

AUDIOVISIONE

TIPI DI ASCOLTO
FUNZIONE DEL SUONO
POSIZIONE DEL SUONO

TOMMASO ROSATI
ELECTRONIC MUSIC



AUDIOVISIONE

La realtà, privata di suono, risulta astratta e innaturale.

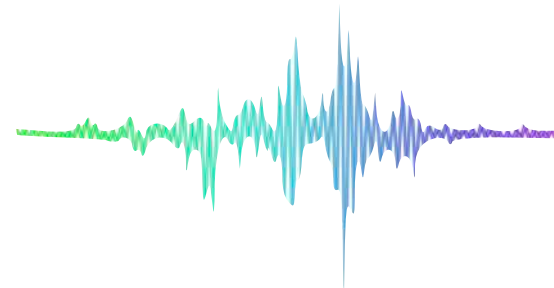
Eliminando l'immagine e mantenendo il suono, la percezione risulta reale ma incompleta.

L'**audiovisione** - unione di suono e immagine - acquisisce il proprio ritmo solo se le due componenti sono integrate in un unico prodotto.

L'audiovisione è prodotto dell'unione fra suono e immagine: non è soltanto somma fra i due ma apporta un **valore aggiunto**.



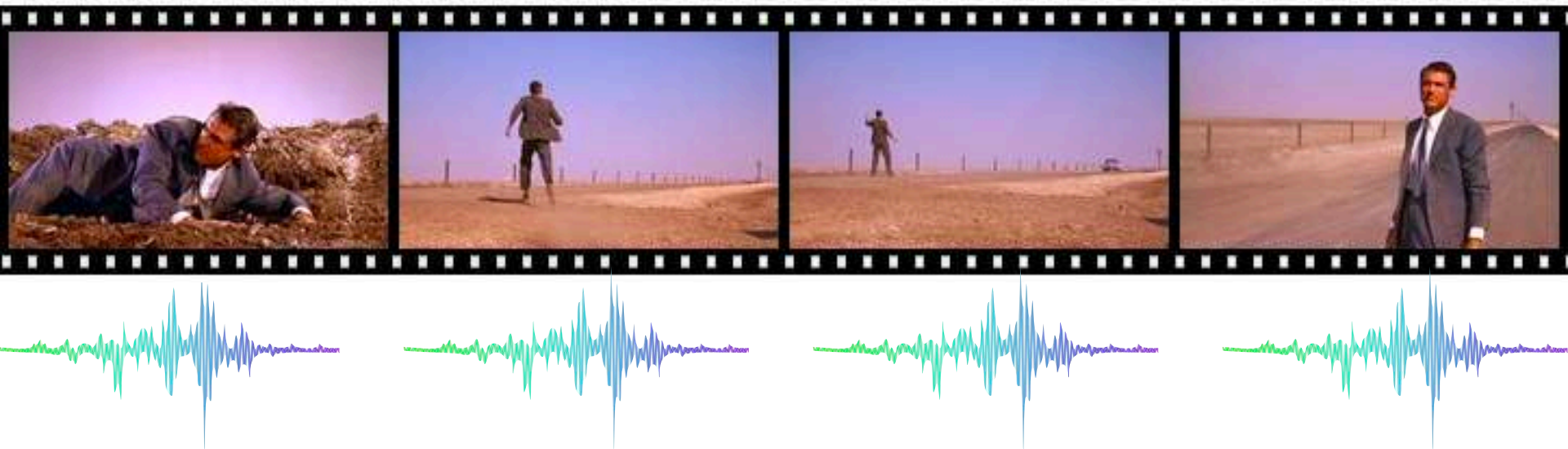
+



VALORE AGGIUNTO

Il valore aggiunto funziona soprattutto grazie alla **sincronizzazione** di suono e immagine, che permette di istituire una relazione immediata e necessaria fra qualcosa che si vede e qualcosa che si sente.

Il valore aggiunto è reciproco: se il suono rende l'immagine differente da come sarebbe senza di esso, l'immagine fa sentire il suono diverso da come sarebbe se l'immagine non ci fosse. Il suono trasformato dall'immagine che esso influenza riproietta infine su quest'ultima il prodotto delle loro reciproche influenze. Ad esempio, uno stesso suono può, seconda del contesto drammatico e visivo, raccontare cose assai diverse, perché lo spettatore cinematografico legge il film in relazione al criterio del sincronismo e della verosimiglianza globale.



VALORE AGGIUNTO

VOCE

La **voce** intesa come supporto verbale (linguaggio) viene messa in evidenza e separata dagli altri suoni. Il suono cinematografico è verbo centrico perché lo è anche l'essere umano.

La voce che accompagna l'immagine orienta, guida e struttura le modalità di visione e dunque la visione stessa. Il valore aggiunto del testo sull'immagine influisce sulla strutturazione stessa dell'immagine inquadrandola rigorosamente.

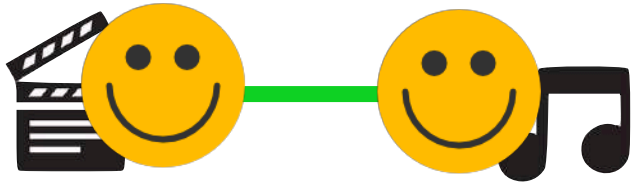


VALORE AGGIUNTO

MUSICA

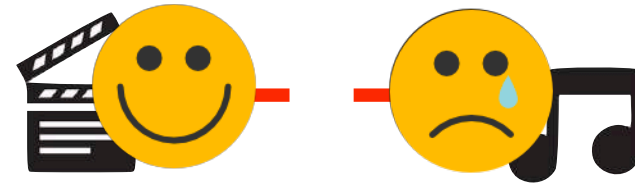
empatica

crea una precisa emozione in rapporto all'immagine mostrata tramite ritmo, tono, fraseggio, in relazione ai codici culturali di tristezza, gioia, emozione e movimento



anaempatica

non ha rapporto con l'immagine mostrata e quindi crea una emozione differente rispetto all'immagine stessa



di presenza

non ha una risonanza emozionale precisa.



VALORE AGGIUNTO

PERCEZIONI DI MOVIMENTO E VELOCITA'



Le percezioni sonora e visiva hanno ciascuna una propria andatura media:

- L'**orecchio** analizza, lavora e sintetizza più velocemente dell'**occhio**
- Il suono è veicolo del linguaggio
- L'**occhio** è più lento dell'**orecchio** perché lavora contemporaneamente nello spazio che esplora e nella successione temporale dell'azione
- L'**orecchio**, invece, isola una linea appartenente al suo campo d'ascolto e la segue anche nello spazio.

- L'**occhio** è abile spazialmente
- L'**orecchio** è abile temporalmente



VALORE AGGIUNTO

PERCEZIONI DI MOVIMENTO E VELOCITA'



Queste differenze di velocità nell'analisi non sono percepite dall'ascoltatore poiché interviene il valore aggiunto.

Punteggiature sonore e rapide marcano percettivamente alcuni momenti e imprimono nella memoria una traccia audiovisiva forte (esempio schiaffi, colpi).



In realtà l'orecchio ascolta per brevi spezzoni, e ciò che viene percepito e memorizzato da esso consiste in brevi sintesi tra i due e i tre secondi dell'evoluzione del suono, che formano delle *Gestalt* globali (percezione di un'unica forma di insieme).

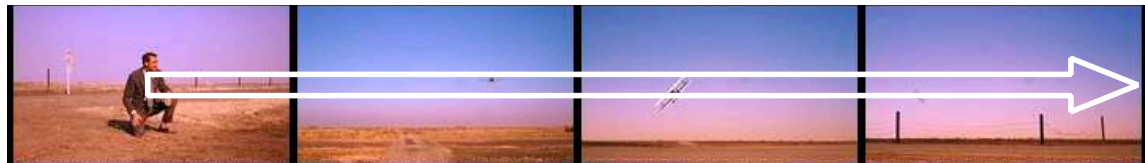
Inoltre, sentiamo i suoni dopo averli percepiti: l'ascolto non è perfettamente simultaneo.

VALORE AGGIUNTO



PERCEZIONE DEL TEMPO

- **L'immagine è fissa:** il suono è in grado di inserire l'immagine in una temporalità che esso introduce
- **L'immagine ha una propria temporalità:** la temporalità del suono si combina con quella dell'immagine, i due strumenti suonano contemporaneamente.



VALORE AGGIUNTO



PERCEZIONE DEL TEMPO

La temporalizzazione dipende anche dal **tipo di suoni**: il suono può più o meno animare un'immagine in relazione al proprio ritmo:

- Mantenimento del suono: un suono dal mantenimento uniforme e continuo anima di meno di un suono variabile e discontinuo;
- Prevedibilità o imprevedibilità dello svolgimento sonoro: ritmo regolare conferisce prevedibilità (con ritmo serrato e regolare si ha tensione); ritmo irregolare conferisce imprevedibilità;
- Definizione del suono: un suono ricco di frequenze acute genera allarme.



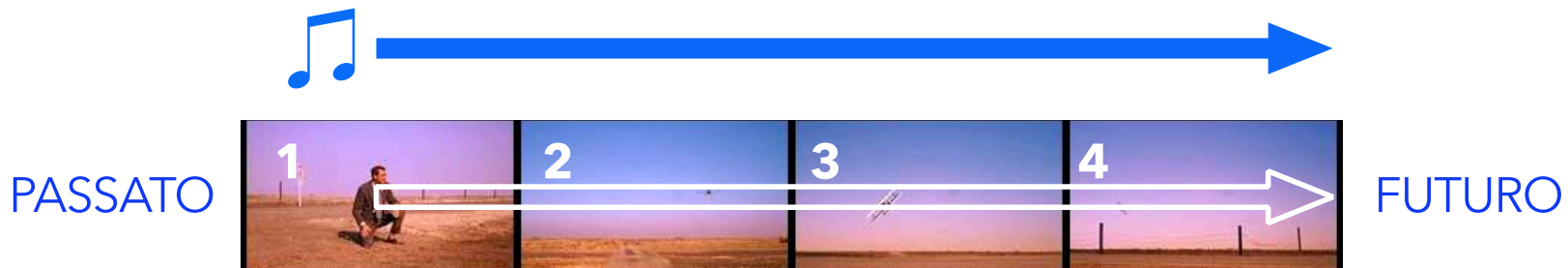
VALORE AGGIUNTO



PERCEZIONE DEL TEMPO

Il tempo dell'immagine è influenzato dal suono in tre diversi modi:

- **Animazione temporale** dell'immagine
- **Linearizzazione** temporale dei piani: il suono sincrono impone un'idea di successione; 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 ad essa un tempo reale, lineare e successivo
- **Vettorializzazione** del tempo reale: il suono è in grado di tracciare un asse temporale unilaterale sul quale si svolgono gli eventi rappresentati: andiamo indietro nel tempo o in avanti, nel passato o nel futuro?



TIPI DI ASCOLTO

Vi sono tre differenti disposizioni di ascolto cinematografico, finalizzate a oggetti differenti:

- **Ascolto causale:** fornisce, a partire dalla sola analisi del suono, informazioni precise e sicure circa l'origine della sua causa (visibile o invisibile che sia). L'ascolto causale è il più diffuso, ma anche il più influenzabile ed ingannabile. L'ascolto causale ha tre livelli:
 - ♦ Riconosciamo la causa precisa e individuale, di solito grazie al contesto, tramite il quale deduciamo naturalmente quale sia la sorgente del suono.
 - ♦ Non riconosciamo la sorgente particolare del suono (non sappiamo quale sia l'oggetto, persona o animale che emette un determinato suono), ma riconosciamo la categoria dal quale esso proviene, ovvero riconosciamo una natura di causa a partire da determinati indizi soprattutto temporali.
 - ♦ Seguiamo una storia causale di un certo suono (come si sviluppa).
- **Ascolto semantico:** fa riferimento ad un codice o ad un linguaggio per interpretare un messaggio (cerca di capire il significato). È un ascolto di tipo differenziale.

TIPI DI ASCOLTO

- **Ascolto ridotto:** ascolto rivolto alle qualità e alle forme proprie del suono, indipendentemente dalla causa e dal suo senso. Il suono viene considerato come oggetto di osservazione in se stesso (difetto umano di interpretare i suoni mediante un vocabolario sinestesico). Cinema e video spesso impiegano i suoni per il loro valore figurativo, semantico o evocativo, in riferimento a cause reali o suggerite, o ai testi; raramente i suoni sono impiegati come forme e materie in sé.
- **Ascolto acusmatico:** si sente il suono senza vederne la causa. Tale condizione può modificare il nostro ascolto e attirare la nostra attenzione su caratteri sonori che la visione simultanea delle cause ci nasconde, perché quest'ultima rinforza la percezione di certi elementi del suono e ne occulta altri. L'acusmatico rivela il suono in tutte le sue dimensioni.

FUNZIONI DEL SUONO

- **Unificare.** La funzione più diffusa del suono nel cinema consiste nell'unificare il flusso delle immagini e nel legarle fra loro:
 - A livello temporale;
 - A livello spaziale, facendo sentire ambienti globali che creano un quadro generale;
 - Le immagini vengono inserite in uno stesso flusso tramite la presenza di una musica orchestrale che si sottrae alla nozione di tempo e spazio reali.
- **Punteggiare.** Se si considera il testo teatrale come un continuum, le strategie per punteggiare tale testo sono pause, intonazioni, respirazioni, gesti, ecc. che scandiscono la rappresentazione teatrale. Il cinema muto segue lo stesso procedimento, aggiungendovi però le didascalie e i cartelli. Il suono sincrono introduce la punteggiatura senza demandarla alla recitazione; il suono stesso è usato come punteggiatura (sottolineare una parola, scandire un dialogo, chiudere una scena). Inoltre, il novanta per cento della musica del grande schermo è dominata da il leitmotiv (tema musicale caratterizzante) che accompagna un personaggio o un'idea chiave del film. La punteggiatura fatta dal sonoro di certi gesti e battute mira a eliminare il loro carattere puramente realistico e momentaneo per farne degli elementi significanti nell'ambito di una messa in scena globale. In tal modo, la musica o il suono assumono la funzione di simbolizzazione espressiva (procedimento che deriva dall'opera lirica). Tale funzione del suono è possibile se gli interventi sonori sono puntuali e sincroni.

FUNZIONI DEL SUONO

- **Separare.** Con il cinema sonoro emerge anche l'importanza che il silenzio ha all'interno del film in relazione alla sua capacità di separare. Il silenzio non è facile da ottenere, nel cinema: si rischia che sia scambiato per una disfunzione tecnica. Perciò, per le riprese in esterni, si registrano i silenzi caratteristici di quel certo luogo: il silenzio non è assenza di suono; ci sono tanti silenzi quanti sono gli ambienti. Inoltre, il silenzio non è dato, ma si deve produrre tramite un contesto ed una preparazione scenica. Il silenzio non è mai un vuoto neutro, ma è il negativo di un suono che si è sentito prima o che si immagina: è il prodotto di un contrasto.
- **Punto di sincronizzazione.** Un punto di sincronizzazione è, in una catena audiovisiva, un momento saliente di incontro sincrono tra un momento sonoro e un momento visivo, in cui la *sincretisi* (saldatura che si produce tra un fenomeno sonoro e un fenomeno visivo puntuale quando questi accadono contemporaneamente) risulta più accentuata. I punti di sincronizzazione hanno sempre un senso in rapporto al contenuto della scena e alla dinamica generale del film; essi danno alla catena audiovisiva il suo fraseggio. Esiste anche il punto di sincronizzazione evitato. Il colpo è l'emblema del punto di sincronizzazione ed è la rappresentazione più diretta e immediata del punto di sincronizzazione audiovisivo nel film i colpi sono sempre amplificati.

POSIZIONI DEL SUONO

- **In:** fanno parte del campo visivo in quanto sincroni; la sorgente appare nell'immagine e appartiene alla realtà che questa evoca;
- **Fuori campo:** Il suono è acusmatico rispetto a ciò che viene mostrato nel piano;
- **Off:** suono al di fuori del campo visivo. La sorgente non è soltanto assente dall'immagine, ma anche non diegetica, ovvero situata in un altro tempo e in un altro luogo rispetto alla situazione direttamente evocata (commento, musica).



POSIZIONI DEL SUONO



Vi sono dei punti intermedi e regioni ambigue:

- **Suono d'ambiente:** avvolge una scena e abita il suo spazio senza sollevare la questione della localizzazione e della visualizzazione della sorgente. I "suoni-territorio" servono a marcare un luogo con la loro presenza continua e onnipresente;
- **Suono interno:** suono che corrisponde all'interno fisico e mentale del personaggio. Può essere un suono interno oggettivo (fisiologico) o suono interno soggettivo (voce mentale);
- **Suono on the air:** suono che proviene da un medium o un oggetto presente sulla scena. Il suono della musica on the air attraversa le zone in, off e fuori campo.



BIBLIOGRAFIA

L'audiovisione. Suono e immagine nel cinema, Michel Chion

Grazie a Giovanni Maselli per la dritta e i materiali.