



**LA DIMENSIONE SONORA NEL CINEMA:
riflessioni e stimoli per una didattica dell'audiovisione
di Mauro Lupone**

Premessa

La riflessione che segue nasce dall'esperienza sviluppata all'interno del Liceo Multimediale Musicale dell'Istituto Superiore Artistico "A.Passaglia" di Lucca. Si tratta di un percorso sperimentale liceale con autorizzazione ministeriale (nell'anno scolastico 2005/6 sarà concluso il primo ciclo quinquennale), ideato e realizzato sulla base dell'iniziativa del MIUR definita "Progetto Mozart", che ha autorizzato alcuni licei artistici del territorio nazionale ad attivare sperimentazioni musicali al proprio interno.

La caratteristica curricolare del corso di Lucca ha inteso, fin da subito, sottolineare una specifica attenzione alla dimensione contemporanea, alle nuove tecnologie e all'incontro con i mezzi della multimedialità. L'esperienza nell'aria caratterizzante di discipline come "Tecnologie Sonore" (2 ore settimanali nel biennio) o "Analisi, Composizione e Nuove Tecnologie" (4 ore settimanali nel triennio) hanno permesso di profilare un percorso che favorisse l'approfondimento di un approccio didattico fortemente orientato ai bisogni, alla realtà esperienziale e al vissuto degli studenti.

Non possiamo negare infatti l'importanza, nelle dinamiche relazionali, espressive, di conoscenza ed espressione del sé, che le moderne tecnologie audio e i mezzi di comunicazione digitali rivestono all'interno del percorso di formazione e di crescita di un giovane studente.

L'esperienza audiovisiva oggetto di questa riflessione, permette ad esempio, in linea con approcci pedagogici riconosciuti ed affermati, di cogliere all'interno della natura intermediale, l'identità e l'interazione dei differenti contributi linguistici, attribuendo loro senso e significato funzionale.¹

L'approfondimento del contesto audiovisivo ha reso possibile un approccio multidisciplinare in cui far convergere riflessioni, spunti, partecipazioni, riletture e analisi che hanno riguardato anche altre materie curriculari, sviluppando una rete di interrelazioni che ha attivamente coinvolto studenti e insegnanti.

Tale interesse si è concretizzato inoltre nel coordinamento di un progetto COMENIUS di reti di scuole europeo denominato "ECAYP European Cinema And Young People"

(2004/07), già produttore di iniziative di interscambio, crescita ed incontro tra le varie realtà europee in merito allo specifico cinematografico (www.ecayp.net).

Un orientamento di percorso didattico, che si è quindi fortemente caratterizzato dall'adesione alle istanze e ai bisogni degli studenti, in linea anche con le indicazioni in merito ai livelli essenziali delle prestazioni sul secondo ciclo del sistema educativo di istruzione e formazione ai sensi della legge 28/03/2003, n.5 e successivo Decreto Legislativo n.266/2005.*

Introduzione

Sottoporsi ad una visione cinematografica significa indiscutibilmente lasciarsi condurre per mano in un viaggio che investe i sensi nello spazio e nel tempo. Un volo in cui, parafrasando Shakespeare, “anche in guscio di noce si può essere re di spazi infiniti”. Un volo in cui si è tuttavia anche benevolmente compiacenti rispetto all'illusione, all'inganno che il mezzo stesso ci sottopone, a causa della sua stessa natura tecnologico-riproduttiva, accettando di firmare nell'esperienza audiovisiva ciò che da taluni viene definito come un *contratto*, basato sulla resa e sulla fiducia incondizionata del contraente-spettatore.

Il cinema è un'arte di riproduzione e in quanto tale sottintende, lungo tutto il suo processo realizzativo, possibili forme di intervento sul materiale, tendenti a condurre, indirizzare, e anche trarre in inganno e manipolare l'esperienza percettiva finale. Il processo di realizzazione del materiale audiovisivo viene condizionato, fin dalla sua progettazione iniziale, da riflessioni che si riferiscono alla sua funzione d'uso e alla sua natura di prodotto tecnologico acustico, in cui cioè il legame tra causa e sorgente viene al limite sottinteso ma non può rappresentare in nessun caso la definizione esatta della realtà, già solo per il semplice fatto che ciò che ascoltiamo è oggetto di ri-produzione. E ciò vale anche per l'esperienza percettiva dell'ascolto. Un pugno non “suona” mai così nella realtà e il verso di un dinosauro non può che essere ipotizzato per approssimazione, dal momento che non abbiamo possibili riscontri audio. In definitiva, quindi, ciò che ascolto non è “verità”, è semplicemente la produzione di un suono generato dall'oscillazione del diffusore audio finale: un banale cono di cartone che vibra, producendo la variazione di pressione nell'aria che percepirò e interpreterò come segnale audio.

Anche nell'aspetto legato alla parola, ad esempio nell'ascolto di un dialogo all'interno del prodotto audiovisivo, dove sembrerebbe essere più evidente l'approssimarsi alla realtà naturale, siamo soliti soprassedere ad una numerosa serie di incongruenze e forzature acustico-percettive, pur di lasciarci condurre dal gioco dell'esperienza audiovisiva.

Sulla base di questa riflessione iniziale passiamo quindi ad ipotizzare una possibile fenomenologia dell'esperienza audiovisiva, in cui sia possibile dare un rinnovato risalto alla dimensione dell'ascolto; una dimensione in cui troviamo materiale dai contorni incerti e mutevoli che, con una dimensione ancor più marcata dell'esperienza visiva, ci investe, ci sommerge e si impone alla percezione in maniera istintiva ed immediata.

Proprio questo aspetto fa del suono un mezzo potente di comunicazione emotiva e semantica, nonostante il suo campo d'indagine sia ancora relativamente poco esplorato,

* NdA: In realtà, recentemente il progetto di riforma del secondo ciclo è stato “bloccato”, per un periodo necessario ad ulteriori approfondimenti e valutazioni. Siamo in attesa di conoscere quale futuro ci attende. Come se non bastassero il ritardo e l'attesa già accumulati negli anni.

se paragonato alla riflessione che si è fatta sulla funzione, sul senso e sulla tecnologia usata rispetto all'immagine nell'esperienza cinematografica.

In questa analisi non intendo riferirmi esplicitamente all'analisi musicologica di ciò da alcuni definita, a mio giudizio impropriamente, come *colonna sonora*, quanto invece prendere in considerazione tutto il molteplice mondo che popola l'esperienza sonora dell'audiovisione e che viene ricondotto all'interno dell'attività definibile, in una maniera sicuramente più appropriata e omnicomprensiva, come *sound design*. Una riflessione quindi sulla funzionalità del materiale sonoro complessivo, in relazione ad una condotta di ascolto orientata a un confronto dialogico con l'opera audiovisiva.

Ancora oggi, in questa relazione audio-video, l'elemento sonoro viene spesso relegato ad un ruolo di complemento dell'elemento visivo, tanto da essere definito come *valore aggiunto*, cioè valore espressivo e informativo con cui il suono arricchisce la visione, sino a far credere, come dice il teorico francese dell'audiovisione M.Chion, nell'impressione immediata che se ne ha o nel ricordo che se ne conserva, che quell'informazione o quell'espressione derivino naturalmente da ciò che si vede, e siano già contenute nella semplice immagine ⁱⁱ.

Anche nel campo della sincretismo, in cui si dovrebbe stabilire la relazione tra ciò che si vede e ciò che si sente, la visione, il mondo visivo profilato dalla cornice dello schermo, detta le regole della fruizione percettiva ed è in relazione ad esso che tutto si svolge, perfino paradossalmente anche quando l'immagine è assente.

Il sonoro del cinema è da sempre stato sostanzialmente un sonoro "verbocentrico", che afferma cioè la supremazia della voce come elemento rilevante su tutti gli altri piani sonori presenti. Ciò che conta nel cinema è capire bene i dialoghi, tanto che anche gli sviluppi tecnologici, tranne qualche rara eccezione, si sono spesso orientati sostanzialmente verso la ricerca di una qualità della definizione audio che favorisca un "effetto presenza" ad azione stupefacente, una immersione nella dimensione della iper-realtà percettiva.

Un suono cioè "più reale del reale", a discapito della ricerca di una manipolazione-esplorazione sperimentale del mezzo sonoro, che favorisse anche l'affrancarsi dall'elemento visivo, ponendo la questione audio sotto un'ottica alternativa e trainante nel gioco audiovisivo.

Non dobbiamo nemmeno dimenticare che l'esperienza di ascolto è anche un'esperienza "plastica", non solo perché si dispiega nel dominio spazio-temporale, ma anche perché ci riconduce comunque ad ipotizzare un gesto/sorgente che ha generato il suono oggetto del nostro ascolto ⁱⁱⁱ.

Anche un suono virtuale, prodotto con sintesi digitale direttamente al computer, ci spinge durante l'ascolto a ipotizzare una sorgente generatrice e ricostruire una ipotetica gestualità di cre-azione, operando una analisi psicoperceptiva sul materiale e identificando nella struttura dell'oggetto sonoro degli elementi caratterizzanti e identificativi.

L'individuazione di "grammatiche" evolutive strutturali risulta, ad esempio, essere fondamentale per gestire il processo semiologico del linguaggio audiovisivo ^{iv}.

Ma queste sono osservazioni che ci porterebbero, in questa sede, troppo lontani dal nostro obiettivo, coinvolgendoci in ambiti, indubbiamente stimolanti, riguardanti le teorie psicoacustiche e le scienze cognitive.

In funzione della riflessione su una ipotesi di metodologia didattica dell'audiovisione può essere utile, a questo punto, chiarire alcuni aspetti fondamentali dell'esperienza che possono essere sintetizzati nelle domande seguenti:

1. **Come individuare e analizzare l'oggetto sonoro?**
2. **Cos'è la relazione tra suono e immagine?**
3. **Cosa osservare di questa relazione?**
4. **Come si colloca il piano sonoro rispetto all'immagine?**

Risulta evidente, che in un'ipotesi di analisi approfondita dell'esperienza audiovisiva non si può, a mio avviso, prescindere dall'acquisizione di elementi fondamentali di conoscenza del materiale e di esplorazione delle dinamiche che sottintendono l'esperienza uditiva. Troppo limitativo (anche se esperienza utile) appare infatti considerare l'analisi del mondo sonoro nel cinema come semplice analisi delle "musiche" a corredo della visione.

I meccanismi uditivi, e di conseguenza cognitivi, non sono correlati solo alla dimensione "emotiva" dell'ascolto musicale, ma alla totalità delle relazioni che contribuiscono a definire una dimensione, quella sonora, che andrà a interagire con la dimensione visiva, regolando la definizione dell'esperienza stessa.

Anche se il concetto si riferiva solo all'ascolto della musica, concordo con M. Della Casa quando afferma che "la scuola non possa assumere un atteggiamento neutrale, esimendosi da una scelta. Per i fini formativi che le competono, essa deve promuovere invece, essenzialmente l'*ascolto-comprensione*, che è di solito la strategia meno presente, o presente in forme più labili, nella competenza dei ragazzi. Deve proporsi, perciò, di suscitare le motivazioni che possono rendere significativo un simile approccio, fornendo le strumentazioni necessarie perché esso possa essere attuato con successo".

Anche nel formulare una ipotesi di metodologia didattica inerente all'esperienza audiovisiva si rende necessario, a mio avviso, la stessa logica operativa.

Si tratta quindi di tendere a quella *competenza avanzata* in cui "si mettono in atto ciclicamente delle procedure elaborative intese a cogliere rapporti e connessioni che consentano di tenere sotto controllo la continuità discorsiva... con un impegno anche retrospettivo della memoria"^v, ovviamente in costante relazione con il messaggio-segno dell'elemento visivo.

Come individuare e analizzare l'oggetto sonoro?

L'attività di analisi elettroacustica ha permesso di individuare ed evidenziare nel suono quegli elementi fondamentali che regolano la sua spettromorfologia, in definitiva la sua evoluzione nel tempo. Il **sonogramma** rappresenta infatti tecnicamente una "radiografia" del suono dalla quale rilevare l'evoluzione nel tempo delle sue componenti principali (contenuto spettrale, inviluppo dinamico).



L'esperienza dell'audiovisione è comunque un'esperienza che, almeno in prima battuta, si basa sulla percezione sensoriale immediata e di sintesi, non supportata cioè da elementi risultanti da analisi elettroacustiche che possano indirizzare l'attività interpretativa-analitica.

Sarà quindi opportuno cercare di focalizzare la propria attenzione sull'elemento sonoro così come derivato dall'esperienza dell'ascolto, soprattutto dopo un approfondito esercizio di affinamento percettivo, cercando di individuare quelle caratteristiche intrinseche che lo definiscono come identità, lo governano e lo pongono, conseguentemente, in relazione con l'immagine.

L'analisi del materiale sonoro, anche di natura concreta, mette ovviamente in gioco anche le connessioni con i processi cognitivi e percettivi. Se impieghiamo il termine linguaggio in senso ampio, come nell'uso che ad esempio se ne fa in musica, sembra ragionevole ammettere, come diceva Schaeffer, che si può apprendere anche il *linguaggio delle cose*. Noi riconduciamo il suono ad una ipotetica sorgente che lo ha generato, attraverso le caratteristiche dei suoi parametri, tale essendo la nostra esperienza e il nostro apprendistato, identificando delle qualità che, se bene inquadrare e focalizzate, ci spingono verso una nuova consapevolezza identificativa dell'oggetto.

Partendo quindi dalla definizione di oggetto sonoro come elemento dotato di identità propria analizzabile e definibile, possiamo individuare dal processo di analisi derivato dall'ascolto:

- spettro** identifica la natura spettro-frequenziale del suono, in relazione ad una ipotetica scala di riferimento che, partendo dalla singola vibrazione, passa da spettri armonici a spettri inarmonici fino ad arrivare al rumore;
- involuppo** definisce l'evoluzione dinamica dell'oggetto sonoro nel tempo (*attacco, sostegno, decadimento*)
- gesto e direzione** ipotizza un gesto generatore del suono (anche se la sua natura è del tutto virtuale) e indica le tendenze di moto dello stesso, nella rappresentazione che deriva dall'interpretazione del processo percettivo..
- tessitura** indica la densità del materiale sonoro, la trama che lo stesso sviluppa nel suo svolgersi nel tempo.
- spazio** definisce la dimensione spaziale dello spazio composto e riprodotto, "abitato" dall'oggetto sonoro, in relazione anche allo spazio in cui svolge il processo di ascolto.

Concentrarsi sull'ascolto all'interno dell'esperienza audiovisiva significa quindi identificare e definire gli elementi caratterizzanti l'oggetto sonoro, non limitandosi ad una superficiale analisi "emozionale", ma riconnettendo agli stessi senso e significato in relazione all'uso funzionale che essi svolgono nel quadro audiovisivo.

Identificare gli elementi che caratterizzano la dimensione sonora spinge a riflettere sui conseguenti rapporti logici messi in gioco in relazione all'immagine, riflessione che potrà eventualmente in seguito anche giovare di elementi ulteriori, derivanti da una precisa analisi elettroacustica del suono.

Da questo esercizio di acquisizione di consapevolezza si potrà trarre quindi una prassi che costituirà utile esercizio, fornendoci strumenti per individuare e definire i vari oggetti sonori

in relazione alla loro natura morfologica e al loro conseguente utilizzo funzionale all'esperienza audiovisiva.

Cos'è la relazione tra suono e immagine?

Come detto in precedenza, rispondere a questa domanda significa riconoscere la funzionalità del materiale sonoro riconducendolo ad una condotta di ascolto orientata ad un confronto dialogico con l'opera audiovisiva. Una serie di esempi tratti dal repertorio cinematografico potranno essere utili in questa prima di fase di "focalizzazione" della questione in oggetto, evidenziando specifiche relazioni tra suono e immagine:



Die Hard (1988) di J.Mc Tiernan

Come nella maggior parte dei film di azione, siamo di fronte ad un esempio di sound design iper-realistico. La dimensione sonora viene esasperata da un microcosmo, anche virtuale, di rumori di complemento, ricchi di dinamica, soprattutto nelle zone acute. Tutto esplose, tutto ci investe e ci "narcotizza" nella pervasività dell'esperienza..



"Mon oncle" (1958) di J.Tati

Un regista che presta estrema cura nel profilare il mondo acustico-percettivo. Nel passaggio processionale delle persone lungo il vialetto di pietra, all'interno del cortile della villetta borghese, lo schioccare argentino dei tacchi risuona come le voci squillanti delle signore. Sottolineamo che il rumore dei tacchi è ottenuto registrando i suoni di una partita di ping-pong.



"Blade Runner" (1982) di R.Scott

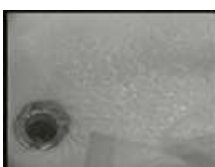
Non occorre la realtà, quando può bastare la verosimiglianza. Il mondo brulicante e cosmopolita della metropoli futurista viene allusivamente fatto intendere da una sonorizzazione ricca di riferimenti etnici, rumoristici e stratificati. Bastano pochi figuranti nel campo di ripresa visiva e l'audio fa il resto. Il sonoro fa sottintendere quello che la visione non mostra.



Raging bull (1980) di M.Scorsese

Le scene degli incontri del pugile Jack LaMotta sono una vera apoteosi di stimoli sensoriali. Le luci dei flash fotografici, che scattano morbosamente a cogliere gli attimi drammatici del match, non sono solo accecanti ma risuonano fragorose, con una dinamica e una violenza pari a quella dei pugni scambiati sul ring.

Non necessariamente l'audio deve sottolineare emotivamente la visione, può anche dissociarsi scorrendo autonomamente (*suono anempatico*). In questo caso tuttavia la visione resta ancora correlata all'audio nella sua natura di sintesi audiovisiva, una sintesi che viene gestita all'interno del mondo profilato dallo schermo. Il suono diventa "cosmico", il rumore-suono o la musica diventano archetipi, simboli universali.



Psycho (1960) di A.Hitchcock

Un esempio ormai classico è la scena della doccia di Psycho: l'omicidio cruento si è appena consumato, ma l'acqua scorre ancora incessantemente, incurante, a trascinare simbolicamente nel suo scorrere, sangue, vita e morte.

Naturalmente questi sono solo alcuni esempi possibili in cui individuare elementi rilevanti di relazione tra suono e immagine. Potrebbe essere un buon esercizio, ad esempio, assegnare agli studenti il compito di ricercare e presentare personalmente altri esempi tratti dallo sterminato repertorio cinematografico.

Si potranno scegliere elementi precisi della relazione (ad es. rapporto empatico o anempatico, verosimiglianza sonora..) o lasciare più genericamente sviluppare una libera ricerca personale che possa ricollegarsi anche al proprio vissuto e alle proprie esperienze e inclinazioni di genere.

Tutto ciò, senza mai dimenticare comunque che l'analisi audiovisiva si fonda sulla definizione di oggetti sonori e di categorie analitiche, attività che in ogni caso richiederà un esercizio preventivo sull'affinamento delle capacità e delle tecniche legate all'ascolto, che "depuri" l'esperienza della percezione, l'acuisca e la renda nitidamente consapevole.

Sarebbe opportuno quindi, a mio avviso, ridare senso e importanza all'esperienza dell'ascolto consapevole, compiendo esercizi legati alla natura del materiale sonoro, focalizzando l'attenzione sull'esperienza critica e riportando alla luce una sensibilità uditiva, patrimonio svilito della nostra storia sociale e antropologica.

Cosa osservare di questa relazione?

Sottoporre l'esperienza dell'audiovisione ad una attività di analisi significa in primo luogo chiarire a cosa prestare attenzione nella relazione audiovisiva.

Possiamo ad esempio concentrarci sull'individuare il legame tra il suono e la causa generatrice dello stesso (**ascolto causale**):



"Who framed Roger Rabbit" (1988) di R.Zemeckis

Interessante esempio di commistione tra suoni "plastificati", tipici delle sonorizzazioni dei cartoon e i suoni del mondo "reale", degli umani. Le cause generatrici, sorgenti del suono, producono oggetti sonori diversi. In un film come questo il lavoro di sound design tende a sottolineare la diversità dei due mondi sonori, soprattutto quando questi si incontrano mettendo a contatto personaggi umani e disegni animati.

Come abbiamo già detto l'esperienza dell'audiovisione è sempre una esperienza di "ricostruzione", in cui più che la realtà quello che importa è la *verosimiglianza*. Il verso di un dinosauro, la spada laser nella saga di *Guerre Stellari*, sono illusioni/allusioni a cui fingiamo di credere dal momento in cui abbiamo firmato quello che abbiamo già definito come *contratto audiovisivo*. Assecondiamo l'esperienza audiovisiva aiutati anche dai meccanismi della percezione e della psicologia cognitiva che ci inducono, ad esempio, a ricostruire il legame sorgente/sonno anche nel caso in cui la prima non fosse visibile:



"Hana-Bi" (1997) di T.Kitano

Un gioco di immaginazione sonora, di connessione virtuale tra sorgente e causa generatrice: non ascoltiamo la richiesta che il nipotino sussurra al nonno ma sentiamo la sua risposta dispiaciuta. No, purtroppo non è possibile ascoltare in quel momento il suono della campana nel tempio buddista, ma poco dopo, quando il piano della

visione inquadra i due guadagnare l'uscita del tempio, ascoltiamo improvvisamente risuonare la campana. Chi l'avrà suonata? Poiché abbiamo visto il protagonista del film seduto, assistere alla scena, la logica non lascia dubbi, ma nulla in realtà può confermare questa supposizione.

L'analisi può anche sottolineare gli elementi semantici presenti nell'esperienza audiovisiva (**ascolto semantico**). Può considerare ad esempio l'uso e l'articolazione degli elementi correlabili ad un codice comunicativo specifico o ad un linguaggio di riferimento. Pensiamo ad esempio ai giochi di parole come elementi di comicità, agli accenti stranieri o "etnici" che caratterizzano alcuni personaggi, al linguaggio tecnico tipico dei film di guerra.



“Animal Crackers” (1930) di Victor Heerman

Il gioco di parole, sempre arguto e surreale, è uno degli elementi essenziali della comicità dei fratelli Marx. In questa scena Chico e Harpo producono un'esilarante gag sulle assonanze relative alla parola “flash”. Dall'impermeabile di Harpo sbucano fuori tutta una serie di oggetti, in una sequenza parossistica che terminerà finalmente con l'estrazione dell'oggetto richiesto inizialmente da Chico.

Altre volte l'ascolto analitico può sottolineare la natura archetipica, simbolica di un suono-rumore, considerando cioè gli oggetti sonori come elementi che richiamano una particolare sensazione, un momento caratterizzante, espressione di uno stato emotivo condiviso e riconosciuto (**ascolto referenziale**).

Basti pensare, ad esempio, agli innumerevoli esempi in cui un ululato di un lupo immerso nel buio della notte, viene avvertito come un sinistro presagio foriero di sventura e pericolo.

Ma tale caratteristica simbolico-referenziale può essere riferibile anche ad una sequenza musicale o sonora in genere, che caratterizzi uno stato emotivo tipico di quella specifica esperienza audiovisiva:



“Jaws” (1975) di S.Spielberg

Un intervallo ripetuto degli archi che è passato alla storia del cinema come simbolo del pericolo imminente. E' interessante notare come in questo film la visione inganna e gioca tranelli di suspense che l'udito invece svelerebbe: lo squalo non si presenta realmente se non annunciato dall'incalzare degli archi.

Una ulteriore possibilità di analisi introduce un altro aspetto importante legato alle caratteristiche morfologiche del suono, cioè alla percezione del suono come materiale, come oggetto sonoro, con i suoi parametri e le sue dinamiche evolutive (**ascolto ridotto**).

Dall'esperienza della *musique concrète* francese di P. Schaeffer, alla fine degli anni 40, si è affermata la volontà di immergersi in una realtà sonora concreta da contrapporre ad una simbolica e preconcepita facoltà d'astrazione, valorizzando l'esplorazione dell'oggetto sonoro e della sua natura intrinseca, come elemento dinamico, dotato di propri parametri, di una propria plasticità, direzionalità e morfologia. Con il rinnovato interesse per un universo sonoro da scoprire, anche la dimensione del rumore acquista una nuova luce. Non più elemento “coloristico”, ma oggetto dotato di ricchezza e potenzialità rese evidenti dall'analisi elettroacustica del suono^{vi}.

L'analisi spettromorfologica, consolidatasi con le teorie di Denis Smalley, ha in seguito alimentato una riflessione sulla natura profonda del suono, sulle dinamiche che strutturano

la sua esistenza e sui relativi meccanismi percettivi e cognitivi che si correlano a questa esistenza. Saper analizzare, descrivere e rappresentare le morfologie complesse, anche quelle elettroniche, ha significato acuire la propria sensibilità percettiva, ipotizzare legami tra sorgenti, cause e gesti generatori del suono, analizzare e saper descrivere il manifestarsi dell'oggetto sonoro dal suo nascere alla sua estinzione.

L'esperienza dell'ascolto che si svilupperà a seguito di questa consapevole riflessione non sarà più superficiale e limitata, ma al contrario potrà disporre di mezzi necessari a renderla esperienza consapevole e matura.

Come si colloca il piano sonoro rispetto all'immagine?

Passiamo infine a considerare la questione dei campi sonori, alla stessa stregua con cui vengono analizzati i possibili piani di ripresa visiva. La definizione di uno spazio-tempo, all'interno del quale si svolge la narrazione audiovisiva, presuppone un "luogo" abitato da suoni, introducendoci alla prima definizione di campo sonoro:

ambiente i suoni-territorio che abitano lo spazio rappresentato nella sequenza audiovisiva.



"Children of a lesser god" (1986) di Randa Haines

La texture audio prodotta dal verso dei grilli accompagna il momento topico del film in cui i due protagonisti si riavvicinano, riannodando i fili del loro amore. Non occorrono violini vibranti, il verso degli animali costituisce un letto su cui si adagia la tensione emotiva della scena.

All'interno del campo sonoro ambientale si vanno a collocare gli altri possibili campi presenti all'interno del quadro audiovisivo; possiamo quindi parlare di

in campo la relazione suono-sorgente è manifesta e correlata alla visione.



"Jour de fête" (1949) di J.Tati

Dalla parte opposta abbiamo invece un esempio di un regista "cesellatore" del mondo sonoro. La finezza e qualità, anche quando semplice ed essenziale, con cui Tati gestisce e ci presenta il mondo sonoro in relazione alla visione, risultano evidenti nella visione-analisi di tutti i suoi film.

fuori campo la sorgente produttrice del suono non è visibile (suono *acusmatico*).



"Indiana Jones and the last crusade" (1989) di S.Spielberg

Gustosa gag giocata sull'effetto del suono fuori campo. Un innocuo impiegato è al centro di una illusione percettiva: il suo timbro risuona con colpi pesanti perché, in sincrono con il suo movimento, Indiana Jones colpisce il pavimento della sala vicina con una pesante colonna di metallo per aprirsi un varco nel sottosuolo.

Universalmente nell'ambito dell'esperienza di analisi audiovisiva si è soliti distinguere inoltre tra suono *diegetico* e *non diegetico* (detto anche *extradiegetico*) per differenziare una fonte sonora correlata all spazio-tempo della rappresentazione audiovisiva da una che invece non ha alcuna relazione con essa. Tale situazione viene espressa dal suono detto

off l'oggetto sonoro si correla ad una sorgente generatrice non diegetica, relativa cioè ad un'altra dimensione spazio-temporale.



"Apocalypse now" (1979) di F.F.Coppola

Una introduzione iniziale del film che porta lentamente dalla dimensione delirante onirica di uno spazio-tempo dissociato dalla contemporaneità della storia e della sua dinamica narrativa. Voce interiore fuori dal tempo, suoni e rumori a popolare un mondo visionario e con un alterato stato di coscienza.

Il suono interiore può però anche essere diegetico, classificabile quindi come

interno suono soggettivo, fisico o mentale, correlato ad una sorgente visibile.



"Hilary and Jackie" (1999) di A.Tucker

Sono molti gli esempi nel repertorio cinematografico in cui microsuoani, come ad esempio i suoni fisiologici, vengono resi macro, ridondanti risonanze psicologiche interiori. Il respiro, il movimento tecnico, sono resi carichi di intensità in questa scena del film di Tucker in cui la protagonista, celebre violoncellista, viene colta durante un concerto da un improvviso e violento acuirsi della malattia che la accompagna.

Infine, consideriamo una situazione in cui il piano sonoro viene definito, con un termine inglese

on the air l'oggetto sonoro viene riprodotto e diffuso nell'ambiente da mezzi meccanici



"The Matrix" (1999) di A. e L. Wachowki

La dimensione dei mezzi di comunicazione tecnologici come porta per mondi paralleli (il telefono è ad esempio la porta "fisica" che mette in comunicazione le due dimensioni). Già nella presentazione iniziale questa natura viene resa elemento cardine della storia: una conversazione telefonica accenna con circospezione alle vicende che investiranno il protagonista e costituiranno il fulcro dell'intera vicenda.

Aderire al contratto audiovisivo significa quindi lasciarsi condurre dalla sincesi, indipendentemente da ogni logica razionale, in un processo che è però in funzione del senso e si organizza secondo leggi gestaltiche ed effetti di contesto.

La convergenza automatica delle informazioni è del resto la forma più diffusa di conoscenza. La natura multidimensionale e tecnologica dell'esperienza audiovisiva trasforma profondamente l'ordine del sensibile e offre allo spirito e all'immaginazione altri supporti, altri mezzi, altre prospettive e altre ambizioni, generando codici che devono tradurre l'informazione in un simbolismo chiaro, sia a livello di determinazione di segni che di regole di collegamento, permettendoci di passare da un registro sensoriale all'altro, coordinando dimensioni diverse della realtà.^{vii} ”

La natura acusmatica del materiale inoltre pone l'accento sulla definizione di una *competenza comune*, applicabile ad una correlazione reciproca tra senso e forma che rimanda ad un'unità culturale codificata ma che riconduce anche alla individuazione dei cosiddetti "universali" che non vanno più cercati a livello delle strutture immanenti ma a livello più profondo, a livello dei processi e dei comportamenti comuni, dei principi di funzionamento^{viii}.

L'esperienza dell'analisi audiovisiva spinge quindi ad analizzare i criteri di pertinenza tra *senso/forma*, *significato/significante*, alla ricerca di un *codice* comune che uniformi l'esperienza (*semiosi cosciente*)^{ix}.

Progettare un'analisi audiovisiva

L'esperienza audiovisiva, come abbiamo detto, si basa sulle dinamiche percettive come mezzo per porre in essere la riflessione sulla funzionalità del materiale sonoro, in relazione ad una condotta di ascolto orientata ad un confronto dialogico con la visione.

L'approccio analitico spettromorfologico, indagando i tratti e gli aspetti essenziali degli oggetti sonori e le possibili correlazioni con altri livelli di significazione, focalizza l'attenzione sulla sua morfologia e rende ogni esperienza d'ascolto simile nel suo approccio iniziale analitico-percettivo, riconducendoci alla riconquista della dimensione del "linguaggio". La capacità di esercitare una sensibilità di ascolto consapevole dovrà quindi, a mio parere, essere il primo obiettivo da raggiungere all'interno del percorso didattico sull'audiovisione, sviluppando una pratica, non molto comune in Italia, di riconoscimento percettivo, approfondimento e sensibilizzazione nell'identificare e definire le morfologie rilevanti dell'oggetto sonoro (*ear training*).

Il primo passo nella definizione di un progetto di analisi audiovisiva, ad esempio per una classe terminale di una scuola liceale, sarà quindi

EAR TRAINING

Illustrare le categorie di classificazione spettromorfologica degli oggetti sonori, secondo i loro tratti rilevanti (spettro, inviluppo dinamico, direzionalità e gesto, tessitura e spazio), proponendo all'ascolto una serie di oggetti sonori dotati di identità caratterizzante. In seguito si potranno assegnare esercizi di analisi e definizione di oggetti sottoposti all'esperienza di ascolto, come assegnare il compito di ricercare e proporre all'ascolto oggetti sonori dotati di precisa identità, assegnare esercizi di analisi, confronto e comparazione tra i vari oggetti sonori. Successivamente lo stesso processo può essere applicato all'analisi di piccoli estratti audiovisivi in cui evidenziare, definire e classificare gli oggetti sonori presenti (ascolto ridotto).

Questa fondamentale attività sarà utile, non solo per acquisire consapevolezza sul riconoscimento e sulla classificazione delle varie tipologie di oggetti sonori, ma anche per sviluppare una capacità di espressione compiuta e appropriata.

Anche se l'uso di una corretta terminologia specifica presuppone un lavoro lungo e disciplinato, ogni lingua offre immediatamente nel proprio dizionario un certo numero di parole, talvolta assai precise, per designare con "qualità" la definizione dell'oggetto sonoro (ad esempio parole come "tintinnio", o "crepitio").

Disporsi a questa attitudine significa rendere l'esperienza dell'ascolto più attenta ed acuta, consentendo di confrontare le percezioni le une con le altre, e di progredire nella loro definizione e nella loro interpretazione consapevole.

Successivamente o parallelamente potranno essere introdotte delle prime esperienze in cui si evidenziano tratti salienti di relazione tra suono-immagine, come nella

SINCRESI AUDIOVISIVA

Organizzare una libera verbalizzazione su esperienze audiovisive proposte, cercando di focalizzare gli aspetti della relazione audio-video e indirizzando l'esperienza verso una definizione più compiuta e consapevole. Proporre una serie di estratti audiovisivi in cui porre in evidenza aspetti rilevanti della sincretismo audiovisiva (verosimiglianza sonora, rapporto empatico-anempatico, punti di sincronizzazione, ricerca delle

dominanti e della descrizione d'insieme). Si potrà assegnare agli allievi il compito di ricercare e presentare personalmente altri esempi tratti dal repertorio cinematografico, basandosi su elementi precisi della relazione o lasciando più genericamente sviluppare una libera ricerca personale che possa ricollegarsi anche al proprio vissuto e alle proprie esperienze e inclinazioni di genere. Allo stesso modo si potranno compiere esercizi di "matrimonio forzato" in cui, avendo cura di eliminare l'audio originale si presenteranno differenti sonorizzazioni di una stessa sequenza, generando una riflessione sulla natura del valore aggiunto, della sincretismo che nasce dall'associazione suono-immagine,

Si potranno inoltre approfondire le dinamiche della relazione tra suono e immagine illustrando le varie tipologie di relazione di campo tra immagine e suono

CAMPI SONORI

Illustrare i vari campi sonori (in, off, fuoricampo, ambiente, interno, on the air) in relazione alla visione. Assegnare esercizi di individuazione e classificazione dei campi sonori su sequenze assegnate o liberamente proposte dai ragazzi.

e affrontando sistematicamente una specifica esperienza di analisi audiovisiva

ANALISI AUDIOVISIVA

Per prima cosa si procederà ad una prima procedura di osservazione definita come "metodo delle mascherature". Si tratta di proporre più volte l'audiovisione una sequenza data, inizialmente con suono e immagine, poi mascherando l'immagine e infine togliendo il suono. Importante sarà l'esperienza di ascolto del solo suono, in forma acusmatica, un esercizio percettivo di una certa intensità per il quale occorre una forte concentrazione. Ascoltare dei suoni, magari non musicali, senza fare altro, è qualcosa a cui si è poco abituati. Sarà importante prevedere quindi, oltre al videoregistratore e al monitor (o al videoproiettore e allo schermo), un impianto di diffusione audio adeguato che favorisca un ascolto di migliore qualità e di più attenta partecipazione. Tecnicamente l'esercizio delle "mascherature" potrà essere eseguito nell'ordine seguente:

- ascolto e visione della sequenza nella sua versione audiovisiva completa
- ascolto della sequenza audio senza la visione
- visione della sequenza senza ascolto audio

Gli studenti saranno muniti di carta e penna per annotare le loro osservazioni e al termine delle operazioni suddette si procederà alla verbalizzazione della propria esperienza e alla discussione relativa a cui seguirà infine un'ultima fase con

- ancora ascolto e visione della sequenza nella sua versione audiovisiva completa.

Successivamente si potrà indirizzare e condurre sistematicamente (anche collettivamente se lo si desidera), l'analisi audiovisiva, individuando aspetti particolari come

- definizione della consistenza della dimensione sonora complessiva
- individuazione e classificazione dei differenti elementi sonori (parole, musica, rumori)
- ricerca e definizione delle dominanti sonore presenti
- determinazione del fraseggio audiovisivo della sequenza (individuazione dei punti di sincronizzazione importanti)
- comparare il suono e l'immagine su terreni comuni (sul piano della velocità, sulla definizione - una immagine sfuocata può combinarsi con un suono cristallino e ricco di dettagli-, oppure sulla densità -un'immagine ricca di dettagli narrativi accompagnata da un suono povero e scarso-, o sulle relazioni di campo -la visione di una sorgente generatrice lontana che contrasta con l'ascolto di un suono relativo prossimo e vicino-)

Questa serie di osservazioni possono produrre ovviamente momenti di libera discussione e analisi collettiva (brain storming), favorendo anche la circolazione dei saperi e la messa in comune dei vissuti e delle esperienze di ognuno. L'attività di analisi audiovisiva potrà infine dar luogo ad una produzione documentativa dell'esperienza stessa, sotto varie forme (schede cartacee di analisi dettagliate, slide audiovisive con indicazioni relative all'analisi, sottotitoli di commento alla visione).

Concludendo, l'esperienza di analisi audiovisiva può quindi considerarsi utile a fornire, all'interno di una finalità educativa, gli strumenti necessari a una corretta fruizione e interpretazione dell'esperienza comunicativa e di relazione, acuendo sensibilità percettiva, analitica e critica e fornendo elementi per acquisire coscienza e consapevolezza rispetto all'uso e alla funzione del mezzo.

Tutto ciò anche nel tentativo di ridare valore ad una cultura dell'ascolto da contrapporre ad una imperante cultura dell'immagine, fornendo anche strumenti di approfondimento che possono rivelarsi utili a uno sviluppo della sensibilità creativa.

Con un gioco di parole, potremmo dire, cercare di rompere l'egemonia dell'immagine, per ridare libertà all'immaginazione, in un contesto tecnologico-mediatico in cui più che pensare ad essere oggetti di *interattività*, sarebbe meglio cercare di tornare ad essere nuovamente soggetti di *intercreatività*.

Bibliografia

-
- ⁱ A.R.ADESSI (a cura di), *“Le metamorfosi del suono”*, EDT, Torino, 2000;
- ⁱⁱ M.CHION, *“L’audiovisione: suono e immagine nel cinema”*, Lindau, Torino, 2001;
- ⁱⁱⁱ D.SMALLEY *“Spectro-morphology and Structuring Processes”*, in S.EMMERSON *The Language of Electroacoustic Music*, MacMillian, 1986;
- D.SMALLEY *“La spettromorfologia: una spiegazione delle forme del suono”*, Musica/Realtà 50-51, 1996;
- ^{iv} J.A.SLOBODA, *“La mente musicale”*, Il Mulino, Bologna, 1988;
- ^v M.DELLA CASA, *“La comprensione della musica: un problema educativo sempre aperto”*, Musica Domani, 84-85, 1992;
- ^{vi} P.SCHAEFFER, *“Traité des objets musicaux”*, Seuil, Parigi, 1966;
- ^{vii} H.DUFOURT, *“Musica, potere, scrittura”*, Ricordi-LIM, Lucca, 1997;
- ^{viii} J.J.NATTIEZ, *“Musicologia generale e semiologia”*, a cura di R.Dalmonte, EDT, Torino, 1989;
- ^{ix} G.STEFANI, *“La parola all’ascolto”*, da *Progetto Uomo-Musica*, 4, 1993;
- M.PIATTI (a cura di), *“Pedagogia della musica: un panorama”*, CLUEB, Bologna, 1993;
- F.DELALANDE, *“Le condotte musicali. Comportamenti e motivazioni del fare e ascoltare musica”*, CLUEB, Bologna, 1993;
- M.BARONI, *“Suoni e significati: musica e attività espressive nella scuola”*, EDT, Torino, 1997;
- M.LUPONE, *“Suono, media e tecnologie: percorsi in divenire”* in A.BALZOLA/A.MONTEVERDI *“Le arti multimediali digitali”*, Garzanti, 2004;
- D.SONNENSCHNEIN, *“Sound Design”*, Michael Wiese Productions, 2001;
- E.D.INFANTE, *“Tra suono e immagini. Il suono nel cinema e in televisione”*, Cineteca, 2005;
- E.COMUZIO, *“Colonna sonora. Dialoghi, musiche, rumori dietro lo schermo”*, Il Formichiere, Milano, 1980;

Mauro Lupone Compositore e sound designer, si occupa da anni della diffusione della cultura musicale contemporanea, collaborando con artisti e istituzioni internazionali (New York University, Computer Art Lab CNUCE/CNR, Xear/ZoneGemma, Pentalogos, Ecole Supérieure d’Art de Toulon, XLab Digital Factory) e realizzando progetti didattici innovativi (Liceo Musicale Multimediale, Lucca; Laboratorio Tecnologie Sonore, Lucca). Docente a contratto presso il Biennio Tecnologico dell’Istituto Superiore Musicale di Lucca, l’Accademia di Belle Arti di Carrara e l’Istituto Superiore Artistico di Lucca, si muove con un vecchio spider Alfa Romeo..molto lentamente.

info@maurolupone.com
www.maurolupone.com