

# **Capitolo 7**

**Il sonoro:  
*sentire i suoni del mondo***

# PAROLE, MUSICA E RUMORI

## IL SONORO

*Il ruolo del sonoro è quello di avvolgere e unire  
il flusso delle immagini, dando continuità al racconto:  
le immagini staccano, il suono unisce*





# Il sonoro nel cinema muto

**IL CINEMATOGRAFO**, macchina delle meraviglie, nasce **MUTO**: l'invenzione dei Lumière, prodigio di realismo, riproduce un mondo senza suoni.

Ma la silenziosa successione di immagini in movimento era in grado di creare un effetto di realtà così stupefacente da far **dimenticare l'assenza di rumori e suoni**.

Proprio in questo mutismo, i teorici dell'epoca vollero rintracciare lo *specifico cinematografico*, il tratto distintivo della nuova arte.

Tale supposta specificità portò molti cineasti a **rifiutare il sonoro**, giudicando i film parlati teatrali e commerciali.



# Il sonoro nel cinema muto

Proverbiale rimane l'avversione di **Charlie Chaplin** per l'invenzione nata nel 1927: in *Tempi moderni* del 1931 Chaplin utilizza il suono sincronizzato solo per dare rilevanza ai rumori della fabbrica e alla voce del padrone, in modo quindi ironico e parodistico, mentre solo nel 1940 realizzerà il suo primo film parlato, *Il grande dittatore*, ancora fortemente legato alla mimica e ai gesti del muto.





# Il sonoro nel cinema muto

A ben vedere però, **il cinema delle origini non era poi così silenzioso**: le proiezioni erano spettacoli sonori e, nel ricordo di molti spettatori, perfino chiassosi, con commenti ed esclamazioni gridate ai personaggi del film.

Le prime “colonne sonore” del cinema muto nascono dalla creatività di alcune figure professionali importantissime:

- ✓ I **MAESTRI DI MUSICA**, che accompagnavano il film con *musica dal vivo*, al pianoforte o, nei film produttivamente più importanti, con vere e proprie orchestre.
- ✓ I **RUMORISTI**, i più inventivi, che manovravano apparecchi complicati o altre soluzioni molto semplici (lastre di latta, ceci secchi...) per ottenere effetti sonori sorprendenti.
- ✓ Gli **IMBONITORI**, erano attivi soprattutto negli anni 1900-1905, quando le storie, ancora prive del montaggio o delle didascalie necessarie ad un'adeguata comprensione della storia, venivano suggerite o commentate dalla penombra della sala cinematografica. Ma anche in tempi di didascalie, gli imbonitori (*speakers*) avevano il compito di leggere il testo a quelli (ed erano molti) che erano analfabeti.





# L'avvento del cinema sonoro

Sebbene la tecnica di sincronizzare la colonna sonora con quella visiva fosse già disponibile dai primi del Novecento, solo nel 1926 la Warner Bros, allora una piccola casa di produzione, entrò a far parte delle *majors* grazie alla sperimentazione e applicazione in pellicola di un sistema chiamato **Vitaphone**, in grado di sincronizzare la musica scritta su disco con le immagini.

Il film si intitolava *Don Juan* (1926) di Alan Crosland, lo stesso regista che l'anno successivo dirigerà un film rimasto nella storia del cinema come il primo film parlato: *Il cantante di Jazz* (1927).





# L'avvento del cinema sonoro

La nuova invenzione però poneva **non pochi problemi**, soprattutto in fase di realizzazione:

- ✓ La registrazione dei suoni era *in presa diretta* (il missaggio su pellicola con il doppiaggio arriverà solo alcuni anni più tardi).
- ✓ Le cineprese, molto rumorose, dovevano essere *insonorizzate in cabina*, e ciò limitava notevolmente i movimenti di macchina.
- ✓ La necessità di girare in continuità e senza montaggio, per evitare di interrompere la *continuità sonora*.
- ✓ Gli attori, legati fino ad allora alla gestualità come linguaggio espressivo principale, dovettero modificare radicalmente la loro *recitazione*, e questo contribuì a far sì che un'intera generazione di attori del muto venne spazzata via, sostituita da una nuova schiera di divi parlanti (come ben descritto nel film di Billy Wilder *Viale del tramonto*, del 1950).

EXTENSION DISHERS





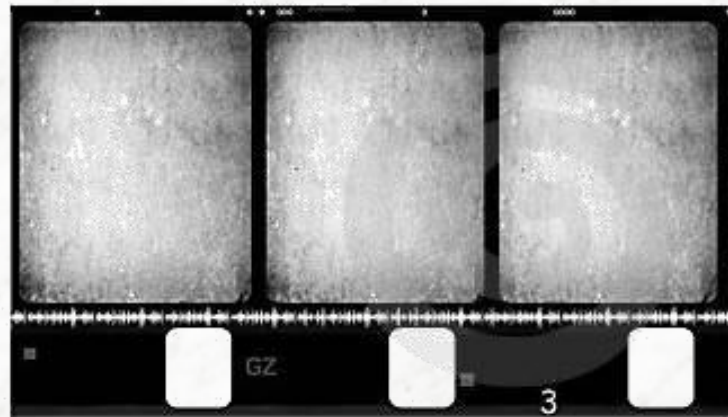


# L'avvento del cinema sonoro

Tutti i problemi dell'avvento del sonoro vennero risolti con la **POST-SINCRONIZZAZIONE**, che consentiva di realizzare la registrazione della colonna sonora (dialoghi, rumori e musica) a parte, e di *sincronizzarla con la colonna visiva* in fase di missaggio (**post-produzione**).

Per **MISSAGGIO** si intende l'integrazione, fusione o sovrapposizione della **musica, dialoghi e rumori registrati separatamente** in un'unica colonna sonora, da aggiungere lungo un bordo della pellicola. La colonna sonora viene letta da una luce del proiettore e trasformata di nuovo in suoni.

colonna sonora





# La funzione del sonoro

Nella realizzazione di un film, la *colonna sonora* ricopre, insieme a quella visiva, la funzione di informare, emozionare e dare continuità alla storia:

- ✓ **INFORMATIVA**. Attraverso i dialoghi, ma anche i rumori e i brusii, veicola gran parte del **sapere del racconto**: l'immagine di una casa nel bosco acquisterà un significato molto diverso se accompagnata dal cinguettio degli uccelli o dal cigolare dei cardini di una porta.
- ✓ **NARRATIVA**. Il sonoro gioca un ruolo determinante nell'unificare il flusso delle immagini, nell'attutire quell'effetto di brusca rottura sempre implicito in ogni stacco. Rappresenta così un elemento di **continuità** importantissimo nel *decoupage* del cinema classico americano: in un dialogo campo-controcampo, l'accavallamento sonoro attenua il passaggio brusco tra un'inquadratura e l'altra.
- ✓ **EMOTIVA**. Grazie alla musica, ma anche ai suoni, lo spettatore viene profondamente coinvolto nella scena, aumentandone la **partecipazione**.



# Diegetico/extradiegetico

- ✓ Il **SUONO DIEGETICO** è quello che proviene direttamente dalla storia che il film sta raccontando, come la voce del protagonista che parla con qualcuno, il rumore del traffico stradale, una banda musicale, ecc.
- ✓ Il **SUONO EXTRADIEGETICO** è quel tipo di suono che udiamo noi spettatori ma non i personaggi del film (perché non si colloca nello spazio della storia), come ad esempio la musica d'accompagnamento o la voce di un narratore.

Spesso **il confine tra i due suoni è labile**, come ad esempio certe musiche che iniziano come diegetiche e si trasformano in extradiegetiche, e viceversa.

Dipende dalla scelta stilistica del regista, che può essere dettata da ***motivazioni drammatiche***, oppure ***spettacolari*** (come avviene sempre più spesso nel **cinema contemporaneo e post-moderno**).



# Suono *in, off* e *over*

Il suono può essere suddiviso in:

## 1. DIEGETICO:

- ✓ Suono in campo (SUONO IN), quando la fonte sonora è all'interno dell'inquadratura.
- ✓ Suono fuori campo (SUONO OFF), quando la fonte sonora è fuori dall'inquadratura e non è visibile. Il suono fuori campo ha la funzione di “**estendere**” **lo spazio dell'inquadratura**, il campo visivo virtuale: se ascoltiamo due personaggi dialogare, le voci in campo ci raccontano quello che stanno dicendo, ma se aggiungiamo voci di sottofondo, il battere di tazzine e bicchieri e ancora di più il rumore di un flipper, allora capiamo subito che i due personaggi si trovano in un bar.





ERMITAGE  
COGNAC



# Suono *in, off* e *over*

## 2. EXTRADIEGETICO:

✓ SUONO OVER, quando il suono proviene da un altro spazio e un altro tempo rispetto a quelli presentati dalle immagini sullo schermo. Appartengono a questa categoria le *musiche di accompagnamento*, gli *effetti sonori* estranei al racconto e la *voce narrante* che informa e stabilisce con lo spettatore, a cui si rivolge, una comunicazione più diretta.



# Suono simultaneo e non

Un altro elemento che dobbiamo considerare è il rapporto tra **suono e tempo**:

✓ **SUONO SIMULTANEO**. E' indubbiamente il più riconoscibile e riscontrabile, ed è quella modalità che si realizza quando il sonoro e l'immagine avvengono in uno stesso tempo narrativo: due personaggi parlano in una stanza e noi udiamo le parole che quei due stanno dicendo in quel preciso momento.

✓ **SUONO NON SIMULTANEO**. E' costituito da quell'effetto sonoro che anticipa o segue le immagini che noi stiamo vedendo in un dato momento: un personaggio narra un evento passato e mentre continuiamo a sentire la sua voce, noi vediamo le immagini dell'evento evocato. Le parole sono al presente e le immagini al passato.





# La musica e i rumori

La musica, *in, off* o *over* che sia, ha sostanzialmente una funzione **EMOTIVA**:

- ✓ Una **funzione EMPATICA**, cioè diventa essa stessa estensione e prolungamento delle emozioni che scaturiscono dagli eventi o dai personaggi.







# La musica e i rumori

- ✓ Una **funzione ANEMPATICA**, cioè la musica è indifferente a quello che avviene sulla scena, anzi spesso crea un'emozione che *si contrappone* a quella determinata dalle immagini, creando un effetto di dissonanza tra video e audio.





# Le parole e le voci

La **voce del personaggio** ripreso dall'inquadratura è la forma che più è legata alla **diegesi**, cioè alla storia che stiamo guardando.

E' la modalità indubbiamente più diffusa, di estrazione teatrale, dove ciò che ascoltiamo è *ancorato* saldamente a ciò che stiamo vedendo, in quello spazio e in quel tempo, **in campo (VOCE IN)** o **fuori campo (VOCE OFF)**.

Per **narrazione in VOCE OVER** si intende invece la voce di un **narratore *invisibile***, situato in uno spazio e in un tempo diversi da quelli in cui si sta svolgendo l'azione.



# Le parole e le voci

La voce over, molto utilizzata nel cinema classico, può essere costituita da:

- ✓ un'**istanza narrante disincarnata**, estranea alla storia a cui stiamo assistendo, una specie di narratore *onnisciente* che ci informa e ci guida;
- ✓ il **personaggio stesso della storia**, nel momento in cui diventa narratore.

La **manca**za di una voce *over* nel testo narrativo lascia libero lo spettatore di interpretare, collegare, svelare storie e pensieri dei personaggi, ed è per questo che molti registi e spettatori non amano l'*imposizione* di una voce narrante.

In fondo, il **SILENZIO** è un non-suono e come tale acquista una sua *specificità*. Infatti alcuni teorici tendono ad inserirlo tra le tipologie sonore cinematografiche: la voce, la musica, i rumori... e il silenzio.

La **VOCE INTERIORE**, sospesa tra la voce *in/off* e quella *over*, è quella che proviene da un personaggio che, pur essendo rappresentato all'interno dell'immagine, non muove la bocca per parlare, poiché le parole che pronuncia sono soltanto l'emanazione dei suoi pensieri.



# Le parole e le voci

C'è un'ultima tipologia di voce, la cosiddetta **VOCE SOPPRESSA**, quando le parole non sono immediatamente e interamente comprese.

In pratica sono quelle voci che sono state eliminate dalla colonna sonora o ridotte in intensità, **coperte** da una voce *over* o da una musica, o da suoni più o meno diegetici. Il farci sentire o meno la voce *in campo* è, come sempre, una vera e propria scelta stilistica del regista, il cui fine può essere quello di rappresentare una difficoltà percettiva del personaggio in particolari condizioni emotive, oppure per dare più forza alla narrazione.

Come avviene nel finale de **La dolce vita** di Federico Fellini, quando Marcello è sulla spiaggia e non riesce a sentire la voce innocente della giovane e pura Paolina, coperta dal rumore delle onde. Marcello, perse ormai le sue velleità artistiche e i suoi ideali, non riconosce più la parola della purezza e della semplicità.



