo e/o dello spirito/Musicoterapia

- musica come tutto ciò che soddisfa desideri e aspirazioni

- musica come mito nella cultura occidentale

- musica come potenza che deriva dalle divinità

8.18 storia della musica

- la musica sacra

- il canto gregoriano

- la scrittura neumatica

- la nascita della notazione

- i trovatori

- la musica nell'umanesimo e nel rinascimento

- il barocco e il sistema tonale

- il classicismo e la musica romantica

- la musica contemporanea

- canto e musica nella tradizione folclorica

- la canzone popolare

- jazz e blues

- la popular music del XX secolo (Pop e Rock)

8.19 rumori

8.20 la colonna sonora

Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

nascita e sviluppo del cinema - 8.1

Prima di raccontare la nascita del suono e la diffusione del sonoro cinematografico è indispensabile aprire una breve parentesi sulla nascita del cinema e il suo sviluppo.

Innanzitutto il cinema è una forma d'arte moderna, nonché uno dei più grandi fenomeni culturali, nata alla fine del XIX secolo, nota anche come la settima arte. La rapida successione di immagini che contengono una ripresa frazionata della medesima azione è alla base di quella illusione ottica che noi conosciamo con il nome di *cinema*. Diffusa è la convinzione che il fenomeno della persistenza delle immagini sulla retina consenta allo spettatore di avere l'illusione del movimento.

Questa affermazione è sbagliata. Il fenomeno ora descritto consente all'occhio di percepire come un fascio di luce continuo ciò che, al contrario, è una rapida sequenza di lampi (nel cinema professionale 48 al secondo, pari a 24 fotogrammi al secondo: ogni fotogramma viene illuminato due volte); l'illusione del movimento è invece opera del cervello il quale, secondo meccanismi non ancora del tutto chiariti, "assembla" la raffica di immagini che gli vengono trasmesse in modo unitario creando da se medesimo l'illusione che tali immagini siano in movimento. Secondo alcuni studi la percezione del movimento si ha già con sole sei immagini al secondo, anche se, ovviamente, la fluidità dell'azione risulta molto scarsa. I primi film muti venivano girati a circa sedici fo-

togrammi al secondo; lo standard dei 24 fotogrammi fu codificato solo con l'avvento del cinema sonoro onde ottenere una velocità lineare della pellicola sufficiente per una dignitosa resa sonora della traccia.

Le pellicole cinematografiche vengono proiettate in apposite sale dette appunto cinematografiche o cinematografi, per lo più teatri, adattati ad ospitare uno schermo al posto del palco e un proiettore in fondo alla sala; oggi, visto il numero e la specializzazione in generi del cinema, la tendenza è di riunire più sale cinematografiche di varia capienza in una sola struttura creata appositamente, i *cinema multisala* o più semplicemente multisale.

I primi luoghi ad ospitare delle proiezioni cinematografiche furono dei teatri adattati per l'occasione con uno schermo. Inizialmente, infatti, essendo i film muti, non servivano apparecchiature per la riproduzione del sonoro, e una qualsiasi stanza si adattava alle esigenze.

Spesso, i proprietari dei locali ingaggiavano dei musicisti, in genere un pianista, per accompagnare musicalmente lo spettacolo.

Con l'avvento del sonoro, anche i cinematografi dovettero adattarsi alle nuove esigenze di quello che stava cominciando a diventare un ricco business, e nacquero le prime *sale cinematografiche* vere e proprie, dedicate esclusivamente alla proiezione di film. Cominciò così la prima età dell'oro del cinema, e le sale si diffusero rapidamente in tutto il mondo.

Il più antico cinema italiano ancora in esercizio, inaugurato il 15 dicembre 1905 e realizzato dall'architetto **Luigi Bellincioni** si trova a Pisa sul retro di Palazzo Agostini: il *Cinema Lumière*.

Il 19 ottobre 1906 vi venne realizzato il primo esperimento di sonorizzazione di pellicole da parte del professore **Pietro Pierini** dell'Università di Pisa, brevettato dalla *Fabbrica Pisana di Pellicole Parlate* sotto la dizione "*Sistema elettrico per sincronismo di movimenti*" e, dopo averne migliorato il funzionamento, come "*Isosincronizzatore*." Oggi ormai le sale uniche sono una rarità, e si sono sempre più diffusi i cinema multisala, che sfruttano il richiamo di più pellicole e sale più piccole per ottimizzare i ricavi, secondo la logica ormai diffusa dello show-business.

Una curiosità: il più piccolo cinema del mondo si trova in Italia.

Il *Cinema dei Piccoli*, con 63 posti a sedere, si trova a Roma all'interno del parco di Villa Borghese, e risale al 1934. Fu realizzato da **Alfredo Annibali** ed oggi copre un'area di 71,52 m². In origine si chiamava *Topolino*. Restaurato nel 1991, dispone di uno schermo di 5 metri x 2.5 metri, stereo sound ed aria condizionata.

I Drive-In, (Guida-Dentro tradotto letteralmente), sono una forma di cinema particolare che si diffuse soprattutto negli Stati Uniti d'America nel corso degli anni cinquanta e sessanta, che consisteva in proiezioni cinematografiche all'aperto, dove ci si poteva recare a vedere il film in automobile, sistemandosi nelle apposite piazzole allestite di fronte allo schermo, con a lato gli altoparlanti per l'audio (in alcuni casi era trasmesso su frequenze radio su cui ci si poteva sintonizzare con l'impianto stereo della macchina).

I primi rudimentali esempi di cinematografia erano semplici sviluppi di strumenti ottici, che potevano essere usati per proiettare immagini ferme ma in successione veloce, per fare in modo che l'occhio umano percepisce il movimento tramite la loro successione rapida.

Naturalmente, le immagini usate per questi strumenti dovevano essere scelte e preparate con cura per raggiungere l'effetto desiderato. Usando immagini simili tra loro, ma con lievi differenze, si poteva

trasmettere alla percezione del pubblico l'effetto del movimento.

Il principio è ancora oggi quello applicato nel campo dell'animazione. Con lo sviluppo della *fotografia*, e in particolare della pellicola cinematografica (film) di celluloidi, divenne possibile registrare le immagini "*in continuum*." L'uso della pellicola, inoltre, era decisamente più comodo per un sistema di proiezione delle immagini ad un pubblico, quando all'epoca si usavano strumenti che potevano essere utilizzati da una persona per volta, che doveva guardare all'interno dell'oggetto. Il 28 dicembre 1895 i fratelli **Lumière** proiettarono al *Grand Café des Capucines di Parigi* dieci film di circa un minuto l'uno, tra i quali un primo piano di uno dei fratelli e sua moglie che davano da mangiare a loro figlio e *L'arroseur arrosé* (L'innaffiatore innaffiato). L'intento dei fratelli Lumière era quello di dare allo spettatore la sensazione del vero, e ci riuscirono pienamente. Infatti in uno dei loro primi corti ripresero un treno che rientrava in stazione e chiunque lo vedeva aveva paura che il treno lo travolgesse. Il cinema fu inizialmente pura arte visiva. Comunque, quando un film veniva proiettato in un *cinematografo*, per lo più teatri adattati alle esigenze, i proprietari dei locali ingaggiavano dei musicisti per accompagnare la proiezione con della musica. I musicisti, solitamente pianisti, dovevano dunque adattarsi ed accompagnare l'umore del film nei vari passaggi.

Più tardi, lo sviluppo tecnologico permise di creare una *colonna sonora* sincronizzata con le immagini sullo schermo, e che poteva essere registrata a parte dalle riprese del film. I film sonori vennero inizialmente conosciuti come "*film parlanti*." L'ultimo decisivo gradino che ha portato il cinema alla concezione moderna fu l'introduzione del *colore*, che venne adottato più gradualmente rispetto al sonoro.

Come la tecnologia si sviluppò, sempre più film si avvalsero del colore.

Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

il sonoro cinematografico - 8.2

Il cinema sonoro è il cinema in cui le immagini sono accompagnate dal suono. Il cinema nasce infatti come cinema muto, cioè privo di suono, solo successivamente viene realizzata e utilizzata la possibilità di aggiungere alle immagini il suono. Il sonoro cinematografico nasce nei primi anni del XX secolo come sonoro non sincronizzato con le immagini cinematografiche. In tali anni infatti nasce la consuetudine, proseguita negli anni venti del XX secolo, di accompagnare la proiezione del film con musica eseguita dal vivo solitamente da un pianista o da un organista ma a volte anche da un'orchestra. Dalla metà degli anni '20 fino ai primi anni trenta del XX secolo si diffonde anche la pratica di utilizzare dei *dischi fonografici* (in quegli anni erano utilizzati dischi in bachelite a 78 giri) per l'accompagnamento musicale. I dischi erano riprodotti da particolari grammofoni in grado di diffondere la musica in tutto il locale dove avveniva la proiezione. Dopo il primo esperimento di sonorizzazione sincronizzata di pellicole da parte del professore Pietro Pierini, la prima a scommettere sul sonoro sincronizzato con le immagini cinematografiche fu la *Warner Bros* la quale nel 1925 acquisì dalla *Western Electric* il *Vitaphone*.

Il Vitaphone

Un sistema per il sonoro sincronizzato con le immagini cinematogra-

fiche nel quale il sonoro era registrato su disco fonografico (disco in bachelite da 16 pollici con velocità angolare di 33 giri al minuto). Il primo film con sonoro sincronizzato con le immagini cinematografiche prodotto a fini commerciali fu quindi un film della Warner Bros., *Don Giovanni e Lucrezia Borgia*, del 1926. La prima proiezione pubblica a pagamento avvenne nel *Warner Teather di New York*, il 6 agosto 1926. Per la prima volta il pubblico pagante poteva sentire effetti sonori come il cozzare delle spade durante i duelli e una musica sincronizzata con le immagini cinematografiche, quindi una musica scritta per commentare precise sequenze cinematografiche. Il sonoro sincronizzato con le immagini cinematografiche permise anche la realizzazione di film in cui era possibile ascoltare, oltre a suoni e musiche, anche i dialoghi degli attori, permise cioè la nascita del cinema parlato. Il primo film in cui fu possibile ascoltare la voce degli attori fu *Il cantante di jazz*, proiettato il 27 ottobre 1927 sempre dalla Warner Bros., in cui era possibile ascoltare gli attori sia parlare (una frase del protagonista rivolta al pubblico e un breve dialogo tra il protagonista e la madre in tutto) che cantare (varie canzoni). In Italia, il primo film sonoro e parlato fu *La canzone dell'amore*, realizzato nel 1930 da **Gennaro Righelli** e tratto, per ironia della sorte, dalla novella di **Luigi Pirandello** intitolata *In silenzio*.

Le novità rese possibili dal sonoro sincronizzato con le immagini cinematografiche furono gradite dal pubblico e i primi film con tale sonoro ebbero molto successo. Altri sistemi furono sviluppati e adottati, sistemi anche non utilizzando dischi fonografici come quelli che diedero vita al cosiddetto *sonoro ottico* in cui il sonoro è registrato direttamente sulla pellicola cinematografica su cui sono registrate anche le immagini cinematografiche tramite un procedimento ottico. Iniziò in questo modo un'evoluzione tecnica del sonoro sincronizzato con le immagini cinematografiche ancora oggi in atto volta ad ottenere le migliori prestazioni possibili. Con il successo dei primi film con sonoro sincronizzato con le immagini cinematografiche se ne comprese infatti le potenzialità: il potere di coinvolgere maggiormente il pubblico nella scena rappresentata. E proprio per aumentare sempre più il coinvolgimento del pubblico nella scena rappresentata tutt'oggi si studiano nuovi miglioramenti. L'avvento del sonoro sincronizzato con le immagini cinematografiche che permise la nascita del cinema parlato decretò anche la fine del cinema muto in quanto presto la gente iniziò a preferire ampiamente i film in cui era possibile ascoltare la voce degli attori. Ciò non significa che le produzioni del cinema muto siano di scarso valore artistico, molti film appartenenti al periodo del cinema muto sono infatti considerati oggi dei capolavori della cinematografia.

Il nuovo Western e il Klangfilm

Nel 1906, **Eugene Lauste** creò la prima *colonna ottica* (ma che viaggiava a parte dal film) e **De Forest** inventò il primo *sistema di colonna ottica stampata insieme alle immagini*, perfezionato poi nel sistema *Movietone*, adottato dalla *20th Century Fox*. Portando avanti le ricerche di questi due tecnici, la *Western* mise a punto un nuovo sistema, presentato per la prima volta con il film *Intolerance*, di **David Wark Griffith** (1916 - edizione sonora 1929). Alcuni problemi, però, riguardavano la stampa della colonna ottica, poiché essa doveva avvenire su un tipo di pellicola caratterizzata da un minore contrasto,

comportando la stampa di suono e immagini su pellicole separate. Contemporaneamente, in Europa, un gruppo di inventori tedeschi sviluppò il sistema, molto simile all'attuale, con una cellula di *Kerr*, sensibile ai cambiamenti di luce: il *Klangfilm*, che vide la luce con il primo film sonoro europeo, nientemeno che l'*Angelo azzurro* (Der Blaue Engel, Josef von Sternberg, 1930). La svolta fu data dall'*RCA*, che semplificò il tutto utilizzando una semplice *cellula solare* (o fotoelettrica). La cellula leggeva e interpretava le variazioni di densità di una speciale colonna, denominata appunto "a densità variabile," trasformandole in segnali elettrici che, opportunamente amplificati e indirizzati ad un altoparlante, davano origine al sonoro.

Il sonoro stereofonico

Dopo vari esperimenti di *stereofonia* nel cinema (il Napoléon di Abel Gance, presentato nel 1927, nel 1935 viene rielaborato dal regista nella parte audio, venendo dotato di sonoro stereofonico), il primo tentativo commerciale fu intrapreso nel 1942 con *Fantasia*, celebre opera di *Walt Disney*. Il sistema *Fantasound* aveva quattro canali audio ottici (registrati su una pellicola separata che viaggiava in sinc con quella delle immagine), tre dietro lo schermo e uno di controllo. Con l'allargarsi dei formati della pellicola e la crescente spettacolarità dei film anche il sonoro si adegua: il *Cinerama* (1952) utilizza una colonna sonora multicanale magnetica a sette piste, (Sinistro, Medio Sinistro, Centro, Medio Destro, Destro, Surround Sinistro e Surround Destro), separata dalla pellicola con la scena. Il *Cinemascope* (1953), invece, disponeva di quattro piste magnetiche separate, applicate sulla pellicola dove erano le immagini e con la configurazione canonica di tipo *Surround*.

Il 70mm

L'esperienza più emozionante fu l'introduzione del sistema 70 millimetri (o *Todd-A-O* che dir si voglia), che offriva immagini capaci di

Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

una stabilità, luminosità e definizione mai visti prima. Il 70mm ha sei piste magnetiche separate, cinque dietro lo schermo (Sinistro, Medio Sinistro, Centro, Medio Destro, Destro) ed una divisa tra gli altoparlanti circondanti la sala (*Surround*). Un sistema che ha dato davvero filo da torcere alle normali colonne sonore ottiche, visto che una bella colonna 70mm ha i canali totalmente separati e, nelle versioni più recenti, ognuno trattato con il riduttore di segnale *Dolby A*. Prima di passare al digitale, questo sistema è nettamente superiore a qualunque analogico ottico e, se ha il *Dolby SR*, anche ad un sistema digitale. Ma il 70mm, a fronte di una stabilità di immagine e luminosità superiore al 35mm, purtroppo ha di contro il costo elevato di stampa (a cui si sommano le spese per pistaggio e registrazione della colonna sonora), vista la lunghezza eccessiva che un film in questo formato raggiunge. In Italia questo standard è andato lentamente a morire, anche per il fatto che da noi non esistono più stabilimenti di sviluppo e stampa in grado di trattare una pellicola 70mm. Questa deve essere per forza stampata all'estero, e poi mandata in Inghilterra per il pistaggio analogico (Sinistro, Centro, Destro, Surround) registrazione e sincronizzazione audio.

Mr. Dolby

Nel 1965, **Ray Dolby**, un tecnico proveniente dalla *Ampex*, brevettò un sistema per minimizzare il rumore di fondo che affliggeva le colonne sonore e che aumentava drasticamente ad ogni trascrizione successiva alla prima. Nacque così il *Dolby A*, ed il primo film a beneficiare di questo sistema, anche se solamente durante le fasi di mixaggio e trascrizione della colonna sonora, fu *Arancia meccanica* (A Clockwork Orange, Stanley Kubrick, 1971). *Mr. Dolby*, non contento, trovò il modo di usare la stereofonia nel cinema infilandola nella colonna ottica. Ancora non pago, sfruttò questa stereofonia per codificarci dentro quattro canali, anche se non totalmente separati, poiché ognuno dipende dall'altro per la codifica. Inventò così il **Dolby Stereo**. Il primo film a sfruttarlo fu *Listomania* (Ken Russel, 1975), ma il vero boom questo sistema lo ebbe con *Guerre Stellari* (Star Wars, George

Lucas, 1977), che lanciò il *Dolby Stereo* in tutto il mondo. Purtroppo il film, poiché all'epoca il sistema era ancora fresco e non si poteva prevedere che sarebbe presto diventato uno standard, in Italia uscì con sonoro multicanale su banda magnetica. Oltretutto, si trattava di copie magnetiche pure, non mag-ottiche, ovvero contenenti le due colonne, quella multicanale magnetica e quella ottica mono. Undici anni dopo, nel 1988, fu la volta del **Dolby Stereo Spectral Recording, o Dolby SR**. Il sistema ha molta più dinamica del suo predecessore "A", in quanto la compressione/riduzione del rumore SR ricopre una gamma di frequenze assai più ampia. Si realizza, inoltre, l'introduzione di un quinto canale, il **Subwoofer**, che nel *Dolby Stereo A* era opzionale e nell'*SR* diventa obbligatorio. Il sistema viene utilizzato per la prima volta in *Robocop* (Paul Verhoeven, 1987), ma, essendo questo distribuito in Italia in *Dolby Stereo A*, si è dovuto attendere l'uscita di *U2 Rattle and Hum* (Phil Joanou, 1988) perché da noi si proiettasse un film in *Dolby SR*. In realtà, il film su e con gli U2 era in questo formato poiché la pellicola era presentata in versione originale (e quindi anche la colonna sonora era la stessa dei paesi anglofoni). Si è dovuto attendere un altro film, *Black Rain - Pioggia sporca* (Ridley Scott, 1989), per avere il primo film doppiato in italiano codificato *Dolby SR*.

Il sonoro digitale entra nel cinema: CDS

Non ancora soddisfatti, i ricercatori del sonoro cinematografico tentarono varie soluzioni, prima della solita *Dolby*, per fare diventare digitale anche il sonoro cinematografico, dopo l'introduzione del compact disc nelle nostre case. Il primo esperimento fu tentato nel 1990 dalla *Eastman Kodak Company*, che, in joint-venture con la *Optical Radiation Corporation*, propose il **CDS, Cinema Digital Sound**. Questo consisteva in una colonna sonora digitale che andava a sostituire la colonna ottica, rendendo incompatibile questo tipo di sonoro con la lettura tradizionale. Si rendeva quindi necessario stampare due versioni di uno stesso film, una con colonna digitale ed una con colonna

analogica standard. Un sistema escludeva l'altro: il normale lettore analogico non era adatto alla lettura delle informazioni digitali, ed il lettore digitale non poteva leggere il sonoro ottico standard. L'audio non era compresso, ma usava un sonoro *PCM* (pulse code modulation) con una risoluzione a 12 bit, che assicurava al sistema una dinamica di 90dB. Il primo film a fregiarsi del sonoro CDS fu *Dick Tracy* (Warren Beatty, 1990), in versione 70mm (il sistema poteva infatti venire applicato sia su pellicole 35mm che 70mm). Furono prodotti una manciata di film con questo tipo di audio (tra cui *the Doors*, Oliver Stone, 1990), prima che la *Optical Radiation Corporation* abbandonasse il sistema.

LC Concept

Alla fine degli anni '80, **Elisabeth Löchen** (che è anche produttrice cinematografica e realizzatrice di lunghi e cortometraggi) e **Pascal Chédeville** inventano il sistema che prende il nome dalle loro iniziali: *LC Concept*. Primo sistema audio digitale su disco ad essere impiegato commercialmente, fu però soppiantato, dopo solo circa tre anni, dal *DTS* (Digital Theater System), concettualmente molto simile, e il cui brevetto risulta essere stato registrato appena 18 mesi dopo quello dell'*LC Concept*. La similarità dei due sistemi spinse la ditta produttrice di quello francese ad intentare una lunga e costosa causa alla *DTS*, che portò alla proibizione di proiettare film in *DTS* nell'intero territorio francese. Perfino un blockbuster come *Jurassic park* (Steven Spielberg, 1993) fu proiettato in *Dolby SR*. Successivamente, il brevetto del sistema fu acquistato dalla *DTS*. Il sistema fu usato per la prima volta nel 1991 con una stampa sperimentale del film *Cyrano De Bergerac*, (di Jean-Paul Rappeneau con Gerard Depardieu 1990), mostrata come demo del sistema. Il film vinse il premio *César* come miglior sonoro. Nel 1994, il sistema fu modificato per funzionare con Cd-Rom al posto dei supporti magneto-ottici, ma questa versione non fu mai immessa sul mercato: nello stesso anno la compagnia fallì

per mancanza di fondi, una situazione frutto di una politica aziendale avventata (il sistema era inizialmente venduto solo a "grandi cinema prestigiosi") e della causa alla *DTS*. Il primo film a sfruttare commercialmente l'audio in *LC Concept* fu *Fino alla fine del mondo* (Bis Ans Ende der Welt, Wim Wenders, 1991), ma solo per la Francia. In totale, furono realizzati una trentina di film in *LC Concept*, tra i quali *Tutte le mattine del mondo* (Tous le matins du monde, Alain Corneau, 1991) *Basic instinct* (Paul Verhoeven, 1992), *Sulla terra come in cielo* (Sur la terre comme au ciel, Marion Hänsel, 1992), *Luna di fiele* (Croisière, Roman Polanski, 1992), *l'Amante* (L'amant, Jean-Jacques Annaud, 1992), *Arizona dream* (Emir Kusturica, 1993), *Cliffhanger* (Renny Harlin, 1993). L'*LC* utilizza due supporti magneto-ottico riscrivibili *Sony*, simili al compact disc, contenenti l'audio, e un normale film in 35mm, sincronizzati tra loro tramite un codice a barre inciso tra la perforazione e il bordo della pellicola, una parte all'epoca non ancora utilizzata (non c'erano infatti colonne sonore digitali *SDDS*). Sulla copia c'è anche il sonoro analogico, quindi il film è perfettamente compatibile con *Dolby SR*, *Dolby A* e mono. *LC concept* esiste in 2 formati: *LC 4*, con configurazione Surround, e *LC 6*, con configurazione 5.1 (Sinistro, Centro, Destro, Effetto Sinistro, Effetto Destro ed una pista dedicata al Subwoofer). In ambedue le versioni, l'audio è compresso usando l'algoritmo *MUSICAM* (Masking Pattern Universal Subband Integrated Coding and Multiplexing), che è una variante dell'algoritmo di compressione distruttivo (al pari dell'*mp3*, dell'*ATRAC*, del *Dolby Digital*, del *DTS* e altri) *ISO/MPEG Layer 2* (*mp2*). L'algoritmo provvede un rapporto di compressione 6:1, minore del *Dolby digital*, che è 17:1, e maggiore del *DTS*, 3,75:1. Diffuso solo in Francia, il sistema risulta essere stato montato esclusivamente nelle sale di *Parigi Max Linder Panorama*, *Gaumont Grand Ecran Italie*, *UGC Triomphe*, *UGC Normandie*, *Forum Horizon*. Di questa lista, il *Max Linder Panorama* sembra essere l'unico che ancora ha il sistema montato e si occupa di preservare pellicole e dischi. Fino a qualche anno fa, organizzava regolarmente proiezioni

Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

in questo formato nell’ambito del festival annuale “*Le Max Linder fait sa Cinémathèque*.” Se non altro, i sistemi CDS e LC Concept anno avuto il merito di avere introdotto il concetto di suono digitale nel cinema, anche se, contrariamente ad oggi, i segnali non utilizzavano algoritmi di compressione audio. Di certo sono anche stati fonte di ispirazione per gli standard che si usano ora, visto che le somiglianze del sistema Kodak con il Dolby Digital e l’SDDS e quelle del sistema LC Concept col DTS non sono poche, compressione del segnale audio a parte.

Il Dolby Digital

Nel 1991 furono condotti interessanti esperimenti dalla Dolby, che stampò delle copie di prova del film *Rotta verso l’ignoto* (Star Trek VI: The Undiscovered Country, Nicholas Meyer) con sonoro Dolby Digital 5.1. e le fece proiettare in alcuni cinema selezionati all’insaputa del pubblico, per testarne le reazioni. Lo stesso anno uscì *Batman - il ritorno* (Batman Returns, Tim Burton), primo film ufficiale in Dolby Digital, purtroppo da noi uscito l’anno dopo in un “semplice” Dolby SR. Il sistema non fa fatica ad affermarsi come standard, pur avendo alcuni problemi, legati non certo alla qualità ma al deterioramento dell’area in cui trova posto la traccia digitale ottica, ovvero tra una perforazione e l’altra. Questo problema è stato comunque previsto dalla Dolby, in quanto il sistema, anche per questioni di compatibilità, contiene una traccia ottica analogica Dolby SR. Il decoder si commuta automaticamente su questa traccia, nel caso il sistema di correzione degli errori abbia problemi a causa di una colonna digitale consunta.

Il DTS

Nel 1992 viene introdotto il sonoro DTS 5.1., della *Digital Theater System*, che vede la luce, stavolta anche in Italia, con l’uscita del film *Jurassic park*. Il sistema proposto dalla DTS ha qualche vantaggio, rispetto a quello Dolby. La compressione a cui vengono sottoposti i segnali audio è molto minore: 3,75:1 contro i 17:1 del sistema concorrente. Questo si traduce in una migliore definizione globale del segnale sono-

ro, una migliore direzionalità dei suoni, una migliore ed estesa risposta in frequenza ed una dinamica più elevata. Inoltre, la consunzione della colonna sonora è praticamente inesistente, poiché il sonoro non risiede più sulla pellicola, ma su un supporto diverso. Infatti il DTS sfrutta un Cd-Rom opportunamente codificato, contenente i segnali audio, che viaggia in sincrono con le immagini grazie ad un time code impresso tra la colonna sonora analogica e l’immagine. Il time code viene letto da un apposito congegno montato sul proiettore cinematografico.

L’SDDS

Un ulteriore sistema, usato principalmente in molti film prodotti dalla *Columbia Pictures*, di proprietà della *Sony*, è l’SDDS (*Sony Dynamic Digital Sound*). L’SDDS sfrutta il sistema di compressione digitale *ATRAC*, lo stesso del Minidisc, e ripropone la stessa distribuzione sonora del Cinerama e altri standard a sette canali, con l’aggiunta di un canale per il Subwoofer. È l’unico, infatti, a presentare un totale di 7.1 canali, nella disposizione Sinistro, Medio Sinistro, Centro, Medio Destro, Destro, Surround Sinistro, Surround Destro, più Sub. La sua colonna, essendo ottica, è stampata sui due estremi esterni della pellicola, e precisamente tra la perforazione e il bordo esterno di ciascun lato. Diversamente dalla colonna Dolby Digital, la colonna SDDS è incisa nello strato del ciano, che è l’ultimo strato colorato della pellicola. In pratica, eventuali graffi devono essere inferti alla pellicola molto profondamente per arrivare ad inficiare l’incisione SDDS. In questo caso, il processore passa alla lettura della seconda colonna, che è di riserva alla prima, e solo in gravi casi (pellicola graffiatissima da ambo le parti), il controllo passa alla colonna analogica. Come ulteriore sicurezza, il Sony Dynamic Digital Sound ha la seconda striscia digitale sfasata di 17 fotogrammi rispetto alla prima, di modo che, anche in presenza di una giunta che attraversi la pellicola da un lato all’altro, non si perda la sincronia con le immagini, diversamente da ciò che succede usando i sistemi digitali concorrenti. Purtroppo il sistema fatica molto ad affermarsi, almeno in Italia.

Quattro colonne, una pellicola

Oggi, dunque, una pellicola standard può arrivare ad ospitare quattro diverse colonne sonore: la canonica traccia ottica analogica, la traccia Dolby Digital, il time code per la traccia digitale DTS, e le tracce SDDS. Non è raro trovare film di importanza rilevante stampati in questo modo: la trilogia di *Guerre stellari*, nella sua versione restaurata e rimanipolata digitalmente, è stata stampata così, per lo meno in lingua originale. Infatti la traccia SDDS non c’è sulla stampa italiana, in quanto i cinema attrezzati con questo sistema nel nostro paese si contano sulle dita di una mano.

Dolby Digital e DTS: il 6.1

In occasione di *Guerre stellari episodio I*: la minaccia fantasma (Star Wars Episode 1: The Phantom Menace, George Lucas, 1999), viene presentato il sistema **Dolby EX**, che aggiunge un ulteriore canale Surround, il centrale, destinato alla parete posteriore del cinema. Il Dolby Digital si trasforma così da 5.1 a 6.1 canali, semplicemente aggiungendo il decoder SA-10 ad un sistema 5.1 preesistente. In risposta alla Dolby, ecco il DTS 6.1. Le colonne ES e 6.1 discrete sono compatibili coi precedenti sistemi e, inoltre, nonostante il sistema DTS permetta la codifica fino a 7.1 canali, anche questa società ha presentato un decoder aggiuntivo, il **DTS-ES Extended Surround**. Questo aggiunge il famigerato Surround Centrale anche per le colonne DTS, portando il sistema ad un totale di 6.1 canali, addirittura predisposto per l’aggiunta di un quarto canale Surround, da posizionare sul soffitto, sopra il pubblico. Due fra i titoli più famosi in DTS 6.1, all’epoca della sua uscita, furono il *Gladiatore* (Gladiator, 2000, Ridley Scott) e *Galline in fuga* (Chicken Run, Peter Lord e Nick Park, 2000). Tutti e due i decoder aggiuntivi, in realtà, funzionano a matrice. In pratica sono dei decoder pro-logic leggermente modificati.

Il presente

Ad oggi sono ormai pochi i film che non hanno una colonna sonora almeno in stereo. L’introduzione dei sistemi digitali multicanale ha fatto rapidamente scendere i prezzi che le società di mixaggio praticano per quei programmi (televisivi, cinematografici, ma anche per Playstation, eccetera) codificati in semplice Dolby analogico. Ormai si trovano anche parecchi programmi e plug-in per software famosi (come Adobe Premiere, Cooledit, Cubase VST e Wavelab) che danno la possibilità di creare colonne sonore in Dolby Surround con poco sforzo, anche a casa propria. Addirittura alcuni programmi creano colonne in Dolby Digital a 5.1 canali e oltre, così come esistono programmi per codificare audio in multicanale in DTS. Quindi, mixare una colonna in multicanale con codifica matriciale o con colonna digitale discreta, non è più così costoso come prima.

Il futuro

Abbiamo visto la riscoperta del 70mm, totalmente rinnovato, provvisto di sonoro digitale DTS. Purtroppo, però, in Italia, questo standard, già poco usato ai suoi tempi d’oro, non ha avuto molta diffusione. Per proiettare film in questo formato bisognerebbe riattrezzare i cinema, molti dei quali hanno cambiato le proprie macchine di proiezione, ingombranti bipasso 35/70mm, con “semplici” proiettori 35mm, ben più piccoli e agevoli (e meno costosi da mantenere). Ed è un peccato, perché il 70mm all’estero ha vissuto una seconda giovinezza, grazie al nuovo sonoro digitale. Seguendo la volontà di Stanley Kubrick, anche il suo *2001: Odissea nello spazio* (2001: A Space Odyssey, 1968) è stato rieditato in versione Director’s cut, in 70mm e sonoro digitale. E in Italia come lo abbiamo visto? Ovviamente in 35mm, nella quasi totalità dei cinema. Uno solo, il famoso multisala *Arcadia di Melzo*, l’ha presentato in 70mm, anche se con sonoro magnetico.

Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

il suono, l'immagine - 8.3

Dal libro *Manuale del film*¹: il cinema nasce come semplice successione d'immagini e privo dell'accompagnamento di un suono registrato.

Già nei suoi primi anni di vita, tuttavia, si avvertiva l'esigenza di una presenza sonora, in particolare di quella musicale.

Le ragioni di una tale esigenza possono essere diverse: vi si può vedere il bisogno di vincere la cosiddetta "terribilità del silenzio," o quello di coprire il fastidioso rumore della macchina da proiezione o, ancora, il voler aggiungere a quelle immagini così "vere" la dimensione che le mancava, quella sonora. Così in molte sale di proiezione si ricorreva alla presenza di un pianista e, nelle grandi occasioni, di un'intera orchestra. Già agli inizi degli anni dieci i problemi tecnici inerenti la possibilità di registrare e riprodurre il suono erano in parte risolti. Ma, come spesso accade, il sistema produttivo preferì utilizzare il più a lungo possibile le tecniche già esistenti, evitando il rischio di nuovi e pericolosi investimenti. Il primo film con un commento sonoro registrato direttamente sulla pellicola, ma ancora privo di dialoghi, fu *Don Giovanni e Lucrezia Borgia* diretto nel 1926 da **A. Crosland** e prodotto dalla *Warner Brothers*. L'accoglienza fu entusiastica e la Warner mise subito in cantiere un altro film sonoro, questa volta musicato e parlato che uscì l'anno successivo col titolo *Il cantante di jazz*. Il successo internazionale del film fu tale da aprire senza più ombra d'incertezza la strada al sonoro.

Nel volgere di un breve periodo, vennero realizzati nuovi progressi tecnici, come l'alleggerimento degli strumenti di registrazione e la possibilità di ricorrere alla presa sonora in una fase successiva a quella delle riprese vere e proprie, che consentirono al cinema sonoro di affinare le proprie possibilità espressive.

È così con la fine degli anni venti che nasce quella che impropriamente si chiama colonna sonora di un film, che non è formata da soli brani musicali, bensì da tutte e tre le materie d'espressione su cui si articola il suono: *parole, rumori e musiche*. La percezione visiva influenza quella sonora, così come quella sonora incide su quella visiva.

Non si "vede" la stessa cosa se anche la si sente, così come non si "sente" la stessa cosa se anche la si vede.

la relazione suono - immagine - 8.4

La presenza del suono può essere considerata come un elemento basilare fin dall'avvento del cinema, basta pensare come qualche anno prima dei Lumière, **Thomas Alva Edison**² avesse tentato di sincronizzare il suo kinoscopio, sorta di apparecchio in cui era possibile a una sola persona alla volta osservare brevi filmati, con il fonografo.

I film delle origini assimilavano numerosi espedienti di esibizione dalle forme rappresentative popolari più in voga alla fine dell'Ottocento, come il *vaudeville*, il circo e gli spettacoli musicali, ciò che rendeva la normale fruizione cinematografica tutt'altro che muta.

Numerosi film che avevano per oggetto musicisti, ballerine e illusionisti, erano trattati come vere performance dal vivo, e per questo motivo richiedevano un accompagnamento musicale; similmente, film che rappresentavano oggetti tradizionalmente associati agli effetti sonori risultavano incompleti senza i corrispettivi suoni, realizzati da rumoristi nascosti dietro lo schermo o da qualche parte della sala adibita alla proiezione. Era proprio nella sala, infatti, che si avviava al "silenzio" della pellicola: si andava dalla presenza di effettisti sonori, pianisti, fino alla partecipazione di intere orchestre per i film più importanti. L'avvento del sonoro alla fine degli anni venti rappresentò allora il perfezionamento tecnologico di una coesistenza fra suono e immagine che era presente fin dall'inizio. Certamente, la possibilità

di registrare il suono sulla pellicola costituiva un miglioramento non di poco conto, e il raggiungimento di una perfetta sincronizzazione resta un momento di svolta nell'evoluzione del linguaggio cinematografico. Una delle prime conseguenze dell'avvento del film parlato consistette proprio nella fascinazione per le possibilità di sincronia fra suono e immagine, evidente nei cosiddetti *talkies*, i primi film parlanti che finivano spesso per dare enfasi a tutto ciò che fosse suono, al punto da giungere alla completa integrazione della componente sonora all'universo diegetico e alla temporanea scomparsa di ogni accompagnamento musicale extradiegetico, tecnicamente inconciliabile con la presa diretta del suono. L'attenzione alla sincronizzazione del suono dette luogo tra l'altro al fenomeno del cosiddetto *mickeymousing*. Questo espediente, il cui termine proviene dai cartoni animati che ne hanno fatto un uso sistematico, consiste nell'accompagnare le azioni con figure musicali esattamente in sincrono, ed è tipico di tanti generi come, tra gli altri, la commedia musicale hollywoodiana: possiamo pensare, per esempio, al movimento comico di un personaggio che cade, accompagnato da un fragoroso strepito di strumenti (piatti, tamburi) in sincrono con il tonfo. La sincronia, la possibilità di ascoltare un suono, un rumore o una voce e di vedere contemporaneamente la fonte di quel suono, resta tutt'oggi una delle

Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

forme di costruzione audiovisiva più sfruttate. Ma fin dall'avvento del sonoro emersero molte varianti, a partire per esempio da quelle proposte nel *Manifesto del cinema sonoro* firmato da **Ejzenstejn, Pudovkin e Alexandrov** nel 1928, proprio agli esordi del parlato. Questo manifesto si schierava contro il sincronismo, proponendo al contrario l'*asincronismo*, e cioè la separazione del suono dalla sua fonte.

I firmatari del manifesto ritenevano che il suono avrebbe raggiunto una sua dimensione espressiva soltanto slegandosi dalla fonte, dialogando con le immagini in maniera più autonoma. Un film come *Il testamento del dottor Mabuse* di **Fritz Lang**³ (1932) sembra dirigersi chiaramente in questa direzione, dimostrando una grande raffinatezza nell'uso di nuove potenzialità messe a disposizione del cinema, e delle possibilità fornite dalla sovrapposizione o dall'occultamento dei suoni.

In diversi momenti del film il suono viene utilizzato quasi come una rima, in modo tale che la transazione tra una sequenza e la successiva avvenga in modo scorrevole. Emblematica, la sequenza in cui i protagonisti sono bloccati nel rifugio di Mabuse con una bomba a orologeria che si prepara a esplodere. Mentre sul piano sonoro prosegue il ritmo del ticchettio dell'ordigno nascosto, sul piano visivo passiamo all'inquadratura di un elegante gangster, intento a picchiare un uovo alla coque con un cucchiaino che riproduce un suono molto simile a, e "a tempo" con, quello della bomba ad orologeria. Nello stesso film abbiamo poi anche un eccellente esempio di occultamento dei suoni nella sequenza dell'omicidio del Dr. Kramm, mentre questi è nella sua auto in attesa del via libera del semaforo. Un killer del dottor Mabuse gli si avvicina, e suggerisce al proprio autista di suonare il clacson per scatenare il tipico effetto a catena negli altri automobilisti. Il grande concerto dei clacson risuonanti permette al Killer di sparare al Dr. Kramm senza che nessuno, neanche lo spettatore, possa avvertire il rumore della pistola. Il momento dell'omicidio è mostrato in campo lungo con le auto al semaforo: in questa inquadratura l'unico rumore in grado di poterci rivalare cosa succede al Dr. Kramm, quello della pistola, ci viene sottratto, e la sottrazione è giustificata dalla presenza di altri rumori.

Solo quando scatta il verde, e l'auto di Kramm resta ferma al suo posto, ci viene finalmente mostrato l'esito del delitto. L'occultamento del suono e la sua separazione dalla fonte può raggiungere anche effetti comici e irreali. Il cinema di **Jacques Tati**⁴ è forse l'esempio più eclatante di uso anticonvenzionale e originale del suono. In *Playtime*, una delle novità casalinghe esposte all'interno di una fiera di prodotti per la casa è costituita da una porta che, sbattendo, non provoca alcun rumore. La comicità di questa porta silenziosa "risiede evidentemente nel fatto che annulla il colpo di chi vuole esprimere la propria collera attraverso di essa, e anche nel fatto che non possiamo evitare di sentire il suono dentro di noi, di colmare la sua assenza." Allo stesso tempo, il fatto di poter ascoltare tutti gli altri rumori della sala fa diventare del tutto irreali quella porta muta al centro di un ambiente sonorizzato. Il suono, in altre parole, si fa notare per la sua assenza in mezzo a tante altre emissioni sonore. Un concetto fondamentale nel rapporto fra il suono e l'immagine è quello di *montaggio audiovisivo* che implica una relazione di simultaneità verticale fra la colonna sonora e la colonna visiva. Questa relazione va ben oltre la sincronia fra un suono e la sua fonte, e implica, la necessità di scegliere secondo quale criterio abbinare un suono a un'immagine. Un caso assai più frequente di impiego della musica è costituito dalla ricorrente presenza del *leitmotiv*. Per *leitmotiv*, termine di derivazione wagneriana che etimologicamente vuol dire "motivo conduttore," si intende una figura musicale che si trova associata a un personaggio, a un oggetto, a una situazione, a un luogo, a un concetto. Questo tema musicale ritorna nel corso del film attraverso ripetizioni, alterazioni melodiche, ritmiche ecc. che variano con l'evolversi della storia. Il *leitmotiv* contribuisce a dare unità formale al film, talvolta ad anticiparne gli sviluppi e concretizza in maniera esemplare una delle due funzioni principali della musica nel film, la *funzione empatica*. La musica empatica partecipa direttamente alle emozioni dei personaggi, le sottolinea, le amplifica. La musica può assolvere anche alla funzione opposta, la *funzione anempatica*, basata su un atteggiamento di sostanziale indifferenza nei confronti della scena commentata, non ostacola

l'emozione bensì la rafforza, trasferendo sulle immagini una prospettiva nuova. Un'altra funzione che va ricordata, peraltro non necessariamente limitata all'ambito musicale, è quella di *contrappunto didattico*, spesso erroneamente associata alla musica anempatica: la differenza è data dal fatto che, mentre quest'ultima prevede un impiego espressamente emozionale del suono, il contrappunto didattico punta piuttosto a veicolare l'idea, un pensiero. Nel contrappunto didattico, l'indifferenza nei confronti delle immagini genera un cortocircuito in cui il suono viene integrato per significare un concetto, e, in tale senso, più che ascoltato esso va interpretato. Un aspetto della relazione suono/immagine che va infine ricordato è quello dell'assenza di suoni, cioè del silenzio. **Roger Odin**⁵ ha insistito sul diverso valore che il silenzio può avere nel film: egli distingue in primo luogo il silenzio *cinematografico*, ovvero il silenzio del cinema muto, quello dei film ancora privi di colonna sonora, dal *silenzio filmico*, cioè il silenzio presente nel film sonoro. All'interno del silenzio filmico Odin distingue poi i silenzi *impliciti*, tipici dei film sperimentali, in cui il fatto di essere muti non ha una valenza particolare ma costituisce un aspetto molto frequente in queste produzioni, dai silenzi *espliciti*, in cui l'assenza di suono è resa manifesta: è ciò che accade nei film che fanno del silenzio uno dei suoi principali tratti distintivi. I silenzi espliciti possono dipendere sia da aspetti *oggettivi* (come la presenza di una barriera che impedisce l'ascolto di un suono) sia da aspetti *soggettivi*, legati alle condizioni psico-fisiche di un personaggio (per esempio la sordità). Quale che sia la funzione che assolve in rapporto alle immagini, il suono "cade" comunque in un certo spazio e in un certo tempo: le relazioni che esso intrattiene con queste dimensioni sono di grande importanza per l'analisi della colonna sonora.

Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

proiezioni del suono sull'immagine - 8.5

Dal testo *L'audiovisione suono e immagine nel cinema*⁶: i film, la televisione e i media audiovisivi in generale non si rivolgono soltanto all'occhio, essi suscitano nel loro spettatore, nel loro "audio-spettatore" una specifica disposizione percettiva che è chiamata *audiovisione*. Si continua a parlare di "vedere" un film o una trasmissione, trascurando la modificazione introdotta dalla colonna audio. Oppure ci si accontenta di uno schema aggiuntivo. Assistere a uno spettacolo audiovisivo consisterebbe insomma nel vedere delle immagini più sentire dei suoni, e ciascuna delle due percezioni resterebbe circoscritta al proprio ambito. In realtà, nella combinazione audiovisiva, una percezione influenza l'altra e la trasforma: non si "vede" la stessa cosa quando si sente; non si "sente" la stessa cosa quando si vede. Il cinema, arte dell'immagine, è un'illusione? Certo, e d'altronde che cos'altro potrebbe essere? Un'illusione audiovisiva che si trova nel cuore della più importante tra le relazioni suono-immagine: quella del *valore aggiunto*. Con valore aggiunto designiamo il valore espressivo e informativo di cui un suono arricchisce un'immagine data, sino a far credere, nell'impressione immediata che se ne ha o nel ricordo che ne conserva, che quell'informazione o quell'espressione derivino "naturalmente" da ciò che si vede, e siano già contenute nella semplice immagine. E sino a procurare l'impressione errata, che il suono sia inutile, e che esso ripro-

duca un senso che invece introduce e crea, sia tramite la sua differenza con ciò che si vede. Il fenomeno del valore aggiunto funziona soprattutto nel quadro del sincronismo suono/immagine, per il principio della *sincretisi* che permette di istituire una relazione immediata e necessaria tra qualcosa che si vede e qualcosa che si sente. Tutto ciò che sullo schermo è collisione, caduta, esplosione più o meno simulate con materiali scarsamente resistenti, assume tramite il suono una consistenza, una materialità di cui non si può fare a meno. Teorizzare che il suono nel cinema sia nella maggior parte dei casi *vococentrista*, significa ricordare che, esso favorisce la voce, la mette in evidenza e la separa dagli altri suoni. Durante le riprese è la voce a essere raccolta dalla presa audio, che è una presa di voce; ed è la voce che viene isolata nel missaggio, come uno strumento solista di cui gli altri suoni, musiche e rumori, non sono che l'accompagnamento. Parimenti, l'essenziale del perfezionamento tecnologico introdotto nella presa audio durante le riprese si è concentrato sulla parola. Non si tratta della voce delle grida, ma della voce come supporto dell'espressione verbale. E ciò che si cerca di ottenere registrandola non è tanto la fedeltà acustica al suo timbro originale, quanto la garanzia di un'intelligibilità senza sforzo delle parole pronunciate. Il vococentrismo è dunque, quasi sempre, un *verbocentrismo*. Ma se il suono nel cinema è voco-e verbocentrico, ciò

accade innanzitutto perchè l'essere umano, nel suo comportamento e nelle sue reazioni quotidiane, lo è altrettanto. Se egli sente, all'interno di un qualunque rumore d'insieme, delle voci in mezzo ad altri suoni (soffio del vento, musica, veicoli), sono quelle voci che innanzitutto catturano e concentrano la sua attenzione. Quelle voci parlano in un linguaggio che gli è accessibile, ed egli dapprima cercherà il senso delle parole, passando all'interpretazione degli altri elementi soltanto quando il suo interesse per il senso sia stato soddisfatto. Vi sono due modi per la musica di creare nel cinema una specifica emozione, in rapporto con la situazione mostrata. Nel primo, la musica esprime direttamente la propria partecipazione all'emozione della scena, rivestendo il ritmo, il tono, il fraseggio adatti, il tutto in funzione dei codici culturali della tristezza, della gioia, dell'emozione e del movimento. Possiamo allora parlare di musica *empatica* (dalla parola "empatia": facoltà di sentire i sentimenti degli altri). Nell'altro, essa mostra al contrario una chiara indifferenza alla situazione, dispiegandosi in maniera uguale, impavida e ineluttabile, ed è sul fondo stesso di questa "indifferenza" che si svolge la scena, il che ha per effetto non già quello di congelare l'emozione, bensì di raddoppiarla, inscrivendola su uno sfondo cosmico. A questo secondo caso, che si può chiamare *anempatico* appartengono in particolare le molte musiche per pianola meccanica, carillon e orchestra da ballo, le cui deliberate frivolezza e ingenuità rinforzano nel film l'emozione individuale dei personaggi e dello spettatore, proprio nella misura in cui fingono di ignorarli. La musica fa emergere la trama meccanica di quella tappezzeria emozionale e sensoriale. L'effetto anempatico riguarda nella maggior parte dei casi la musica, ma può anche essere utilizzato con i rumori: quando, per esempio, in una scena molto violenta o dopo la morte di un personaggio, un evento qualunque continua a svolgersi come se niente fosse. Le percezioni sonora e visiva, sono per natura più diverse di quanto non si immagini, queste percezioni si influenzano a vicenda e si prestano l'una all'altra, per contaminazione e proiezione, le rispettive proprietà. Il rapporto di queste due percezioni con

il movimento e l'immobilità è sempre fundamentalmente differente: perchè il suono presuppone, diversamente dal visivo, il movimento come prima condizione. In un'immagine cinematografica, dove comunemente molte cose si muovono, molte altre possono restare ferme. Il suono, invece implica necessariamente uno spostamento anche minimo, un'azione. Esso ha anche la possibilità di esprimere l'immobilità ma in casi limitati. Il *suono immobile* è quello che nel proprio svolgimento non presenta alcuna variazione, una particolarità, questa, che non si trova se non in alcuni suoni di origine artificiale: la tonalità del telefono o il rumore di fondo di un amplificatore sonoro. Anche certi torrenti e cascate emettono talvolta, scorrendo, un rumore vicino all'essere privo di variazioni, ma è assai raro che non vi sia traccia di irregolarità e di movimento. L'effetto di un *suono fisso* può essere anche creato, ma con un senso differente, tramite una variazione, un'evoluzione che viene ripetuta tale e quale all'infinito, "in anello." Il suono ha dunque una dinamica temporale propria. Le percezioni sonore e visive hanno ciascuna la propria andatura media: in linea di massima l'orecchio analizza, lavora e sintetizza più in fretta dell'occhio. Per coloro che ascoltano, il suono è il veicolo del linguaggio, e una frase detta fa lavorare molto in fretta l'orecchio (a paragone, la lettura con gli occhi è, salvo speciali allenamenti, nei sordi per esempio, sensibilmente più lenta). D'altra parte, se l'occhio è più lento, è perchè deve fare di più: lavora contemporaneamente nello spazio, che esplora, e nel tempo, che segue. Viene dunque superato rapidamente, dal momento che deve assumere entrambi. L'orecchio invece, isola una linea, un punto, quella linea nello spazio. In linea di massima, in un primo contatto con un messaggio audiovisivo, l'occhio è dunque più abile spazialmente, l'orecchio temporalmente. Nel corso dell'audiovisione di un film sonoro, queste differenze di velocità nell'analisi non sono colte in quanto tali dallo spettatore, poichè interviene il valore aggiunto. Perchè, per esempio, i movimenti visivi rapidi accumulati dai film di Kung-fu o dagli effetti speciali non creano un'ipressione confusa?

Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

Perchè essi vengono aiutati e “punteggiati” da punteggiature sonore rapide (fischi, grida, colpi e tintinnii) che marcano percettivamente determinati momenti e imprimono nella memoria una traccia audiovisiva forte. Il cinema muto, tuttavia, aveva già una certa predilezione per i montaggi di eventi rapidi: osserviamo però che, in quel tipo di sequenza, esso mirava a semplificare al massimo l’immagine, vale a dire a limitare la percezione spaziale ed esplorativa, al fine di facilitare la percezione temporale. Ciò comportava una visione altamente stilizzata, analoga a uno schizzo. L’orecchio ascolta per brevi spezzoni, e ciò che viene percepito e memorizzato da esso consiste già in brevi sintesi tra i due e i tre secondi dell’evoluzione del suono. Soltanto all’interno di questi due-tre secondi percepiti come una forma d’insieme, l’orecchio ha svolto assai finemente e assai seriamente il proprio lavoro di ricerca, in modo tale che il suo resoconto globale dell’evento, fornito periodicamente, è pieno di dettagli precisi e caratteristici assunti sul posto. Da ciò si giunge al seguente paradosso: noi non sentiamo i suoni se non un po’dopo averli percepiti. Si battano le mani brevemente e seccamente, e si ascolti il rumore che ne scaturisce: l’ascolto in realtà, l’aprensione sintetica di un piccolo frammento, memorizzato, della storia sonora seguirà l’evento vicino, ma non gli sarà del tutto simultaneo. Tra i diversi aspetti del valore aggiunto, uno dei più importanti conduce alla percezione del tempo dell’immagine, suscettibile di essere considerevolmente influenzata dal suono. Tale effetto di *temporalizzazione* ha tre aspetti:

- *animazione temporale dell’immagine*: la percezione del tempo dell’immagine è resa dal suono più o meno fine, dettagliata, immediata, concreta o al contrario vaga, fluttuante e generale;

- *linearizzazione temporale dei piani* che, non sempre corrispondono a una durata lineare nella quale il contenuto del piano due segue obbligatoriamente a ciò che mostra il piano uno e così via... Mentre il suono sincrono impone un’idea di successione.

- *Vettorializzazione, o drammatizzazione dei piani*, orientamento verso un futuro, uno scopo, e creazione di un sentimento di imminenza e di attesa. Il piano va in qualche direzione ed è orientato nel tempo.

Questi tre effetti dipendono dalla natura delle immagini e dei suoni messi in rapporto. Primo caso, l’immagine non ha di per sè stessa alcuna animazione temporale né alcuna vettorializzazione. È il caso di un’immagine fissa, o il cui movimento non è altro che una globale fluttuazione che non lascia attendere alcuna risoluzione: per esempio un riflesso nell’acqua. In questo caso, il suono è in grado di inserire l’immagine in una temporalità che esso introduce di bel nuovo. Secondo caso, l’immagine comporta un’animazione temporale propria (spostamento di personaggi o di oggetti, movimento di fumo, di luci, variazioni di inquadratura). La temporalità del suono si combina in questo caso con quella, già esistente, dell’immagine: sia per andare nello stesso senso, sia per distaccarsene leggermente allo stesso modo di due strumenti che suonano contemporaneamente. La temporalizzazione dipende anche dal tipo dei suoni. Secondo la sua densità, la sua tessitura interna, il suo aspetto e il suo svolgimento, un suono può più o meno animare temporalmente un’immagine, con un ritmo più o meno battente e serrato. Entrano qui in gioco differenti fattori:

- *natura del mantenimento del suono*: un suono dal mantenimento uniforme e continuo è meno “animatore” di un suono dal mantenimento accidentato e oscillante. Se si prova a utilizzare una nota tenuta e prolungata di violino, poi la stessa nota eseguita in tremolo con delle vibrazioni dell’archetto, la seconda creerà sull’immagine un’attenzione più tesa e immediata della prima;

- *prevedibilità o imprevedibilità dello svolgimento sonoro*: un ritmo regolarmente scandito nel suono, come un basso continuo musicale o un ticchettio meccanico, dunque prevedibile, tende a creare un’animazione temporale inferiore a quella creata da un suono dallo svolgimento

irregolare, dunque imprevedibile, che pone l’orecchio e l’insieme dell’attenzione in costante allarme;

Un ritmo troppo regolarmente ciclico può anche creare un effetto di tensione, perchè si individua, proprio in quella regolarità meccanica, la possibilità di una fluttuazione.

- *ruolo del tempo*: l’animazione temporale dell’immagine da parte del suono non è una questione meccanica di tempo; una musica più rapida non accelera necessariamente la percezione dell’immagine. La temporalizzazione dipende in realtà più dalla regolarità o dall’irregolarità del flusso sonoro che dal tempo nel senso musicale della parola;

- *definizione del suono*: un suono ricco di frequenze acute genererà una percezione più in allarme.

La temporalizzazione dipende anche dal modello di aggancio tra suono e immagine, e dalla ripartizione dei punti di sincronizzazione. Anche in questo caso, il suono attiva più o meno un’immagine a seconda che esso introduca punti di sincronizzazione più o meno prevedibili o imprevedibili. L’anticipazione controllata è un potente fattore di temporalizzazione. Perché il suono influenzi temporalmente l’immagine, sono necessarie un minimo di condizioni. Bisogna che l’immagine vi si presti, sia per la fissità e ricettività passiva, sia per sua propria attività (microritmi “temporalizzabili” tramite il suono) vale a dire, in questo caso, che essa contenga un minimo di elementi di struttura, di concordanza, di incontro e di simpatia o di antipatia attiva con il flusso sonoro. I *microritmi visivi* sono movimenti rapidi sulla superficie dell’immagine, causati da elementi quali: volute di fumo, pioggia, fiocchi di neve e al limite dallo stesso formicolio della grana foto-grafica, quando questo è visibile. Questi fenomeni creano valori ritmici e fluidi, che instaurano nell’immagine stessa una tem-

poralità vibrante, fremente. Il suono ha temporalizzato l’immagine non soltanto per effetto del valore aggiunto, ma anche, imponendo una normalizzazione e una stabilizzazione della velocità di scorrimento del film. Quando una successione di immagini non pregiudica di per se stessa il concatenamento temporale delle azioni che essa illustra l’aggiunta di un suono realistico e diegetico impone a essa un tempo reale e soprattutto lineare, successivo. Immaginiamo un tranquillo piano di un film esotico, in cui una donna è sdraiata su un dondolo situato su una veranda, assopita, e il suo petto si solleva a intervalli regolari. La brezza agita i tendaggi e fa tintinnare una delle campanelle di bambù appese vicino all’entrata. Le foglie dei banani fremono al vento. Possiamo benissimo proiettare questo piano assai poetico dall’ultima alla prima immagine, la cosa non cambierà in esso nulla di essenziale, tutto parrà ugualmente naturale. Si dirà allora che il tempo di cui questo piano è portatore è reale, dal momento che esso è pieno di microeventi che ricostituiscono la tessitura del presente, ma che non è vettorializzato: tra il senso che va dal passato al futuro e quello che va dal futuro al passato, non distinguiamo alcuna differenza sensibile. Ora prendiamo i suoni con i quali si potrebbe sonorizzare questa scena, suoni che abbiamo registrato sul posto, in presa diretta, o che abbiamo creato in seguito: la respirazione della donna, il vento, tintinnio delle wood-chimes. Invertiamo la colonna: non funziona più soprattutto il tintinnio. Perché? Perché ciascuno di quegli urti, costituito da un colpo e da una piccola risonanza decrescente, è una storia conclusa, orientata nel tempo in modo preciso e irreversibile. Invertito, esso si rivela immediatamente come “al contrario.”I suoni sono vettorializzati. I fenomeni sonori sono assai più caratteristicamente vettorializzati nel tempo, con un inizio, un centro e una fine non reversibili, di quanto lo siano i fenomeni visibili. L’animazione temporale dell’immagine da parte del suono non è un fenomeno puramente fisico e meccanico: in essa svolgono il proprio ruolo anche codici cinematografici e culturali. Una musica o un effetto sonoro e vocale che vengano percepiti come culturalmente

Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

fuori luogo nell'ambito in cui si inseriscono, non faranno vibrare l'immagine. Il valore aggiunto è reciproco: se il suono rende l'immagine differente da come sarebbe senza di esso, dal canto suo l'immagine fa sentire il suono diverso da come risulterebbe se risuonasse nel buio. Tuttavia, attraverso questo duplice movimento di andata e ritorno, lo schermo resta il principale supporto di questa percezione.

Il suono trasformato dall'immagine che esso influenza ripromette infine su quest'ultima il prodotto delle loro reciproche influenze. Uno stesso suono può dunque, a seconda del contesto drammatico e visivo, raccontare cose assai diverse, poiché, per lo spettatore cinematografico, più che il realismo acustico saranno innanzitutto il criterio del sincronismo, e in secondo luogo il criterio della verosomiglianza globale a condurlo ad applicare un suono a un evento o a un fenomeno. Il medesimo suono potrà dunque sonorizzare in modo convincente un frutto schiacciato in una commedia, e un cranio ridotto in poltiglia in un film di guerra.

Lo stesso suono sarà nel primo caso divertente, nel secondo insostenibile.



l'analisi del suono - 8.6

Uno dei problemi dell'analisi della componente sonora del film consiste nel fatto che il suono "non si presenta come un oggetto *ritagliato*, come lo possono essere una frase con gli spazi tra le parole, un film con gli stacchi di montaggio tra le inquadrature, o anche un'immagine i cui quattro bordi "tagliano" gli oggetti ripresi nel quadro e inducono una dialettica campo/fuori campo. "La colonna sonora appare spesso come un *continuum*, un magma ininterrotto che non è facile scomporre per analizzarne il contenuto così come avviene con le immagini. A ciò dobbiamo aggiungere anche l'inefficacia della tripartizione parole-musica-rumori cui si fa normalmente riferimento nell'analisi del suono. Un'occorrenza sonora spesso dimenticata ma assai importante è il *silenzio*. Così come in una partitura musicale la pausa è una nota a tutti gli effetti, allo stesso modo il silenzio costituisce un elemento espressivo autonomo che può essere oggetto di molteplici interpretazioni, a seconda che l'assenza di suono corrisponda alla sordità di un personaggio, alle caratteristiche materiali del film, a un paesaggio acustico rarefatto ecc. L'insufficienza della classica tripartizione è evidente anche se pensiamo a tutti quei casi in cui, per esempio, la parola abbandona la sua tradizionale funzione di veicolo di informazioni per diventare inintelligibile e avvicinarsi al rumore, o ponendosi su un registro più armonico alla musica. L'identificazione

di un suono può variare in base al suo uso e alle qualità interpretative dello spettatore, cioè in base a fattori pragmatici. La tripartizione parole-musica-rumori va riformulata sulla base della nostra capacità di identificare un suono come parola, rumore o musica in quel flusso continuo di informazioni che è la colonna sonora. Al fine di cogliere la complessità delle occorrenze sonore di un film diventa allora necessario padroneggiare una terminologia capace di restituire la natura eterogenea del suono. Un buon modo per analizzarlo è quello di vederlo come *oggetto sonoro*, cioè come un costrutto percettivo dotato di un *attacco*, la parte iniziale, di un *corpo*, la parte centrale, e di una *caduta*, la conclusione, con la quale il suono si indebolisce fino a scomparire. Queste tre parti possono variare da suono a suono: un attacco e una caduta potranno essere più o meno rapidi o più o meno prolungati, e subire diverse manipolazioni che ne alterano la durata o l'intelligibilità; alcuni suoni potranno essere apparentemente sprovvisti di un corpo e consistere unicamente di attacco e caduta (il suono di un gong o di una percussione), altri potranno invece prolungare la fase intermedia in modo stazionario (il suono di un condizionatore d'aria). Ciascun oggetto sonoro trascina poi con sé determinati effetti di eco e di riverberazione, che forniscono informazioni sull'ambiente in cui i suoni vengono prodotti e possono incidere sull'atmosfera di

Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

una determinata scena. Ma identificare un oggetto non è sufficiente, poichè ogni suono si produce in un determinato luogo e in un determinato tempo, e va analizzato in rapporto a un contesto che può modificarne la funzione e il significato. **Robert Murray Schafer**⁷ ha distinto in questo senso gli oggetti sonori dagli *eventi sonori*: in un film il suono di una campana, per esempio, potrà venire analizzato sia come oggetto sonoro verificandone l'attacco, il corpo e la caduta, e le eventuali manipolazioni che si possono riscontrare quali ritardi, prolungamenti, riverberi ecc. sia come evento sonoro, in quanto parte di un insieme che costituisce la colonna sonora e in quanto suono dotato di specifiche connotazioni simboliche e sociali. Schafer distingue gli eventi sonori in tre categorie: toniche, segnali e impronte. *Tonica* è un termine musicale che identifica la tonalità di una particolare composizione, e indica dei suoni che fanno da sfondo, che non vengono percepiti in modo cosciente ma sono *sovrascolti*: essi corrispondono a quelli che Chion definisce *suoni d'ambiente*, cioè quei suoni che caratterizzano il luogo in cui si svolgono le azioni (il cinguettio degli uccelli in un parco; il traffico delle auto in una strada cittadina ecc.) e che non sollevano dubbi o interrogativi sulla loro localizzazione, perchè viene data per scontata e perchè non ha una primaria importanza narrativa. La psicologia della percezione visiva distingue tra "figura" e "sfondo," e cioè tra l'oggetto rappresentato, il punto focale d'interesse, e tutto ciò che lo circonda e che gli conferisce un certo risalto: nell'analisi di un film i suoni tonici rappresentano appunto lo "sfondo" sonoro, ciò che costituisce un "contenitore" per i suoni che passano in primo piano, e che Schafer definisce *segnali*. Al cinema i segnali sono quei suoni che vengono ascoltati consapevolmente e cui diamo istintivamente più attenzione, come

le voci e i dialoghi tra i personaggi. Questi suoni possono in alcuni casi possedere caratteristiche uniche, e qualità tali da far loro attribuire valore e considerazione particolari (rumore di una piuma che cade): in tal caso si parlerà di *impronta sonora*. Un ambiente sonoro non è necessariamente un semplice sfondo, e può presentare determinate incidenze sull'ascolto: in base al rapporto segnale-rumore provocato, un ambiente può essere distinto in *hi-fi* (high-fidelity, alta fedeltà) ossia un rapporto segnale-rumore soddisfacente, un ambiente "in cui i suoni possono essere percepiti distintamente, senza che vi sia un affollamento o effetti di mascheramento"; e *low-fi* (low-fidelity, bassa fedeltà) intendendo un rapporto segnale-rumore insoddisfacente, ovvero "un ambiente in cui i segnali sono così numerosi da sovrapporsi, con il risultato di mancanza di chiarezza e presenza di effetti di mascheramento."

L'analisi della colonna sonora deve riconoscere queste e altre possibili caratteristiche e comprendere quali ne siano le funzioni all'interno del film. Un suono potrà essere descritto in base alla distanza stimata dal personaggio in ascolto o dalla macchina da presa, in base alla sua intensità, al rapporto che stabilisce con altri suoni e con altri aspetti del film; potrà verificarsi come occorrenza isolata o ripetitiva, dipendere dalle condizioni ambientali. La distinzione dei suoni e la loro collocazione in una scena non è sempre immediata, e può in alcuni casi rivelarsi complessa: così come in un'immagine figura e sfondo possono invertirsi, anche una figura sonora può dissolversi fino a trasformarsi in uno sfondo, e, viceversa, uno sfondo potrà emergere all'improvviso e diventare figura, o impronta sonora.



Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

suono e spazio - 8.7

Tratto dal libro *Manuale del film*⁸: dal punto di vista dello spazio possiamo innanzitutto distinguere il *suono diegetico* da quello *extradiegetico*. Con la prima espressione possiamo intendere tutti quei suoni che provengono direttamente dalla diegesi vera e propria del film, con la voce di un personaggio che parla con qualcuno, il rumore del traffico stradale, il suono di una banda musicale che percorre una via cittadina. Al contrario il suono extradiegetico è quel tipo di sonoro che udiamo noi spettatori ma non i personaggi del film. È il caso della cosiddetta musica d'accompagnamento o della voce dell'istanza narrante. La distinzione fra i suoni diegetici e i suoni extradiegetici è solitamente determinata in modo chiaro e lo spettatore non ha dubbi nel capire, qual è la musica che sentono anche i personaggi e qual è invece quella che sente solo lui. Tuttavia in alcuni casi i confini fra questi due spazi possono farsi assai labili e un film può giocare sul loro confondersi. È il caso di certe musiche che iniziano come diegetiche, le ascoltiamo ad esempio nel corso di una rappresentazione a un teatro d'opera e si trasformano poi in extradiegetiche quando continuiamo a sentirle in una scena successiva a quella del teatro che si svolge in un altro luogo. Il suono diegetico può essere a sua volta suddiviso in suono in *campo* e suono *fuori campo*. Nel primo caso la fonte sonora è all'interno dell'inquadratura, nel secondo è al di fuori di essa. E' quindi l'elemento

visivo quello che ci permette di distinguere un suono in campo da uno fuori campo e viceversa. Il *suono fuori campo* ha spesso la funzione di estendere lo spazio dell'inquadratura, di permetterci meglio di contestualizzarla. Se immaginiamo una serie di primi piani di due personaggi che stanno dialogando: le inquadrature ci mostrano solo il loro volto e nulla ci dicono del luogo in cui questa conversazione avviene. Ma se aggiungiamo a queste immagini un vociare di sottofondo, il battere di tazzine e bicchieri... ecco che i due personaggi che dialogano si trovano ora in un bar. Un'altra importante funzione del suono fuori campo è quella di creare un senso d'attesa nello spettatore, di invitarlo ad azzardare delle ipotesi. Un'inquadratura mostra una donna alla finestra che guarda qualcosa che io non vedo. Improvvisamente ecco provenire dalla strada delle grida e il rumore di alcuni colpi di pistola. La donna osserva terrorizzata quel che accade. Che cosa è successo in strada? Vorremo saperlo, ma il film non ce lo mostra. Ci ha solo fatto sentire delle grida e degli spari. Non ci rimane che attendere sperando che questa attesa sia il più breve possibile. **Chion**⁹ individua tre tipi di suoni: il suono ambiente, il suono interno e il suono on the air. Il *suono ambiente* è quel suono inglobante che avvolge una scena nella quale diventerebbe assurdo chiedersi se il cinguettio d'uccelli, che sentiamo, sia in campo o fuori campo sulla base del fatto che si vedono o no gli

uccelli in volo o sui rami degli alberi. Il *suono interno* si oppone a quello esterno. Quest'ultimo è quello che ha origine da una sorgente fisica ben precisa, il primo invece proviene dalla realtà interna del personaggio. Si tratta cioè di quei suoni che sentiamo in quanto immaginati o ricordati da un personaggio. Essi corrispondono sul piano sonoro a quelle che, sul piano visivo, vengono comunemente definite immagini mentali. Il *suono on the air*, infine, è quello che sentiamo in quanto trasmesso da strumenti quali una radio, un altoparlante, un telefono ecc. La loro sorgente ultima può benissimo essere in campo ma fuori campo ne è la sorgente primaria. Queste tre possibilità possono essere denominate, nell'ordine, come *suono over*, *suono in e suono off*. Un termine entrato rapidamente nel vocabolario della teoria del cinema che si occupa dei rapporti fra suono e immagine è quello proposto da **Chion** di *acusmatico*. Significa un suono che si sente senza vedere la fonte da cui proviene. Radio, disco e telefono sono per definizione dei media acusmatici. Al suono acusmatico si oppone il *suono visualizzato*. Il suono acusmatico è un suono *off o over*, mentre un suono visualizzato è *in*. Accompagnandosi a 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 e alcune sue componenti messe in evidenza. Nel corso di un dialogo fra due personaggi in campo il mio sguardo sarà più facilmente attratto da quello che parla, piuttosto che da quello che ascolta. Se uno dei due all'improvviso dice all'altro: "Guarda quella donna col vestito giallo" e l'immagine seguente mi mostra un gruppo di persone che attraversano una strada, il mio sguardo correrà a cercare proprio quella donna col vestito giallo. Quando, nel corso del totale di una stanza, un telefono squilla all'improvviso, quel telefono potrà in quel momento e per la prima volta essere notato da me spettatore. Il suono ci invita così a uno sguardo selettivo. Il problema che qui implicitamente si pone è così quello della direzione. Sino a non molti anni fa gli altoparlanti tramite cui si diffondeva la colonna sonora di un film erano sistemati esclusivamente dietro lo schermo. Ogni

suono proveniva da una stessa direzione. Recentemente la diffusione del suono stereofonico e di altri sistemi multi canalizzati ha ampliato le possibilità espressive del suono al cinema. Gli altoparlanti, non sono sistemati solo dietro lo schermo ma anche nella sala, a destra, a sinistra e dietro gli spettatori. I film che utilizzano queste tecniche, fra cui il *dolby* è la più diffusa, possono di conseguenza direzionare il suono, far ascoltare allo spettatore delle voci, dei rumori e delle musiche che possono essere agevolmente localizzate come provenienti da diverse direzioni. L'entrata in campo di una macchina dalla destra dell'inquadratura potrà così essere anticipata da un suono off proveniente dai diffusori sistemati sulla destra della sala. Secondo Chion, un certo uso delle possibilità sonore della registrazione su più piste ha già dato vita a una nuova figura filmica. Questa figura è quella del supercampo, che potremmo definire come 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 non proviene solamente dagli altoparlanti disposti dietro lo schermo, ma anche da quelli disseminati nella sala. Il supercampo costruisce, la coscienza dell'ambiente che sta intorno a ciò che una determinata inquadratura ci mostra. Lo spettatore continua ad avere l'immagine davanti a sé, ma il suono ora lo circonda, trascinandolo all'interno di un mondo diegetico. Queste particolari inquadrature, hanno il potere di collocare i personaggi nell'ambiente di cui sono parte, di dare ad esso una presenza concreta fattuale. Nel cinema del supercampo, lo spazio può, sul piano sonoro, mantenere tali caratteristiche contrapponendovi una proliferazione di piani ravvicinati, parziali e frammentati. Più il suono è ampio e vasto, più le immagini si fanno intime. Infine non va dimenticato come il suono possa suggerire anche la distanza della sua sorgente. Un suono a basso volume apparirà provenire da più lontano di quanto non sembri provenire un suono ad alto volume. Un suono fuori campo che progressivamente si intensifica darà l'impressione dell'avvicinarsi di qualcosa o qualcuno, alzando d'intensità i suoni più importanti e abbassando quelli meno significa-

Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

tivi indipendentemente dalla loro ipotetica distanza. Un caso frequente a questo riguardo è quello delle inquadrature in campo lungo di due personaggi che dialogano ma di cui possiamo agevolmente ascoltare la conversazione. Si tratta cioè di una situazione in cui un'immagine in campo lungo è accompagnata da un suono in primo piano.

suono e tempo - 8.8

Dal testo *Manuale del film*¹⁰: una prima distinzione è fra *suono simultaneo* e *non simultaneo*. La prima delle due possibilità, è la più facilmente riscontrabile, è quella che si realizza quando il sonoro e l'immagine si danno in uno stesso tempo narrativo. Due personaggi parlano in una stanza e noi udiamo le parole che quei due si stanno dicendo in quel preciso momento. Una macchina passa per strada e noi sentiamo il rumore proprio mentre la vediamo passare. Il sonoro non simultaneo invece è costituito da quell'effetto sonoro che anticipa o segue le immagini che noi stiamo vedendo in un momento dato. Un personaggio narra un evento passato e mentre continuiamo a sentire le parole che in quel momento egli pronuncia, noi vediamo le immagini dell'evento evocato: le parole sono così al presente e le immagini al passato. Oppure ecco che sentiamo un personaggio ricordare ciò che qualcuno gli ha in precedenza detto. La frase di questo qualcuno è direttamente citata nella colonna sonora del film, la sentiamo cioè pronunciata dalla stessa voce di quel personaggio mentre le immagini ci mostrano colui che la ricorda: le parole sono ora al passato, mentre le immagini al presente. Un caso relativamente frequente di non simultaneità dei rapporti temporali di suono e immagine è quello del cosiddetto *ponte sonoro*. Si tratta di quelle 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. Possiamo individuare il suono *visualizzato* che poi si fa *acusmatico* e, dall'altra il suono che diventa visualizzato. Il primo caso è quello in cui, inizialmente, un'immagine è associata a un suono. In un secondo momento, poi, sarà solo il suono a comparire, ma ecco che questo suono potrà evocare nella mente dello spettatore quell'immagine a cui era precedentemente associato. Il secondo caso è invece quello tipico di molti racconti del mistero in cui si preserva a lungo il segreto della causa di un suono, di chi lo produce. Inutile dire che in questo modo si ottiene un effetto di tensione e suspense. Il *ritmo* è un'altra questione centrale dei rapporti fra suono e tempo. Si può parlare di ritmo sonoro a partire da due sue componenti chiave: la velocità e la regolarità degli intervalli. La *velocità* è determinata dalla durata degli intervalli: se l'intervallo è breve il suono avrà un ritmo veloce, se è lungo avrà un ritmo lento. La *regolarità*, invece, nasce sulla base della coincidenza o meno di queste durate: se le durate degli intervalli coincidono avremo un ritmo regolare, se non coincidono il ritmo sarà irregolare. Un suono può cioè essere lento, come il rumore dei passi di qualcuno che sta camminando, o veloce, come quello di qualcuno che sta correndo: regolare, come il ticchettio di un orologio; o irregolare, come l'esplosione dei fuochi d'artificio. Queste qualità possono essere combinate in diver-

si modi e un suono potrà essere lento e irregolare, veloce e regolare e così via. Il problema del ritmo al cinema è tuttavia complicato dal fatto che anche i movimenti di ogni singola inquadratura hanno il loro proprio ritmo determinato anch'esso dalla loro velocità e regolarità. Inoltre anche il montaggio ha, il suo proprio ritmo. Infine ognuna delle tre componenti che articolano la colonna sonora di un film, parole, musiche e rumori hanno le proprie possibilità ritmiche indipendenti

le une dalle altre. Di conseguenza il ritmo al cinema nasce ancora una volta da un intricato rapporto di ordine audiovisivo. Spesso il ritmo visivo e quello sonoro vengono adeguati l'uno all'altro come, accade nella gran parte dei musical e nei film d'animazione di Disney. Tuttavia non sono certamente rari i casi in cui per ragioni espressive di varia natura si possono creare delle discrepanze ritmiche fra suono, inquadratura e montaggio.



Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

suono e racconto: il punto d'ascolto - 8.9

Dal libro *Manuale del film*¹¹: è possibile parlare di un *punto di vista sonoro*, ovvero di un punto d'ascolto. Parlando di punto di vista al cinema ci riferiamo ad almeno due diverse dimensioni: *una oggettiva*, riferita al punto di vista spaziale della macchina da presa (vicina o lontana), l'altra *soggettiva*, concernente aspetti più propriamente narrativi e riguardante il rapporto fra sguardo della macchina da presa e sguardo dei personaggi (inquadratura oggettiva o soggettiva). La nozione di punto d'ascolto può partire da questa differenziazione, fermo restando la necessità di porre alcune distinzioni che riguardano innanzitutto il problema dei rapporti con lo spazio. Poniamo che un violinista stia suonando al centro di una grande sala e il pubblico sia disposto intorno ai lati, la maggior parte degli ascoltatori, situati in punti diametralmente opposti della stanza, sentirà grosso modo gli stessi suoni. Non potranno così essere identificati dei punti d'ascolto particolari. Al contrario, ognuno di questi spettatori avrà un punto di vista diverso. Al cinema, tutti i suoni provenivano solamente dagli autoperanti posti dietro lo schermo. In questo modo la sorgente del suono non poteva essere localizzata in un punto preciso, bensì dietro una superficie che non cambiava mai. Tuttavia attraverso il volume era ed è possibile distinguere fra suoni vicini e suoni lontani, tanto che si potrebbe immaginare una scala dei piani sonori non del tutto dissimile da quella dei piani visivi, non a caso

il termine "*primo piano sonoro*" è frequentemente usato. Prendiamo l'inquadratura fissa, inizialmente in campo medio, di un uomo che si allontana in un grande spazio vuoto. Se mentre la sua figura si fa sempre più minuta anche il rumore dei passi si affievolisce noi avremo una coincidenza di punto di vista e punto d'ascolto. Immagini e suoni ci racconteranno così una stessa cosa. Se al contrario, l'uomo allontanandosi diventa sempre più piccolo, ma, al contrario il rumore dei passi continua a rimanere sullo stesso volume, punto di vista e punto d'ascolto si daranno nella forma del contrasto. L'immagine ci racconta un allontanarsi, i suoni un rimanere. Siamo ancora una volta di fronte a quella duplicità del racconto cinematografico. Il punto d'ascolto ha trovato poi nel suono stereofonico e nel dolby ulteriori possibilità d'esistenza, dal momento che i suoni possono trovare una precisa localizzazione spaziale della loro sorgente a seconda che provengano da dietro o davanti, da sinistra o da destra degli spettatori. L'aspetto più interessante del punto d'ascolto è però quello che riguarda la sua dimensione narrativa, quella cioè inerente il rapporto fra ciò che noi sentiamo e ciò che sente un determinato personaggio. **Jost**¹² propone l'uso del termine di *auricularizzazione* in parallelo con quello di *ocularizzazione*. L'*auricularizzazione interna* è quella che ancora un suono diegetico a un determinato personaggio. Essa è *primaria* quando questo suono assume una dimen-

sione esplicitamente soggettiva, presentandosi in forme in qualche modo alterate, come accade nei casi in cui una voce si fa sempre più flebile perché il personaggio che l'ascolta finisce per distrarsi e mettersi a pensare ad altro oppure quando questa voce ci giunge deformata da un apparecchio telefonico col quale il nostro personaggio sta conversando. Il punto d'ascolto dello spettatore è così strettamente fatto coincidere con quello del personaggio e questa coincidenza assume un peso di rilievo. L'*auricularizzazione interna primaria* si dà in sostanza a partire da un'alterazione sonora causata da una particolare condizione del personaggio in ascolto. Essa è invece *secondaria* quando determinati meccanismi visivi o di montaggio la evidenziano. Se all'improvviso scoccare della mezzanotte il malcapitato visitatore del castello si volterà di scatto verso l'orologio a muro, ecco che questo suono, dall'indiscutibile natura oggettiva, sarà visivamente

rapportato a quel personaggio e acquisterà, in rapporto alla sua situazione, un significato del tutto particolare. Anche in questo caso la coincidenza di punto d'ascolto del personaggio e dello spettatore si verifica, ma il suo esplicitarsi è dato dall'elemento visivo congiunto a quello sonoro e non solo più da quest'ultimo. L'*auricularizzazione esterna* si dà invece nei casi in cui i suoni del film non sono ancorati in modo particolare a un determinato personaggio. Si pensi ad esempio alla gran parte dei suoni d'ambiente come il rumore del traffico cittadino, lo scorrere di un ruscello. Si tratta ovviamente dei suoni sentiti dal personaggio ma che non rivestono per lui un significato particolare. Mentre l'*auricularizzazione interna* è sempre costruita su suoni diegetici, quella esterna implica anche i suoni extradiegetici, che non possono essere sentiti dai personaggi.





le funzioni del suono - 8.10

Dal testo *Manuale del film*¹³: un'immagine, nel momento in cui è accostata a un suono, può produrre un significato diverso da quello che essa produce quando ne è ancora priva. A questo riguardo **Chion**, il teorico che più di ogni altro ha studiato le funzioni del suono al cinema, parla di valore aggiunto inteso come: "il valore espressivo e informativo di cui un suono arricchisce un'immagine data, sino a far credere, nell'impressione immediata che se ne ha o nel ricordo che si conserva, che questa informazione o espressione, si liberi naturalmente da ciò che si vede e sia già contenuta nella sola immagine." Funzione fondamentale del sonoro è quella di giocare un ruolo determinante nell'unificare il flusso delle immagini, nell'attuire quell'effetto di brusca rottura sempre implicito in ogni stacco. Il dialogo in campo e il passaggio da un'inquadratura all'altra attraverso effetti di accavallamento sonoro, in cui una frase pronunciata dall'uomo inizia con un'inquadratura di lui, per terminare su un'inquadratura della donna. La stessa funzione 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 qui il ruolo della musica che avvolge e immerge le diverse immagini in un unico e continuo flusso sonoro. In sostanza le immagini staccano e il suono unisce. Come le immagini anche il suono è sottoposto a

un processo di selezione e combinazione. Immaginiamo una scena di dialogo che si svolge in un parco, tutta un'ampia gamma di suoni si danno come possibili: le voci dei due personaggi che dialogano, quelle dei bambini che giocano, il rumore dei passi sui vialetti, la musica registrata che proviene dal chiosco dei gelati, lo scrosciare dell'acqua di una fontana. Solo alcuni dei suoni di questa serie pressoché infinita saranno selezionati e inseriti nel film. L'immagine di una casa in un bosco acquisterà un significato molto diverso se accompagnata dal cinguettio degli uccelli o dal cigolare dei cardini di una porta. Una volta selezionati i suoni vengono combinati fra loro dando vita a un vero e proprio montaggio sonoro. Qui il volume di ogni singolo 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 invece in secondo piano. In una scena di dialogo fra due personaggi che camminano in una strada affollata, il volume delle loro voci sarà certamente più alto di quello dei rumori del traffico ma può accadere che le parole di un personaggio vengano di tanto in tanto coperte da un brano musicale improvvisamente alzando il volume. Il montaggio dei suoni e la registrazione del loro volume è quell'operazione definita come *missaggio*. Dal momento che immagini e suoni non rimangono componenti

Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

separate tra loro, ma, instaurano uno stretto rapporto di interrelazione, il montaggio sonoro e quello visivo finiscono col dar vita a un'unica forma di montaggio, detta montaggio *audio-visivo*.



Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

i tre tipi di ascolto - 8.11

Chion nel testo *L'audiovisione suono e immagine nel cinema*¹⁴, afferma che esistono tre differenti disposizioni di ascolto, finalizzate a oggetti differenti: l'ascolto causale, l'ascolto semantico e l'ascolto ridotto. Quello più diffuso è l'*ascolto casuale*: che consiste nel servirsi del suono per informarsi, sulla sua causa. Sia che tale causa sia visibile e che il suono possa aggiungere a essa un'informazione supplementare, per esempio nel caso di un recipiente chiuso: il suono che esso produce alla percussione ci dice se è pieno o vuoto. Sia che la causa sia invisibile, ma identificata tramite un sapere o un calcolo logico. Anche in questo caso, è su tale sapere che si fonda l'ascolto casuale, che raramente parte da zero. L'ascolto casuale ci fornisce, a partire dalla sola analisi del suono, informazioni sicure e precise. In realtà è anche quello più influenzabile e ingannabile. L'ascolto causale può avvenire a livelli differenti. Primo caso: riconosciamo la causa precisa e individuale: la voce di una determinata persona, il suono di un oggetto unico. Ma tale riconoscimento raramente ha luogo a partire dal semplice suono, al di fuori di qualunque contesto. Soltanto l'individuo umano emette, tramite la propria voce parlante, un suono che caratterizza lui e lui solo. Cani differenti della stessa specie, al contrario, abbaiano allo stesso modo. Se i cani riescono a individuare la voce del padrone tra centinaia di altre voci, è difficile credere che il padrone possa distinguere tra altre,

a occhi chiusi e senza informazioni supplementari, la voce del suo cane. Nello stesso tempo, una sorgente riconosciuta non è necessariamente nominata. Possiamo benissimo sentire tutti i giorni una conduttrice radiofonica di cui non conosciamo né l'aspetto fisico né il nome; questo non ci impedisce in alcun modo di aprire nella nostra memoria una scheda segnaletica vocale e personale della conduttrice, scheda in cui il suo nome e altre caratteristiche sono temporaneamente lasciati in bianco. Vi è infatti una grande differenza tra ciò che si potrebbe chiamare "prendere nota del timbro vocale" di un individuo, e identificare quest'ultimo, averne un'immagine visiva, memorizzarla e dare a essa un nome. Secondo caso: non riconosciamo un esemplare, un individuo o un elemento unico e particolare, ma una categoria causale umana, meccanica o animale: voce di un uomo adulto, motore di uno scooter, canto di un'allodola. Ciò che noi riconosciamo è soltanto una natura di causa, la natura dell'agente "deve essere qualcosa di meccanico, deve essere qualcosa di animale, o qualcosa di umano." Possiamo seguire con precisione la storia causale del suono stesso. Possiamo seguire la storia di uno sfregamento e percepire cambiamenti di pressione, di velocità, senza sapere che cosa sfregi e contro che cosa. Spesso un suono non ha un'unica sorgente, ma almeno due, Se non tre o più. Per esempio lo scricchiolio del pennarello con cui è scritto un testo; le due sorgenti

del suono sono il pennarello e la carta ma anche l'atto di scrivere, noi che scriviamo e così via. L'ascolto causale è costantemente manipolato da ogni parte dal contratto audiovisivo, in particolare tramite l'uso di sincretismi. Si tratta non delle cause iniziali dei suoni, ma di cause che ci vengono date a intendere. Chiamiamo *ascolto semantico* quello che fa riferimento a un codice o a un linguaggio per interpretare un messaggio: il linguaggio parlato, ma anche i codici come il Morse. Questo ascolto, basato su un funzionamento estremamente complesso è puramente differenziale.

Così, in tale ascolto, importanti differenze di pronuncia, dunque di suono, potranno non essere notate se esse non sono pertinenti all'interno di una lingua data. "*L'ascolto ridotto*" è l'ascolto rivolto alle qualità e alle forme proprie del suono, indipendentemente dalla sua causa e dal suo senso; e che considera il suono verbale, strumentale, aneddotico o qualunque come oggetto di osservazione, invece di attraversarlo mirando ad altro. Una seduta di ascolto ridotto è un'esperienza estremamente istruttiva: in essa i partecipanti si rendono rapidamente conto che avevano l'abitudine, parlando dei suoni, di compiere un percorso di costante andata e ritorno da tali suoni alla loro causa e al loro senso. Si rendono conto che parlare di suoni di per se stessi, non è compito facile. Dire che un suono è stridente cosa significa? "Stridente" è soltanto un'immagine, o rimanda a una sorgente che effettivamente stride? Di fronte a questa difficoltà insita nell'interessarsi ai suoni in sé, si osservano tipi di reazioni specifiche che sono altrettante difese: esempio la derisione, l'evocazione di cause triviali ecc. In altri, la fuga di fronte alla descrizione si traduce nella pretesa, di oggettivare il suono.

Una terza reazione consiste nel trincerarsi dietro un soggettivismo assoluto: ciascuno, sentirebbe a modo proprio, e il suono percepito resterebbe per sempre inconoscibile. Tuttavia, la percezione non è un fenomeno puramente individuale, poichè essa dipende da una particolare oggettività, quella delle percezioni condivise. In tale oggettività, nata da una "intersoggettività," intende collocarsi l'ascolto

ridotto. L'inventario descrittivo di un suono nell'ascolto ridotto non può accontentarsi di un solo atto percettivo. Bisogna riascoltare, e quindi fissare il suono su un supporto. L'ascolto ridotto implica dunque la fissazione dei suoni. L'ascolto ridotto altera le abitudini e le pigrizie radicate e apre un mondo di problemi.

Tutti pratichiamo un po' di questo tipo di ascolto, quando individuiamo l'altezza di una nota pratichiamo l'ascolto ridotto senza saperlo indipendentemente dall'identificazione della sua causa o dalla comprensione del suo senso.

Questo tipo di ascolto ha l'immenso vantaggio di aprire l'ascolto e di affinare l'orecchio del regista, del ricercatore o del tecnico, che in tal modo conosceranno il materiale di cui si servono e lo controlleranno meglio. Infatti il valore affettivo, emozionale, fisico ed estetico di un suono non è legato soltanto alla spiegazione causale che sovrapponiamo a esso, ma anche alla qualità proprie del timbro della tessitura, alla sua vibrazione. La questione dell'ascolto è inseparabile da quella dell'udire, proprio come quella dello sguardo è legata al vedere.

Nel cinema lo sguardo è un'esplorazione, spaziale e temporale al tempo stesso, in un dato a vedere delimitato che si mantiene nel quadro di uno schermo. L'ascolto invece è un'esplorazione in un dato a udire, addirittura in un "imposto a udire" molto meno delimitato sotto i punti di vista, con contorni incerti e mutevoli. Questo imposto a udire è tale che in esso difficilmente possiamo escludere, selezionare e sezionare qualcosa. Nel suono vi è sempre qualcosa che ci sommerge quando ci rifiutiamo di prestare a esso la nostra attenzione cosciente, si insinua nella nostra percezione e vi produce i propri effetti.

Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

il montaggio del suono - 8.12

Nel testo *L'audiovisione suono e immagine nel cinema*¹⁵ Chion afferma che i suoni, come le immagini cinematografiche, si montano: vengono cioè fissati su sezioni di nastro magnetico, di sonoro ottico o di pellicola, che possono essere tagliate, assemblate e spostate a piacere. Non percepiamo unità di montaggio audio, le giunte sonore non sono evidenti all'ascolto e non ci permettono di delimitare tra di esse blocchi identificabili. Da un lato, la colonna audio di un film è spesso formata da diversi strati realizzati fissati indipendentemente, che vengono sovrapposti gli uni agli altri, d'altro canto, è nella natura stessa del fenomeno sonoro fissato su un supporto il poter essere legato a un altro tramite montaggio senza che si senta il raccordo: un dialogo di film può essere costellato di giunte non udibili, impossibili da individuare per l'ascoltatore. Allo stesso tempo, i tagli sonori possono essere sentiti e individuati assai bruscamente. Con il suono, sono possibili entrambi i tipi di montaggio: montaggio udibile e montaggio non udibile. Nel caso di un'ambiente sonoro stabile, sezionato in piccoli frammenti, non vi è nulla da fare: è la percezione sequenziale, temporale che domina nel suono, almeno al di là di una durata brevissima. D'altra parte, non è possibile creare tra due segmenti sonori che si succedono (grida di uccelli o uso di musica), un rapporto di natura astratta e strutturale, come quelli che possono allacciarsi tra i piani visivi, tipo: qualcuno

che guarda qualcosa/l'oggetto del suo sguardo; l'insieme di un arredo/ un dettaglio di quell'insieme ecc. Se si prova qualcosa di simile con il suono, la relazione astratta che si è voluto stabilire viene diluita nel flusso temporale; a imporsi è piuttosto il carattere ogni volta dinamico, e momentaneo della cesura tra i due frammenti. Nella colonna audio di un film distinguiamo delle unità: ma queste frasi, rumori, temi musicali, cellule sonore sono dello stesso tipo che nell'esperienza corrente, e vengono individuate in funzione di criteri specifici dei differenti tipi di suoni sentiti. Se si tratta di un dialogo, noi tagliamo il flusso vocale in frasi e parole, dunque in unità linguistiche. Se si tratta di rumori, realizziamo un decoupage percettivo scomponendoli in eventi sonori, il che risulta più facile se si tratta di suoni isolati. In una musica isoliamo delle melodie, dei temi secondo il grado della nostra cultura musicale. Ci comportiamo come sempre, e abbiamo a che fare con unità che non sono specificamente cinematografiche, e dipendono dal tipo di suono e dal livello di ascolto scelto (semantico, causale, ridotto). Parimenti, se dobbiamo isolare i suoni gli uni dagli altri nella loro sovrapposizione e non nella loro successione, ci riferiamo a una moltitudine di indicatori e di livelli di ascolto: ascolto causale, differenziazione per massa, per qualità acustica. Il flusso del suono di un film si caratterizza per l'aspetto più o meno legato, più o meno insensibilmente e fluidamente

concatenato dei differenti elementi sonori, successivi e sovrapposti, o al contrario più o meno accidentato e interrotto da bruschi salti che interrompono improvvisamente un suono per sostituirgliene un altro. L'impressione generale del flusso sonoro, d'altronde, è funzione non delle caratteristiche di montaggio e di missaggio considerate separatamente, ma dell'insieme degli elementi. Chiamiamo *logica interna* del concatenamento audiovisivo un modo di concatenamento delle immagini e dei suoni concepito per rispondere a un processo organico flessibile di sviluppo, di variazione e di crescita, che nasce dalla situazione stessa e dalle sensazioni che essa ispira: la logica interna privilegia dunque, nel flusso sonoro, le modificazioni continue e progressive, e non utilizza le cesure brusche se non quando la situazione lo richiede. Al contrario si chiama *logica esterna* quella che risente degli effetti di discontinuità e di cesura in quanto interventi esterni al contenuto rappresentato: montaggio che taglia il filo di un'immagine o di un suono, cesure, sganciamenti, bruschi cambiamenti di velocità ecc. La funzione più diffusa del suono nel cinema è quella che consiste nell'unificare il flusso delle immagini, nel legarle:

- in primo luogo a livello temporale, oltrepassando i tagli visivi (effetto di scavalco o *overlapping*);

- in secondo luogo a livello spaziale, facendo sentire ambienti globali, canti d'uccelli o rumori di traffico, che creano un quadro generale in cui l'immagine sembra contenuta, un sentito in cui il visto viene immerso come in un fluido omogeneizzante;

- in terzo luogo, infine, tramite la presenza eventuale di una musica orchestrale che, sottraendosi alla nozione di tempo e spazio reali, inserisce le immagini in uno stesso flusso. La funzione di punteggiatura in senso lato, in tutta l'estensione del suo senso grammaticale (mettere virgole, punti e virgola, punti esclamativi, interrogativi sta da molto tempo alla base della messa in scena teatrale. Il testo viene

affrontato come una sorta di continuum da punteggiare con giochi scenici più o meno già indicati dalle didascalie, ma anche messi a punto nel corso delle prove: pause, intonazioni, respirazioni, gesti ecc.

Nel cinema muto la punteggiatura era molteplice: gestuale, visiva e ritmica. E i cartelli, evidentemente, funzionavano come elementi di punteggiatura nuovi e specifici. Al di là del testo scritto, la grafia dei loro caratteri, la loro eventuale ripetizione, la loro dimensione nell'immagine costituivano altrettanti mezzi di scandire il film. Un abbaiare di cani fuori campo, il rintocco di una pendola in scena o un pianoforte che suona nei dintorni sono mezzi discreti per sottolineare una parola, scandire un dialogo, chiudere una scena. Quest'uso del suono come punteggiatura dipende dall'iniziativa del montatore o del montatore del suono, i quali, basandosi sul ritmo del piano, sulla recitazione degli attori e sul senso generale della scena decidono, a partire dai rumori che vengono loro forniti o che essi scelgono, della collocazione in cui la punteggiatura sonora verrà inserita a meno che il regista, caso alquanto raro, non se ne occupi personalmente da vicino. Alcune punteggiature sonore sono previste fin dalla fase di sceneggiatura. Si chiameranno elementi di sfondo sonoro i suoni di sorgente più o meno puntuale e di comparsa più o meno intermittente che contribuiscono a popolare e a creare lo spazio di un film con piccoli tocchi distinti e localizzati. Un suono tipico di sfondo sonoro è l'abbaiare di un cane in lontananza, lo squillo del telefono nell'ufficio a fianco, o la sirena dell'auto della polizia. Esso abita e definisce uno spazio, contrariamente a un suono permanente, un pigolio continuo di uccelli o un rumore di risacca marina che è lo spazio stesso. Al di fuori del suo ruolo narrativo (porre o ricordare il quadro dell'azione e le sue dimensioni), l'elemento di sfondo sonoro può anche avere, grazie al montaggio, funzione di punteggiatura. Il cinema sonoro ha introdotto il silenzio: è stato necessario che vi fossero dei rumori e delle voci perchè le loro sospensioni e interruzioni scavassero quella cosa che si chiama silenzio. Tuttavia, quell'elemento zero almeno in

Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

apparenza della colonna audio che è il silenzio non è per nulla semplice da ottenere, neppure a livello tecnico. Non basta infatti interrompere il flusso sonoro e inserire al suo posto qualche centimetro di nastro vergine. In questo caso si avrebbe la sensazione di un' interruzione tecnica. Ogni luogo ha il suo silenzio specifico, ed è per questo che, durante una ripresa audio in esterno, in studio o in auditorium, si cura di registrare alcuni secondi dello specifico silenzio del luogo: serviranno per eventuali raccordi tra le battute e creeranno l'impressione desiderata, ossia che il quadro dell'azione sia temporaneamente silenzioso.

L'impressione di silenzio in una scena di film non è il semplice effetto di un'assenza di suono; essa si produce soltanto quando viene raggiunta attraverso tutto un contesto e una preparazione. La quale consiste nel farla precedere da una sequenza rumorosa. Il silenzio non è mai un vuoto neutro: è il negativo di un suono che si è sentito prima o che si immagina; è il prodotto di un contrasto. Un altro modo di esprimere il silenzio consiste nel far sentire dei rumori; ma di quei rumori che normalmente vengono associati all'idea di calma, perché non attirano la nostra attenzione e non sono udibili se non nel momento in cui gli altri, circolazione automobilistica, conversazioni, ambiente o rumori di lavoro, si sono spenti. Un esempio di ciò si ha quando sentiamo il ticchettio di una sveglia. Gli altri rumori utilizzati nel cinema come sinonimo del silenzio sono: i versi di animali in lontananza, le pendole in appartamenti attigui, gli sfioramenti e tutti i rumori molto ravvicinati. Un punto di sincronizzazione è un momento saliente di incontro sincrono tra un momento sonoro e un momento visivo: un punto in cui l'effetto di sincreasi risulta più accentuato. Un punto di sincronizzazione talvolta emerge con maggiore evidenza in una sequenza:

- in quanto doppia cesura inattesa e sincrona nel flusso audiovisivo (raccordi a stacco del suono e dell'immagine);

- in quanto punteggiatura preparata alla quale giungono le strade dapprima separate del suono e dell'immagine (punto di sincronizzazione di

convergenza);

- per il suo semplice carattere fisico; per esempio quando il punto di sincronizzazione cade su un primo piano che crea un effetto di fortissimo visivo, o quando il suono stesso ha più volume sonoro degli altri;

- ma anche per il suo carattere affettivo e semantico: una parola nel dialogo, che ha un certo senso forte e viene detta in un certo modo, può essere il luogo di un punto di sincronizzazione importante con l'immagine.

Un punto di sincronizzazione può essere l'incontro di elementi di natura estremamente variabile: per esempio, di un taglio visivo nell'immagine e di una parola o di un gruppo di parole particolarmente valorizzate nel commento in voce off. C'è anche un caso particolare: quello che si potrebbe chiamare il punto di *sincronizzazione evitato*. Vi sono, nella catena audiovisiva, dei punti di sincronizzazione evitati, talvolta più efficaci di quelli che realmente si realizzano perché la loro fabbricazione viene demandata alla mente dell'audiospettatore. L'esempio più noto è la scena del suicidio di un notevole corrotto e compromesso. Lo vediamo chiudersi nel suo ufficio, aprire un cassetto, trarne la pistola che vi trova dentro e a giungerci è soltanto la detonazione dello sparo, perché il decoupage ci trasporta fuori della stanza. Nel suono, dunque, si sente la causa, mentre le conseguenze appaiono nell'immagine. Ma c'è, nella testa dello spettatore, un punto di sincronizzazione tanto più efficace in quanto esso è postulato ma non realizzato (se fosse realizzato si sentirebbe e si vedrebbe ciò che cade). Un pugno, anche se fa male, non necessariamente fa rumore. In un'audioimmagine cinematografica o televisiva, invece, il rumore d'impatto è pressochè obbligatorio altrimenti non vi si crederebbe, i colpi non sarebbero inflitti per davvero. Essi sono dunque quasi sistematicamente accompagnati da rumore. Quest'incontro puntuale, istantaneo, improvviso tra un suono e un impatto visibile diventa allora la rappresentazione più diretta e immediata del punto di

sincronizzazione audiovisiva, in quanto riferimento, punteggiatura, "punto di spessore." Il colpo diventa l'istante intorno al quale si struttura il tempo del racconto; prima ci si pensa, lo si annuncia, lo si teme poi se ne subiscono le onde e se ne affrontano gli effetti risonanti, è il punto verso cui tutto converge, a partire da cui tutto si diffonde. Ed è anche, nell'audioimmagine, l'espressione privilegiata dell'istantaneità. Da sola, infatti, l'immagine estremamente breve del colpo non si fissa nella memoria, è come perduta mentre un suono estremamente breve ma ben definito ha il privilegio di fissare direttamente la propria forma e il proprio timbro nella coscienza, dove si ripete come eco. Il suono è il timbro che marca l'immagine con il sigillo dell'istantaneità. In tutti i film d'azione e di arti marziali, i disegni animati giapponesi trasmessi dalla televisione hanno la caratteristica di aggiungere, proprio in virtù della loro animazione rudimentale, un qualcosa in più: un'analisi del movimento, l'uso del rallentatore e la stilizzazione radicale del tempo: tutti procedimenti diversi che si ispirano ai rallentatori e ai fermo immagine delle trasmissioni sportive. Intorno a un punto di sincronizzazione caratteristico come il colpo, la capacità di elasticità temporale può addirittura diventare quasi infinita: nel corso di uno degli episodi di Dragon Ball, i personaggi che si combattono non smettono di bloccarsi nel pieno di un movimento, di arrestarsi in pieno cielo e di dialogare in modo interminabile, rallentando, accelerando e concatenando le loro pose come una serie di diapositive discontinue, prima di lanciarsi calci e pugni.

Il pugno sonorizzato è nel linguaggio audiovisivo, l'occasione, il pretesto di ciò che in musica si chiama un accordo, appartenente alla dimensione verticale. La sincreasi è la saldatura inevitabile e spontanea che si produce tra un fenomeno sonoro e un fenomeno visivo puntuale quando questi accadono contemporaneamente. È la sincreasi che fa sì che, non dubitiamo, che permette il doppiaggio, la postsincronizzazione e sonorizzazione. La sincreasi può anche funzionare sul vuoto, cioè su immagini e suoni puntuali che non hanno nulla a che vedere gli uni con gli altri, e che formano degli agglomerati mostruo-

si, ma irresistibili e inevitabili. Essa non è del tutto automatica: è anche funzione del senso, e si organizza secondo leggi ed effetti di contesto. Se si seminano a caso fenomeni sonori e visivi puntuali e rapidi, se ne vedono certi mettersi insieme per sincreasi, e altri no. La sequenza si "fraseggia," talvolta quando si tratta di un suono più potente degli altri, esso si coagula con l'immagine che gli è sincrona più degli altri che lo precedono o lo seguono. Questo può anche essere un fenomeno di senso o di ritmo. Per certi tipi di situazioni che fanno attendere un preciso tipo di suoni, un personaggio che cammina, per esempio, la sincreasi è inevitabile. Essa permette dunque di sonorizzare dei passi con qualunque cosa, in funzione di ciò che si vuole ottenere. L'effetto di sincreasi è evidentemente suscettibile di essere influenzato, rinforzato e orientato dalle abitudini culturali. Ma esso ha molto probabilmente una base innata. La sincreasi non funziona o in tutto o per nulla. Ci sono diverse gradazioni, diversi passi di sincronismo, che determinano un certo stile di film, in particolare per quanto riguarda la sincronizzazione labiale; mentre i sincronismi molto stretti assoggettano i suoni ai movimenti delle labbra, i sincronismi più larghi prendono in considerazione la totalità del corpo parlante, gestuale in particolare. Un sincronismo largo produce un effetto meno naturalistico, più facilmente poetico e più disteso, e un sincronismo molto stretto tende maggiormente la tela audiovisiva.

Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

la scena audiovisiva - 8.13

Chion nel testo *L'audiovisione suono e immagine nel cinema*¹⁶ scrive che l'immagine non è il contenuto ma il contenente, è il quadro. Il quadro anche se nero e vuoto come capita per alcuni secondi in molti film, resta percettibile, presente per lo spettatore, in quanto luogo di proiezione delimitato e visibile, con i suoi quattro lati. Il quadro viene così posto come un contenente che preesiste alle immagini, che c'era prima di esse e potrà continuare a esistere una volta che esse saranno cancellate. Per il suono non esiste né un quadro né un contenente preesistente: è possibile sovrapporre simultaneamente quanti suoni si vogliono, all'infinito, senza incontrare limiti. Inoltre, questi suoni si collocano a differenti livelli di realtà: per esempio, tra la convenzionale musica di accompagnamento, che è off, e il dialogo sincronizzato, che è diegetico. Mentre il quadro visivo si situa quasi sempre a uno solo di questi livelli per volta. Nel cinema, dunque, non esiste un contenente sonoro dei suoni, e non vi è nulla di analogo, per essi, a quel contenente visivo delle immagini che è il quadro. I suoni quando vengono accoppiati a un'immagine cinematografica si dispongono in rapporto quadro-visivo e al suo contenuto, alcuni entrandone a far parte in quanto sincroni e "in," altri restando in superficie e sui bordi in quanto fuori campo, altri ancora posizionandosi nettamente al di fuori della diegesi, in un immaginario golfo mistico (la musica off) o su una sorta di balcone, quello

della voce off. In breve, è in rapporto a ciò che si vede nell'immagine che i suoni si ripartiscono, una partizione suscettibile di essere rimessa in discussione in qualunque momento, non appena ciò che si vede cambia. Per questo si può affermare che la forma classica del cinema si definisce come "un luogo di immagini e di suoni" essendo il suono "ciò che cerca il suo luogo." Se si può parlare di una scena audiovisiva, bisogna porre allora che questa scena sia delimitata, strutturata dai bordi del quadro visivo. Il suono nel cinema è il contenuto o l'incontenuto di un'immagine: non si dà un luogo dei suoni, una scena sonora preesistente già nella colonna audio, dunque, non, si dà colonna audio. Qual è la questione spaziale che abitualmente ci pone un suono? Non è: dov'è? (il suono "è" nell'aria che respiriamo o, a rigore, in quanto percezione, nella nostra testa), ma piuttosto: da dove viene? Il problema della localizzazione di un suono è dunque, nella maggior parte dei casi, appiattito su quello della localizzazione della sua sorgente. Il punto da cui i suoni arrivano fisicamente allo spettatore spesso non coincide col punto della superficie dello schermo sul quale figurano gli oggetti da cui si ritiene che tali suoni provengano. E da cui, tuttavia, li si sente provenire.

Se si tratta per esempio di un rumore di passi, e il personaggio attraversa camminando lo schermo, il suono dei suoi passi sembrerà seguire la sua immagine anche se, nello spazio reale della sala, essi continuano a



uscire dallo stesso altoparlante fisso. Se il personaggio è fuori campo, i passi saranno percepiti come fuori campo, un fuori più mentale che fisico; in ogni caso, essi non verranno dallo schermo. Inoltre, se nella proiezione cui assistiamo l'altoparlante non è situato dietro lo schermo, ma è sistemato in qualche altro punto della sala (proiezione con equipaggiamento portatile) o di un luogo all'aperto (drive-in), o ancora se i suoni giungono alle nostre orecchie tramite cuffie (proiezioni cinematografiche in aereo), non per questo essi verranno percepiti come non provenienti dallo schermo, e questo a dispetto dell'evidenza dei nostri sensi che, con la semplice analisi spaziale, potrebbero stabilire che, in realtà, provengono da un altro luogo. Ciò vuol dire che vi è nel cinema una contaminazione spaziale del suono tramite l'immagine. Un suono percepito come fuori campo o localizzato sulla destra dello schermo è dunque tale soprattutto mentalmente, almeno se abbiamo a che fare con una proiezione monopolista.

Va tuttavia notato che il suono proveniente da un luogo all'altro dello schermo è "calamitabile" da quest'ultimo soltanto se conserva esso stesso una certa fissità spaziale. Se esso si sposta costantemente da un altoparlante all'altro, sarà più difficile per l'immagine attrarlo a sé, e conserverà una forza, centrifuga che gli permetterà di resistere all'attrazione visiva. Anche nel caso classico dell'altoparlante

unico, esiste tuttavia una dimensione sonora reale alla quale il cinema parlato ha fatto ricorso agli inizi, per poi trascurarla: quella della profondità nel senso di allontanamento dalla sorgente, colto dall'orecchio a partire da indizi come uno spettro armonico scolorito, il carattere affievolito e meno presente degli attacchi e dei transitori, la mescolanza tra suono diretto e suono riflesso, la presenza di riverbero ecc. Questa prospettiva sonora non era tanto una vera e propria profondità, che collocasse necessariamente la sorgente del suono in posizione arretrata rispetto al piano dello schermo, quanto una distanza interpretata dallo spettatore in diverse direzioni, a seconda di ciò che egli vedeva sullo schermo e di ciò che poteva ritenere sulla collocazione della sorgente. Un suono distante può essere interpretato come lontano a sinistra del quadro, lontano da destra, in avanti, all'indietro ecc; sempre, dunque, secondo una localizzazione che resta parzialmente mentale.

Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

il reale e la resa - 8.14

Michel Chion nel libro *L'audiovisione suono e immagine nel cinema*¹⁷ afferma che il suono delle riprese è nella maggior parte dei casi scremato di determinate sostanze o arricchito di altre; perché la realtà è una cosa, e la sua trasposizione su due dimensioni audiovisive è un'altra cosa. L'illusione ottica è, come "l'illusione uditiva" una nobile arte. Ma la delusione di constatare che "il suono e l'immagine non legano" non è imputabile soltanto alla cattiva qualità della riproduzione del reale. Il più familiare è quello della non-concordanza tra la voce di qualcuno e il suo volto, quando si ha avuto occasione di familiarizzarsi con l'una prima di scoprire l'altro. Capita immancabilmente di essere sorpresi, se non scioccati, quando si completa il quadro. La definizione di una registrazione sonora è, sul piano tecnico, la sua finezza e la sua precisione nella resa dei dettagli. Essa, in particolare, è una funzione della larghezza della sua banda di frequenza nonché della sua ricchezza di dinamica. È in particolare grazie al guadagno in frequenze acute che il suono ha potuto progredire in definizione, perché esse rivelano un'infinità di dettagli e di nuove informazioni, contribuendo a un effetto di presenza e di realismo. Parliamo di definizione e non di fedeltà, nozione rischiosa e fuorviante che dovrebbe presupporre una comparazione permanente tra l'originale e la sua riproduzione entrambi presenti. Chi ascolta un'orchestra sul proprio impianto stereo in salotto non ha certo

la possibilità di fare paragoni con un'orchestra che suona realmente davanti alla sua porta! Bisogna sapere che, in realtà, la nozione di alta fedeltà non corrisponde a nulla di preciso né di verificabile. Senza dubbio, nell'ascolto sonoro "naturale," i suoni hanno molte frequenze acute, che le registrazioni cosiddette hi-fi consentono di captare e di riprodurre meglio di quelle di un tempo. In compenso, è frequente che una riproduzione sonora ci fornisca più acuti di quanti la situazione reale ce ne farebbe sentire. Nel cinema, la definizione è per il suono un importante mezzo espressivo:

- un suono più definito contenente più informazioni è suscettibile di comportare più indizi materializzanti;

- favorisce un ascolto più vivo, spasmodico, rapido, pronto, in particolare tramite il susseguirsi delle frequenze acute e dei fenomeni agili che si trovano in quelle zone.

Molto spesso, inoltre, il suono diretto nel cinema viene considerato non soltanto come l'unica soluzione moralmente ammissibile, ma anche come quella che semplifica tutto e dispensa dal fare delle scelte. Il rischio della presa diretta, della location reale è in effetti che, nell'immagine come nel suono, facciano irruzione immagini in sé, suoni

in sé, non integrati nel tessuto narrativo, e assumano un'esistenza propria. Alcuni adorano, addirittura provocano simili intrusioni; altre le simulano. Altri ancora le evitano. Il suono diretto non è così aperto, non è sistematicamente sinonimo di soluzione semplice ed evidente. La questione del verosimile è terribilmente ambigua e complicata. Ciò che suona vero per lo spettatore e il suono vero sono due cose assai differenti. Per valutare la verità di un suono ci riferiamo sovente più a codici diffusi dal cinema stesso, dalla televisione e dalle arti rappresentative e narrative in generale, che alla nostra ipotetica esperienza vissuta. Molto spesso, d'altronde, non abbiamo alcun ricordo personale cui riferirci per la scena mostrata: se per esempio si tratta di un film di guerra, di un film esotico o di una tempesta in mare, quale idea di questo tipo di suono aveva la maggior parte del pubblico, prima di quella comunicata dai film? Quando al contrario si tratta di scene che possiamo vivere quotidianamente, raramente abbiamo accordato un'attenzione distinta e particolare ai suoni che le accompagnano, e conserviamo di essi una rappresentazione basata sull'importanza materiale, emozionale della loro sorgente: quelli che non ci interessavano o non ci sorprendevo sono stati eliminati. A dire il vero la realtà quotidiana non ci mette assolutamente nelle condizioni di ascoltare in sé i suoni che la punteggiano, e di dare a essi il loro peculiare valore acustico: il contesto influenza eccessivamente la loro percezione. Per ascoltare davvero i suoni, bisognerebbe ricreare l'analogia della camera oscura visiva, che permetteva ai pittori di osservare la natura, e di stimare i suoi veri valori di luminanza. I codici del teatro, della televisione e del cinema, hanno creato per ciascuno di noi convenzioni molto forti, determinate da una cura di resa più che da una letterale verità, e queste convenzioni sommergono facilmente la nostra esperienza e vi si sostituiscono, diventando il riferimento del reale. Da un lato, un'arte di registrazione come il cinema ha creato codici specifici di verità, legati alla sua peculiare natura tecnica. Per esempio, tra due reportage su una guerra reale, quello in cui l'immagine è mossa e oscillante, con difetti e sfocature, sembrerà

più vero di quello il cui quadro è impeccabile, la visibilità perfetta e la grana impercettibile. Allo stesso modo, per il suono, l'impressione di realismo è spesso legata a una sensazione di disagio, di fluttuazione del segnale, di interferenza e di disturbi di microfono ecc., effetti che possono essere semplicemente simulati in studio, in postsincronizzazione, ed essere messi in scena. Lo spettatore, quando sente in un film un suono cosiddetto realistico, non è in grado di confrontarlo con il suono reale che potrebbe sentire nello stesso luogo; egli si rapporta piuttosto al suo ricordo di quel tipo di suono, ricordo ri-sintetizzato a partire da diversi dati che non sono soltanto acustici, e influenzato esso stesso dalla divisione dei film. Nella questione della funzione realistica e narrativa dei suoni diegetici (voce, musica, rumori) la nozione di resa si contrappone a quella di riproduzione. In altri termini, nel cinema il suono viene riconosciuto dallo spettatore come vero, efficace e adatto non se esso riproduce il suono prodotto nella realtà dallo stesso tipo di situazione o di causa, ma se rende le sensazioni associate a quella causa. Al rumore continua ad essere attribuita, nella credenza comune, la duplice proprietà non soltanto di raccontare oggettivamente da sé la causa da cui deriva, ma anche di risvegliare le impressioni legate a quella causa. Al suono di una carezza viene per esempio conferita a priori non soltanto la virtù di dire che si tratta di una pelle che si frega contro una pelle, ma anche di dirlo con sensualità, non clinicamente. Credenza a dire il vero magica, come quando si immaginava che la fisionomia delle persone contenesse in sé qualcosa della loro anima. Per il fatto di essere scarsamente oggettivati, nominati e delimitati, i suoni attirano su sé, tramite un magnetismo legato a tutta l'indeterminatezza e all'incognito da cui sono circondati, affetti di cui, per la verità, essi non sono responsabili in modo particolare. Il suono non è riducibile a un messaggio sensoriale semplice. È per questo che, nella maggior parte dei film che ci mostrano delle cadute, ci viene fatto sentire, in contraddizione con l'esperienza reale, un gran fragore, allo scopo di "rendere" con il loro volume sonoro il peso, la violenza e il dolore.

Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

In realtà, la maggior parte delle nostre esperienze sensoriali sono gomitoli di sensazioni agglomerate. Una voce, dei rumori o una musica contengono sempre un certo tasso di indizi sonori materializzanti, da zero a un'infinità. E la presenza di questi ultimi esercita sempre un'influenza sulla percezione stessa della scena mostrata e sul suo senso, sia che essa la tragga verso la materia e il concreto, sia che a sua descrizione favorisca una percezione eterea, astratta e fluida dei personaggi e della storia. In uno suono, gli indizi materializzanti sono quelli che ci rimandano all'intuizione della materialità della sorgente e al concreto processo dell'emissione del suono. Essi sono in grado, tra l'altro, di darci informazioni sulla materia (legno, metallo, carta, tessuto) che causa il suono, così come sul modo in cui esso è ottenuto (sfregamento, colpi, oscillazioni disordinate, andate e ritorni periodici ecc.) Già alcuni dei rumori più quotidiani che ci circondano sono poveri di indizi materiali e, sentiti separatamente dalla loro sorgente e acusmatizzati, diventano degli enigmi: un rumore di motore o un cigolio assumerà all'improvviso una qualità astratta e sprovvista di riferimento. Accade che, in molte culture musicali, il fine dello strumentista o del cantante sia quello di purificare al massimo i suoni che produce da ogni indizio materializzante, soffio, sfregamento, sfrigolio legate all'emissione della nota. Anche se cura di conservare, un rimasuglio delicato di materialità e di rumore nell'attacco del suono, lo sforzo del musicista mira a liberare quest'ultimo della sua causalità. La nozione culturale di rumore, d'altronde, è strettamente legata a questa questione degli indizi materializzanti. Nel contratto audiovisivo, il dosaggio degli indizi sonori materializzanti, un dosaggio che si controlla sia alla sorgente, tramite il modo in cui si producono e si registrano i rumori in fase di ripresa, sia durante la sonorizzazione e la postsincronizzazione, è un fondamentale mezzo di messa in scena, di strutturazione e di drammatizzazione. Un rumore di passi, per esempio, può comportare volontariamente un minimo di indizi materializzanti (rumori di passi astratti come discreti "toc-toc") o al contrario molti dettagli strutturali che danno la sensazione del cuoio, del tessuto (fruscio) e della materia del suolo: rumore di ghiaia, scricchiolio di palchetto

ecc. Su una stessa immagine, sono possibili l'una e l'altra opzione, e lo spettatore è pronto ad ammetterle tutte in virtù della sincesi, e ad adottare il suono proposto. Gli indizi sonori materializzanti consistono frequentemente in disegualianze nell'uso del suono, le quali denotano una resistenza, una difficoltà, un sabbalzo nel processo meccanico... In una voce, può essere la presenza di respiri, di rumori di bocca o di gola, ma anche di alterazioni del timbro (che si incrina, devia, stride). Per un suono di strumento musicale, sarà la presenza di rumori di attacco, di sfregamento, di soffio. Anche una sonorità scordata in un brano per pianoforte o un'emissione stonata in un brano cantato hanno un effetto materializzante sull'ascolto del suono. Rimandano, il suono all'emittente, evidenziando il lavoro dell'emittente e i suoi difetti invece di farlo dimenticare a beneficio del suono e della nota in sé. Anche gli effetti di acustica spaziale contribuiscono a materializzare il suono. Ma non sistematicamente, perché un certo tipo di riverbero irreali, non coerente con il luogo mostrato nell'immagine, può essere al contrario codificato come de materializzante e simbolizzante. Il rafforzamento o al contrario l'eliminazione degli indizi materializzanti nei suoni contribuiscono a creare un universo, e possono assumere un senso metafisico. Un fenomeno banale e spesso sottovalutato è quello delle "produzioni sonore" di cui i bambini sono spesso protagonisti. Quando si divertono insieme i bambini punteggiano i loro giochi di spostamento di oggetti, di bambole, di pupazzetti. Non parliamo dei dialoghi che attribuiscono ai loro personaggi, ma delle sonorizzazioni, o dei supposti effetti sonori, mediante cui li accompagnano con la bocca. A volte, queste emissioni vocali "fanno parte di un codice di espressione del sentimento"; altre volte, in particolare nei giochi dei maschietti, i "brrr," "vrrr," "bsccc" e altre vocalizzazioni labiali svolgono funzione di sonorizzazione e di punteggiatura sonora per accompagnare gli spostamenti dei veicoli, il funzionamento dei loro robot e delle loro macchine. Un certo numero di funzioni per queste emissioni vocali, tra cui quella di "rappresentare" i movimenti e le forze dei personaggi e delle macchine che intervengono nel gioco; e ciò, affermano, non tanto secondo un partito preso di ripro-

duzione letterale quanto secondo un "simbolismo meccanico e anzi principalmente cinematografico (movimento)". Non si tratterebbe di imitare il simbolismo attribuito alla cosa, bensì per "similitudine di movimento tra il suono e il movimento che esso rappresenta."

Così quando un bambino, osservato mentre gioca, smette di far viaggiare la sua macchinina, produce con la bocca un suono discendente che ricorda la picchiata di un aereo. "Probabilmente la parte discendente del suono rappresenta il rallentamento del veicolo."

Il suono, ricalca più il movimento, il suo disegno, che il timbro del rumore che si ritiene provenga dall'oggetto.

"La materia del suono non è per nulla somigliante, lo è il suo disegno." Al mickey-mousing è affidato il tipico procedimento di accoppiamento musica/immagine, che viene utilizzato anche sia pure più raramente dal cinema di immagini reali, e che consiste nel seguire in sincrono il filo dell'azione visiva tramite traiettorie musicali (tratti ascendenti e discendenti come montagne russe) e punteggiature strumentali dell'azione (colpi, cadute, porte che si chiudono).



Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

l'audiovisione vuota - 8.15

Nel testo *l'audiovisione suono e immagine nel cinema*¹⁹, Michel Chion scrive: l'acusmetro è quel personaggio acusmatico la cui posizione rispetto allo schermo si colloca in un'ambiguità e in un'oscillazione particolare. Lo si potrebbe definire come nè dentro nè fuori (in rapporto all'immagine): non dentro perchè l'immagine della sua sorgente, il corpo, la bocca non è inclusa, ma neppure fuori perchè esso non è situato indipendentemente off su di un immaginario podio implicato nell'azione, continuamente in pericolo di esservi incluso. Possono dunque essere descritti come "acusmetri" molti dei personaggi misteriosi e chiacchieroni nascosti dietro una tenda, in una stanza o in un nascondiglio, numerosi personaggi-voce: robot, computer, fantasmi, certe voci di narratori dalle proprietà misteriose. All'acusmetro, alla voce che parla sull'immagine ma è anche sempre sul punto di apparire, sono spesso attribuiti tre poteri più un dono: primo, il potere di onniveggenza; secondo, quello di onniscienza; terzo, l'onnipotenza di agire sulla situazione; a ciò bisogna aggiungere, in molti casi, un certo qual dono di ubiquità: l'acusmetro sembra potersi trovare dovunque gli piaccia. Poteri, questi, che tuttavia conoscono limiti sconosciuti e per questo più inquietanti. Il primo potere (la voce che, parlando sulle immagini, vede tutto ciò che compare in esse) proviene dal fatto che, in un certo senso, l'acusmetro è la voce stessa di ciò che viene chiamato identifi-

cazione primaria da presa. Esso appare chiaro soprattutto nelle storie di persecutori telefonici che parlano come voci onniveggenti. Il secondo potere è indubbiamente una forma derivata del primo. Quanto al terzo, è il potere stesso della parola-testo, profondamente legato all'idea di magia, quando le parole che si dicono hanno il potere di diventare cose. Chiamiamo acusmetri paradossali quelli cui sono deliberatamente negati alcuni dei poteri abituali dell'acusmetro, essendo questo rifiuto e quest'assenza proprio ciò che li rende speciali. È proprio dell'acusmetro il poter essere privato all'istante di quei poteri misteriosi (vedere tutto, sapere tutto, potere tutto ed essere dappertutto) quando viene deacusmatizzato, cioè quando il volto da cui proviene la voce viene rivelato, e la voce si trova in tal modo, per sincronismo, attribuita a un corpo in cui essa è confinata e come rinchiusa. Il criterio della deacusmatizzazione è la visione del volto della faccia perché da un lato, questa rappresenta l'individuo stesso nella sua singolarità, dall'altro perchè la visione della faccia in movimento mostra, tramite il sincronismo ascolto/visione, che si tratta proprio di quell'individuo, e può così catturarlo, addomesticarlo e "incarnarlo." La più tipica scena di deacusmatizzazione, un dispositivo di svelamento sempre drammatico, si trova nei film polizieschi o di mistero, quando finalmente il big boss, colui che tira i fili, e di cui finora abbiamo sentito soltanto la voce o intravisto le scarpe, getta la maschera.

La deacusmatizzazione di un personaggio corrisponde alla sua caduta in destino umano, normale e vulnerabile. Finchè egli restava invisibile, si attribuiva alla sua voce un potere di onniveggenza; una volta iscritto nel campo visivo, perde la sua aura. La deacusmatizzazione può essere definita anche una messa-in corpo: è infatti una specie di chiusura della voce entro i limiti circoscritti di un corpo che la adomestica e ne smorza i poteri. L'acusmetro, la cui persona sembra abitare l'immagine, ha dunque la capacità di confondere i limiti tra il campo e il fuori campo, ma non lo fa e non ne trae la propria particolare collocazione, se non proprio nella misura in cui questa distinzione campo/fuori campo conserva un senso e un ruolo. La sua esistenza in quanto caso particolare non è una smentita della divisione in questione: al contrario, è da quest'ultima e dalla trasgressione che ne compie, che l'acusmetro trae la propria esistenza e i propri poteri. L'effetto di sospensione è proprio del cinema sonoro, e rappresenta un'utilizzazione estrema e caratteristica, al contrario, dell'estensione. Si dà *sospensione* quando un suono naturalmente implicato dalla situazione e in generale sentito in precedenza, viene a essere insidiosamente o improvvisamente soppresso, creando, il più delle volte all'insaputa dello spettatore che ne percepisce l'effetto ma non ne localizza l'origine, un'impressione di vuoto e di mistero. Talvolta, la sospensione può, essere sottolineata e messa in evidenza per lo spettatore: a un certo punto del film, sul primo piano di un esploratore spossato disteso nella neve, il frastuono del vento svanisce e i fiocchi di neve continuano ad agitarsi in silenzio nell'immagine. Si vede la lunga chioma nera di una donna torcersi sotto l'effetto di un uragano che non fa alcun rumore, mentre si sente soltanto una meravigliosa voce cantare. Si crea allora un effetto di rumore vuoto, e la percezione si riempie di un suono globale, massiccio, mentalmente associato a quel formicolio visivo. La superficie vibrante che vediamo produce come un rumore d'immagine. Nei movimenti delle particelle di neve sulla superficie dello schermo, vediamo grandi correnti, grandi onde. L'eliminazione del suono della tempesta ci ha condotti

a investire altrimenti l'immagine, e a riportare su essa una domanda che veniva colmata dal suono, considerandola con uno sguardo più spaziale. Spesso, la sospensione riguarda un elemento dell'ambiente sonoro nella scena, ed è finalizzata a privilegiare un momento della scena e a dare a essa un andamento impressionante, inquietante o magico: come ad esempio quando dei grilli che sentivamo cantare si interrompono. Naturalmente, l'effetto implica di solito che nessuno nel film lo noti e vi faccia allusione. Il suono e l'immagine non vanno confusi con l'orecchio e la vista. Questo significa che possono esistere tra i sensi delle vere e proprie intersezioni. E che nell'immagine di un film si può mettere dell'uditivo o nel suono del visivo. Il potere di separazione temporale dell'orecchio è incomparabilmente più sottile di quello dell'occhio: laddove quel globo pigro, a ventiquattro immagini al secondo, crede di vedere qualcosa di continuo, l'orecchio necessita di un tasso di campionamento assai più elevato. E laddove l'occhio si lascia rapidamente superare quando l'immagine gli mostra uno spostamento ultrabreve, accontentandosi di constatare la presenza di un movimento senza poter analizzare il fenomeno, l'orecchio ha invece avuto il tempo di riconoscere e disegnare nettamente, sullo schermo percettivo, una serie complessa di tragitti sonori. All'inverso, una certa rapidità data all'immagine pare rivolgersi all'orecchio che si trova nell'occhio, per essere convertita nella memoria in impressioni sonore. Tutto ciò che in un film è spaziale, tanto a livello dell'immagine quanto a livello del suono, finirà per codificarsi in un'impressione detta visiva; e tutto ciò che è temporale si codificherà in un'impressione sonora, passando per l'occhio. Potrebbe trattarsi di una semplificazione. Ciò non toglie che l'analisi del fenomeno cinematografico non debba lasciarsi ipnotizzare dalla tecnica: non è perchè il cinema utilizza, materialmente parlando, il canale sonoro e quello visivo che esso deve descriversi come una semplice addizione di "colonna audio" e "colonna immagine." Il ritmo, per esempio, è un elemento del vocabolario cinematografico che non è nè l'uno nè l'altro: nè specificamente sonoro nè visivo. In altri termini, quando

Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

un fenomeno ritmico ci giunge attraverso una via sensoriale, questa via, occhio o orecchio, è forse soltanto il canale attraverso cui ci giunge il ritmo, nulla di più. Dopo essere entrato nell'orecchio o nell'occhio, il fenomeno colpisce in noi una qualche area cerebrale connessa con le aree motorie, ed è soltanto a questo livello che esso viene decodificato ritmicamente. L'occhio, porta informazioni e sensazioni delle quali soltanto alcune possono essere considerate come specificamente e irriducibilmente visive (il colore), essendo le altre solo transensoriali. Parimenti, l'orecchio veicola informazioni e sensazioni delle quali soltanto alcune sono specificamente uditive (l'altezza e i rapporti di intervallo), essendo le altre, come nel caso dell'occhio, non peculiari di questo senso. Nel modello sensoriale non vi è alcun dato sensoriale delimitato e isolato in partenza: i sensi sono canali, vie di comunicazione, più che territori. Se esistono nella visione una dimensione specificatamente visiva e nell'ascolto dimensioni esclusivamente uditive, queste dimensioni sono minoritarie, localizzate e nello stesso tempo centrali.



Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

parole e voci - 8.16

Nel testo *Manuale del film*¹⁹ si afferma che: anche la parola al cinema non è nata con l'avvento del sonoro. Essa infatti trovava ai tempi del muto almeno due mezzi di trasmissione: uno, meno diffuso, era quello del narratore, l'altro, era quello delle didascalie. *Commentatori e didascalie* avevano così soprattutto la funzione di informare lo spettatore di quei dati essenziali necessari alla comprensione del racconto, che le immagini da sole non sembravano in grado di fornire. Il commentatore pronunciava delle parole in simultaneità con l'immagine, ma il suo testo comportava, un margine d'improvvisazione, dovuto anche alla personalità del narratore e al contesto concreto in cui di volta in volta si trovava a esercitare la sua performance. Le didascalie avevano eliminato questo margine fissando nella pellicola tutte le parole emanate dalla diegesi ma il loro intervento non poteva che darsi nella successione. La registrazione sonora permette di ritrovare la simultaneità di parola e immagine e di eliminare il fenomeno dell'aleatorietà. Dei tre materiali su cui si fonda il suono del cinema, la voce è indubbiamente quello che assume il ruolo di primo piano: essa è staccata e messa in evidenza rispetto a tutti gli altri suoni. È come uno strumento solista, di cui musiche e rumori non costituiscono che un semplice accompagnamento. Questa voce così importante è tale in quanto supporto dell'espressione verbale, della parola. La sua registrazione deve garantire l'intelligibilità

delle parole pronunciate. Musiche e rumori non devono assolutamente impedire alla voce di essere agevolmente compresa. Nel cinema esistono le voci e poi tutto il resto. **Chion** distingue tre tipi diversi di parola presenti al cinema, il primo è quello della *parola-teatro*, che è il caso più ricorrente. Due degli elementi che la caratterizzano sono: la sua assoluta intelligibilità e il suo essere emanata dai personaggi. È la parola dei dialoghi e può assumere diverse funzioni: informativa e drammatica, psicologica affettiva. E'la regina indiscussa del suono e condiziona l'intera messa in scena del film: tutto è costruito a sua misura. Il secondo tipo di parola è quello della parola-testo. La *parola-testo* è la parola del narratore, l'erede delle didascalie del cinema muto. Essa agisce sul corso delle immagini, le evoca e ne stabilisce o contraddice il senso. Ma nel contempo anche l'immagine può mettere in discussione il senso della parola che l'ha evocata. Infine il terzo tipo di parola, il più raro, l'eccezione che conferma la regola, è la *parola-emanazione*. Che sia del personaggio o dei narratori, la parola-emanazione è tale nel momento in cui ciò che è detto non è per forza di cose interamente compreso e, soprattutto, essa non è connessa al centro dell'azione. Si dà nel momento in cui un dialogo fra personaggi non è totalmente intellegibile oppure quando il regista dirige gli attori e utilizza la messa in scena e il montaggio evitando di sot-

tolineare le articolazioni del testo, il gioco delle domande e delle risposte, le esitazioni e le parole importanti. La parola diventa allora come un'emanazione del personaggi, un loro aspetto. La parola al cinema serve a far circolare delle informazioni fra i personaggi del film da una parte e fra il film e il suo spettatore dall'altra. Essa può sostituirsi alle immagini raccontando eventi o descrivendo situazioni o personaggi che non vengono rappresentati da queste ultime. In quanto voce l'analisi della parola filmica non può prescindere dai suoi caratteri in un certo senso formali, dalle sue qualità sonore, dall'intonazione. Un ruolo particolare spetta alla parola del narratore la cui funzione è quella di rivolgersi non ai personaggi del film ma direttamente allo spettatore. Essa può appartenere tanto a un personaggio diegetico quanto a un vero e proprio narratore extradiegetico. In entrambi i casi può avere la funzione di descrivere e commentare determinati eventi o di esplicitare l'essere di un personaggio in un rapporto con le immagini che può darsi in forme diverse, distinguibili solo in astratto ma che nella realtà pratica sono connesse fra loro al punto da sovrapporsi. Avremmo i seguenti 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.

Essa darà vita a due possibilità:

- immagine e parole dicono la stessa cosa;

- immagine e parole dicono due cose diverse.

In un film una voce può caratterizzarsi per numerosi parametri, che **Jean Chateauvert**²⁰ ha ricondotto a sei categorie.

Una voce è dotata innanzitutto di un certo *volume*, e può adottare diverse intensità: può raggiungere un'intensità tale da mandare i vetri in frantumi, come nel grido di Lola in *Lola corre*, o essere appena sussurrata, come la voce dei pensieri di P.Atreides in *Dune*. Una seconda caratteristica della voce è il *ritmo*, che può variare da un'estrema lentezza ad una grande rapidità. Il ritmo appare spesso in correlazione con ben distinte emozioni: a un ritmo lento si associa generalmente una sensazione di distacco e in alcuni casi di tristezza della voce, mentre a un ritmo più rapido è ricondotta una voce più dinamica e gioiosa. La terza categoria che qualifica la voce è la *spazializzazione*, quell'indice che colloca la voce in un determinato luogo e in una determinata prospettiva sonora. Con la spazializzazione la voce reca con sé tracce del luogo in cui viene emessa. La *durata* si traduce invece in una più o meno lunga presenza della voce nel discorso filmico. La voce può essere molto presente, come quella di un narratore che interviene continuamente a collegare e commentare i fili del racconto, o, al contrario, poco presente e limitata a sporadici interventi. Attraverso quella che **Roland Barthes**²¹ definisce la *grana* della voce, si percepisce anche qualcosa del personaggio che si sta esprimendo, la materialità del corpo parlante divenendo testimonianza del sesso, dell'età, dell'identità, dell'origine socioculturale del locutore. La grana della voce è una notevole fonte di informazioni sull'individuo, e a una voce tonante si attribuirà un corpo massiccio, a una voce timorosa un corpo più gracile. Sesto e ultimo parametro è il *timbro*, che corrisponde al "colore" particolare della voce, che può essere profonda, nasale ecc. La grana e il timbro costituiscono i parametri più importanti per determinare l'identità di una voce e permettono di distinguere quei personaggi per i quali disponiamo unicamente del canale sonoro. Anche per la voce, come per il suono, abbiamo a che fare con i tre regimi della localizzazione sonora *over*, *off* e *in* e con le loro possibili sovrapposizioni e posizioni.



Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

musiche - 8.17

Dal testo *Manuale del film*²²: la "musica per film" è stata oggetto di una lunga serie di analisi. Non solo dal 1927, quando il cinema è diventato sonoro, ma sin dal 1895, quando il cinema è nato, ci si è incominciato a porre il problema del rapporto tra musica e immagini, sia intendendo la prima come semplice supporto delle seconde, sia iniziando a elaborare più complesse e articolate ipotesi di interrelazioni tra le due entità. Il film muto non è mai esistito o quasi, perché fin dall'inizio, esso ha avuto un vero e proprio "sonoro," almeno nel senso che le sue immagini incerte e traballanti, e poi le sue scene e sequenze più elaborate e curate artisticamente e tecnicamente, erano nella maggior parte dei casi accompagnate da una musica in sala. Nel corso degli anni dieci vengono pubblicati e diffusi i primi repertori musicali, in cui le principali situazioni drammatiche, psicologiche e ambientali a cui potevano dar vita i film dell'epoca trovavano dei loro corrispondenti musicali. La funzione principale della musica che accompagna i film è quella di riflettere nella mente dell'ascoltatore il clima della scena, e di suscitare nello spettatore il susseguirsi delle emozioni della storia narrata nel film. Gli anni venti, vedono il profilarsi di un nuovo rapporto tra cinema e musica che infatti si integrano tra loro diventando immagini da sentire e suoni da vedere. Il cinema cosiddetto muto aveva in realtà già posto alcune delle questioni essenziali del rapporto fra musica e immagine, tanto che

l'avvento del sonoro non colse nessuno impreparato. 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, assumendone direttamente il ritmo e il tono attraverso codici universalmente riconosciuti come quelli della gioia, della tristezza, del sentimento ecc. e il modo della *distanza*: la musica manifesta una sorta di indifferenza nei confronti della situazione rappresentata dalle immagini, sviluppandosi in un suo mondo a parte. A seconda dei casi questa indifferenza potrà indicare la volontà di allontanarsi dell'istanza narrante dalla realtà rappresentata, il mantenere verso essa un freddo e oggettivo distacco, oppure il dar vita a una diversa forma di drammatizzazione, dove l'emozione non scompare ma al contempo si rafforza attraverso il contrasto fra musica e immagini. Anche la musica come accade per altri materiali dell'espressione filmica, ha dato vita ad alcune figure dominanti, due tra queste sono il *leitmotiv*: un tema melodico ricorrente che caratterizza i fatti, momenti o personaggi nel corso di uno spettacolo teatrale o di un film. Ogni personaggio principale o ogni sua idea chiave sono dotati di un tema che li caratterizza e che costituisce il loro "angelo custode" musicale e l'*avvio o interruzione improvvisa*: una pratica molto diffusa che si dà quando la musica si avvia o cessa di colpo col compito di accentuare drammatizza-

mente un determinato evento. Più ancora che per la parola, vale per la musica la distinzione tra *musica extradiegetica*: di discorso, di commento, di amplificazione drammatica, e *musica diegetica*: emessa da fonti sonore diegetiche, presenti nella storia narrata, quali un'orchestra, un giradischi, una radio ecc. La musica diegetica assume in pri-

mo luogo una valenza informativa dicendoci, ad esempio, che in quel locale si suona quel tipo di musica, la musica extradiegetica invece, si fa più chiaramente portatrice della prospettiva assunta dall'istanza narrante nei confronti della situazione e dei personaggi narrati.



Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

Sono state proposte diverse accezioni e varianti di significato del termine musica:

Musica come suono: una delle più comuni definizioni di musica è quella di arte del suono organizzato, o più specificatamente di arte del produrre significati e sensazioni, più o meno complessi e comunque di natura volontaria organizzando suoni e silenzio. Simili definizioni sono state ampiamente adottate sin dal Diciannovesimo secolo, quando si iniziò a studiare scientificamente la relazione tra il suono e la percezione.

Musica come esperienza soggettiva: un'altra delle definizioni comuni di musica implica che la musica debba essere piacevole o melodica. Questo punto di vista tiene conto del fatto che alcuni tipi di "suono organizzato" non sono musica, mentre altri lo sono. Esistono versioni più elaborate di questa definizione che tengono conto del fatto che ciò che è considerato musica varia da cultura a cultura, e da epoca ad epoca. Questa definizione fu predominante nel Diciottesimo secolo. Mozart, per esempio, usava dire che "la musica non dimentica mai sé stessa, essa non deve mai cessare di essere musica".

Musica come linguaggio: analizzando l'evoluzione della musica nel corso della storia, si nota infatti come la progressiva conquista di nuove sonorità e l'abbattimento di determinati schemi, seguano un filo evolutivo proprio, modificando progressivamente i gusti e le abitudini all'ascolto. Tale concetto è ancor più valido oggi, dove in seguito alla rapida evoluzione tecnologica che ha contraddistinto gli ultimi decenni, è profondamente cambiato il concetto di fare musica, così come sono cambiate le sonorità che suscitano determinate emozioni. Il concetto di "linguaggio" prende forma ad esempio nella musica applicata, ovverosia in tutti quei contesti in cui la musica supporta o affianca un'altra forma di espressione artistica. Tipico è il caso della musica da film, laddove esistono oramai degli accorgimenti musicali condivi-

si universalmente, capaci di suscitare negli spettatori delle sensazioni particolari: tristezza, felicità, romanticismo, malinconia, stupore, ed altre ancora. Mediante queste sonorità, il *linguaggio-musica* diventa una forma capace di veicolare e comunicare emozioni specifiche.

Musica come una categoria della percezione: la definizione cognitiva, meno comune, asserisce che la musica non è semplicemente suono, o la percezione di esso, ma una rappresentazione interna che percezione, azione e memoria contribuiscono a creare. Questa definizione è influenzata dalle scienze cognitive, il cui scopo è la ricerca delle regioni del cervello responsabili dell'analisi e della memorizzazione dei vari aspetti dell'esperienza dell'ascoltare musica. Questa definizione include anche arti differenti come ad esempio la danza.

Musica come approfondimento storico e antropologico: il cammino e l'evoluzione del pensiero musicale corrono di pari passo con il cammino dell'uomo nella storia. L'antropologia trova nell'*etnomusicologia* risposte che altri studi sull'uomo non riescono a dare.

Musica come costruito sociale: le teorie post-moderne asseriscono che, come l'arte, la musica è definita innanzitutto nel suo contesto sociale. Da questo punto di vista la musica è ciò che ognuno chiama musica, che sia fatta di silenzio, di suoni, o di performance.

Musica come cura del corpo e/o dello spirito/Musicoterapia: le qualità liberatorie della musica si concretizzano da sempre dovunque nel mondo. Il benefico potere derivante dall'ascoltare musica, o dal crearne e riprodurne distingue i due rami principali riconducibili alla scienza stessa, che nascono sempre dalla radice unica, la Musica. Osservata in Europa, e nell'occidente in tempi relativamente recenti, dopo il Cinquecento, diviene strumento terapeutico vero e proprio, fino all'uso odierno che spazia dalla cura di depressioni, malattie psichiche anche molto gravi, disturbi neurovegetativi ecc.

In tempi più antichi e tutt'ora in siti culturalmente poco occidentalizzati può definirsi musicoterapia un aspetto fondamentale dell'educazione civica, intesa come "consapevolezza d'esser vivi" quindi esistere. discussione nel senso più civilmente umano dei termini. In realtà il diritto civile per questi popoli si concretizza, trovando la sua più schietta espressione, proprio nella Musica. In Africa, ad esempio, fare musica con rudimentali strumenti quali semplici percussioni o flauti di bambù è patrimonio comune nella società; parimenti lo è il partecipare ballando e cantando, oltre che, ovvio, ascoltando. Fondamentale è la partecipazione alla Musica, che è eletta a cura, preghiera, dialogo, discussione nel senso più civilmente umano dei termini.

"Musica come tutto ciò che soddisfi desideri e aspirazioni:" secondo la derivazione del termine dal verbo greco μ (desiderare, aspirare a...) dal quale Platone avrebbe fatto derivare il termine "musa". Il recupero di questo concetto di musica dalla etimologia del termine "musa" ipotizzata da Platone permette di distinguere la musica dal suono con il quale spesso viene confusa. L'idea comune infatti che la musica sia fatta di suoni rende difficoltoso comprendere perché non è sempre vero che il suono "fa" musica (ciò che è musica per qualcuno può non esserlo per altri). Perché il suono "faccia" musica occorre appunto che chi lo percepisce ne ricavi soddisfazione, che questa soddisfazione colmi un desiderio e che l'oggetto del desiderio coincida con uno stato fisico o mentale, reale o fantastico, a cui la persona aspira.

Musica come mito nella cultura occidentale; secondo Platone ("Fedro") un tempo esistevano uomini talmente dediti al canto da trascurare tutti i bisogni primari. Da questa stirpe di uomini ebbero origine le cicalche, credevano gli antichi, vivevano e morivano cantando.

Musica come una potenza che deriva dalla divinità e quindi grazie alle capacità sovranaturali è in grado di controllare la natura.

Orfeo con il suo canto ammaliante fu in grado di ammansire le belve ma anche di propiziarsi gli dèi; Anfione utilizzò il suono della cetra per muovere le pietre e costruire le mura di Tebe. In quasi tutte le civiltà appare evidente la presenza di un filo conduttore tra musica, recitazione, danza, trascendentalità e canto; anzi sembra che la musica nasca inizialmente come canto, espressione del più antico e noto strumento musicale. A causa della larga gamma di definizioni, lo studio della musica è effettuato in una grande varietà di forme e metodi: lo studio del suono e delle vibrazioni (detto acustica), lo studio della teoria musicale, lo studio pratico, la musicologia, l'etnomusicologia, lo studio della storia della musica.

Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

storia della musica - 8.18

Nell'antica Grecia nacque una materia, una scienza, che estraeva anch'essa queste ultime due, la matematica, che è parte fondamentale della musica, come Pitagora capì, per la relazione tra le i rapporti frazionari e suono.

Platone affermò che, come la ginnastica serviva ad irrobustire il corpo, la musica doveva arricchire l'animo. Attribuiva alla musica una funzione educativa, come la matematica: secondo lui bisognava saper scegliere fra tanto e poco, fra più o meno, fra bene o male, per arrivare all'obiettivo finale.

La musica sacra

Nel Cristianesimo ebbe grande diffusione il canto, perché lo stesso "Cristo" veniva descritto come un cantore insieme ai suoi discepoli: "E dopo aver cantato l'inno uscirono verso il monte degli Ulivi" 14,22-26. La musica nel cristianesimo si sviluppò molto nel luogo di culto, la chiesa: si trattava della musica che veniva eseguita nella liturgia celebrativa della messa.

Si può ipotizzare che la forma iniziale della musica liturgica fosse monodica (cioè affidata ad un solista, dalla parola greca che significa una voce sola) e basata su variazioni d'intonazione attorno ad una nota fondamentale (detta corda di recita), variazione che era dettata dalla

prosodia (o enfasi) delle parole del testo sacro, nello stile musicale detto sillabico. A questo stile, che dominava la maggior parte della messa, si sovrappose col tempo un secondo stile, riservato inizialmente ai momenti di maggiore enfasi quali l'offertorio, in cui un solista intonava il testo facendo variare liberamente l'intonazione all'interno di una stessa sillaba in uno stile detto melismatico.

La trasmissione della musica avveniva a questo punto per tradizione orale, e attraverso scuole di canto, la cui presenza presso i maggiori centri di culto è attestata fino dal IV secolo. Oltre alla scuola di provenienza, è probabile che anche l'improvvisazione e l'abilità del singolo cantore determinassero in larga parte la musica d'uso liturgico.

Il canto gregoriano

Agli inizi del VI secolo, esistevano in Occidente diverse aree liturgiche europee, ognuna con un proprio rito consolidato. La tradizione vuole che alla fine di questo secolo, sotto il papato di Gregorio Magno (590-604) si sia avuta la spinta decisiva all'unificazione dei riti e della musica ad essi soggiacente.

In realtà si ha motivo di credere che l'unificazione avvenisse quasi due secoli più tardi, ad opera di Carlo Magno e sotto l'impulso della unificazione politica che portò alla nascita del Sacro Romano Impero.

L'attribuzione a Gregorio Magno sarebbe stata introdotta per superare le resistenze al cambiamento dei diversi ambienti ecclesiastici, costretti a rinunciare alle proprie tradizioni. Il prodotto dell'unificazione di due dei riti principali quello vetero-romano e quello gallicano fu codificato nel cosiddetto antifonario gregoriano, che conteneva tutti i canti ammessi nella liturgia unificata. Questa unificazione classificò i brani di musica sacra in uso secondo un sistema di modi, ispirati - almeno nei nomi ai modi della tradizione greca.

Il repertorio del canto gregoriano è molto vasto e viene differenziato per epoca di composizione, regione di provenienza, forma e stile. Esso è costituito dai canti dell'Ufficio (la cosiddetta "Liturgia delle Ore" recitata quotidianamente dal clero) e dai canti della Messa.

Nei canti dell'Ufficio si riscontrano le seguenti forme liturgico-musicali: le Antifone, i Responsori e gli Inni.

Nei canti della Messa vi sono forme legate alle parti dell'Ordinario o Ordinarium Missæ (cioè i testi che non mutano mai: Kyrie, Gloria, Credo, Sanctus e Agnus Dei) e del Proprio o Proprium Missæ (cioè i testi che variano secondo le diverse festività: Introito, Graduale, Alleluia Offertorio e Communionio).

Sia nei canti dell' Ufficio come in quelli della Messa si riscontrano tutti i *generi-stili* compositivi del repertorio gregoriano; essi si possono classificare in tre grandi famiglie:

I canti di *genere sillabico* (quando ad ogni sillaba del testo corrisponde solitamente una sola nota) come ad esempio le più semplici Antifone dell' Ufficio, le melodie semplici dell' Ordinario e i recitativi del Celebrante.

I canti di *genere semisillabico* (quando ad ogni singola sillaba del testo corrispondono piccoli gruppi di note) come ad esempio gli Introiti e i Communionio della Messa o alcune antifone più ampie dell' Ufficio.

I canti di genere *melismatico* (quando ogni sillaba del testo è fiorita da molte note) come ad esempio alcuni Graduali e Offertori o i responsori prolissi dell'Ufficio.

La scrittura neumatica

La riforma gregoriana sostituì lo studio dei testi alla trasmissione orale delle scuole di canto delle origini, sacrificando, oltre alle particolarità regionali e all'intonazione microtonale anche il ruolo dell'improvvisazione. Allo stesso tempo si creò la necessità di "annotare" i testi scritti in modo da aiutare i cantori ad eseguire le musiche sempre nello stesso modo, con una linea melodica che indicava la sua direzione, ascensionale o discensionale. Quest'esigenza fece nascere segni particolari (i *neumi*, pare nati dai gesti del direttore del coro) che, annotati tra le righe dei codici, rappresentavano l'andamento della melodia, come già detto, (ma lasciando liberi intonazione e ritmo).

La scrittura neumatica divenne così la prima "notazione", da cui poi la parola "*nota*", musicale moderna.

La nascita della notazione

La scrittura neumatica lasciava molto all'immaginazione del lettore, e, proprio per questo, era inadatta alla trascrizione di composizioni di maggiore complessità, che mettevano a dura prova la memoria dei cantori. Fu nell'opera di **Guido d'Arezzo** (992 ca.-1050 ca.) che si affermò il primo sistema di scrittura diastematica, una scrittura, cioè, che permetteva di indicare le diverse altezze delle note da intonare. Guido chiamava il suo sistema *tetragramma* perché inseriva dei segni (che sarebbero poi diventati le moderne note) in una griglia costituita (spesso) da quattro righe parallele.

Fu questo l'inizio dell'uso delle note in cui la scrittura delle durate era ottenuta proporzionalmente. Alle note che erano posizionate negli spazi e sulle linee, Guido assegnò nomi corrispondenti alle sillabe iniziali dei primi sei versetti di un inno dedicato a San Giovanni Battista come memorandum per gli allievi:

Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

Ut queant laxis,
Resonare fibris,
Mira gestorum,
Famuli tuorum,
Solve polluti,
Labii reatum,
Sancte Iohannes.

La vera innovazione di Guido fu che le prime sillabe dell’Inno non servirono solo per dare un nome alle note, ma anche a darne l’intonazione relativa. In questo modo un cantore poteva intonare a prima vista un canto mai udito prima semplicemente facendo riferimento alla sillaba dell’Inno con la stessa intonazione della prima nota cui il canto iniziava per averne un’immediata idea della tonica.

A questo procedimento di memorizzazione Guido diede il nome di *solmisazione*.

Negli anni che seguirono il tetragramma di Guido d’Arezzo, in origine dotato di un numero variabile di linee, si sarebbe stabilizzato su cinque linee (assumendo il nome di *pentagramma*) e la nota *Ut* avrebbe mutato il suo nome in *Do* ponendo le basi della notazione musicale moderna.

I trovatori

Dal punto di vista della sua conservazione la musica fu doppiamente svantaggiata. Essa da una parte soffrì, fino all’invenzione del torchio a stampa, della sorte comune a tutto il materiale che doveva essere tramandato in forma scritta, cioè della rarità del materiale, dei mezzi e delle capacità di tramandarlo. A ciò si aggiunse la mancanza di una notazione che permettesse di scrivere la musica in maniera univoca. A queste circostanze pratiche, si aggiungevano pregiudizi di carattere culturale che individuavano nella pratica musicale una parte nobile, collegata alla parola, e una artigianale, collegata al suono strumentale. La seconda veniva relegata in secondo piano e, nella sua funzione di servizio, lasciata ai musicisti professionisti (sempre di origine non nobile): que-

sto equivale a dire che la musica popolare era affidata esclusivamente alla trasmissione orale ed è per noi completamente perduta. Le poche melodie che sono giunte fino a noi lo hanno fatto spesso intrufolandosi in composizioni considerate degne di essere tramandate (spesso in parti della messa): è questo il caso della melodia detta *L’homme armé* e (più tardi) della melodia detta *La Follia*. Solo in epoca moderna la musica popolare inizierà ad essere considerata degna di essere tramandata. Si sa comunque che nel Medioevo si produceva molta musica di carattere non sacro:una importante testimonianza viene dalle composizioni dei *trovatori*, dei *trovieri* e dei *Minnesanger, cantori e poeti vaganti*, le cui prime testimonianze datano attorno all’XI secolo. Di provenienza linguistica diversa, essi erano accomunati dall’argomento delle loro canzoni, l’ amor cortese e dalla loro frequentazione, appunto delle corti, dove era stata elaborata questa forma ritualizzata d’amore.

La diffusione delle composizioni trobadoriche accompagnò anche la diffusione dell’idea che l’educazione musicale dovesse far parte dell’educazione di un nobile. Come per il resto delle composizioni popolari però, anche la parte musicale delle composizioni trobadoriche è andata quasi completamente perduta.

La musica nell’umanesimo e nel rinascimento

Durante il Quattrocento si sviluppò un nuovo stile, inizialmente per ispirazione dei compositori inglesi, e successivamente ad opera della scuola franco fiamminga, che innovò grandemente le preesistenti forme della messa, del mottetto e della chanson. Ponendo le consonanze per terze e la forma imitativa del canone alla base delle loro procedure compositive, i franco-borgognoni rivoluzionarono la pratica della polifonia. Il lavoro di questi compositori poneva le basi per lo sviluppo di quella che sarebbe stata la teoria dell’*armonia*. Nel Cinquecento abbiamo la nascita del *madrigale* (una forma cantata a più voci, in cui il significato del testo comunicava il carattere espressivo alla musica) ad opera del francese Philippe Verdelot e del fiammingo Jacques Arcadelt. Grazie all’invenzione della stampa nacque l’editoria musicale che in Italia si

riprese soprattutto ad una élite, mentre in Francia e nel nord Europa puntò ad un ampliamento del mercato. La Riforma influenzò radicalmente il modo di concepire la musica: mentre nelle zone calviniste la musica fu ridotta alla sola funzione liturgica, in quelli luterani si diffuse capillarmente ai livelli popolari, assolvendo il ruolo di collante nazionale grazie alla lingua e alla fede. Furono gettate le basi per una nuova sensibilità germanica nei confronti di questa arte che produrrà effetti epocali. Nella seconda metà del secolo abbiamo la nascita del *melodramma*, ad opera della Camerata fiorentina: nei decenni successivi il genere sarà portato in auge soprattutto grazie a **Claudio Monteverdi**.

Il barocco e il sistema tonale

Nel Seicento la musica strumentale in occidente divenne autonoma ed assunse una fisionomia delineata in generi come la *sonata*, la *sinfonia*, il *concerto grosso*. La musica occidentale si sviluppò con straordinaria rapidità attraverso i secoli successivi, anche perfezionando il suo sistema tonale: una pietra miliare è costituita dalle composizioni di **Johann Sebastian Bach** del Clavicembalo ben temperato . Nella prima metà del Settecento sorse la committenza indiretta, vale a dire la fruizione dell’arte da parte di un pubblico pagante.

Il classicismo e la musica romantica

Nel secolo d’oro della musica classica occidentale, gli anni che vanno dal 1750 al 1850, essa si esprime in forme sempre più ricche ed elaborate, sia in campo strumentale che in campo operistico, sfruttando sempre più estesamente le possibilità espressive fornite dal sistema armonico e tonale costruito nei secoli passati. Durante questo periodo, per la prima volta, si manifestò un sentimento storico dell’esperienza musicale; la musica acquisì una coscienza storica al pari delle altre arti grazie agli studi e le pubblicazioni che riguardarono il passato. Questo nuovo fenomeno consentì di creare una saldatura tra il presente ed il passato e di dare continuità al

percorso evolutivo musicale. Nel XVIII secolo vi fu la grande presenza di **Mozart**. Senza dubbio fu uno, tra i grandi; e grazie a lui l’evoluzione della musica poggiò su un grande pilastro creato, che si estese in tutti i campi, sinfonia, opera, musica da camera, serenate, e che rappresentò il legame, possiamo dire, tra la musica del Settecento (le sinfonie calme e serene, che rispecchiano alla perfezione gli schemi musicali, di **Haydn**) e quella romantica del XIX secolo.

Agli inizi del XIX secolo giganteggiò la figura di **Ludwig van Beethoven**, che prese le mosse dall’eredità di Mozart e dei compositori classici coevi per arrivare a trasfigurare le forme musicali canoniche, soprattutto la sinfonia e la sonata, creando al contempo il concetto di *musica assoluta*, cioè svincolata dalle funzioni sociali cui era stata fino ad allora subordinata. Con Beethoven si assistette alla nascita della figura del compositore/artista, contrapposta a quella, in precedenza prevalente, del musicista/artigiano. Insieme a lui, artisti come **Johannes Brahms, Anton Bruckner e Gustav Mahler** ottennero ottimi risultati specialmente in campo sinfonico, per questo si parla di “*Stagione del grande sinfonismo tedesco*”.

In Beethoven si trovano le prime manifestazioni del romanticismo musicale, molti protagonisti del quale furono di area germanica e austriaca, come **Schubert, Mendelssohn, Schumann**. A Parigi operano invece **Berlioz** e il polacco **Chopin**.

La musica contemporanea

Queste innovazioni in campo tonale vennero radicalmente contestati dalla musica del XX secolo, che esplorò le nuove forme dell’atonalità. Con questa tecnica il singolo compositore definì autonomamente le regole per la realizzazione del brano, dando maggiore importanza all’effetto prodotto dai suoni piuttosto che alla loro appartenenza ad un assegnato sistema tonale: per apprezzare un brano di musica composto secondo questi canoni, però, il solo ascolto non è sufficiente, ma deve essere integrato da un attento studio dello spartito.

Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

In particolare, nel secondo decennio **Arnold Schönberg**, assieme agli allievi, tra cui ricordiamo **Alban Berg e Anton Webern**, giunse a delineare un nuovo sistema, la *dodecafonìa*, basato su serie di 12 note. Alcuni ritennero questo l’inizio della musica contemporanea, spesso identificata con la musica d’avanguardia: altri dissentirono vivamente, cercando altre strade. Il concetto di serie, inizialmente legato ai soli intervalli musicali, si svilupperà nel corso del secondo Novecento sino a coinvolgere tutti i parametri del suono. Fu questa la fase del serialismo, il cui vertice fu raggiunto negli anni cinquanta con musicisti come **Pierre Boulez e John Cage**.

Altri musicisti tra cui **Igor Stravinsky, Bela Bartok e Maurice Ravel** scelsero di cercare nuova ispirazione nelle tradizioni folkloriche e nella musica extraeuropea, mantenendo un legame con il sistema tonale, ma innovandone profondamente l’organizzazione e sperimentando nuove scale, ritmi e timbri.

Canto e musica nella tradizione folclorica

Con *musica popolare o musica folk* (letteralmente musica del/dal popolo) e *canto popolare* si indicano quei generi musicali che affondano le proprie radici nelle tradizioni di una determinata etnia, popolazione, ambito geografico o culturale. Questo concetto deve essere distinto da quello di musica pop legato a quello di canzone popolare. La musica, ma soprattutto il Canto popolare risveglia all’orecchio degli appassionati di etnomusicologia un interesse particolare. Questa musica nasce insieme alla cività umana e con essa si sviluppa nel corso dei secoli tramandata di generazione in generazione oralmente.

La canzone popolare

Diverso dal concetto folclorico di canto popolare, ma da esso originata, la canzone attraverso i suoi interpreti raccontò, a partire dalla seconda metà dell’Ottocento, la storia, le vicende, e le trasformazioni delle città italiane e straniere. Si diffuse nei salotti borghesi dove si organizzavano incontri di società; questa volta come dice lo slogan *“non sono canzoni*

del popolo ma sono per il popolo” tale slogan esemplificò la matrice del successo generalizzato ottenuto grazie allo sviluppo di tematiche vicine ai sentimenti comuni. Spesso si trattò di canzoni dialettali che parteciparono a festival come quello celeberrimo di Piedigrotta e che rapidamente trascesero le frontiere dei vari stati e le incompresioni linguistiche. Con l’introduzione di rapporti innovativi tra gli autori e gli editori, con una gestione regolamentata internazionalmente dei diritti degli autori e con la prospettiva di poter usufruire di un pubblico sempre più vasto, gli uffici della *SIAE* dell’epoca vennero presi d’assalto da un nugolo di nuovi autori, di tutte le estrazioni sociali e culturali.

Jazz e Blues

All’inizio del 1900, negli Stati Uniti d’America, iniziarono a diffondersi tra la popolazione urbana diversi generi musicali derivati dalle tradizioni popolari degli africani portati come schiavi sul continente, e dalle loro contaminazioni con le tradizioni musicali bianche. Nacquero e acquisirono notorietà in questo modo il *ragtime*, il *blues urbano* e da ultimo, il *jazz*, che combinava la musica bandistica e da parata, che veniva suonata soprattutto a New Orleans, con forti dosi d’improvvisazione e con particolari caratteristiche ritmiche e stilistiche. L’invenzione del fonografo e della radio, permise una diffusione senza precedenti di questi nuovi generi musicali, che erano spesso interpretati da musicisti autodidatti molto più legati ad una tradizione musicale orale che non alla letteratura musicale. Le origini non europee degli interpreti, e il citato ricorso all’improvvisazione, contribuirono a creare musiche di grande freschezza e vitalità. Al contrario di quello che era successo tante volte nella storia della musica, la tecnologia offriva ora ad una musica popolare fondata più sulla pratica che sulla scrittura di essere trasmessa e tramandata, piuttosto che dimenticata. La musica jazz continuò a svilupparsi per tutto il XX secolo, diventando prima musica di larghissimo consumo durante gli 30 (detti gli anni dello *swing*), intrecciandosi con altri generi per dare vita a forme di espressione musicale ancora diverse ed evolvendosi poi gradatamente in una *“musica per musicisti*

e per appassionati, espandendosi fuori dall’America e trovando seguaci prima in Europa e poi in tutto il mondo, e diventando uno dei contributi musicali più importanti del Nuovo Continente. La musica Jazz si può considerare come un nuovo varco verso altri mondi musicali: un genere che, partendo da un substrato che comprendeva le forme popolari del blues, degli spiritual e della musica bandistica e incorporando via via altre forme di musica nera arrivò ad utilizzare una base di standard usati come punto di partenza per modificarne di continuo ogni modulo armonico, melodico, e ritmico. Tutta la musica jazz e derivata è stata definita come colta, appunto per il presupposto che è risultante della conoscenza della musica classica, e delle varie etnie musicali. Lo stesso non può dirsi per il blues iniziale. Il passaggio di qualità può forse attribuirsi a **George Gershwin**, musicista di grande valore, figlio di emigranti russi, morto giovanissimo ma che ebbe dei maestri importanti e fu ispirato da autori come **Debussy e Ravel**. La sua produzione è incredibilmente vasta, ma restano più valide le opere definite minori, utilizzate anche ora come standard inesauribili.

La popular music del XX secolo (Pop e Rock)

All’inizio del XX secolo la musica occidentale cambiò profondamente e fu scossa fin dalle fondamenta. Non solo, ma cambiarono anche, grazie alle invenzioni relativamente recenti della radio e del fonografo, i modi e i tempi di ascolto della musica stessa, prima limitati a concerti in locali appositamente adibiti, come teatri, locali, club o case private. Da una parte iniziò a crearsi un pubblico potenziale più vasto e meno acculturato, che apprezzava strutture melodiche e armoniche più semplici, dall’altra mai come in questo periodo storico fu facile, per chi volesse suonare, procurarsi uno strumento e imparare a usarlo. A questo si deve aggiungere una seconda rivoluzione, anche questa tecnologica: l’invenzione dell’altoparlante e dell’amplificazione audio, che permise di far suonare assieme diversi strumenti. Queste nuove possibilità tecniche crearono l’occasione per nuovi vei-

coli espressivi che la musica colta tardò a cogliere e che la nuova musica popolare non ebbe alcun problema ad adottare, creando, tra il 1920 fino al 1980 e in misura minore negli anni successivi, una grande fioritura di nuovi stili e generi (quali *jazz, blues, rock, soul, pop, funky, metal, fusion, ognuno dei quali si è suddiviso in ulteriori sottogeneri*). Nacquero così personaggi che diventano autentici fenomeni mediatici raggiungendo una popolarità senza precedenti. Fra questi si possono citare **Frank Sinatra, Elvis Presley, i Beatles per arrivare ai recenti Michael Jackson, Oasis, Madonna, Britney Spears e Cher**. Altro genere popolare sorto nel XX secolo è stato il *rock* che è la dizione abbreviata di *“rock and roll” o “rock’n’roll”*, e da quando si affermò questa espressione abbreviata si svilupparono vari sottogeneri che enfatizzavano gli aspetti più aggressivi del rock’n’roll. La parola rock si iniziò a leggere come *“roccia”*, e in espressioni come *Hard Rock* cioè *“roccia dura”*. Il rock’n’roll nacque negli anni cinquanta come musica da ballare, derivato dal boogie-woogie, ballo afro-americano del dopo guerra, infatti, sta proprio per *“ondeggia e ruota”*. Storicamente un gruppo, o una band è formata da una voce, una o più chitarre, il basso e la batteria, spesso con l’inserimento di pianoforte o sassofono. Negli anni settanta, soprattutto in Inghilterra, si affacciarono personaggi come i **Genesis, Led Zeppelin, Queen, Pink Floyd, Arthur Brown e Soft Machine** pronti a spaziare e a raggiungere nuove strutture musicalmente più complesse rispetto a quelle del rock primitivo, traendo spesso ispirazione dalla musica classica e dal jazz, per iniziare a dare vita a una rivoluzione. In questa rivoluzione fu coinvolta anche la tecnologia, che con il *sintetizzatore, il moog, il mellotron* iniziarono a dare vita nella metà degli anni sessanta al *progressive*, fino alla fine degli anni settanta in cui nacque un nuovo stile musicale che azzerò completamente il progressive, il *punk*, che vide il ritorno a sonorità hard e violente spinte a volte verso estremismi anti-musicali e legate a tematiche di contestazione politica. Negli anni ‘80 le due correnti principali del rock erano il punk e le sue propaggini (*Post-punk, Hardcore punk, New Wave, No Wave,*

Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

Industrial ecc.) e il Metal. I primi anni '90 videro l'esplosione del fenomeno *Grunge* che riportò per qualche tempo il rock all'attenzione delle masse popolari. Nella seconda metà degli anni '90 la ripresa di istanze progressive, filtrate dall'esperienza punk, diedero vita a quello che sarà poi definito *Post-rock*. All'interno dell'universo post-rock può essere incluso il *Math rock* e certe forme di *neo-psychedelia*. Altra corrente che si sviluppa nel corso del decennio è lo *Stoner rock* mentre il metal si avvia ai suoi sviluppi più estremi e parossistici. In linea generale, ad esclusione di pop-rock e del metal, lo sviluppo di questi generi ha finito per caratterizzare il rock degli ultimi decenni come genere "di nicchia", lontano tanto dalla tradizione colta quanto dalle regole della musica leggera di ampio consumo.



Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

rumori - 8.19

Abbiamo tutti nella orecchie dei suoni cinematografici, il fischio del treno, gli spari, il galoppo dei cavalli nei western o il ticchettio delle macchine da scrivere nelle scene di commissariato ma questi non intervengono che puntualmente, e sono sempre estremamente stereotipati. Infatti, fra la musica e soprattutto i dialoghi onnipresenti, non rimane che poco spazio per il resto.

Nel testo *Manuale del film*²³, si pone una domanda: a cosa si riducono i rumori? Qualche serie di passi discreti, dei bicchieri che tintinnano, una dozzina di spari, e ciò attraverso i suoni così poveri acusticamente e così astratti. È solo l'avvento del dolby e della possibilità di registrazione e diffusione sonora su più piste ad aver permesso di far sentire, insieme ai dialoghi e alle musiche, dei rumori ben definiti, non più ridotti a semplici stereotipi ma in possesso di una propria identità. Certo non tutti i film girati con tale sistema hanno fatto un uso significativo del rumore; i risultati più incoraggianti si sono raggiunti nell'ambito della produzione di genere: fantascienza, cinema fantastico, film d'azione e di inseguimento.

Eppure la funzione del rumore nel cinema è essenziale. Lo avevano già capito certi registi del muto quando in un'immagine divenuta rapidamente uno stereotipo, mostravano il dettaglio di un rubinetto d'acqua da cui cadevano lentamente alcune gocce ribelli, per esprimere un op-

primente silenzio evidenziato proprio dall'ossessivo e ciclico rumore di una goccia che cade dopo l'altra, rumore ovviamente affidato all'immaginazione dello spettatore. Nel cinema sonoro, la prima e più evidente funzione del rumore è quella di definire e rendere credibile la rappresentazione di un determinato ambiente. I motori accesi della auto in movimento, il ticchettio della macchina da scrivere di un ufficio, il vento che soffia fra le foglie degli alberi sono tutti effetti sonori essenziali alla definizione del contesto ambientale in cui si svolge una determinata scena. Da qui segue l'importanza del rumore fuori campo che può, accompagnare il primo piano di un personaggio, permettendo ad esso di essere comunque ben definito da ciò che gli sta intorno.

Esistono anche delle atmosfere sonore ricorrenti che possiamo, ad esempio, ritrovare nelle scene di ufficio, bar, spiaggia, strada. Immagine e suono sono qui un'unica cosa.



Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

la colonna sonora - 8.20

La colonna sonora è il suono di un'opera composta da immagini e da suono (ad esempio un film, un telefilm, un videogioco, ecc.) considerato come contenuti, cioè l'insieme della voce, della musica e dei rumori.

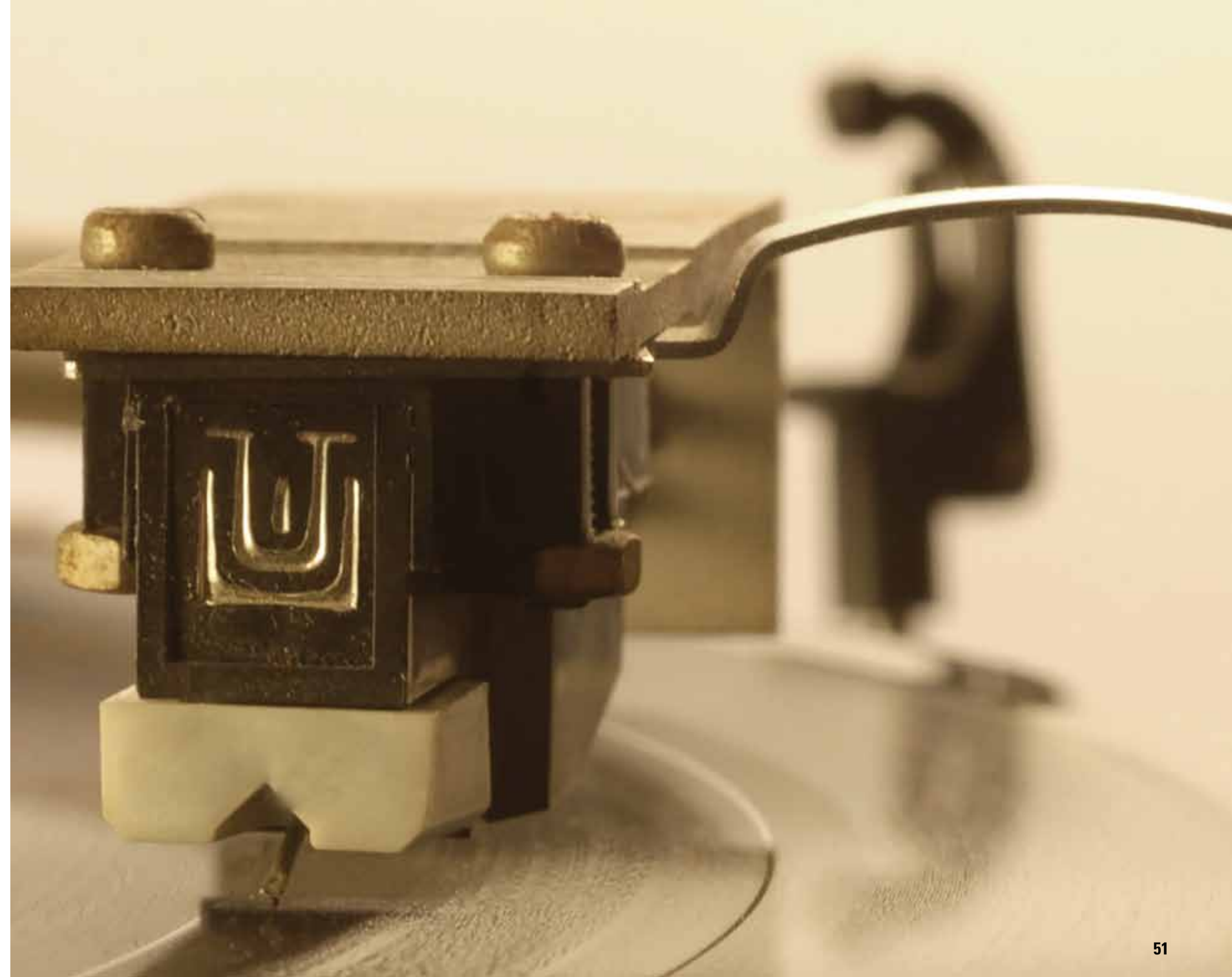
In un'accezione più ristretta la colonna sonora è soltanto la musica di un'opera composta da immagini e da suono. In ambito tecnico, infine, la colonna sonora è l'area della pellicola cinematografica in cui è registrato il suono. Il termine "colonna sonora" è nato in ambito cinematografico dove il suono spesso è registrato sulla pellicola cinematografica in senso longitudinale in un'area ben delimitata quindi in quella che può essere chiamata "colonna." Per estensione poi per colonna sonora si intendono i contenuti sonori registrati in tale area, significato che in seguito è diventato quello più utilizzato e conosciuto e che si è esteso ad una qualunque opera composta da immagini e da suono.

Per musica di sottofondo, nota anche come BGM dall'acronimo dell'inglese background music, si intende la parte solo strumentale della colonna sonora musicale, che in più ricomprende anche le eventuali canzoni. Nel 1916 **Victor Schertzinger** registrò le prime musiche da utilizzarsi specificamente per una pellicola cinematografica, mentre la vendita di colonne sonore di film divenne uno standard a partire dagli anni trenta.

Alcune colonne sonore, o alcune canzoni da queste estratte, sono

rimaste memorabili nella storia del cinema. E alcuni sodalizi celebri tra compositori e registi hanno finito per diventare tratto distintivo della filmografia di questi ultimi: si pensi a **Sergej Prokofiev** per Sergei Eisenstein, **Bernard Herrmann** per Alfred Hitchcock, **Nino Rota** per Federico Fellini, **Ennio Morricone** per Sergio Leone, **Danny Elfman** per Tim Burton, **John Williams** per Steven Spielberg e per George Lucas, **Zbigniew Preisner** per Krzysztof Kieslowski, **Joe Hisaishi** per Hayao Miyazaki o **Nicola Piovani** per Roberto Benigni.

Nel mondo dei videogiochi inizialmente le colonne sonore venivano prodotte internamente al team di sviluppo del software, senza affidare ad artisti esterni il compito di creare la musica per il gioco. Oggi la situazione è ben diversa in quanto veri compositori (alcuni dei quali molto rinomati e provenienti spesso dal cinema) prestano la loro arte al commento musicale dei videogames. Molto spesso le soundtrack vengono pubblicate su CD o vengono messe in vendita su appositi canali di distribuzione musicale online. Le soundtrack di videogiochi e anime hanno grande distribuzione in Giappone e negli Stati Uniti, al contrario dell'Italia dove, in alcuni casi, l'unico metodo di reperimento di tali opere rimane internet con i suoi canali di distribuzione o con siti di vendita, dove è possibile acquistare materiale di importazione.



Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

NOTE

¹ Manuale del film, linguaggio, racconto, analisi, Gianni Rondolino, Dario Tomasi, Utet, 1995 Torino, 2007, Novara; capitolo quarto, pp 223- 226.

² *Thomas Alva Edison* (Milan, 11 febbraio 1847 – West Orange, 18 ottobre 1931) è stato un inventore e imprenditore statunitense.

³ *Fritz Lang*, nome completo Friedrich Christian Anton Lang (Vienna, 5 dicembre 1890 – Beverly Hills, 2 agosto 1976), è stato un regista e sceneggiatore austriaco .

⁴ *Jacques Tati* Nome d’arte adottato a partire dal 1945 da Jacques Tatischeff (9 ottobre 1907 – Parigi, 5 novembre 1982) regista, attore, mimo e sceneggiatore francese.

⁵ *Roger Odin* è professore di scienze dell’informazione e della comunicazione presso l’Università di Parigi III Sorbonne Nouvelle, dove dirige l’Istituto di ricerca del Cinema e dell’Audiovisivo (IRCAV).

⁶ *L’audiovisione suono e immagine nel cinema*, Michel Chion, Lindau, 2009, Torino, introduzione e capitolo uno, Proiezioni del suono sull’immagine, pp. 13- 30.

⁷ *Raymond Murray Schafer* (nato il 18 luglio 1933) è un canadese compositore , scrittore , insegnante di musica e ambientalista.

⁸ *Manuale del film*, linguaggio, racconto, analisi, Gianni Rondolino, Dario Tomasi, Utet, 1995 Torino, 2007, Novara; capitolo quarto, Il suono, l’immagine, pp. 230- 237.

⁹ *Michel Chion* (Creil, 1947) critico, compositore, regista di film e video, teorico dell’ascolto e dell’audiovisione francese.

¹⁰ *Manuale del film*, linguaggio, racconto, analisi, Gianni Rondolino, Dario Tomasi, Utet, 1995 Torino, 2007, Novara; capitolo quarto, Il suono, l’immagine, pp. 237- 240.

¹¹ *Manuale del film*, linguaggio, racconto, analisi, Gianni Rondolino, Dario Tomasi, Utet, 1995 Torino, 2007, Novara; capitolo quarto, Il suono, l’immagine, pp. 240- 246.

¹² *Francois Jost* è docente alla Sorbonne Nouvelle Paris III, dove dirige il Centro di Studi sull’immagine e il suono mediatico (CEISME) e insegna analisi della televisione e semiologia degli audiovisivi.

¹³ *Manuale del film*, linguaggio, racconto, analisi, Gianni Rondolino, Dario Tomasi, Utet, 1995 Torino, 2007, Novara; capitolo quarto, Il suono, l’immagine, pp. 226- 230.

¹⁴ *L’audiovisione suono e immagine nel cinema*, Michel Chion, Lindau, 2009, Torino, introduzione e capitolo due, I tre ascolti, pp. 33- 40.

¹⁵ *L’audiovisione suono e immagine nel cinema*, Michel Chion, Lindau, 2009, Torino, introduzione e capitolo tre, Linee e punti, pp. 41- 67.

¹⁶ *L’audiovisione suono e immagine nel cinema*, Michel Chion, Lindau, 2009, Torino, introduzione e capitolo quattro, La scena audiovisiva, pp. 69- 74.

¹⁷ *L’audiovisione suono e immagine nel cinema*, Michel Chion, Lindau, 2009, Torino, introduzione e capitolo cinque, Il reale e la resa, pp. 97- 121.

¹⁸ *L’audiovisione suono e immagine nel cinema*, Michel Chion, Lindau, 2009, Torino, introduzione e capitolo sei, L’audiovisione vuota, pp. 123- 136.

¹⁹ *Manuale del film*, linguaggio, racconto, analisi, Gianni Rondolino, Dario Tomasi, Utet, 1995 Torino, 2007, Novara; capitolo quarto, Il suono, l’immagine, pp. 246- 253.

²⁰ *Jean Chateauvert* è regista, sceneggiatore, romanziere e membro del collettivo, Les films de l’autre.

²¹ *Roland Barthes* (Cherbourg, 12 novembre 1915 – Parigi, 26 marzo 1980) è stato un saggista, critico letterario, linguista e semiologo francese, fra i maggiori esponenti della nuova critica francese di orientamento strutturalista.

²² *Manuale del film*, linguaggio, racconto, analisi, Gianni Rondolino, Dario Tomasi, Utet, 1995 Torino, 2007, Novara; capitolo quarto, Il suono, l’immagine, pp. 253- 258.

²³ *Manuale del film*, linguaggio, racconto, analisi, Gianni Rondolino, Dario Tomasi, Utet, 1995 Torino, 2007, Novara; capitolo quarto, Il suono, l’immagine, pp. 259- 264.

09

9 conclusioni 9.1 conclusioni



CONCLUSIONI

conclusioni - 9.1

Il percorso della mia tesi di laurea parte da un'espressione ancora oggi molto diffusa: vado a "vedere un film".

L'uso linguistico tradisce la scarsa stima in cui generalmente è tenuto il suono: si trascura il suo potente contributo, un lavoro sommerso ed incessante, che agisce spesso a livello inconscio e subliminale.

Il sonoro, infatti, non si limita a "raddoppiare" l'immagine, attribuendo ad un oggetto il suono corrispondente, ma il suo intervento è ben più complesso: il suono lavora in rapporto con l'immagine.

La somma di un'immagine con un suono o una musica, produce un significato che è diverso da quello della singola immagine e del singolo suono. Ad esempio, sullo schermo vediamo un uomo che cade a terra e contemporaneamente udiamo un colpo di pistola: il significato si produce grazie alla somma dei due elementi.

E' proprio questo lo scopo della mia tesi di laurea: dimostrare che così come ciascuna immagine acquista un determinato significato a seconda dell'immagine che la precede e di quelle che seguiranno, allo stesso modo ciascuna immagine è anche strettamente connessa ai suoni che l'accompagnano.

Ancor più, il sonoro può svincolarsi dal percorso narrativo, può andare fuori campo, può anticipare il futuro, può ritornare dal passato e determinare, quindi, il significato dell'intera narrazione.

Il mio lavoro di tesi ha cercato di mettere in luce come la musica da film abbia un ruolo molto singolare e costituisca una sorta di strategia: essa fornisce infatti agli spettatori una serie di "istruzioni" per accogliere la narrazione.

Il montatore del suono deve essere in grado di "sentire" le emozioni, deve saper cogliere le sfumature della recitazione attraverso un lavoro allo stesso tempo tecnico e artistico.

Ciò che vediamo è determinato in larga misura da ciò che udiamo: è questa la conclusione del mio percorso di tesi. Per questo ho girato una storia dal finale incerto e, di volta in volta, abbassando l'audio precedentemente inserito nel progetto e utilizzandone un altro completamente differente, ho evidenziato l'effetto della nuova narrazione.

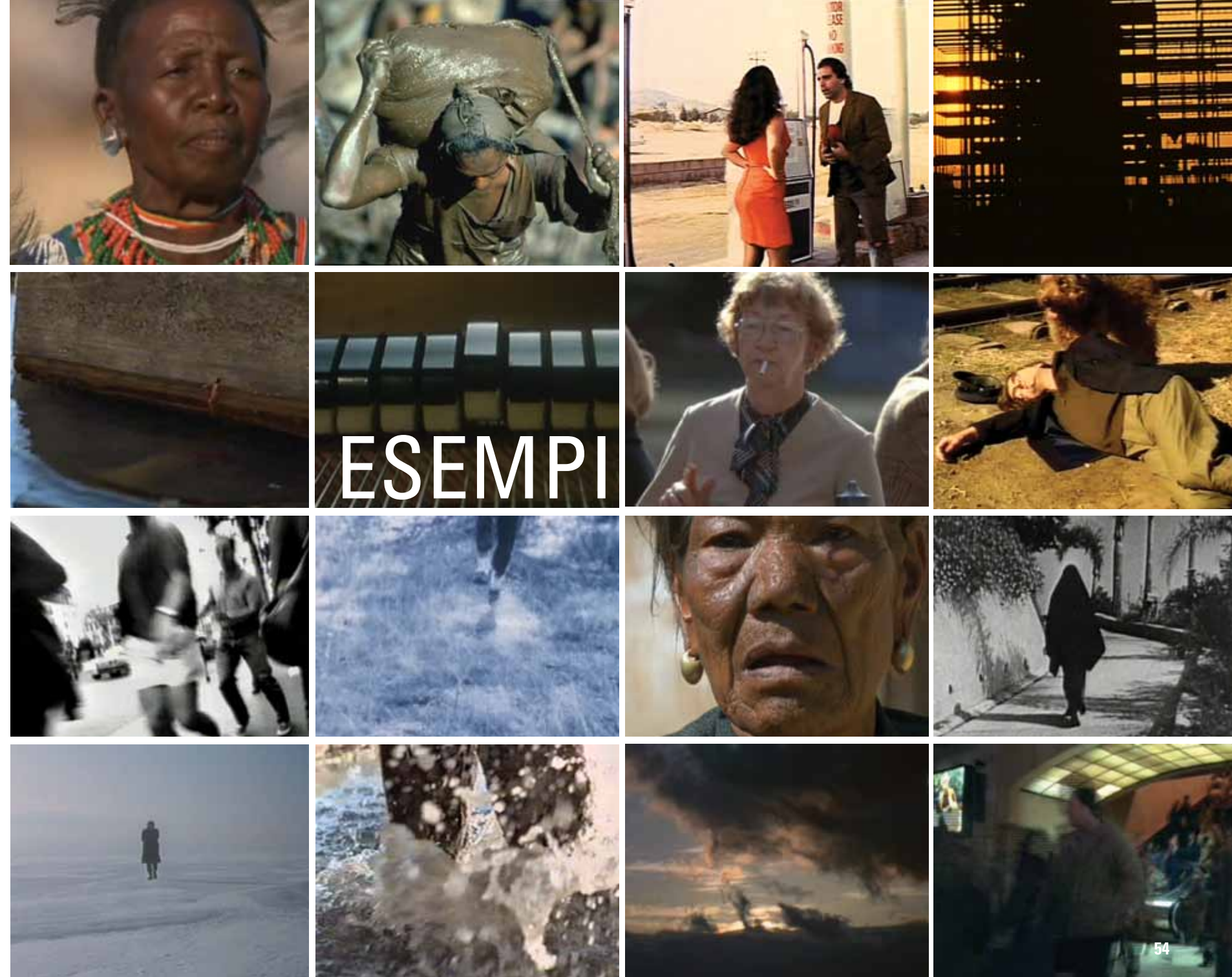
Ho quindi cercato di mettere in luce come il semplice uso di differenti sonori possa dar vita ad una stessa storia con significati narrativi diversi.

10

10 esempi

- 10.1 timecode
- 10.2 koyaanisquatsi
- 10.3 powaqqatsi
- 10.4 naqoyqatsi
- 10.5 32 piccoli film su Glenn Gould
- 10.6 en el espejo del cielo
- 10.7 argent content
- 10.8 moja domovina
- 10.9 carmen
- 10.10 mesches of the afternoon
- 10.11 daybreak express
- 10.12 freiheit

(film e cortometraggi in cui il suono ha un ruolo di capitale importanza)



Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

timecode - 10.1

REGIA: Mike Figgis

SCENEGGIATURA: Mike Figgis

ATTORI: Xander Berkeley, Golden Brooks, Saffron Burrows, Viveka Davis, Richard Edson, Julian Sands, Jeanne Tripplehorn, Andrew Heckler, Salma Hayek, Aimee Graham, Holly Hunter, Glenna Headly, Daphna Kastner

FOTOGRAFIA: Mike Figgis, Tony Cucchiari, James Wharton O'Keefe, Patrick Alexander Stewart

MUSICHE: Mike Figgis, Anthony Marinelli

PRODUZIONE: RED MULLET PRODUCTIONS

PAESE: USA 2000

DURATA E GENERE: 97 min - commedia

FORMATO: Colore

Non un film ma quattro che scorrono contemporaneamente sullo schermo diviso in quadranti. Time code è l'ultima fatica del regista inglese **Mike Figgis**. Il regista sfida il pubblico a giocare con un film digitale: quattro storie parallele, 28 personaggi le cui vite si incrociano in tempo reale. Il film è stato realizzato a novembre 2000 a Los Angeles. Il regista ha scritto il canovaccio ma ha lasciato gli attori liberi di improvvisare. Dopo un periodo di prove, il film è stato girato

in soli 15 giorni, saltando completamente il montaggio. Il pubblico assume il ruolo di "montatore," seguendo con lo sguardo un piano narrativo piuttosto che un altro, ma il regista guida l'attenzione con l'aiuto del sonoro. La difficoltà maggiore è stata la sincronizzazione temporale delle quattro videocamere e dei movimenti degli attori ma Figgis riesce a motivare lo spettatore alla visione simultanea e a farla risultare avvincente.



Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

koyaanisquatsi - 10.2

REGIA: Godfrey Reggio**SCENEGGIATURA:** Godfrey Reggio**FOTOGRAFIA:** Ron Fricke**MUSICHE:** Philip Glass**PAESE:** USA 1982**DURATA E GENERE:** 80 min - allegorico**FORMATO:** Colore

Quando gli Hopi, un'antichissima tribù dell'Arizona pronuncia in un contesto di profezie la parola "Koyaanisquatsi" che vuol dire "la vita senza equilibrio," intende riferirsi agli squilibri e alle follie di una vita in via di degradazione, alla quale necessita un nuovo stile.

Ispirandosi a un tale concetto, questo film mira a raffrontare la maestà della natura, terre, mari, cieli, là dove essa è ancora incontaminata, con le precarie e spesso assurde realizzazioni della umanità di oggi, disancorata dai valori più essenziali e, appunto, naturali, lanciata in una corsa demenziale. Immagini naturali e urbane si susseguono in un montaggio ora accelerato ora rallentato, ritmato dalla musica che svolge un ruolo chiave. Contrappuntata dalla musica di Philip

Glass, massiccia e ossessiva, la ripresa di grandiosi monumenti naturali americani (Monument Valley, fiume San Juan, Grand Canyon), con la mdp piazzata su velivoli e con accelerazioni degli effetti visivi che molto devono alla bella fotografia di Ron Fricke, lascia il posto a macchine, esplosivi, urbanizzazione, motorizzazione, industria bellica. Bombe e missili si alternano ad autostrade gigantesche e città al neon, folle dantesche percorrono in ralenti la 5a Avenue.

Forme e musica si fondono e come in un salmo medievale ciò che è terreno dovrebbe perdere la sua grandezza e la sua pompa in nome del divino naturale ormai sopraffatto.



Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

powaqqatsi - 10.3

REGIA: Godfrey Reggio**SCENEGGIATURA:** Godfrey Reggio, Ken Richards**FOTOGRAFIA:****MUSICHE:** Philip Glass, Kurt Munkacsi**PAESE:** USA**DURATA E GENERE:** documentario**FORMATO:** Colore

Powaqqatsi focalizza l'attenzione sui nativi del Terzo Mondo, le culture emergenti basate sull'agricoltura relative a Asia, India, Africa, Medio Oriente e Sudamerica, e sul modo in cui essi si esprimono attraverso il lavoro e le tradizioni. Il film è il secondo episodio della trilogia QATSI e racconta l'impatto del progresso sull'ambiente.

È la celebrazione del tentativo da parte di queste popolazioni di conquistare l'artigianato, il culto spirituale, il lavoro e la creatività, tutte qualità che definiscono una data cultura. Ma è anche la celebrazione della rarità, della delicata bellezza negli occhi di un bambino indiano, lo splendore di un arazzo tessuto a Kathmandu e, infine, un'osservazione su come tali società si muovano al ritmo di un tamburo universale. Offre anche un'immagine di modi di vita contrastanti

e in parte mostra come l'esca della meccanizzazione e della tecnologia e lo sviluppo delle megalopoli stiano avendo effetti negativi sulle civiltà in via di sviluppo. Offre anche un'immagine di modi di vita contrastanti e in parte mostra come l'esca della meccanizzazione e della tecnologia e lo sviluppo delle megalopoli stiano avendo effetti negativi sulle civiltà in via di sviluppo.

Dichiara Reggio, Powaqqatsi non è un film su cosa dovrebbe o non dovrebbe essere. "È un'impressione, un'analisi di come la vita sta cambiando." È una testimonianza di diversità e trasformazione, di culture che muoiono e altre che prosperano, dell'industria fine a se stessa e dei frutti del lavoro individuale.



Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

naqoyqatsi - 10.4

REGIA: Godfrey Reggio**SCENEGGIATURA:** Godfrey Reggio, Philip Glass**FOTOGRAFIA:** Russell Lee Fine**MUSICHE:** Philip Glass**PAESE:** USA 2002**DURATA E GENERE:** 89 min, documentario**FORMATO:** colore

Naqoyquatsi È il film conclusivo della trilogia "Qatsi."

La cronaca dell'evento più significativo degli ultimi cinquemila anni: il passaggio dalla vecchia natura primitiva alla nuova natura inventata dall'uomo, la tecnologia. È un documento lirico sui temi della civiltà della violenza, dei valori dell'uomo globalizzato e della velocità. Nell'opera di Reggio la percezione visiva continua a combinarsi con quella sonora. Il titolo, dalla lingua hopi, scomposto in Na-qoy-quatsi può essere tradotto come "la vicenda – uccidere molte – vite." In un'opera dove le immagini sembrano seguire l'ininterrotto flusso sonoro della musica di Philip Glass quindi il visivo che sembra diven-

tare una sorta di "colonna sonora" della musica.

Si sviluppa in tre movimenti. Il primo guarda le novità di un mondo dominato dalla comunicazione e le premesse del passaggio dal linguaggio umano al codice numerico. Il secondo osserva il mondo dello sport, del gioco e della competizione. Il terzo infine osserva la velocità, la forte accelerazione nell'esistenza del XXI° secolo. Reggio continua anche in Naqoyquatsi a negare la "parola." La vita per lui, come la "trilogia qatsi" dimostra, è solo la fusione di musica e immagini.



Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

32 piccoli film su Glenn Gould- 10.5

REGIA: François Girard**SCENEGGIATURA:** François Girard, Don McKellar**FOTOGRAFIA:** Alain Dostie**MUSICHE:** J.S. Bach**PAESE:** Canada - USA - Portogallo 1993**DURATA E GENERE:** 1h 33min, biografico musicale**FORMATO:** colore

La vita, l'arte, la musica del celebre pianista classico e compositore canadese Glenn Gould (1932-82) in 32 brevi capitoli in cui si passa dal documentario alla finzione, dal disegno animato (N. McLaren) alle interviste. Il film in oggetto non è un documentario e non è neppure un "romanzo" di senso compiuto; piuttosto una serie di flash ove vengono messe in chiaro le MANIE, i TIC, le NEVROSI, le CONTRADDIZIONI, ma anche le PASSIONI i TIMORI, le ANSIE i TORMENTI e la ECCEZIONALITA' di questo Artista straordinario. Ogni episodio è una cosa a sè, sottolineato da brani di musica eseguiti dallo stesso Gould o attinenti alla sua vita per analogia.

Lo vediamo in un ristorante popolare, di quelli da autostrada, dove riesce a udire distintamente discorsi provenienti da più tavoli, a coglierne sia il significato che la musicalità, La Musica per lui era il solo contatto col Divino, era davvero presente in ogni cosa, tutto per lui fundamentalmente "suonava" come uno spartito. Nel programma radiofonico curava le parole e la loro espressione come se uscissero da uno strumento. Quando parlava, persino nelle interviste, spesso muoveva la mano quasi dirigesse un concerto.



Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

en el espejo del cielo - 10.6

REGIA: Carlos Salces**FOTOGRAFIA:** Chuy Chavez**MUSICHE:** Carlos Warman**PAESE:** Mexico 1998**DURATA E GENERE:** 10 min, fantasy drammatico**FORMATO:** colore

E' la storia di un bambino messicano che vive con la madre in un povero casolare al limitare dei filari di un campo di mais e della presa di coscienza da parte del bambino di aver incatenato la fantasia, che scatena l'apertura dalla prigione e quindi l'affermazione della libert  dell'immaginazione.

Quando sente il rombo di un aereo il bambino corre fino a una pozza d'acqua in cui si specchia l'immagine del rumoroso velivolo che cerca di catturare. Prova ad acchiapparlo con una coperta, infine costruisce una cassetta di legno in cui l'immagine, una volta entrata, rimane imprigionata. Scuotendo la scatola il bambino pu  sentire il rombo dei potenti motori dell'aereo imprigionato, cosa che fa la notte dopo aver nascosto la scatola sotto il letto. La mattina dopo il rombo non si sen-

te pi  e il bambino corre disperato alla pozza d'acqua, dove, aprendo la scatola, libera l'aereo di cui riudiamo la voce dei motori. Contento si distende su un prato, sorridente e felice di come sono andate le cose e guarda il cielo; la colonna sonora fin qui incalzante, composta solo da una sezione ritmica, si apre in un'aria leggera, orchestrata.

Non una parola, tutto   affidato al valore narrativo dell'immagine filmica e della banda audio. Ascoltiamo i rumori dei campi in presa diretta, con l'abbaiare di un cane a un paio di mucche in una panoramica soggettiva mentre il nostro sognante protagonista aspetta di percepire il desiderato fragore delle turbine del jet.



Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

argent content - 10.7

REGIA: Philippe Dussol**SCENEGGIATURA:** Philippe Dussol, Mathias Pothier**FOTOGRAFIA:** Gerard Mercier, Laurent Bares, Jean-Claude Couti, Xavier Vidal, Nathalie Duran, David Quesemand**MUSICHE:** Mathias Pothier**PAESE:** Francia 2000**DURATA E GENERE:** 18 min, cortometraggio/ divertente**FORMATO:** bianco e nero/colore

E' la storia di due rapinatori in fuga sui rollerblades per le strade di Parigi, si confessano allo spettatore: esprimono pacatamente il loro disprezzo per una vita "normale", la ribellione a una società che non può offrire loro che un futuro misero e incerto, nonostante i sacrifici per raggiungere i propri obiettivi in maniera onesta (lunghe anni di studio, piccoli lavori malretribuiti). Rapinano una banca, ma questo colpo servirà per investire in qualcosa di più grande, nel colpo grosso che potrà cambiare le loro vite: un colpo con bombe, inseguimenti d'elicotteri... Otto o dieci milioni di franchi, questo sì che potrà

cambiar loro la vita. Argent content, opera prima di P.Dussol, alterna momenti di fuga e racconto, in un bianco e nero ritmato da accelerazioni e brusche frenate, rumori e musiche spettacolari. Una fuga che rappresenta un viaggio pazzesco verso la realizzazione del futuro di due ragazzi qualunque. Un viaggio che è un sogno e rimanda ad un viaggio ulteriore: investire in qualcosa di grande, più grande di loro. Si rivolgono alla camera (allo spettatore) per invitarci a partecipare al loro progetto.



Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

moja domovina - 10.8

REGIA: Milos Radovic

SCENEGGIATURA: Milos Radovic

FOTOGRAFIA: Milorad Glusica

MUSICHE: Marton Jankov

PAESE: Iugoslavia 1997

DURATA E GENERE: 10 min, cortometraggio

FORMATO: colore

Il rapporto con il tempo per uno scambista non può essere oscillante: se il casellante si autoinfligge l'ipnosi, produce catastrofi a causa del suo stato di incoscienza, avviando una trama che a Kusturica è debitrice per il senso onirico del meccanismo di perfidia. Errore di interpretazione degli eventi: l'incapacità di leggere i fatti nella giusta ottica scatena guerre private nelle quali nessuno interagisce se non con il rivale, rimanendo accecato per quel che riguarda

il contesto; tutto ciò si genera a seguito di distrazione (due dormienti) o di pulsioni fisiologiche (due si appartano a evacuare). Chi ci guadagna è lo straniero ricco in fuoriserie, che si frega la pecora issata come uno stendardo, mentre gli altri continuano a massacrarsi. Una lucida metafora dei motivi e dei vinti o vincitori reali di una guerra etnica. Tutto è raccontato attraverso le concatenazioni ritmiche di Marton Jankov.



Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

carmen - 10.9

REGIA: Alexander Payne

FOTOGRAFIA: Joao Penna

MUSICHE: Alexander Payne

PAESE: California

DURATA E GENERE: 18 min, commedia comico-tragica

FORMATO: colore

Carmen è il primo cortometraggio di Alexander Payne, girato mentre studiava presso la UCLA Film School.

Si tratta di una commedia muta, derivata dall'opera teatrale.

Nel corto un benzinaiolo con disturbi mentali è messo a capo del negozio dove lavora come dipendente. Un giorno quando una ragazza si reca lì per fare delle compere e mettere benzina approfitta della sua bontà e lo seduce. Il giovane si innamora ma, successivamente,

quando il suo capo si accorge che in magazzino manca merce e anche benzina lo licenzia. Dopo qualche mese il giovane si reca di nuovo al magazzino e scopre che il suo capo è in atteggiamenti intimi proprio con la donna di cui lui si era innamorato, così, furioso la trascina fuori e la uccide dando un finale tragico a tutta l'opera che finora era basata sulla comicità. Il corto è accompagnato da musica, rumori e suoni, senza alcun dialogo.



Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

mesches of the afternoon - 10.10

REGIA: Maya Deren, Alexander Hamid

MUSICHE: Teiji Ito

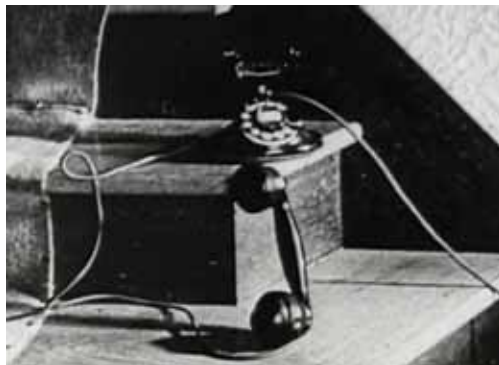
PAESE: Hollywood 1943

DURATA E GENERE: 14 min, commedia/simbolico

FORMATO: Bianco e nero

La molteplicità dei simboli, gli sdoppiamenti, gli specchi, le ombre, ogni elemento è costruito secondo uno schema onirico e misterioso. L'enigmatica figura in nero (la morte?) e i mille dettagli e indizi che costellano il percorso della bellissima protagonista (la regista stessa) conducono il filo sottilmente angosciante della narrazione a una conclusione compiuta: l'ipotesi del "suicidio rituale". A proposito della Deren si è parlato di influssi di impronta surrealista,

soprattutto per "l'automatismo psichico" nell'uso delle immagini che riproducono il libero fluire della coscienza, ma la cosa più sorprendente è la modernità di una pellicola che racchiude in sé suggestioni molto vicine all'immaginario onirico di registi contemporanei tutto grazie all'utilizzo di suoni, parole, rumori che accompagnano sguardi e azioni.



Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

daybreak express - 10.11

REGIA: Pennebaker

MUSICHE: Duke Ellington

PAESE: USA 1953

DURATA E GENERE: 5 min. cortometraggio/documentario

FORMATO: colore

Pennebaker è stato uno dei pionieri del cinema verità, uno stile che rivoluzionò il genere documentaristico usando l'osservazione ininterrotta, creando un profondo senso di immediatezza.

Daybreak Express è stato creato a partire da un brano musicale omonimo di Duke Ellington e conduce il pubblico nei percorsi del subway newyorchese a ritmo di musica jazz.



Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

freiheit - 10.12

REGIA: George Lucas

MUSICHE:

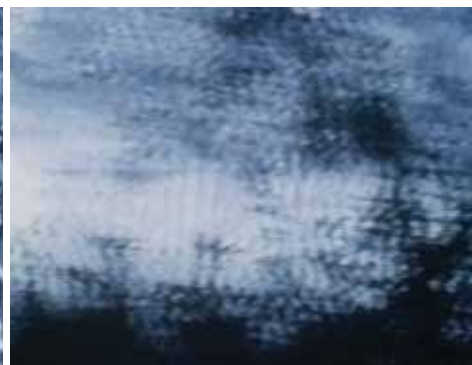
PAESE: USA 1966

DURATA E GENERE: 3 min. cortometraggio/documentario

FORMATO: bianco e nero

Freiheit (significa libertà in tedesco) è stato uno dei primi cortometraggi di George Lucas presentato come Senior Film Project all'University of Southern California. Il film dura tre minuti e mostra Randal Kleiser (suo compagno di banco e futuro regista di Grease) mentre fugge dalla Germania dell'Est

per raggiungere la Germania dell'Ovest. Il protagonista lungo tutta la sua corsa è accompagnato da una colonna sonora che oscilla tra fischiettanti marcette e sferraglianti autocarri, suono di passi e della natura.



11

11 progetto/ il cortometraggio

- 11.1 cos'è il cortometraggio?
- 11.2 diffusione dei cortometraggi
- 11.3 progetto del filmato
- 11.4 costruzione e presentazione del corto
- 11.5 soggetto e sceneggiatura
- 11.6 oggetti e costumi
- 11.7 attrezzatura e supporti
- 11.8 scenografia/location
- 11.9 la preparazione
- 11.10 attori
- 11.11 narrazione cinematografica/storyboard fotografico
- 11.12 il corto e gli elementi della narrazione
- 11.13 post-produzione e montaggio
- 11.14 produzione
- 11.15 parola alla musica
- 11.16 suoni



PROGETTO/ IL CORTOMETRAGGIO

Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

cos'è il cortometraggio?- 11.1

La realizzazione di cortometraggi avviene oggi in Italia al di fuori di qualsiasi contesto pubblico. Non esiste come in altre nazioni, una cultura del cortometraggio in quanto genere cinematografico a sè. Come il racconto, il cortometraggio ha una sua autonoma dignità, una sua caratterizzazione, una sua ragione d'essere per il tempo e la durata della sua narrazione. Spesso nel cortometraggio si sottolinea unicamente il suo ruolo formativo. Il cortometraggio si affianca a due sfere di interesse diverse fin dalla sua evidenza etimologica: da un lato è immediato il parallelo che lo avvicina al *lungometraggio* anche se errato sarebbe definirlo come un frammento di quest'ultimo. Il cortometraggio è un film a tutti gli effetti, con una propria struttura: ha un inizio ed una conclusione o, parlando cinematograficamente, i propri titoli di testa e di coda. Impensabile sarebbe impostare un mark-in ed un mark-out in un qualsiasi lungometraggio e pensare che questa sequenza, seppur caratterizzata da unità tematica, caratterizzi un cortometraggio a se stante. La seconda sfera di interesse è senza dubbio quella *temporale*: il primo elemento di riconoscimento per il cortometraggio è appunto la durata inferiore rispetto agli standard presenti al cinema; esagerato è limitare la sua estensione ai quindici minuti (come troviamo nelle definizioni dei differenti dizionari presi in considerazione): è più corretto asserire che la durata non debba superare la mezz'ora. Questa precisazione è

necessaria analizzando tre fattori, i primi due di carattere statistico, il terzo formale. Innanzitutto, cercando la moda relativa all'estensione temporale di un numero elevato di cortometraggi, si scopre che si assesta quasi sempre sotto i trenta minuti: questo limite è superato da un numero limitato di lavori, pressoché di carattere documentaristico o d'avanguardia. La seconda rilevazione sottolinea come, cercando tra i vari bandi di concorso di festival e rassegne internazionali, solitamente la lunghezza richiesta si inserisce in questa durata, titoli di testa e di coda inclusi. Scrivere un film con un minutaggio superiore ai trenta minuti, necessita un approccio diverso al personaggio ed alla trama; quest'ultima in particolare dovrebbe includere una sottotrama, mentre il cortometraggio viene limitato proprio per cercare di mantenere intatta la sua specificità di ricercata semplicità. Il corto ha una propria peculiarità e può rappresentare qualcosa di molto differente da un film di novanta minuti. Il cortometraggio può essere definito come la *forma breve* di un film. Per forme brevi, seguendo una precisazione di **Isabella Pezzini**,¹ intendiamo quelle creazioni editoriali, cinematografiche ed artistiche in genere che nascono e si sviluppano con durata limitata ma con un'altissima coerenza e coesione interna. Da questa prima definizione, comprendiamo come il valore di tali forme si giochi su due livelli che coesistono ma non si limitano reciprocamente: da una

parte la consapevolezza di avere estensione minore rispetto alle altre produzioni di lunga durata; dall'altra la loro genesi che si muove dalla coscienza di essere forme altre rispetto alla durata diventata prassi. **Roland Barthes**², sul finire degli anni '70, sosteneva come "*la forma cercata è una forma breve*," e continuava affermando che queste "forme deliberatamente minori "non sono" un ripiego, ma un genere come un altro e contribuiscono al progetto di "*rielaborare la griglia delle intensità*": sono teorie che testimoniano come la brevità non sia inversamente proporzionale all'intensità espressiva. Un breve tempo o la medesima estensione si possono riempire con strategie differenti, atte ad emozionare e trasmettere energia e passione: queste forme brevi, per poter raggiungere tali obiettivi, devono essere studiate e confezionate ad hoc da coloro che investono in questi progetti non solo da un punto di vista economico, ma anche da un punto di vista comunicativo. A tal proposito **Italo Calvino**³ pensa all'oggetto della narrazione come a una battaglia contro il tempo: "E' un segreto di ritmo, una cattura del tempo che possiamo riconoscere dalle origini: nell'epica per effetto della metrica del verso, nella narrazione in prosa per gli effetti che tengono vivo il desiderio di ascoltare il seguito" e, nel cinema per la volontà di vedere lo sviluppo della trama. A questi due contributi, potremmo poi aggiungere il discorso sull'elasticità del testo di **Greimas**⁴, le teorie del montaggio di Eizenstein o la distinzione che **Eco**⁵ sottolinea tra un tempo come parte del contenuto narrativo (la durata cronologica coperta dagli avvenimenti di una fabula) e un tempo del discorso impiegato a narrare questo contenuto. La prima testimonianza dell'indipendenza del cortometraggio risiede quindi nella consapevolezza di essere fin dall'idea destinato ad un tipo di fruizione appositamente limitata: dal soggetto, quest'obiettivo diventa il vero e proprio *modus operandi* guida della realizzazione e, infine, sistema di distribuzione mirato. L'aspetto della fruizione, però, rappresenta un forte elemento di differenziazione tra il corto cinematografico e le altre forme brevi: mentre il primo, infatti, non è previsto nella grande distribuzione e occupa

semplicemente una nicchia situata nei ristretti campi di festival e rassegne, tra le altre possiamo trovare casi di capillare diffusione e di primaria importanza nell'uso comune.

Il cortometraggio si presenta, oggi come dalle sue origini di prodotto altro rispetto allo standard cinematografico, il luogo del "*non solo... ma anche*": è difficile, infatti, trovarne una collocazione univoca nel panorama della produzione e della fruizione. E' fondamentale palestra in attesa del lungometraggio ma anche forma espressiva autonoma, sta al racconto (ma anche all'aforisma o allo sketch) come il film sta al romanzo, è esordio ed apprendistato di tanti grandi maestri del cinema ma anche una loro chicca sconosciuta ai più, è territorio di sperimentazione di nuovi stili, spazio dell'autoproduzione e dell'indipendenza, espressione per eccellenza della creatività giovanile ma anche formato che si innesta nel filone della tradizione specialmente legata al documentario o ad altre forme consolidate, corto come spazio di libertà da schemi ma anche luogo vincolato da condizionamenti produttivi. L'elenco potrebbe continuare, mostrando come ad un aspetto ne corrisponda un altro diverso, talvolta diametralmente opposto: tutto questo testimonia che gli approcci al cortometraggio possono essere diversi, ma la mentalità che guida queste realizzazioni è la medesima che consente ad un film di nascere; questa precisazione è ancora una volta fondamentale poiché, dimostrando la perfetta sovrapposizione della volontà di partenza, quella cioè di narrare o descrivere, si mettono i due metraggi sullo stesso piano e quindi, indirettamente, se ne sancisce l'indipendenza. Nel momento in cui un regista (o un artista in genere) decide di sfruttare il formato del corto, può farlo per due ordini di motivi: il primo è, banalmente, di carattere economico. Tale aspetto divide i livelli produttivi a seconda di budget e distribuzione: riconosciamo i *blockbusters*, film che richiedono sforzi produttivi molto alti poiché annoverano attori famosi, registi affermati, location e risorse sul set di proporzioni elevate; a produrli sono le grandi case americane e al-

Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

cune co-produzioni europee, la loro distribuzione avviene a livello internazionale ed è accompagnata da una pubblicità pervasiva. Abbiamo poi i *film commerciali*, che si sviluppano solitamente in ambito nazionale ed a questo mercato sono destinati: si sviluppano su più livelli, dal film di bassa fattura destinato a limitati guadagni, a film di qualità realizzati da autori consolidati che però, seguendo le parole relative al panorama italiano del regista **Maderna**, “rarissimamente fanno qualcosa di forte, poiché tendono a riprodurre lo stesso meccanismo.”

Al penultimo gradino riconosciamo i *film indipendenti*, originariamente film nati da piccole case di produzione o da singoli artisti per opporsi alle grandi produzioni: mezzo di protesta ma anche modo per trattare tematiche che non possono trovare spazio nei filoni dei blockbusters. Prodotti con limitate finanze, diventano baluardo di una cinematografia d'autore, molto volte troppo elitaria: è per questo motivo che restano limitati ad un circuito che non ne permette, salvo rari casi, una larga distribuzione. Per ultimo l'autoproduzione: ogni possessore di una videocamera e di un sistema per il montaggio può diventare filmmaker e produrre un proprio film, più o meno importante, più o meno caratterizzato da una tecnica e da una consapevolezza narrativa. La distribuzione acquista oggi, anche per quest'ultimo filone, il carattere della globalità, specialmente pensando agli archivi che internet mette a disposizione per la raccolta di prodotti di ogni genere.

Il cortometraggio è soprattutto, salvo alcune realizzazioni di case di produzione affermate, terreno dell'autoproduzione e dell'indipendenza, ed è inoltre valvola di sfogo della creatività giovanile: togliendo da questi tre sistemi quello dell'indipendenza, è facilmente comprensibile che gli altri due sono lontani dalla produzione ad alto budget. Indipendenza e creatività giovanile non dispongono di grandi risorse, quindi il cortometraggio diventa il primo pensiero per chi non ha la possibilità di produrre un film di durata superiore ai trenta minuti, sia dal punto di vista di tempo effettivamente speso per riprese e montaggio, sia per questioni finanziarie ed organizzative, soprattutto in termini di maestranze implicate nel lavoro. Un altro fattore che ci permette di definire

il corto come creatura a se stante è la possibilità di delinearne una storia specifica, anche se una storia generale del corto ricopre ed intreccia quella del cinema delle origini. Il 28 gennaio 1895 a Parigi, in quello che viene comunemente considerato l'atto ufficiale di nascita del cinema vengono presentati dieci brevi film, ciascuno costituito da una singola inquadratura di un minuto circa. La durata ridotta dei singoli film nasce da un'esigenza tecnica ma, come sottolinea giustamente **Canosa**, era anche dovuta all'interesse per il dispositivo stesso, macchina di innovazione scientifica, piuttosto che per i soggetti presentati. In una prima fase, quindi, la varietà prevale sull'unità del film, sostenendo quella ricerca del meraviglioso e dello spettacolare che caratterizza i primi anni del Novecento. Il primo passo fu la conquista dell'autonomia del cinema rispetto alle altre forme d'arte quali il circo, il teatro e altri strumenti di attrazione; questo traguardo fu raggiunto però solo con il superamento della brevità: quando i fratelli **Latham** aggiunsero il ricciolo, elemento in grado di allentare la tensione della pellicola, fu possibile realizzare film più lunghi dei tre minuti fino ad allora limite massimo. Il vero passaggio al lungometraggio avvenne negli Stati Uniti intorno al 1909 quando alcuni produttori iniziarono a realizzare film più lunghi di un rullo, anche se potevano paradossalmente essere proiettati solo separati l'uno dall'altro a causa del rigido sistema della *Motion Picture Patents Company*, non avveniva così in Europa, dove era possibile proiettare in un'unica serata anche tre o quattro rulli, a seconda della durata del film. In seguito iniziò anche negli USA a declinare il “cocktail di cortometraggi” preferito dai gestori dei nickelodeon e, intorno alle metà degli anni Dieci, il lungometraggio divenne la misura standard. Facendo un passo indietro, è necessario sottolineare come la breve durata, caratteristica del primo decennio della storia del cinema, non abbia mai frenato l'inventiva degli autori: superato lo stupore scientifico iniziale, nasce immediata l'esigenza di descrivere, narrare, inventare parlando con il vocabolario della varietà che è possibile riscontrare nella realtà di tutti i giorni. Dal 1914, *con Cabiria di Pastrone*, kolossal italiano, inizia l'avvento dei film che implicano uno sforzo produttivo e

concettuale diverso rispetto ai lavori precedenti: i film brevi continuano ad essere realizzati e proiettati per tutto il periodo del muto, specializzandosi nei due versanti della comica e del documentario, ma si trovano ben presto in posizione discriminata, semplice complemento di programma al lungometraggio.

Oggi troviamo questi film brevi presenti nei festival internazionali o nelle rassegne dedicate ma la storia del corto, da qualsiasi punto di vista la si voglia considerare inizia coincidendo pienamente con l'avvio della storia generale del cinema: portando alcuni esempi troviamo *L'arroseur arrosé* e *L'arrivée d'un train à La Ciotat* dei fratelli Lumière, *Le voyage dans la lune di Méliès*, *The Great Train Robbery* e *The Life Of An American Fireman* di Edwin S.Porter, i film di produzione Pathé, Gaumont, Edison, Vitagraph, i primi passi del cinema d'animazione e di effetti speciali grazie allo spagnolo **Segundo De Chomon**, *A Corner in Weath* di David Wark Griffith, i primi western, i primi film di registi del calibro di **John Ford**, **Tod Browning**, **Frank Capra**, i primi peplum e le prime trasposizioni per gli schermi di una vasta tradizione letteraria, teatrale, religiosa, storica.

La brevità del film, dà limite tecnico, diventa virtù, esigenza di sintesi, provocazione ed aggressione alla magniloquenza ed alle lungaggini del cinema: tale durata è inoltre, occorre dirlo, la dimensione più adeguata per un cinema che nasce come esperimento artigianale, svincolato dai meccanismi commerciali di sfruttamento e finanziamento, legato all'autoproduzione ed al mecenatismo. Nasce sempre in questi primi anni il carattere del cortometraggio come contenitore di generi: in questo cinema confluiscono, oltre ai filoni tradizionali che riconosciamo nel lungometraggio, animazioni di forme astratte, lavori fisicamente diretti sulla pellicola (graffi, bruciature, collage), un numero enorme di documentari di carattere politico o sociale che adottano il 16 mm come forma visiva di protesta, e tutte quelle forme che non avrebbero trovato posto nella grande distribuzione. Intorno agli anni Trenta, però, questa estrema libertà creativa vede una sostanziale riorganizzazione in generi e forme dai confini più definiti, si

può parlare più correttamente di cortometraggio ed è possibile individuare le sue linee principali di sviluppo: il documentario (come afferma **Manera**, fino agli anni Sessanta il termine è spesso utilizzato come sinonimo di cortometraggio), l'animazione, la fiction ed il corto sperimentale; è una classificazione che, nonostante sia discutibile e piuttosto macroscopica, definisce perfettamente gli ambiti specifici di interesse, di indagine e la collocazione rispetto al sistema cinema ufficiale: a questi filoni va senza dubbio aggiunta, almeno pensando alla mole produttiva, l'informazione pubblica e commerciale.

Fino agli anni Cinquanta, essendo il cinema la forma spettacolare più seguita ed avendo raggiunto alti livelli di innovazione tecnica (l'avvento del sonoro in primis), si susseguono gli interventi delle istituzioni che creano apposite strutture statali di produzione e formazione: una parte preminente degli interventi s'indirizza proprio alla sfera del cinema breve, poiché questo risponde alle esigenze di rafforzamento delle cinematografie nazionali e permette lo sviluppo di un cinema di ricerca su più piani alternativi al cinema commerciale, che spaziano dalla formazione professionale all'educazione, dalla documentazione tecnologica alla propaganda politica. Il film breve, perdente sul piano economico, sopravvive e prolifica nell'industria cinematografica con un ruolo complementare grazie alla sua istituzionalizzazione: tale processo lo porta a rafforzare la sua autonomia, poiché vengono create strutture produttive specializzate, se ne obbliga la programmazione nelle sale in abbinamento a lungometraggi, si incoraggiano contributi e sgravi fiscali agli esercenti che inseriscono film brevi nella programmazione, si susseguono riconoscimenti artistici; tutto questo dà vita ad una produzione impressionante. Questa età dell'oro è costellata da registi, direttori della fotografia, compositori ed intellettuali di primo piano che proprio dal corto muovono i primi passi: per alcuni di loro è un transito, poiché troveranno consacrazione come autori nel lungometraggio, per altri è forma d'espressione principale, testimoniando l'autonomia espressiva; a sostegno di questo pensiamo che il corto rappresenta il luogo fonda-

Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

mentale per la definizione di uno stile e di una poetica cinematografica personali. Il regista **Georges Franju**, ad una domanda relativa alla difficoltà nel cambiare continuamente soggetto, risponde: "la difficoltà non è una difficoltà, ma una disciplina, utile, tollerabile come una parete per un pittore di affreschi. Ciò che conta nel cortometraggio, come in tutto il resto, è lo stile". Aprendo una parentesi sul cortometraggio italiano, negli anni del Fascismo muovono i primi passi registi come **Francesco De Robertis, Roberto Rossellini, Luciano Emmer**, che costituiranno lo zoccolo duro del documentario neorealista del dopoguerra ed ai quali si aggiungeranno **Michelangelo Antonioni, Luchino Visconti, Luigi Comencini, Dino Risi, Gillo Pontecorvo, Carlo Lizzani, Paolo e Vittorio Taviani, PierPaolo Pasolini, Bernardo e Giuseppe Bertolucci, Marco Bellocchio** e molti altri; per il corto di fiction bisognerà invece aspettare i famosi film ad episodi. Ma i cortometraggi rappresentano un aspetto importante per tutti i movimenti di nuovo cinema che attraversano le cinematografie di tutto il mondo: cambia profondamente il contesto di produzione e circuitazione in cui possono trovare spazio i nuovi registi e le nuove tendenze poiché aumenta l'impegno delle strutture pubbliche e sorgono scuole di cinema che si affiancano alle strutture di formazione già esistenti. I corti sono estromessi gradualmente dalla regolare programmazione nelle sale, ma si sviluppa parallelo un circuito di festival dedicati espressamente ad essi: nascono *Tours* in Francia, *Oberhausen* in Germania, *Knokke-le-Zoute* in Belgio, appuntamenti che consentono al cortometraggio di cambiare la sua natura, da complemento a normale spettacolo cinematografico cosmopolita. Oltre al circuito ufficiale, si moltiplicano serate e programmazioni speciali nei cineclub, nelle associazioni, nelle gallerie e nelle manifestazioni dedicate all'arte: venendo meno l'importanza delle sale tradizionali, dilagano i formati ridotti quali il 16mm e l'8 mm, dando manforte alla diffusione di autoproduzione e produzione indipendente. Spostandoci oltreoceano, gli anni Sessanta e Settanta negli Stati Uniti vedono i corti d'esordio di registi come **Brian De Palma, Martin Scorsese, Gorge Lucas, John Carpenter, Wes Craven, David**

Cronenberg, David Lynch, senza tener conto che il cinema sperimentale vive un momento di rinnovato fervore, mutuando dal cinema storico la centralità dell'immagine liberata dalle convenzioni stilistiche e narrative. Lavorano in corto, sperimentando tematiche e stili che sfoceranno nel lungometraggio, autori come Kieslowski e Greenaway, Spike Lee e Tim Burton, Stephen Frears e Lars Von Trier. Negli anni Ottanta, aumentano drasticamente le distanze tra il cortometraggio ed il cinema industriale: è l'innovazione tecnologica a portare sul mercato il nastro magnetico e la videocamera, e l'abbandono della pellicola mette in discussione lo statuto e la natura stessa del cinema e dell'audiovisivo. Ben presto, però, la scelta tra video e pellicola per gli autori diventa solo questione di orientamenti diversi e sfumati: l'accessibilità permette al video di diventare lo strumento economicamente vantaggioso della produzione militante, di documentario, di inchiesta e di memoria, oltre che di tutte quelle forme che vogliono essere alternative al cinema. Il cortometraggio, coinvolto in questa metamorfosi, si immerge in una dimensione underground dalla quale uscirà con difficoltà dopo la metà degli anni Novanta: negli ultimi anni del millennio scorso, infatti, il corto rinasce, grazie anche all'*home video* ed ai *canali televisivi tematici*. Vi sono alcuni tratti di continuità con la tradizione ma molto più imponenti sembrano le spinte innovative, prima fra tutte l'esplosione del corto di fiction, che non trova sfogo nelle sale cinematografiche, ma che si diffonde, ancora una volta, grazie ai festival. Si assiste ad un vero e proprio boom di iniziative che ampliano la circolazione e la visibilità dei corti, si crea una rete di luoghi ed appuntamenti fissi annuali, come il francese *Clermont-Ferrand, Oberhausen, Amburgo, Huesca*, senza contare gli spazi dedicati nei festival cinematografici a tutto campo come *Cannes, Venezia, Berlino, Locarno, Torino*. La grande novità è però costituita dalla televisione, specialmente nelle programmazioni di canali specializzati: addirittura alcuni di questi (Canal Plus, solo per citare il più attivo) si distinguono come produttori e distributori di cortometraggi. Aumentano, come accaduto ciclicamente nella storia analizzata fin'ora, le iniziative delle istituzioni pubbliche che riconoscono la

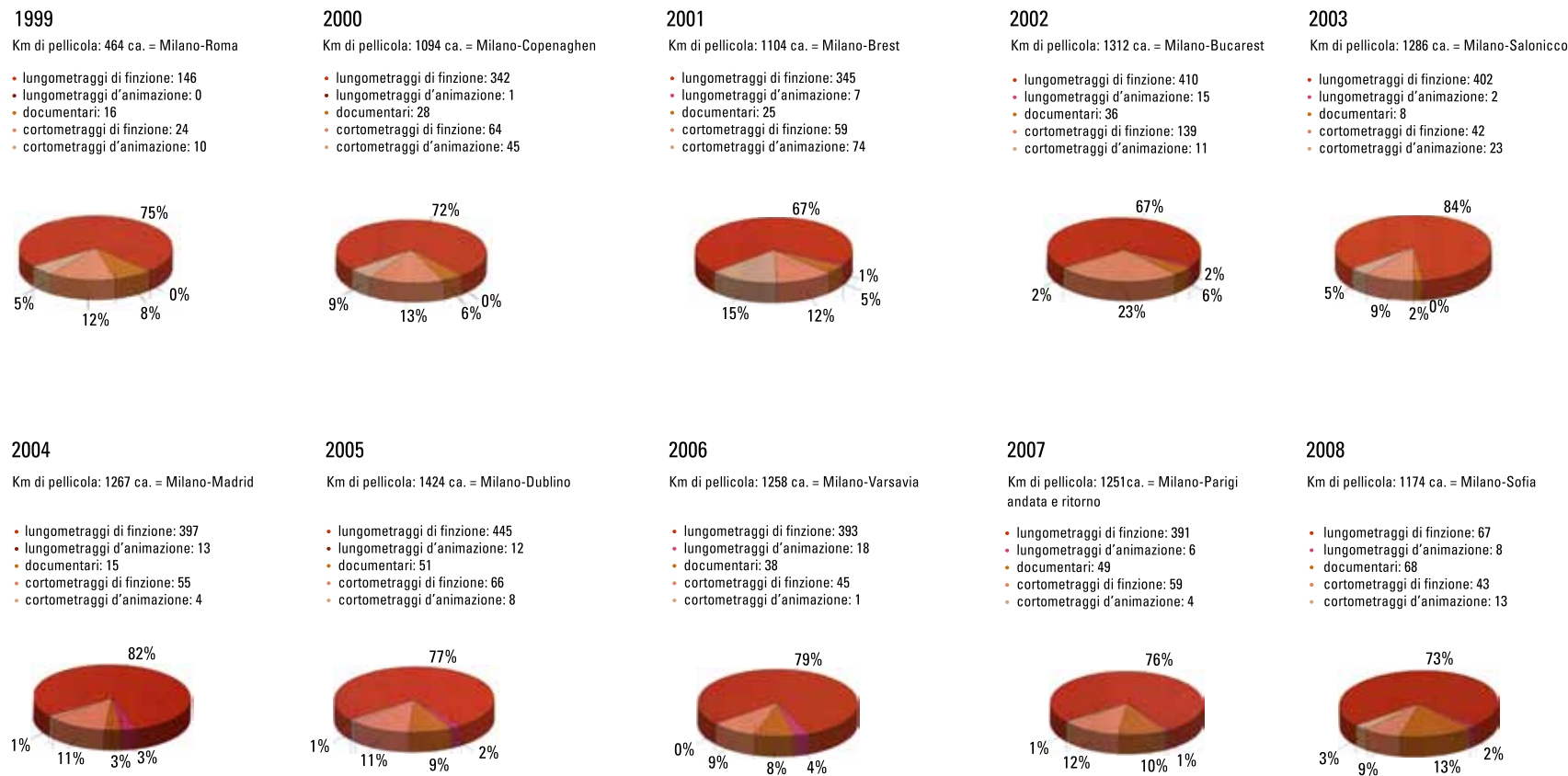
validità del corto come espressione cinematografica e promozione dei nuovi registi e delle proprie cinematografie, si istituiscono enti e commissioni che si affiancano alle scuole ed alle università nel concedere fondi, premi o prestiti agevolati. Ultimamente si assiste allo sviluppo, grazie alle tecnologie informatiche, di una serie di connessioni tra il mondo del cortometraggio ed il web: internet è una risorsa utilissima e dai costi sostenibili per la diffusione di idee e materiale video, destinata a crescere con lo sviluppo della banda larga.

Il corto è entrato nel nuovo millennio con una veste nuova, con un nuovo prestigio e con una sopraggiunta facilità di realizzazione e diffusione: l'era del digitale consente di raggiungere standard qualitativi che si avvicinano alla pellicola e che hanno costi di gran lunga inferiori. Se rito di passaggio deve essere, che lo sia in relazione alla ricerca di esperienza e di finanziamenti, ma oggi è sempre più evidente che il corto è forma creativa autonoma e compiuta, con tratti che rispecchiamo il curriculum, i gusti e le aspirazioni di ogni singolo autore: la storia ci viene incontro e testimonia come le realtà di cortometraggio e lungometraggio non si sovrappongono (se non nei primi anni), ma si completano o, più frequentemente, si contrastano. Attualmente il lavoro continuo di festival e di operatori specializzati, televisivi e non, permette ampio sfogo al circuito che, se opportunamente sostenuto, potrà in futuro riportare il cortometraggio nelle sale. La missione più importante degli autori, per conservare l'autonomia del film breve, è continuare a considerarlo mezzo altro e non ripiego rispetto alla maggior durata, sistema di sperimentazione propria ed artistica in generale, cercando di "prendere la parola in favore dei piccoli invisibili atti dello spirito umano".

Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

diffusione dei cortometraggi- 11.2



Mi piacerebbe due incontri con
succedersi più spesso rompere
la pausa e lasciarsi finire
nel colore

Grazie di tutto

Isabella Ferrari

Isabella Ferrari

3/2/06

Margherita Buy

3 conf. si fanno! a i gobb!!

Margherita Buy

Margherita Buy

La notte a presto
e sperare!
Michele Placido

per te non esiste...

progetto del filmato - 11.3

Il termine "progetto" nel suo significato più comune, indica il piano da eseguire, l'anticipazione di ciò che verrà fatto, una *pre-visione* del futuro.

Ogni filmato richiede un progetto: si anticipa sulla carta il piano di ciò che ci si propone di realizzare. Elaborare un progetto implica anche oltrepassare la soglia di ciò che si farà per inoltrarsi nel territorio del senso, delle intenzioni etiche e culturali.

La scommessa che il progetto di un filmato instaura col futuro è vedere il senso e le intenzioni trasformarsi in un prodotto.

Col termine "filmato" si intende l'insieme di immagini in movimento che gli strumenti audio visuali registrano (su pellicola, nastro magnetico o altro), successivamente organizzate in una struttura comunicante. Il prodotto filmato è il luogo dove tecnica e arte, grammatica e sintassi, narrazione e descrizione, testo e sottotesto si intrecciano con più frequenza rispetto ad altre forme di comunicazione.

Il progetto è quindi il momento iniziale della produzione.

Nelle fasi successive le sue previsioni costituiranno una guida da seguire o talvolta, da abbandonare, ma a cui fare inevitabile riferimento. Fare un progetto vuol dire stabilire l'orientamento da prendere, scegliere il modo di porsi davanti al testo.

L'idea deve rispondere alla domanda "Che cosa voglio dire?".

Qual è il tema, l'argomento, la storia che voglio raccontare?.

E inoltre "qual è il senso di questo progetto, quali sono i motivi che rendono urgente e necessaria la sua realizzazione?".

"E continui a guardare. Guardi perchè questa è la natura del filmato, creare un percorso obbligato nel tempo, dare una forma e un destino alle cose". DeLillo, con queste parole, sintetizza il senso ultimo e "fondamentale" della comunicazione audiovisiva e perciò del montaggio. Il montaggio "produce senso": senso inteso come direzione, percorso, sviluppo e quindi racconto, descrizione di un'azione e del suo progredire; ma anche inteso come significato, concetto.



Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

costruzione e presentazione del corto - 11.4

Come sottolineato nel testo *Il mondo narrativo*⁶: il mondo narrativo del film non deve soltanto essere costruito, va anche a poco a poco *presentato*. Il mezzo che solitamente gli autori utilizzano per presentare agli spettatori un mondo narrativo è appunto la storia. Tra il mondo e la storia sussiste un rapporto di profonda osmosi: il mondo fornisce alla storia originalità e complessità, mentre la storia permette al mondo di rendersi *visibile* e quindi anche *conoscibile*.

La storia è il percorso tracciato che un autore propone ai visitatori che accedono a quel particolare parco dei divertimenti chiamato "mondo narrativo": un percorso che consente di esplorare il parco solo in parte e di osservarlo solo da determinati punti di vista. Tra l'operazione di costruzione e quella di presentazione si compie uno scarto fondamentale: il mondo che si costruisce risulta sempre più vasto di quello che alla fine viene presentato. Nel passaggio da una fase all'altra ciò che deve realizzarsi è una vera e propria *sintesi*. Il mondo deve essere contratto per poter entrare tutto intero nella storia. Per risultare compiuta, la presentazione del mondo deve riuscire a rievocare in pochi dettagli ben scelti tutto il materiale ricavato dalla precedente costruzione.

I principi che hanno guidato e orientato la presentazione del mio cortometraggio sono essenzialmente tre:

- *selezione* una volta deciso il mondo narrativo, ho selezionato ciò che di quel mondo potesse servirmi e ciò di cui potevo fare a meno.

Gli aspetti del mondo che vengono via via selezionati e presentati, dovrebbero essere in grado, da una parte, di spingere la storia in avanti fino alla sua conclusione (efficacia), e dall'altra di restituire lo spirito e l'essenza del mondo cui appartengono (rappresentatività). Gli aspetti o dettagli efficaci di un mondo sono tutti quegli elementi che entrano nella trama e hanno il potere di condizionarla nelle sue svolte.

Il dettaglio della cravatta di Mimmo che spesso è goffa, o dei pantaloni che il più delle volte lasciano intravedere qualcosa perchè la cintura è legata male, ci trasportano nel mondo del personaggio, dominato dal disordine e dal suo essere in ritardo rispetto agli "impegni" della vita.

Per quanto non siano mostrate altre abitudini del personaggio, a partire da quel minimo dettaglio siamo portati a immaginare subito un'intera esistenza organizzata intorno agli imperativi quotidiani del caos che sta vivendo nella sua vita sentimentale.

- *gradualità* facilita la comprensione del mondo, evitando la presentazione di troppe informazioni e, al tempo stesso, mantiene desta l'attenzione sul mondo, svelandone i tratti caratteristici a poco a poco. Per soddisfare queste due esigenze, ho tenuto conto di un criterio fon-

damentale: quello della *priorità*, introducendo prima quegli elementi necessari alla comprensione del mondo e di seguito tutti gli altri.

- *anticipazione* significa mostrare prima ciò si chiarirà nella storia successivamente (passa il tram - il personaggio sale sul tram, è in ritardo e corre per strada - corre perchè la sua lei è sul punto di partire). Può sembrare un principio banale ma è disatteso più spesso di quanto non si creda. L'anticipazione suggerisce di introdurre per tempo tutti quegli aspetti del mondo che avranno una ricaduta diretta sulla storia, condizionandola o addirittura determinandola nelle svolte.



Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

soggetto e sceneggiatura- 11.5

Sono le forme di scrittura con cui si raccontano le storie prima delle riprese. Un film con personaggi poco credibili, dialoghi che risultino finti, struttura narrativa poco avvincente, non funziona.

E'più facile invece perdonare incertezze tecniche e stilistiche a un film con una buona storia e una buona sceneggiatura.

Il soggetto è un'idea strutturata con personaggi in una narrazione di alcune pagine. Racconta in maniera sintetica la storia che si intende realizzare; oltre a costituire il nucleo da cui poi si svilupperà la sceneggiatura, può servire per convincere attori e chiarirsi le idee sulle direzioni da prendere. Un soggetto può essere originale, cioè scritto appositamente, oppure derivare da un testo preesistente (libro, racconto, ecc).

La struttura tipica di una sceneggiatura è:

- all'inizio: presentazione organizzata dei personaggi e del tema.

- nella parte centrale: messa a confronto dei personaggi e delle situazioni con l'apertura di conflitti e lo sviluppo drammaturgico delle premesse.

- nel finale: risoluzione dei confronti aperti.

I personaggi agiscono la storia. E'quindi necessario che siano ben delineati e che psicologia e fisicità risultino chiare.

Gli ambienti, gli sfondi, i paesaggi sono i luoghi degli accadimenti e ne forniscono l'atmosfera e il colore.

Soggetto di Irene Piscitelli

Titolo: Parola alla Musica

Durata:

Genere: cortometraggio

Autore: Irene Piscitelli

05 Novembre 2010, ore 10:00, Milano.

Parola alla Musica è la storia di Domenico, giovane milanese che cerca in tutti i modi di raggiungere la sua ragazza, Chiara.

In una Milano dominata da un intrigo di palazzi e grattacieli, luci e automobili, Domenico incrocia passanti, si fa largo a fatica tra essi, corre vertiginosamente da Gioia a Garibaldi, tra Porta Genova e la Stazione centrale, incontrando sulla sua strada mille ostacoli e contrattempi.

Riuscirà ad arrivare in tempo o il treno sarà già partito? E cosa deciderà di fare Chiara?

Resterà o partirà?

Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

Sceneggiatura

esterno - cortile - giorno

campo lungo: Domenico corre, scende velocemente le scale e va via

titolo del cortometraggio

esterno - strada - giorno

piano americano: Domenico tenta invano di far partire il suo scooter

esterno - ponte Porta Genova - giorno

campo medio: Domenico è sul ponte

esterno - ponte Porta Genova - giorno

campo lungo: Domenico corre dall'altro lato della strada

esterno - fermata tram - giorno

campo medio: Domenico aspetta il tram

esterno - fermata tram - giorno

mezza figura: Domenico aspetta il tram e inizia ad agitarsi

esterno - fermata tram - giorno

campo medio: Domenico aspetta il tram

interno - tram - giorno

Mezza figura: Domenico è sul tram, legge un libro, è ansioso

esterno - strada - giorno

panoramica: Domenico è sceso dal tram e inizia a correre

esterno - strada - giorno

panoramica: Domenico continua a correre

esterno - strada - giorno

campo lungo e zoomata in avanti: Domenico corre verso la Stazione Centrale

esterno - strada - giorno

campo medio: Domenico corre verso la stazione Centrale

interno - Stazione centrale - giorno

campo medio: Domenico corre e cerca di guardare da lontano il tabellone luminoso che riporta gli orari e i binari dei treni

interno - Stazione Centrale - giorno

campo medio e inquadratura dal basso: Domenico arriva in cima alle scale e vede sul tabellone luminoso il binario del treno

interno - Stazione Centrale - giorno

campo lungo: Domenico corre velocemente verso Chiara

interno - Stazione Centrale - giorno

piano americano: Chiara guarda Domenico

interno - Stazione Centrale - giorno

mezza figura: Domenico fissa Chiara

interno - Stazione Centrale - giorno

mezza figura: Chiara guarda Domenico

titoli di coda

Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

oggetti/costumi - 11.6

Come specificato nel testo, *Guide professione film maker*?, dallo spoglio della sceneggiatura si desume come è vestito ogni personaggio, scena per scena, ogni combinazione di abito e scarpe. L'importante è che si possa credere che il personaggio si vesta proprio così. Lo stesso vale per gli accessori, piccoli segnali spesso rivelatori della psicologia di una persona: orecchini, anelli, occhiali e così via. L'atmosfera dei luoghi, i toni e i colori che li caratterizzano, devono suggerire un rapporto

di appartenenza tra luogo e personaggio. Una buona preparazione delle scene consente maggior tranquillità e agilità durante le riprese. Prima delle riprese si devono reperire gli oggetti e gli elementi di arredo. La scelta di girare in location, cioè in ambienti dal vero, consente di effettuare cambi di scena più frequenti, il che significa una maggior ricchezza narrativa, credibilità e veridicità delle situazioni.



74

attrezzatura e supporti- 11.7

Durante le riprese si individuano gli strumenti tecnici che serviranno nel periodo delle riprese.

Le variabili che intervengono nella scelta sono diverse: tipo di filmato, luoghi di ripresa e durata. Dopo diversi sopralluoghi e stabilito il progetto generale del tono visivo e sonoro, si stende un elenco di tutte le cose necessarie di cui disporre sul set.

- Ho utilizzato una Telecamera Sony 3CCD 12X (videocamera professionale con cassette MiniDV).



- cavalletto, che è l'elemento base del posizionamento. E' costituito da tre parti principali: la *testata*, su cui è fissata la macchina da presa vera e propria; la *cloche*, una leva ad asta che consente all'operatore di eseguire i movimenti della macchina da presa; le *gambe*, che sostengono la testata.



75

Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

scenografia/location- 11.8

Ogni qualvolta prepariamo o progettiamo una scena da usare davanti ad una telecamera, facciamo della scenografia.

Fondamentalmente essa ha lo scopo di modificare, aumentare o creare effetti pittorici specificamente voluti. Attraverso l'arte scenografica, creiamo realtà o atmosfere magiche inesistenti, diamo credibilità a ciò che non è mai stato, rendiamo reale l'impossibile.

La scenografia è spesso chiamata ad alterare una situazione esistente. I mobili devono essere spostati, elementi extra devono essere aggiunti, determinate cose nascoste o modificate per adattarsi all'angolazione della camera.

Ho deciso di adottare per ogni scena la realtà ambientale esattamente com'è. Un film è soprattutto un'atmosfera. La location è il luogo in cui vengono prese tutte le decisioni ma anche quello dove tutto può accadere, per il meglio o per il peggio. Spesso si parla di "pre-visualizzare" le scene. Il set è un ambiente nel quale si ha a che fare non soltanto con lo spazio, ma anche con le persone e gli oggetti in relazione allo spazio. Non basta organizzare il più possibile efficacemente tutti questi elementi: bisogna farlo in un modo che alla fine produca un significato.



1



2



3



4



5



6



7



8

Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

la preparazione- 11.9

giorno 30 ottobre 2010

Penso che per la parte di Lei vada benissimo Chiara, ho l'occasione di conoscerla bene e "testare" professionalmente come recita sarebbe interessante. Accetterà? Sarà timida? La chiamerò per proporle la parte...

giorno 1 novembre 2010

Ho chiamato Chiara, le sue testuali parole sono state: "non sono una brava attrice e non amo essere protagonista lo sai, però mi va di aiutarti".

Dopo averle riassunto in breve la sua parte e la storia era già convinta di voler procedere.

Intanto io ho pensato alle location, ma anche al tipo di recitazione da far fare agli attori...

giorno 2 novembre 2010

Inizia da oggi la settimana decisiva: riepiloghiamo: devo riguardare la sceneggiatura, fare i sopralluoghi delle location; fare uno storyboard... Così sono pronta a registrare tra qualche giorno.

Ho deciso la location. Domani vado a fare un giro di ricognizione.

Tra qualche giorno giro....

giorno 3 novembre 2010

Oggi ho disegnato lo storyboard, ciò che ho immaginato sulla scena.

Ho utilizzato l'immaginazione: visto la scena con gli occhi, vissuta come se fosse vera, e ho disegnato un abbozzo per non scordarla. Poiché non so disegnare, l'ho descritta anche con qualche parola, ho fatto foto con le azioni che saranno svolte, deciso la posizione della m.d.p. e la descrizione delle inquadrature da utilizzare.

giorno 4 novembre 2010

Oggi è stata una giornata molto intensa. Sono andata a fare sopralluoghi di alcune locations. Ho scelto il cortile dove abita il ragazzo di mia sorella, mi convincono anche le altre locations, Gioia, Porta Genova e la stazione centrale. Ho incontrato di nuovo Chiara che ha accettato la parte, era un po' preoccupata, non avendo mai fatto cose del genere; ho cercato di farle capire che doveva solo essere se stessa. Nel pomeriggio ho incontrato Mimmo. Mi ha confermato che la storia gli è piaciuta. Gli ho un po' spiegato come volevo che fosse il suo personaggio, cosa dovesse esprimere, mimando i gesti, le espressioni, facendolo entrare nel personaggio ancor di più.

Poi ci siamo accordati sui giorni delle riprese e sugli abiti da indossare.

giorno 5 novembre 2010

Se devo essere sincera, stanotte ho dormito poco... In testa avevo sempre il pensiero del corto: errori da non commettere, consigli da dare agli attori. Prima di andare sul posto, ho preparate tutte le borse, i borsoni e speravo di non aver dimenticato niente.

Ho parlato con Elisa e indicato anche a lei il tipo di scena che avrei voluto. Alle 10 stavamo già sulla location... alle 11 ancora avevamo iniziato...

Ogni volta c'era qualcosa nella ricostruzione delle scene che non mi convinceva, un'auto di troppo, passanti che facevano domande..

tra poco il 1° ciak!

Silenzio si gira! ogni volta cercavo di capire gli errori: una volta la corsa era troppo veloce, un'altra la posizione dell'attore doveva essere migliorata per l'inquadratura.

Circa alle 12 abbiamo capito come girare, fatto qualche prova e iniziato

- "via ti riprendo fingi di uscire dalla porta.."

- "No non così, sono io che ti dò le indicazioni altrimenti nel filmato si vedrà il tuo labiale.."

Prima scena girata si continua ...

Per la seconda scena ho chiamato Dario un amico di Claudio per farmi prestare la motocicletta e girare la scena

- "Nooooo Mimmo non guardare nella telecamera!"

- "Fai finta che il motorino non parte, poi guarda il cielo con rabbia". Abbiamo girato la scena 10 - 11 volte, prima di capire il problema... la motocicletta..!!

- "Dario scusami, mi dispiace tantissimo ma la tua moto è troppo grande, useremo questo scooter che è parcheggiato proprio qui, grazie per essere venuto e per la tua disponibilità".

- Dai Mimmo rifacciamo, volto serio, espressione stufa e preoccupata!

Anche questa scena è stata girata.

Prossima scena: Porta Genova, dopo 5 - 6 tentativi sembra essere

tutto ok, dai cambiamo location prima che si faccia buio.. facciamo la ripresa sul tram e poi ci rechiamo in stazione che tra un'oretta dovrebbe anche arrivare Chiara.

Scena tram:

- "raga non posso usare il cavalletto sul tram, chissà quanto mi tremerà la mano anche perchè il tram si muove.. uffa proviamo.."

- "Mimmo fai finta di leggere il libro!"

"Cerca di venire verso di me come se volessi scendere dal tram perchè sei arrivato!"

- "Noooo fai prima finta di guardare fuori così da renderti conto della fermata, dove sei"!!

- "Cavolo come balla questa telecamera, perchè il tram non sta un pò fermo!" :)

Ore 15.00 sono stanca-morta, speriamo che vada tutto bene :)! Ora si procede con la scena alla stazione, sarà complicatissima.. aiuto.. Non è possibile girare col cavalletto in stazione, e in realtà non so cosa diranno se vedono questa telecamera così grande..

Ecco Chiara, è potuta venire per girare. Scegliamo un binario dove non ci sia troppa gente e neanche troppi controlli.

- "Chiara per favore cerca di concentrarti perchè qui non possiamo stare a lungo a riprendere, dai cerca di essere seria so che non è facile soprattutto con Mimmo dall'altra parte.."

- "Dai Mimmo non ridere per favore."

- "Fai davvero una corsa in modo che hai l'affanno reale e non questo finto!"

- "Metti le mani sui fianchi, non so inventa qualcosa"!

- "Chiara la tua va bene"! "Brava mi hai stupito!"

- "Vai Mimmo fai uno sguardo intenso... Perfetto raga ci siamo!! Basta chiudo sta passando di nuovo il controllore!!"

Sembra tutto ok..

- "Ora andiamo tutti lì, di fronte in modo che possiamo fare la scena di Mimmo mentre corre"!! Chiara prendi la borsa, Mimmo lo zaino! Claudio porta il cavalletto! Io prendo la telecamera, Eli speriamo che

Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

non sia troppo buio.. Giorgia tu continua a scattare le foto!

Eccoci..

- "Non so se qui si può usare il cavalletto.. che faccio? Va bhe dai proviamo".

Eli cerchiamo di fare una cosa particolare..allora Mimmo corre e mentre lui corre .. tu dovresti riuscire a fare una panoramica... e mentre cerchi di seguire Mimmo che corre io faccio lo zoom e vi seguoo.. che dici? verrà fuori qualcosa di interessante?

- Ok dai raga ora andiamo a fare le ultime riprese per oggi perchè si sta facendo buio, andiamo nella stazione e facciamo che lui entra dalla porta principale e poi facciamo una ripresa di lui che guarda il tabellone con gli orari per vedere a che binario deve andare..

- "Ho paura di girare in stazione, ogni volta sembra che le telecamere mi puntino.. e ho paura che possa venire qualcuno a rimproverarci"

- "dai ne faccio solo due di quando entra.."

- "Mimmo tu entri sempre correndo e vieni verso di me".

- "Perfetto dai ci siamo.. è andata!!"

- Ora quella del tabellone, Claudio cerca di passare quando lui fa le scale, Giorgia tu stai attenta a controllare se viene qualcuno.. Eli tu mi presteresti la spalla per farmi appoggiare la telecamera?"

- "Ho un problema mi trema davvero tutta la mano e ho mal di muscoli per le riprese di prima senza cavalletto.. quindi magari questa proviamo a farla con due mani diverse!"

- "Ecco.. ci siamo.. è andata!"

- "raga perfetto .. per oggi basta"

- "Andiamo via e grazie a tutti per la collaborazione".

giorno 19 novembre 2010

Ecco ragazzi oggi andiamo avanti con le riprese, Mimmo dovrai fare ancora qualche corsetta :)

Eli bilanciamo il bianco dai mettiti lì, Mimmo inizia a mettere la cravatta e lo zainetto così poi partiamo, la telecamera è già settata correttamente.. ci sei?

1, 2, 3 ciak si gira :)

- Vai vai quando il tram va via, corri subito così sembra che sei sceso dal tram!! ok è carina come ripresa speriamo bene.

Ora ne facciamo una nuova però dobbiamo aspettare che passi il tram giallo vecchio.. perchè nella ripresa precedente avevo fatto vedere il tram giallo e ora non va bene se si vede arancione o verde..

- Vai Mimmo eccolo sta arrivando corri corri e arriva fino al portone giallo lì in fondo che poi parto da lì con un'altra inquadratura..

- Ecco raga si parte con la seconda inquadratura..

- "Mimmo corri sempre poi fai la curva e vai sotto i portici.. dai speriamo non passi troppa gente.."

- "Rifacciamola"!!

- "L'ultima, l'ultima davvero"!!

- "Ok ora facciamo così tu corri e io ti riprendo da quest'altra parte, secondo me è carino che si veda anche da qui Eli che dici ti piace?"

- "Si Ire potrebbe essere carino.."

- "Ok vai Mimmo corri e fai la curva un pò storta"

- "Vai ! Vai"!

Perfetto, è carina, le luci sembravano ok.

Ora andiamo verso la stazione, Mimmo fai finta, anzi attraversa la strada così posso legare l'altra scena che già ho dell'interno della stazione, vai corri da qui a lì. Ovviamente quando è verde e non c'è molta gente..

- "Vai"!

- "Rifacciamone un'altra dai che dici?"

- "Mimmo l'ultima poi andiamo..."

E'tardi dai va bene così, se manca qualcosa mi sa che dobbiamo rivederci.. Mimmo mi dispiace ma tranquillo puoi andare a tagliare i capelli perchè al massimo riprenderemo solo i piedi che corrono :)

ciao ragazzi

Grazie

Ciao Eli, ciao Mimmo.



Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

attori - 11.10

La scelta degli attori è un passaggio nodale nella realizzazione di un filmato. A ogni personaggio presente in sceneggiatura deve corrispondere un attore, credibile e convincente in quel ruolo. Occorre dapprima approfondire le caratteristiche di ogni personaggio e farsene un profilo ideale.

Cosa bisogna fare per delineare bene un personaggio?

Ci dobbiamo immedesimare nel personaggio di cui vogliamo scrivere, completamente. Anche con cose che potrebbero sembrare superflue. A cominciare dal nome che è parte integrante del personaggio.

Dobbiamo sapere tutto di lui, da chi è nato, che studi ha fatto, quali sono i suoi hobby, i suoi tic nervosi, le sue abitudini, i suoi amori, le sue donne/uomini, le sue idee ecc.

Non è mai troppo: solo così potremo scrivere di un personaggio vero, valido, plausibile. Non superficiale. La postura dei personaggi, il gioco mimico-gestuale, i movimenti, l'abbigliamento e il trucco, i rapporti con le altre componenti della scena possono essere rivelatori della *dinamica dei movimenti psicologici e/o narrativi* dei personaggi stessi, così come del loro carattere o della loro *condizione*, o, ancora della loro *relazione con l'ambiente che li circonda*.

Ok, inizio a pensarci.

Chiara è molto intelligente, sensibile e un po' timida.

Abita a Milano e lavora come consulente marketing, ma continua a mancarle il suo paesino.

Conduce una vita tranquilla, le piace l'ordine e la pulizia, al contrario del suo fidanzato Domenico.

È dinamica e intraprendente.

**78**

Chiara De Lucia

Domenico è un ragazzo di 27 anni.

Da un paio di anni si è trasferito a Milano e lavora per un'importante studio di design.

Spesso si reca ad eventi, mostre e fiere.

Ama disegnare, sperimentare e creare.

È simpatico e socievole, ma molto disordinato e sempre in ritardo.

A volte si sente confuso, combattuto, tormentato, ed è proprio questo il motivo che mette in crisi il rapporto con la sua fidanzata, Chiara.

Tuttavia, quando riesce a comprendere i propri desideri, Domenico sa anche essere una persona molto risoluta e tenace, che cerca in tutti i modi di raggiungere i propri obiettivi.

**79**

Domenico Rescigno

Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

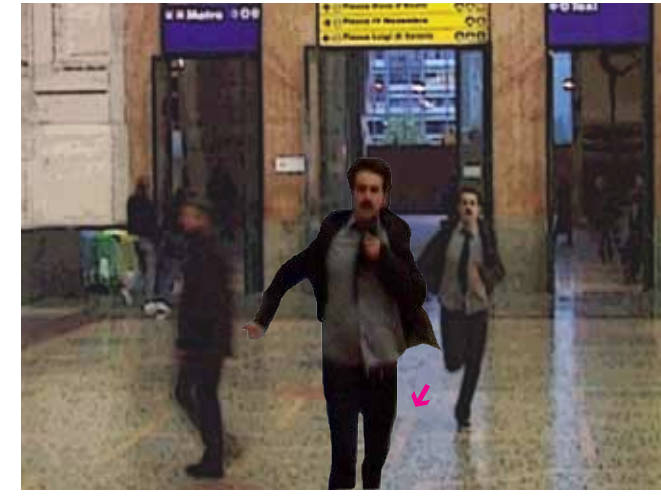
narrazione cinematografica/story-board fotografico - 11.11

Lo storyboard è la storia rappresentata per immagini. Attraverso una serie di disegni, visualizziamo su carta le prime immagini del nostro film. Alcuni disegnano solo le immagini più importanti e rappresentative della storia, altri invece minuziosamente raffigurano le singole scene, commentandole anche dal punto di vista tecnico-registico, utili per la regia ma anche per tutti gli altri collaboratori.

Lo storyboard è uno strumento molto valido, anche nella realizzazione di un corto, in quanto permette di fissare con le immagini, ciò che la sceneggiatura descrive con le parole.



Parola alla Musica.
Un percorso narrativo attraverso il suono



Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

il corto e gli elementi della narrazione - 11.12

narrazione
 ↳ storia + mondo

storia
 ↓
 eventi + azioni
 ↓

Veduta di un cortile, Domenico esce di casa correndo

Domenico si reca accanto al suo motorino e cerca di metterlo in moto ma il motorino non parte.

Domenico inizia a correre sul ponte

Domenico va alla fermata del tram e ansioso aspetta che arrivi

Domenico sale sul tram e inizia a leggere un libro ma è sempre più irrequieto

Domenico scende dal tram e attraversa la strada

Domenico continua a correre

Domenico corre

Domenico corre sempre di più

Domenico corre

Domenico attraversa la strada correndo

Domenico entra in stazione correndo

Domenico sale le scale velocemente e controlla il binario del treno sul tabellone luminoso

Domenico arriva al binario correndo e guarda Chiara

Chiara guarda Domenico

Domenico fissa Chiara

Chiara fissa Domenico

mondo
 ↓
 personaggi + ambiente

↓	↓
Domenico	cortile
Chiara	strada - fermata Gioia ponte di Porta Genova fermata tram ATM - Porta Genova tram fermata tram ATM - Stazione centrale stazione centrale

Il mondo narrativo

topos
 Territorio, luogo, location, set. Sia l'ambiente che il personaggio possiedono un topos naturale e un topos artificiale.
 Il *topos naturale* dell'ambiente parte dall'habitat fisico, clima, ora, fauna ecc.
 Il *topos naturale del personaggio* invece è considerato il corpo con tutte le sue caratteristiche genetiche (lineamenti, colore occhi, capelli).

Il *topos artificiale dell'ambiente* corrisponde alle caratteristiche architettoniche e urbanistiche del paesaggio, il *topos artificiale del personaggio* invece riguarda l'espressione della cultura (abbigliamento, trucco, ornamenti, tatuaggi) ovvero tutti quegli atteggiamenti che agiscono influenzando la sua fisionomia.

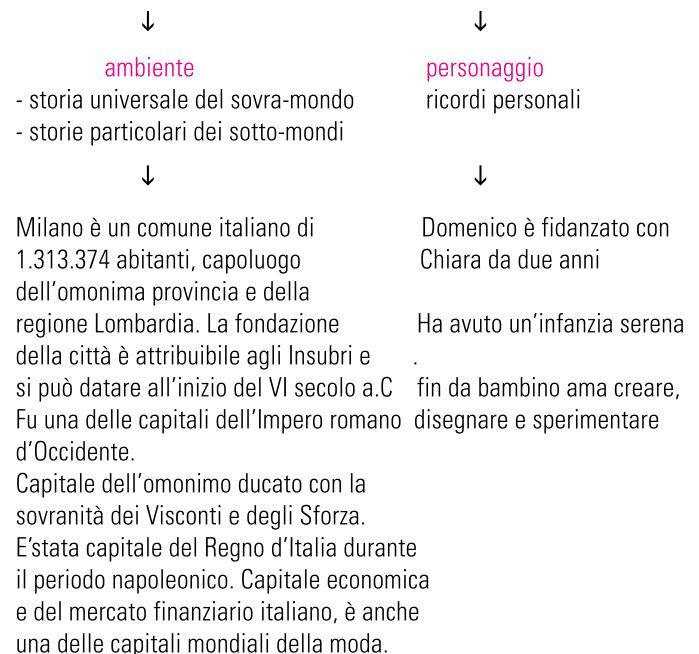


Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

epos

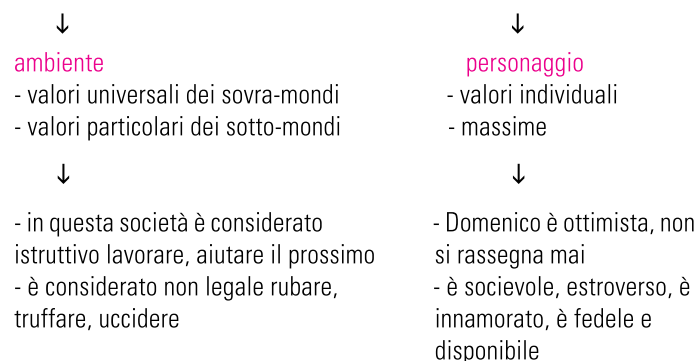
E' l'elemento della memoria storica, il ricordo degli eventi passati, la memoria collettiva e condivisa, la reciproca appartenenza. Esiste un *epos universale* della società nel suo complesso (sovra-mondo), un *epos delle società particolari* (sotto-mondi) e l'*epos dei singoli individui*.



ethos

E' l'insieme delle norme di convivenza che regolano i rapporti tra i singoli e i gruppi, il funzionamento delle istituzioni sociali e politiche, la vita sociale e religiosa. Sono i valori condivisi e comuni. Ogni mondo

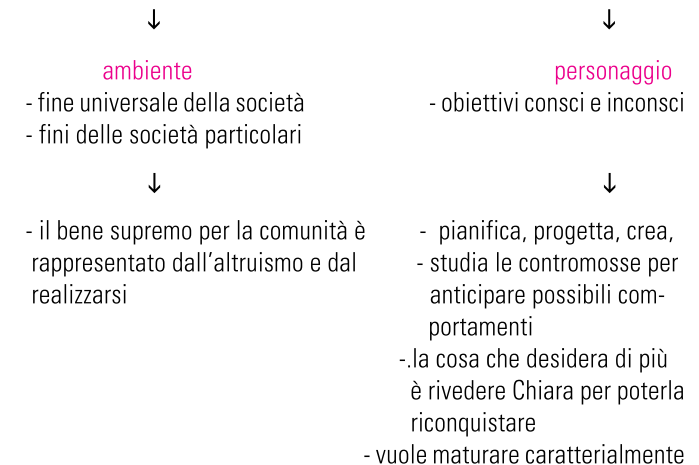
tende a crearsi un proprio ethos determinato. L'ethos può toccare anche la dimensione esistenziale di un singolo personaggio, infatti ognuno può condividere o rifiutare i valori dominanti della società in cui vive. Le *massime* sono necessarie solo per chi le adotta (alzarsi presto la mattina per combattere la pigrizia), gli *imperativi* invece sono rivolti a tutti gli uomini e formulati come comandi universalmente validi.



telos

Sono le aspettative e le prospettive relative al futuro. Esistono *telos universali*: l'espansione territoriale o l'affermazione di una fede religiosa e *telos particolari*: indicano la direzione che un gruppo più ristretto di individui ritiene indispensabile seguire ad es. salvare vite umane. Anche una singola persona può avere più telos, esiste infatti il *telos finale conscio*: l'obiettivo principale che l'eroe vuole raggiungere, percepito sempre come un bene supremo ovvero come ciò che potrebbe imprimere una svolta decisiva alla sua esistenza (sfuggire alla polizia, fare carriera); il *telos finale inconscio*: ciò che manca al personaggio per realizzarsi interiormente e quindi crescere e diventare un individuo completo (esplorare il proprio lato femminile, diventare madre); infine

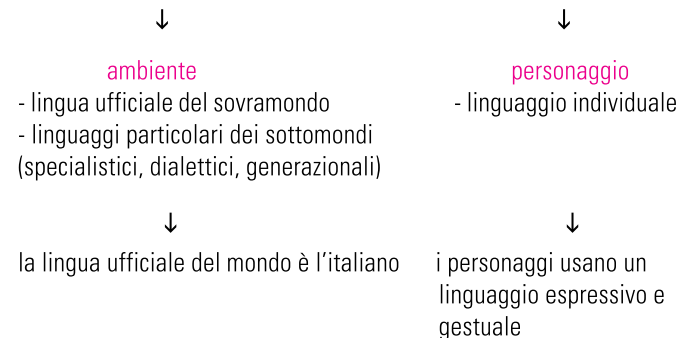
abbiamo i *telos intermedi*: la tappa che porta alla meta finale, i passi di cui si compone il cammino complessivo che il personaggio ha interpretato e che lo condurrà ad ottenere ciò che desidera.



logos

E' l'utilizzo di un proprio linguaggio, gli atteggiamenti attraverso i quali i membri di una società comunicano tra loro. Ci si riferisce sia a linguaggi verbali che non verbali ossia quelli gestuali, posturali, musicali, visuali, per poi giungere fino alle forme di espressione e comunicazione basate sui modi di vestire, abitare, costruire habitat. Il logos si divide in *collettivo*: la lingua ufficiale di una società, la lingua madre, influenzata dalle tradizioni; in *logos relativi a gruppi ristretti* che a loro volta si dividono in: *specialistici* ossia linguaggi usati in ambienti professionali, *dialettali*: usati per esprimere stati d'animo, dimensioni ludiche e liberatorie, in *parlate generazionali*: che accomunano giovani di fasce di età vicine e in *idioni di posizione*: modi di dire, rovesciamenti simbolici; e in *logos in-*

dividuale. Ognuno parla in maniera differente a seconda della propria estrazione sociale e culturale, della professione e del background familiare da cui proviene.



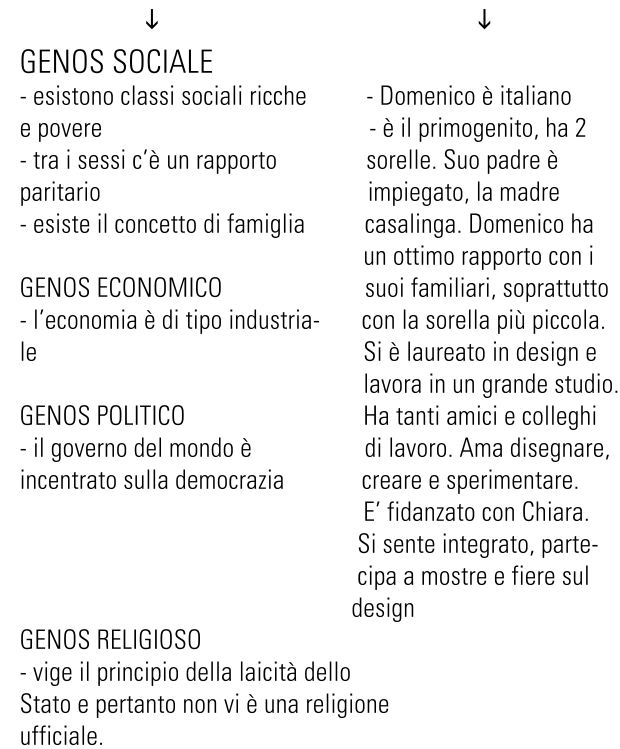
genos

E' dato dall'insieme dei rapporti di parentela, di stirpe, familiari. Il genos si divide in *collettivo*: coincide con la tipica genealogia dei comuni antenati, il legame di sangue, la fratellanza spirituale; e in *genos personale*: le relazioni che una singola persona riesce ad instaurare nel corso della propria vita, legato agli ambienti lavorativi, religiosi, di svago che la persona frequenta. La tipologia più caratteristica di genos personale è la famiglia con i suoi antenati e i suoi discendenti.



Parola alla Musica.

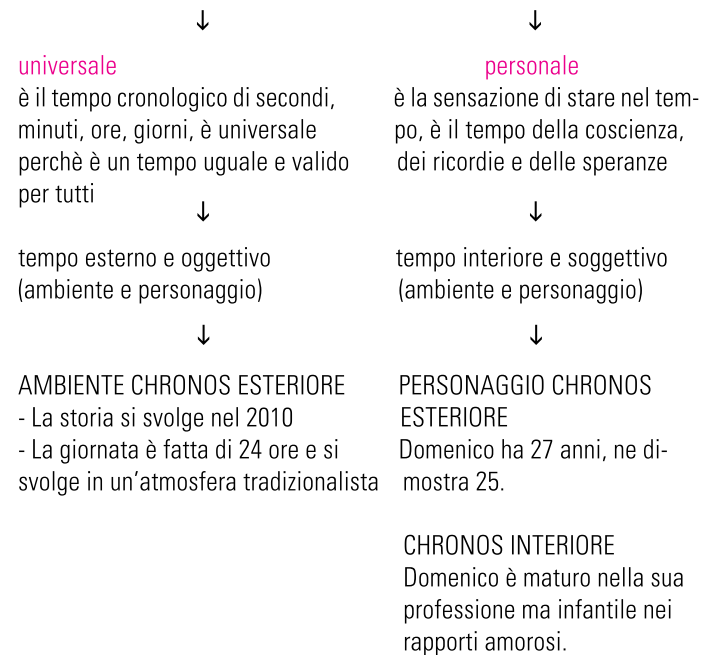
Un percorso narrativo attraverso il suono



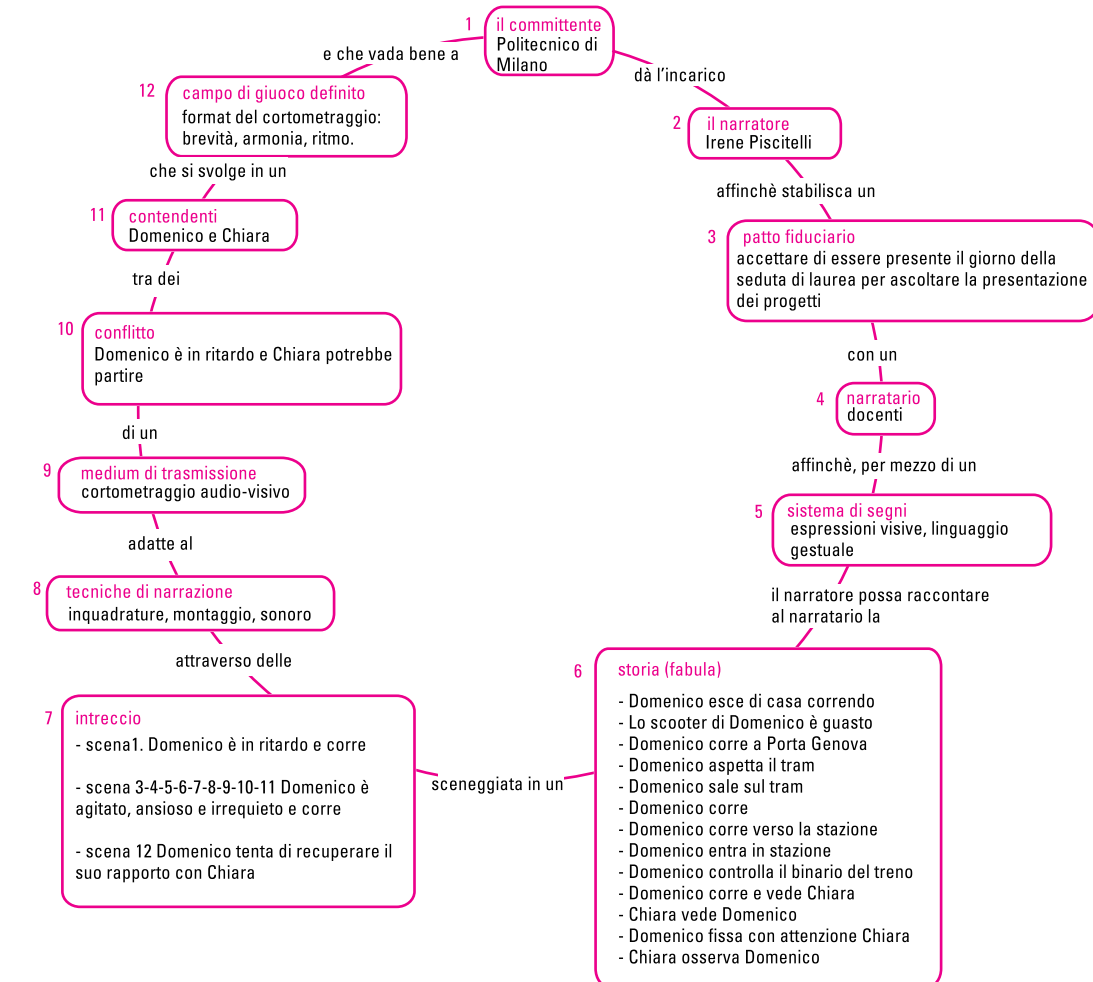
Chronos

E' la condizione affinché un mondo possa essere esplorato e raccontato attraverso una storia: è il tempo, l'essere nel tempo di un mondo, la sua tendenza alla metamorfosi. Solo i fumetti si svolgono in mondi narrativi che sono riusciti a generare storie in assenza totale o quasi totale di Chronos. Ciò avviene perchè i fumetti stabiliscono un patto con il lettore nel quale è accettabile rompere la dimensione temporale bloccata in un eterno presente. I personaggi rimangono sempre uguali, non crescono, non maturano. Non appena alla storia viene chiesto un grado di complessità superiore, è sempre necessario introdurre il tempo all'interno del mondo.

candola in un eterno presente. I personaggi rimangono sempre uguali, non crescono, non maturano. Non appena alla storia viene chiesto un grado di complessità superiore, è sempre necessario introdurre il tempo all'interno del mondo.



fattori della narrazione



Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

post produzione e montaggio- 11.13

Il regista deve essere consapevole di non dover attuare semplicemente una banale riproduzione del reale, ma la vera e propria ri-creazione di un altro mondo, ossia del mondo di una specifica narrazione, e di tutti gli elementi che la compongono. Nella logica della narrazione, le scelte di composizione e di uso del colore agiscono sul mantenimento del mondo ri-creato.

Godard⁸ sosteneva che il montaggio di un film deve avvenire prima, durante e dopo le riprese, il che significa che l'idea del prodotto finale deve essere presente già durante le fasi della sceneggiatura.

Le inquadrature devono essere quindi pensate "come montabili" ai fini della continuità narrativa. Esse, infatti ricostruiscono i tempi narrativi e le unità del senso, previsti nella sceneggiatura.

Il materiale ottenuto durante le riprese viene visto e sentito più volte, selezionato e importato nel progetto sulla Timeline nel punto esatto dove si vuole montarlo. Si torna continuamente indietro e si va di nuovo avanti per effettuare i tagli e capire quale scelta funzioni meglio.

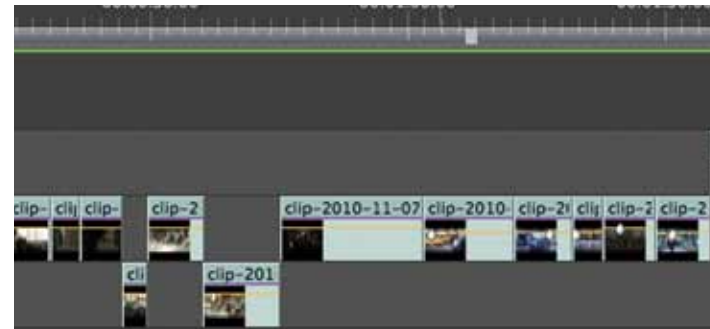
Il senso della continuità narrativa e percettiva è alla base della teoria del montaggio, anche se poi sullo schermo gli avvenimenti non compaiono uno dietro l'altro in stretta successione. Il montaggio infatti, può alterare completamente il senso narrativo suggerito dalle singole inquadrature, si possono legare scene completamente diverse tra loro

ma che forniscano un senso narrativo compiuto.

Il concetto di continuità percettiva è il criterio per unire correttamente due inquadrature. Lo spettatore, infatti, deve avere l'impressione di assistere a un'azione continua. Bisogna far attenzione alle entrate e uscite dei personaggi dai fotogrammi e alla continuità dei movimenti e degli sguardi.

Il ritmo deve essere equilibrato alle necessità del racconto e quindi alla scelta di strutturazione del racconto stesso.

La transizione da una sequenza all'altra determina l'andamento del film e gli stati d'animo da trasmettere.



81



INQUADRATURA

Dissolvenza d'apertura

L'immagine appare progressivamente a partire dal nero dello schermo

Campo lungo, inquadratura fissa dal basso

Inquadratura che abbraccia una porzione di spazio particolarmente estesa. La sua funzione è di tipo descrittivo.

Entrata in campo

Un personaggio che entra in campo da uno spazio contiguo a quello dell'azione, che noi non vediamo ma che fa parte della scena rappresentata.

Ucita sul davanti

Il personaggio salta sopra la macchina da presa posta avanti a lui

Descrizione

Esterno, giorno. Domenico corre, scende velocemente le scale e va via



82

Dissolvenza d'apertura

Il testo appare progressivamente a partire dal nero dello schermo

Dissolvenza in chiusura

Il testo scompare progressivamente fino a diventare nero

Descrizione

Titolo del cortometraggio

MONTAGGIO



ritmo regolare: successione di brevi inquadrature di durata simile.

Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono



INQUADRATURA

Dissolvenza d'apertura

L'immagine appare progressivamente a partire dal nero dello schermo

Piano americano

Inquadra il personaggio dalle ginocchia in su

Inquadratura fissa

La macchina da presa resta ferma e adotta un punto di vista unico

Descrizione

Esterno, giorno. Domenico cerca invano di far partire il suo scooter



Campo medio

Ristabilisce un certo equilibrio nei rapporti tra ambiente e figura umana dal momento che questa occupa circa 1/3 o una metà della verticale dello spazio rappresentato.

Inquadratura fissa

La macchina da presa resta ferma e adotta un punto di vista unico

Entrata in campo

Un personaggio che entra in campo da uno spazio contiguo a quello dell'azione, che noi non vediamo ma che fa parte della scena rappresentata.

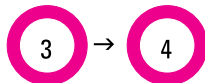
Ucita sul davanti - laterale

Il personaggio esce a fianco della macchina da presa

Descrizione

Domenico sale le scale velocemente e continua a correre

MONTAGGIO



montaggio analitico: segmenta lo spazio rappresentato attraverso una successione di inquadrature che hanno il compito di determinare l'attenzione dello spettatore, di guidarne la visione, mettendo in rilievo i gesti, i sentimenti che vengono così dati come più importanti di altri.



INQUADRATURA

Campo lungo

Inquadratura che abbraccia una porzione di spazio particolarmente estesa. La sua funzione è di tipo descrittivo.

Inquadratura fissa

In questo caso la macchina da presa resta ferma e adotta un punto di vista unico

Descrizione

Esterno, giorno. Domenico corre, scende velocemente le scale



Campo medio

Ristabilisce un certo equilibrio nei rapporti tra ambiente e figura umana dal momento che questa occupa circa 1/3 o una metà della verticale dello spazio rappresentato.

Inquadratura fissa

La macchina da presa resta ferma e adotta un punto di vista unico

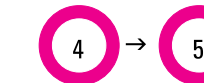
Entrata in campo

Un personaggio che entra in campo da uno spazio contiguo a quello dell'azione, che noi non vediamo ma che fa parte della scena rappresentata.

Descrizione

Esterno, giorno. Domenico aspetta il tram

MONTAGGIO



raccordo sul movimento: un gesto iniziato dal personaggio nella prima inquadratura si conclude nella seconda



raccordo di direzione: un personaggio che esce di campo a destra di un'inquadratura dovrà rientrare a sinistra in quella successiva

Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono



7

INQUADRATURA

Mezza figura

Inquadratura dalla vita in su

Inquadratura fissa

La macchina da presa resta ferma e adotta un punto di vista unico

Descrizione

Esterno, giorno. Domenico aspetta il tram e inizia ad agitarsi



8

Campo medio

Ristabilisce un certo equilibrio nei rapporti tra ambiente e figura umana dal momento che questa occupa circa 1/3 o una metà della verticale dello spazio rappresentato.

Inquadratura fissa

La macchina da presa resta ferma e adotta un punto di vista unico

Descrizione

Esterno, giorno. Domenico aspetta il tram

MONTAGGIO

6 → 7

raccordo sull'asse: due momenti successivi di un'azione sono mostrati in due inquadrature, la seconda delle quali è ripresa sullo stesso asse della prima, ma più vicina o lontana di questa in rapporto al soggetto agente.

7 → 8

raccordo di sguardo: un'inquadratura ci mostra un personaggio che guarda qualcosa, l'inquadratura successiva ci mostra questo qualcosa (tram)
raccordo sull'asse



9

INQUADRATURA

Mezza figura

Inquadratura dalla vita in su

Macchina a mano

Movimenti ottenuti attraverso spostamenti dell'operatore, che manovra la cinepresa senza l'aiuto dell'abituale strumentazione (cavalletto, carrello ecc.) Il movimento della macchina procede quindi per sbalzi, scossoni, in modo discontinuo e irregolare.

Descrizione

Interno tram. Domenico è sul tram e legge un libro



10

Panoramica: la cinepresa, fissata su un cavalletto, ruota sul proprio asse in senso orizzontale, da sinistra verso destra.

Descrizione

Esterno, giorno. Domenico è sceso dal tram e inizia a correre

MONTAGGIO

9 → 10

montaggio analitico: segmenta lo spazio rappresentato attraverso una successione di inquadrature che hanno il compito di determinare l'attenzione dello spettatore, di guidarne la visione, mettendo in rilievo i gesti, i sentimenti che vengono così dati come più importanti di altri.

Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono



11

INQUADRATURA

Panoramica: la cinepresa, fissata su un cavalletto, ruota sul proprio asse in senso orizzontale, da sinistra verso destra.

Descrizione

Esterno, giorno. Domenico corre



12

Panoramica a mano: la cinepresa segue il personaggio in senso orizzontale, da sinistra verso destra.

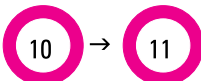
Macchina a mano

Movimenti ottenuti attraverso spostamenti dell'operatore, che manovra la cinepresa senza l'aiuto dell'abituale strumentazione (cavalletto, carrello ecc.). Il movimento della macchina procede quindi per sbalzi, scossoni, in modo discontinuo e irregolare.

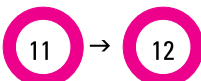
Descrizione

Esterno, giorno. Domenico corre

MONTAGGIO



raccordo sul movimento: un gesto iniziato dal personaggio nella prima inquadratura continua nella seconda



raccordo sul movimento



13

INQUADRATURA

Campo lungo

Inquadratura che abbraccia una porzione di spazio estesa. La sua funzione è di tipo descrittivo.

Carrellata ottica: la macchina da presa in realtà non si muove ma, può dar vita a passaggi da un piano più distanziato a uno più ravvicinato o viceversa. (Nel caso specifico ho effettuato uno **zoom in avanti**)

Descrizione

Esterno, giorno. Domenico corre verso la Stazione Centrale



14

Campo medio

Ristabilisce un certo equilibrio nei rapporti tra ambiente e figura umana dal momento che questa occupa circa 1/3 o una metà della verticale dello spazio rappresentato.

Entrata in campo

Un personaggio che entra in campo da uno spazio contiguo a quello dell'azione, che noi non vediamo ma che fa parte della scena rappresentata.

Macchina a mano

Movimenti ottenuti attraverso spostamenti dell'operatore, che manovra la cinepresa senza l'aiuto dell'abituale strumentazione (cavalletto, carrello ecc.). Il movimento della macchina procede quindi per sbalzi, scossoni, in modo discontinuo e irregolare.

Descrizione

Domenico corre verso la Stazione Centrale

MONTAGGIO



raccordo sul movimento: un gesto iniziato dal personaggio nella prima inquadratura continua nella seconda



raccordo sul movimento

Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

15



INQUADRATURA

Campo medio

Ristabilisce un certo equilibrio nei rapporti tra ambiente e figura umana dal momento che questa occupa circa 1/3 o una metà della verticale dello spazio rappresentato.

Macchina a mano

Movimenti ottenuti attraverso spostamenti dell'operatore, che manovra la cinepresa senza l'aiuto dell'abituale strumentazione (cavalletto, carrello ecc.). Il movimento della macchina procede quindi per sbalzi, scossoni, in modo discontinuo e irregolare.

Entrata in campo

Un personaggio che entra in campo da uno spazio contiguo a quello dell'azione, che noi non vediamo ma che fa parte della scena rappresentata.

Descrizione

Interno, Stazione Centrale. Domenico corre

16



Campo medio, inquadratura dal basso

Ristabilisce un certo equilibrio nei rapporti tra ambiente e figura umana dal momento che questa occupa circa 1/3 o una metà della verticale dello spazio rappresentato.

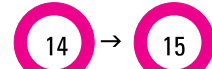
Macchina a mano

Movimenti ottenuti attraverso spostamenti dell'operatore, che manovra la cinepresa senza l'aiuto dell'abituale strumentazione (cavalletto, carrello ecc.). Il movimento della macchina procede quindi per sbalzi, scossoni, in modo discontinuo e irregolare.

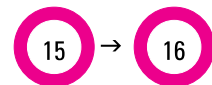
Descrizione

Interno, Stazione Centrale. Domenico corre per le scale

MONTAGGIO



raccordo sul movimento: un gesto iniziato dal personaggio nella prima inquadratura si conclude nella seconda



raccordo di sguardo: un'inquadratura ci mostra un personaggio che guarda qualcosa, l'inquadratura successiva ci mostra questo qualcosa (tabella luminosa)

17



INQUADRATURA

Campo lungo

Inquadratura che abbraccia una porzione di spazio estesa. La sua funzione è di tipo descrittivo.

Macchina a mano

Movimenti ottenuti attraverso spostamenti dell'operatore, che manovra la cinepresa senza l'aiuto dell'abituale strumentazione (cavalletto, carrello ecc.). Il movimento della macchina procede quindi per sbalzi, scossoni, in modo discontinuo e irregolare.

Descrizione

Interno, Stazione Centrale. Domenico corre verso Chiara

18



Piano americano

Inquadratura dalle ginocchia in su

Macchina a mano

Movimenti ottenuti attraverso spostamenti dell'operatore, che manovra la cinepresa senza l'aiuto dell'abituale strumentazione (cavalletto, carrello ecc.). Il movimento della macchina procede quindi per sbalzi, scossoni, in modo discontinuo e irregolare.

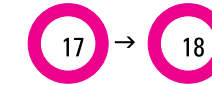
Descrizione

Interno, Stazione Centrale. Chiara guarda Domenico

MONTAGGIO



raccordo sul movimento: un gesto iniziato dal personaggio nella prima inquadratura si conclude nella seconda



raccordo di direzione di sguardi: la macchina da presa è posizionata in modo tale da far sì che, quando ognuno dei personaggi viene inquadrato singolarmente, il suo sguardo si rivolga verso l'altro personaggio

Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

19



INQUADRATURA

Mezza figura

Inquadratura dalla vita in su

Macchina a mano

Movimenti ottenuti attraverso spostamenti dell'operatore, che manovra la cinepresa senza l'aiuto dell'abituale strumentazione (cavalletto, carrello ecc.). Il movimento della macchina procede quindi per sbalzi, scossoni, in modo discontinuo e irregolare.

Descrizione

Interno, Stazione Centrale. Domenico guarda Chiara

20



Mezza figura

Inquadratura dalla vita in su

Macchina a mano

Movimenti ottenuti attraverso spostamenti dell'operatore, che manovra la cinepresa senza l'aiuto dell'abituale strumentazione (cavalletto, carrello ecc.). Il movimento della macchina procede quindi per sbalzi, scossoni, in modo discontinuo e irregolare.

Descrizione

Interno, Stazione Centrale. Chiara guarda Domenico

MONTAGGIO

18 → 19

raccordo di direzione di sguardi: la macchina da presa è posizionata in modo tale da far sì che, quando ognuno dei personaggi viene inquadrato singolarmente, il suo sguardo si rivolga verso l'altro personaggio

19 → 20

raccordo di direzione di sguardi

21



INQUADRATURA

Descrizione

Titoli di coda

MONTAGGIO

20 → 21

stacco: passaggio diretto e immediato da un'inquadratura all'altra

Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

produzione- 11.14

BOLLETTINO DI EDIZIONE

CORTO: Parola alla Musica

REGISTA: Irene Piscitelli

DATA: 5 Novembre

FOGLIO N°: 1

GIORNO	NUMERO	SONORO	TITOLO	MINUTO	DURATA
05 novembre 2010 10.32	clip_01	no	scena cortile	da 00.32 a 00.38	no
05 novembre 2010 10.39	clip_01	no	scena cortile	da 00.39 a 00.48	no
05 novembre 2010 10.49	clip_01	no	scena cortile	da 00.49 a 00.57	8 sec
05 novembre 2010 10.58	clip_01	no	scena cortile	da 00.58 a 01.11	13 sec
05 novembre 2010 11.12	clip_01	no	scena cortile	da 01.12 a 01.21	no
05 novembre 2010 11.22	clip_02	no	tram	da 01.22 a 01.31	no
05 novembre 2010 11.32	clip_02	no	tram	da 01.32 a 01.36	no
05 novembre 2010 11.37	clip_02	no	tram	da 01.37 a 01.51	no
05 novembre 2010 11.52	clip_02	no	tram	da 01.52 a 02.32	40 sec
05 novembre 2010 12.32	clip_03	no	scena motorino	da 02.33 a 02.42	no
05 novembre 2010 12.42	clip_03	no	scena motorino	da 02.46 a 02.51	no
05 novembre 2010 12.52	clip_03	no	scena motorino	da 02.52 a 03.02	no
05 novembre 2010 13.02	clip_03	no	scena motorino	da 03.15 a 03.24	no
05 novembre 2010 13.12	clip_03	no	scena motorino	da 03.25 a 03.41	no
05 novembre 2010 13.28	clip_04	no	fermata bus	da 03.42 a 03.56	no
05 novembre 2010 13.42	clip_04	no	fermata bus	da 03.57 a 04.11	no
05 novembre 2010 13.56	clip_04	no	fermata bus	da 04.12 a 06.36	142 sec
05 novembre 2010 14.22	clip_04	no	fermata bus	da 07.36 a 07.44	no
05 novembre 2010 15.30	clip_05	no	ponte	da 11.01 a 11.47	46 sec

BOLLETTINO DI EDIZIONE

CORTO: Parola alla Musica

REGISTA: Irene Piscitelli

DATA: 5 e 19 novembre

FOGLIO N°: 2

GIORNO	NUMERO	SONORO	TITOLO	MINUTO	DURATA
05 novembre 2010 15.35	clip_05	no	ponte	da 16.16 a 16.42	no
05 novembre 2010 15.40	clip_05	no	ponte	da 17.32 a 17.52	20 sec
05 novembre 2010 15.50	clip_05	no	ponte	da 18.53 a 19.05	no
05 novembre 2010 15.53	clip_05	no	ponte	da 20.16 a 21.29	no
05 novembre 2010 16.00	clip_06	no	primo piano lei	da 21.33 a 22.39	no
05 novembre 2010 16.30	clip_06	no	primo piano lei	da 22.45 a 23.57	72 sec
05 novembre 2010 16.35	clip_06	no	primo piano lei	da 24.34 a 25.56	no
05 novembre 2010 16.39	clip_06	no	primo piano lei	da 26.06 a 27.00	54 sec
05 novembre 2010 16.45	clip_07	no	primo piano lui	da 32.05 a 32.12	no
05 novembre 2010 16.50	clip_07	no	primo piano lui	da 33.03 a 33.33	30 sec
05 novembre 2010 16.59	clip_07	no	primo piano lui	da 34.05 a 35.12	67 sec
05 novembre 2010 16.59	clip_07	no	primo piano lui	da 36.06 a 36.29	no
05 novembre 2010 16.59	clip_08	no	verso la stazione	da 43.11 a 47.39	267 sec
19 novembre 2010 15.00	clip_09	no	porticato	da 03.16 a 03.52	35 sec
19 novembre 2010 15.10	clip_10	no	corsa	da 04.36 a 05.42	54 sec
19 novembre 2010 15.20	clip_10	no	corsa	da 06.13 a 07.15	62 sec
19 novembre 2010 15.25	clip_11	no	corsa 2	da 11.16 a 12.29	73 sec
19 novembre 2010 15.30	clip_11	no	corsa 2	da 13.36 a 14.00	no
19 novembre 2010 15.40	clip_12	no	entrata stazione	da 15.41 a 16.57	76 sec
19 novembre 2010 15.50	clip_12	no	entrata stazione	da 17.30 a 18.46	no
19 novembre 2010 16.00	clip_13	no	attraversare	da 20.06 a 20.56	50 sec
19 novembre 2010 16.10	clip_13	no	attraversare	da 22.59 a 23.12	no
19 novembre 2010 16.20	clip_14	no	scale-tabellone	da 24.03 a 24.43	no
19 novembre 2010 16.25	clip_14	no	scale tabellone	da 26.05 a 26.55	50 sec
19 novembre 2010 16.45	clip_14	no	scale tabellone	da 28.03 a 31.19	no

Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

parola alla musica- 11.15

REGIA: Irene Piscitelli

SCENEGGIATURA: Irene Piscitelli

ATTORI: Chiara De Lucia, Domenico Rescigno

COMPARSE: Giorgia Crisci, Claudio Viscardi

MUSICHE:

PAESE: Italia

DURATA E GENERE: min - cortometraggio

FORMATO: Colore

05 Novembre 2010, ore 10:00, Milano.

Parola alla Musica è la storia di Domenico, giovane milanese che cerca in tutti i modi di raggiungere la sua ragazza, Chiara.

In una Milano dominata da un intrigo di palazzi e grattacieli, luci e automobili, Domenico incrocia passanti, si fa largo a fatica tra essi, corre vertiginosamente da Gioia a Garibaldi, tra Porta Genova e la

Stazione centrale, incontrando sulla sua strada mille ostacoli e contrattempi.

Riuscirà ad arrivare in tempo o il treno sarà già partito? E cosa deciderà di fare Chiara?

Resterà o partirà?



Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

suoni- 11.16

Il sonoro impone la sensazione di continuità all'interno di una sequenza.

Un attacco sul movimento può rivelarsi approssimativo, la continuità grafica dimostrarsi grossolana, i movimenti degli attori non esattamente correlati, la continuità scenografica dubbia: ma con tutta probabilità, se l'ambiente sonoro funziona, funzioneranno anche tutti questi attacchi.

L'ambiente sonoro è dunque uno degli strumenti essenziali della continuità nel montaggio; uno strumento che basa la sua forza sulla maggiore capacità analitica dell'orecchio rispetto a quella dell'occhio. L'orecchio non si distrae mai (neanche durante il sonno), ha un campo di percezione assolutamente globale, è capace di focalizzare una particolare fonte sonora mentre non cessa contemporaneamente di percepire ed elaborare tutte le altre.

Cio' che mancava al cinema muto non era dunque l'audio, ma la sincronizzazione e il montaggio dell'audio: la possi-

bilità di ascoltare un parlato in sincrono e di costruire una complessa colonna sonora composta da voci, rumori, musiche, perfettamente e precisamente adeguata ai diversi momenti della percezione.

L'audio è un qualcosa di marginale e inconsistente, ma senza il quale l'immagine audiovisiva è condannata a rimanere un fantasma, perdendo buona parte della sua impressione di corporeità e di verosomiglianza. Non si può ovviamente pensare di gravare tutto il peso della continuità sulla sola colonna audio, lasciando che il montaggio video si sviluppi in modo casuale, bisogna sempre ricordare che l'orecchio ascolta sempre e che quello che si "ascolta" non coincide con quello che si "sente", ma il cervello analizza tutti gli stimoli audio che gli vengono inviati e tra questi "sceglie" quello che vuole porre in evidenza.

La presa diretta è un importante supporto della ripresa visiva nella sua funzione di costruzione del verosimile.

Il suono vero di ciò che accade, che non è costituito solo dal dialogo, ma anche dai rumori d'ambiente e di fondo, è un elemento decisivo per dare credibilità al racconto.

Le immagini su cui ho lavorato vivono soprattutto grazie al contributo della colonna sonora.

In uno dei cortometraggi, l'uso della musica tende a sottolineare la tristezza della storia e dello stato d'animo di Domenico, il quale tenta disperatamente di recuperare il rapporto con Chiara, anche se alla fine il tutto si rivelerà inutile.

Nell'altro cortometraggio, invece, il sonoro tende a far risaltare la comicità delle azioni di Domenico, del suo essere in ritardo e delle vicissitudini che lo intralciano.

In questo caso, però, Chiara lo perdonerà.

Una volta selezionata la musica, ho iniziato a fare vari tagli e combinare tra loro i diversi spezzoni dando vita ad un vero e proprio montaggio sonoro. Ho giocato con i volumi di ogni singola parte per far acquistare un'importanza diversa ad ogni scena.

I suoni sono stati regolati su un volume più alto o più basso in modo da mettere in evidenza o assegnare un ruolo di secondo piano ad alcuni particolari a seconda dell'intensità delle scene.

Colonna sonora 1

versione allegra

George Gershwin

La Stangata - The Entertainer

Frame rate: 44100 Hz

Ho utilizzato una musica di tipo **extradiegetica** (sonoro che udiamo noi spettatori ma non i personaggi del film)



può essere definito **suono interno** (proviene dalla realtà interna del personaggio, corrisponde sul piano sonoro a quello che, sul piano visivo, viene definito immagine mentale).



E' una musica extradiegetica quindi **suono over**



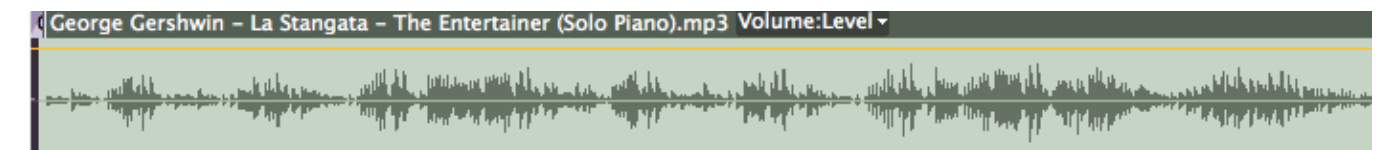
Musica di **partecipazione** (la musica esprime la sua partecipazione all'emozione della scena assumendone il ritmo)



ritmo **veloce**



tono della **comicità e frenesia**



Parola alla Musica.

Un percorso narrativo attraverso il suono

Colonna sonora 2

versione triste

A. Vivaldi

Adagio - le quattro stagioni - estate-romantic classic collection vol 1

Frame rate: 44100 Hz

Ho utilizzato una musica di tipo **extradiegetica** (sonoro che udiamo noi spettatori ma non i personaggi del film)



può essere definito **suono interno** (proviene dalla realtà interna del personaggio, corrisponde sul piano sonoro a quello che, sul piano visivo, viene definito immagine mentale).



E' una musica extradiegetica quindi **suono over**



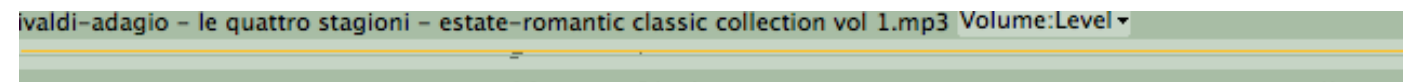
Musica di **partecipazione** (la musica esprime la sua partecipazione all'emozione della scena assumendone il ritmo)



ritmo **veloce**



tono della **ansia, tristezza**



85

NOTE

¹ *Isabella Pezzini*, professoressa straordinaria di Filosofia-Teoria dei linguaggi e insegnante di semiotica presso la Facoltà di Scienze della Comunicazione della Sapienza Università di Roma.

² *Roland Barthes*, saggista, critico letterario, linguista e semiologo francese, fra i maggiori esponenti della nuova critica francese di orientamento strutturalista.

³ *Italo Calvino* (Santiago de Las Vegas, 15 ottobre 1923 – Siena, 19 settembre 1985) è stato uno scrittore italiano.

⁴ *Algirdas Julien Greimas* (Tula, 9 marzo 1917 – Parigi, 27 febbraio 1992) è stato un linguista e semiologo lituano che contribuì alla teoria semiotica fondando la semiotica strutturale.

⁵ *Umberto Eco* (Alessandria, 5 gennaio 1932) è uno scrittore, filosofo, accademico, semiologo, linguista e bibliofilo italiano di fama internazionale.

⁶ *Il mondo narrativo*, come costruire e come presentare l'ambiente e i personaggi di una storia, Davide Pinardi, Pietro De Angelis, Lindau, 2006, Torino, pp 149-159.

⁷ *Guide professione film maker, trend*, Daniele Maggioni, Mondadori, 1997, Milano, pp 120-123.

⁸ *Jean-Luc Godard* (Parigi, 3 dicembre 1930) è un regista e critico cinematografico francese.

bibliografia

- Il punto di vista, Alfabeto letterario, Gianni Turchetta, Editori Laterza, 1999
- Lector in fabula, la cooperazione interpretativa nei testi narrativi, Umberto Eco, IX edizione Tascabili Bompiani, febbraio 2004
- Sei passeggiate nei boschi narrativi, Harvard Università, Norton Lectures, 1992-1993, Umberto Eco, V edizione Tascabili Bompiani, febbraio 2003
- Manuale del film, linguaggio, racconto, analisi, Gianni Rondolino, Dario Tomasi, Utet, 1995 Torino, 2007, Novara
- Il mondo narrativo, come costruire e come presentare l'ambiente e i personaggi di una storia, Davide Pinardi, Pietro De Angelis, Lindau, 2006, Torino
- Che cosa è il cinema? André Bazin, presentazione, scelta di testi e traduzione di Adriano Aprà, Garzan-ti, febbraio 1999
- L'occhio del regista, visioni di cinema di venti registi contemporanei, Laurent Tirard, Scuola Holden Bur, Milano 2004
- L'audiovisione suono e immagine nel cinema, Michel Chion, Lindau, 2009, Torino
- Storia e discorso, la struttura narrativa nel romanzo e nel film, Seymour Chatman, Quality Paperback, Net, 2003, Milano
- Saper vedere il cinema, Antonio Costa, Strumenti Bompiani, 1985
- Storia del cinema e dei film, dalle origini a oggi, David Bordwell, Kristin Thompson, editrice il Castoro, 1998, Milano
- Dentro lo sguardo, il film e il suo spettatore, Francesco Casetti, Studi Bompiani, 1986, Milano
- La mente musicale, psicologia cognitivista della musica, John A. Sloboda, Il Mulino, 1988
- Lezioni di regia, Sergej M. Ejzenstejn, a cura di Paolo Gabetti, Piccola Biblioteca Einaudi, Arte, teatro, cinema, musica, 1964 e 2000, Torino
- L'immagine-movimento, Cinema 1, Gilles Deleuze, traduzione di Jean- Paul Manganaro, Ubulibri, 1984, Milano
- Suoni, emozioni, significati. Per una semantica psicologica della musica, Laura Callegari e Johannella Tafui, editrice Clueb, 1986, Bologna
- La scienza del suono, John R. Pierce, Zanichelli editore, 1988, Bologna
- Il paesaggio sonoro, R. Murray Schafer, Ricordi Lim, Le Sfere, collana di studi musicali diretta da Luigi Pestalozza
- Dallo schermo alla carta, romanzi, fotoromanzi, rotocalchi cinematografici: il film e i suoi paratesti. Vita e pensiero. Raffaele De Berti, 2000, Milano
- Il cinema e le arti visive, arte, architettura, teatro, cinema, musica, Antonio Costa, Piccola Biblioteca Einaudi, 2002, Torino
- Cinema e regia, Leonardo Gandini, Le Bussole, 2006, Roma
- La sceneggiatura. Il film sulla carta, Lupetti, 1994, Milano
- Il racconto cinematografico, Marie Anne Guerin, Lindau, 2006, Torino

sitografia

- L'ABC del linguaggio cinematografico, strutture, analisi e figure nella narrazione per immagini, Arcange-lo Mazzoleni, Dino Audino editore, 2004, Roma
- (contro) il cinema, Guy Debord, a cura di Enrico Ghezzi, Roberto Turigliatto, editrice Il Castoro, Milano
- Scenotecnica per il cinema e la tv, Gerald Millerson, Gremese editore, 1983, Roma
- I tre usi del coltello, saggi e lezioni sul cinema, David Mamet, Minimum Fox, Roma 2002
- Il cinematografo, invenzione del secolo, Emanuelle Toulet
- Analizzare i film, Augusto Sainati, Massimiliano Gaudiosi, Marsilio, 2007, Venezia
- Estetica del cinema, lessico dell'estetica, Mauro Pezzella, Il Mulino, 1996, Bologna
- Pensare confonde le idee, Bruno Munari, Maurizio Corraini s.r.l., Stampato da Grafiche Aurora, 2004, Verona
- La musica e il suo spazio, quaderni di Musica/Realtà 15, atti a cura di Raffaele Pozzi, Edizioni Unicopli, 1987, Milano
- Guide professione film maker, trend, Daniele Maggioni, Mondadori, 1997, Milano
- Manuale del montaggio, tecnica dell'editing comunicazione cinematografica e audiovisiva, Diego Cassani, Utet libreria, 2000, Torino
- Non sono gli anni... sono i chilometri, spazio Oberdan 10 e lode, 1999-2009, QFCI, 2009, Milano

www.il fatto quotidiano.it

www.slideboom.com

www.lettere.unipd.it/static/docenti/473/identita_e_narrazione.ppt

<http://it.wikipedia.org/wiki/Cinema>

<http://www.offscreen.it/sight/sonoro.htm>

http://it.wikipedia.org/wiki/Cinema_sonoro

http://it.wikipedia.org/wiki/Colonna_sonora

http://www.ilcorto.it/ilCorto_AV/SANA_cap1.htm

<http://it.wikipedia.org/wiki/Musica>

