

**MICHEL CHION, *L'audiovisione. Suono e immagine nel cinema*, Lindau s.r.l., Torino 2001 (ed. orig. *L'audio-vision. Son et image au cinéma*, Editions Nathan, Paris, 1990).**

Scheda a cura di M.C. Reggio

## **INDICE**

### **CONTRATTO AUDIOVISIVO**

p. 13 Proiezioni del suono sull'immagine

p.33 I tre ascolti

p. 41 Linee e punti

p. 69 La scena audiovisiva

p. 97 Il reale e la resa

p. 123 L'audiovisione vuota

### **AL DI LÀ DEI SUONI E DELLE IMMAGINI**

p. 139 Degno del nome di sonoro

p. 153 Televisione, clip, video

p. 163 Verso un audio-logo-visivo

p. 177 Introduzione a un'analisi audiovisiva

## **IPOTESI**

E' un approccio sistematico allo studio del suono nel cinema , nel quale l'autore si chiede quale siano i rapporti tra suono e immagine a partire dal film muto , passando per l'avvento del sonoro , fino all'introduzione dei sistemi dolby surround.

## **TEMI**

- IL VALORE AGGIUNTO DEL SUONO
- FUNZIONE TEMPORALIZZANTE DEL SUONO
- I TRE ASCOLTI
- MONTAGGIO DEL SUONO
- FUNZIONI DEL SUONO
- SUONO E SPAZIO
- ALTA DEFINIZIONE E ALTA FEDELTA'
- VIBRAZIONI: SVUOTAMENTI E AUDIOVISIONE – SENSAZIONI
- CONCLUSIONI

## **IL VALORE AGGIUNTO DEL SUONO**

Nella relazione suono-immagine. Secondo Chion è un rapporto reversibile e reciproco, ovvero il suono è trasformato dall'immagine che esso influenza:

Secondo questo assunto, il suono ( parole - musica - rumori) arricchisce l'immagine data :

- La parola, nel cinema sonoro attira nella fermezza del verbocentrismo le immagini fuggevoli .
- La musica, empatica ( sente) o anempatica (svela lo stato di simulacro delle immagini)

- I rumori e in generale i suoni influenzano la percezione del movimento, si imprimono nella memoria e la *gestalt* dell'ascolto( che non è simultaneo, ma segue, temporalmente, la vista) fa sì che l'orecchio percepisca una forma in insieme.

## **FUNZIONE TEMPORALIZZANTE DEL SUONO**

Il suono consente:

- animazione temporale ( sia in immagine fissa che in movimento)
- successione temporale ( linearizzazione dei piani, uno dietro l'altro. La voce parlata ad esempio linearizza, inserisce nel reale )
- vettorializzazione, cioè drammatizzazione dei piani, orientamento verso uno scopo, attesa. ( inoltre ogni suono ha una sua curva, orientamento nel tempo , con un inizio, un centro e una fine non reversibili)

Condizioni per la temporalizzazione:

- dipende dalla natura del suono (più tensione in quello oscillante e discontinuo che nell'uniforme, valore del tremolio )
- dal suo svolgimento ( suono imprevedibile mette in allarme più di un ritmo regolare )
- dalle sue frequenze (più tensione in un suono ricco di frequenze acute)
- microritmi visivi ( ondulazioni della superficie, formicolio della grana, fenomeni visivi con valori ritmici rapidi e fluidi )

## **I TRE ASCOLTI**

**Causale**, o indiziale ( finalizzato al riconoscimento)

**Semantico** ( legato al senso)

**Ridotto**, termine coniato da Piere Shaeffer, rivolto alle qualità e forme proprie del suono, che accede allo statuto di OGGETTO SONORO, MATERIA IN SE'

Il suono è IMPOSIZIONE a UDIRE , ci sommerge e ci sorprende, , contro circuita le percezione cosciente

## **MONTAGGIO DEL SUONO**

- *Rapporti tra "colonna immagine" e "colonna audio"*

La teoria del contrappunto sonoro sul visivo ( Eizenstein, Pudovkin etc. ) si basa sull'idea che esistano due distinte colonne parallele, ma secondo Chion nel cinema esiste una colonna-immagine, ma non esiste una colonna audio. Esiste una pista sonora che corre lungo tutto il film, ma i suoni non formano, considerati separatamente dall'immagine , un "complesso in sé , dotato di un'unità interna, che si dovrebbe confrontare con la colonna-immagine". Ogni elemento sonoro allaccia individualmente con gli elementi narrativi contenuti nell'immagine, nei personaggi e nelle azioni e elementi compositivi e scenografici, *rapporti verticali e simultanei* . Piuttosto che un *contrappunto*, si verifica un'*armonia dissonante* , con rapporti verticali simultanei "*Nel cinema , dunque, non vi sono una colonna immagine e una colonna audio, ma vi è un luogo di immagini e suoni*" ( pag 45.) Nel cinema per il suono non c'è un'unità specifica neutra come il *piano* , ma la *colonna audio* è il risultato di strati sovrapposti realizzati e fissati indipendentemente , sovrapposti gli uni agli altri. Il *montaggio audio* risponde alla volontà di fare sparire le *cesure*, le tracce del lavoro di taglio al fine di dare al film continuità e trasparenza.

## **FUNZIONI DEL SUONO**

### **unificare il flusso delle immagini –inglobare il suono**

la funzione più diffusa del suono nel cinema consiste nell'unificare il flusso delle immagini (sia a livello temporale, con scavalco dei tagli visivi, sia a livello spaziale, perché il visto viene immerso in un fluido omogeneo, facendo sentire ambienti globali).

### **la punteggiatura**

La sua funzione si delinea già nella sceneggiatura teatrale, con pluralità di funzioni.

Segna gesti e battute, può avere una forte stilizzazione espressiva e simbolica, non imitativa .

### **il silenzio**

Non come semplice interruzione del flusso sonoro o assenza di suono, non è mai un vuoto neutro.

È il negativo di un suono sentito prima, il prodotto di un contrasto.

### **punto di sincronizzazione**

è , in una catena audiovisiva, un momento saliente di incontro sincrono tra un momento sonoro e un momento visivo , è come un ACCORDO MUSICALE: può essere una doppia cesura, audio e visiva, una punteggiatura lungo due strade separate, un fortissimo, un punto di sincronizzazione evitato.

### **Il colpo**

è l'esempio più diretto del punto di sincronizzazione audiovisivo.

*“E' l'istante intorno al quale si struttura il tempo del racconto: verso cui tutto converge, a partire da cui tutto si diffonde (...) Il suono fissa, il proprio timbro nella coscienza: ciò che si sente è ciò che non si ha avuto il tempo di vedere. E' un accordo che dà elasticità temporale”.* (p. 64)

## **RAPPORTI TRA SUONO E SPAZIO**

in funzione del quadro cinematografico .

I suoni , differenza delle immagini cinematografiche, non sono contenuti in un quadro preesistente, ma si sovrappongono all'infinito e, rispetto al quadro visivo , ovvero a ciò che si vede, si dispongono nei seg. modi: a) sincroni, b) sui bordi, c) nettamente fuori campo, fuori diegesi( musica off, voce off)

### **Suono e spazio**

La questione spaziale che abitualmente ci pone in suono non è dov'è, ma da dove viene, ovvero la localizzazione della sua sorgente. Tema della fissità dell'altoparlante monopista: l'immagine calamita il suono e dunque è necessaria una fissità spaziale affinché il suono, proveniente da un altro luogo rispetto allo schermo , sia calamitabile da quest'ultimo.

Gli indizi della profondità spaziale sonora sono : lo spettro armonico scolorito, l'affievolirsi degli attacchi, la mescolanza tra suono diretto e suono riflesso, il riverbero , in più la localizzazione mentale, dettata da ciò che si vede piuttosto che da ciò che si sente . ( su questo tema cfr. Rick Altman, *L'Espèce sonore*, in *Histoire du cinéma, nouvelles approches*, atti del convegno di Cerisy/Sorbonne, 1989)

### **ESS**

sono gli elementi di sfondo sonoro, suoni che abitano uno spazio, contrariamente al suono permanente che è lo spazio stesso( possono avere ruolo di punteggiatura).

### **Acusmatico**

Si oppone a suono visualizzato, definizione a pag 74.

Mantiene lungo il segreto della causa e il suo aspetto , prima di rivelarlo.

**Suono fuori campo** : nel cinema è il suono acusmatico rispetto a quanto viene mostrato nel piano.

**Suono in** , la sorgente appare nell'immagine , **Suono off** La sorgente non solo è assente , ma è anche non diegetica , come le voci di commento e le narrazioni.

Il tema è legato comunque alla visione , è un prodotto della visione.

**Suono di ambiente o suono territorio**, inglobante, che avvolge la scena, in cui non si vede la sorgente come campane . **Suono interno a un personaggio** , non sentito dagli altri, privato di ogni riverbero, e suono **“on the air”** , **in onda, presenti in scena ma trasmessi tramite radio o**

**amplificazione:** Nei suoni d'ambiente il suono è prodotto da una molteplicità di sorgenti puntuali e diventa importante lo spazio abitato e delimitato dal suono, che si espande come un gas, più che la sorgente. La **Musica da buca** , dalla buca dell'orchestra e che accompagna l'immagine da una posizione Off. La **Musica da schermo** che proviene direttamente da una sorgente situata nel luogo e nel tempo dell'azione.

#### **Fuori campo attivo e fuori campo passivo**

Il primo, come in Psycho, pone domande , crea curiosità e anticipazione .

Il secondo crea un ambiente che avvolge l'immagine e la stabilizza. Crea un luogo stabile per l'orecchio, non suscita domande.

#### **Estensione e modulazione del campo e del fuori campo visivo**

Il suono crea un fuori campo a estensione variabile , e Chion definisce *estensione dell'ambiente sonoro* lo spazio concreto più o meno aperto o largo che i suoni evocano e fanno sentire intorno al campo. . Il suono Dolby, moltiplicando le possibilità di sovrapporre suoni o dispiegarli in spazi concentrici e larghi, incoraggia questo gioco dell'estensione.

#### **Punto di ascolto**

Nozione delicata, ambigua, modellata sul concetto di Punto di Vista (che è spaziale : "da dove vedo io spettatore", ma anche soggettivo:" quale personaggio si ritiene che veda ciò che vedo"). Da dove ascolto nello schermo? Non esiste un punto di ascolto spaziale privilegiato, perché il suono si propaga in tutte le direzioni , mentre è l'immagine che crea il punto di ascolto soggettivo . L'invisibilità del microfono corrisponde a un'ottica naturalistica, mentre, secondo Chion è necessario fare uscire la riflessione sul suono e la sua applicazione, tanto tecnica quanto estetica, dal solco naturalistico.

#### **ALTA DEFINIZIONE E ALTA FEDELTA'**

La prima è sul piano tecnico la finezza e precisione nella resa dei dettagli di un suono (frequenze acute e basse, ampiezza dei contrasti tra livelli ) Nell'alta definizione i suoni hanno molte più frequenze alte rispetto alla situazione reale e più fenomeni agili di contrasto) E il suono più definito possiede più informazioni, più indizi materializzanti. Si tratta qui di un effetto di alta definizione (che diventa mezzo espressivo in quanto comporta più indizi materializzanti) e non di alta fedeltà. L'alta definizione diventa un mezzo espressivo, *“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 (sentimento di accelerazione temporale assai netto nei film recenti)”* (p.100).

#### **Suono thx nei cinema**

Senza riverbero, è un suono stabile, estremamente definito negli acuti, potente di volume, contrastato nella dinamica. Ha un potere tecnico di controllo purificante dei fenomeni ( si nega la dimensione reale della sala, il suono è sempre amplificato). Non è un suono collettivo, ma un suono *individuale*.

*“La nostra immersione è talmente comune, talmente quotidiana in ciò che si può chiamare la realtà acustica mediata, (il suono viene trasformato da amplificatori e altoparlanti), che quest’ultima non fa alcuna fatica a soppiantare in potenza, in presenza e in impatto la realtà acustica non mediata, che essa diventa poco a poco il modo di ascolto medio; un modo di ascolto che non è più percepito come riproduzione, come immagine (ma come un contatto più diretto e immediato con l’evento: il vero appare spento, poco definito, lontano” . (p.104):*

### **Vero e verosimile – sensazioni**

Seguendo le convenzioni di teatro e cinema, un suono al cinema viene riconosciuto dallo spettatore come vero, a condizione che riproduca non il suono, ma le sensazioni associate a quella causa.

### **Indizi sonori materializzanti**

Danno informazioni sulla materialità della sorgente e al concreto processo di emissione del suono , il modo in cui è stato ottenuto , distanza tra sorgente e microfono, suono che ricalca il movimento di emissione più che il timbro.

### **VIBRAZIONI: SVUOTAMENTI E AUDIOVISIONE – SENSAZIONI**

*“ Processo di svuotamento in alcuni casi di contrasto in cui avbbiamo a che fare con un suono che animerebbe l’immagine sul piano del movimento, della vita, svuotandola sul piano dello spazio e della profondità di campo “ .(p.125). Qui l’immagine è troppo contraddittoria con l’ambiente sonoro, è in atto un processo di svuotamento della forma audiovisiva: come se le percezioni si dividessero l’una dall’altra invece che moltiplicarsi. .. emerge in questo quoziente un’altra forma di realtà.*

- Acusmetro : il personaggio acusmatico in posizione ambigua e oscillante rispetto allo schermo , ..." *nè dentro nè fuori, implicito nell’azione. La sua presenza si basa sulla sua assenza all’interno dell’immagine : omniveggente, onniscente , onnipotenete. (p127).*
- *Deacusmatizzazione* : messa in corpo
- Sospensione del suono, nonostante la visione della sorgente , si crea un rumore *vuoto* , su superficie vibrante e pulsante.
- Alone vibrante e mormorante nel visivo , alone bianco instabile , formicolio della tessitura visiva oppure una rapidità di immagine che pare rivolgersi all’orecchio e all’occhio : conversione nella memoria , di impressioni di velocità prodotte dal flusso di parole e dal flusso visivo .
- Suoni che lasciano nel ricordo una traccia non sonora ma visiva
- Il cinema muto è bello come la musica acusmatica: i sensi sono canali di comunicazione, canali sensoriali , che trasportano i diversi sensi .

### **CONCLUSIONI DI CHION:**

- Contro la definizione ontologicamente visiva che grava sul cinema, il cui fuoco di attenzione è nell’immagine: l’immagine proiettata focalizza l’attenzione, mentre il suono è proiettore, proietta sull’immagine.
- Il rumore è stato svalutato sul piano estetico, con valore puramente utilitaristico, figurativo. Sono stati utilizzati nel cinema prevalentemente rumori stereotipati e puntuali, perché tutto il cinema sonoro è finalizzato in genere a fare riconoscere la *parola*.
- Il Dolby STEREO ha cambiato per sempre l’equilibrio dei suoni , introducendo un *surplus* percepibile nella riproduzione dei rumori

- Concetto chiave di *Supercampo sonoro*, il campo individuato dal cinema multi-pista, che ha un'esistenza autonoma dal campo visivo, e porta alla moltiplicazione parallela di piani visivi ravvicinati, parziali, frammentati (parte solista dell'immagine sull'orchestra sonora). Corrisponde a un suono globale, dell'intera sala.
- *Il dolby amplia lo spazio suscettibile di essere riempito*: i rumori con il Dolby reinseriscono nel film un acuto sentimento della materialità delle cose e degli esseri. Chion si chiede quali siano i vantaggi della diffusione del Dolby per un regista e risponde che amplia lo spazio suscettibile di essere riempito (*supercampo*), si offre a una ricerca di sensazioni (di peso, velocità, resistenza, materia) a scapito di una finezza di intelligenza delle situazioni e di rigore narrativo). *Aprire a un acuto sentimento della materialità delle cose*.
- Chion tratteggia poi un *Modello di analisi audiovisiva*, che mira a cogliere la logica di un film nella sua utilizzazione del suono combinato con quella dell'immagine: procedura di osservazione (cosa vedo, cosa sento?, cosa vedo di ciò che sento? Cosa sento di ciò che vedi? (pag 183)), con catalogazione dei differenti elementi sonori (loro consistenza, equilibrio, riverbero e mascheratura), evidenziazione dei punti di sincronizzazione, e comparazione di immagine e suono.
- Prima del sonoro, il *cinema muto non era, malgrado il nome, privo di linguaggio* (c'erano i cartelli e il discorso delle immagini, che erano equivalenti della parola). Il sonoro ha portato la parola nella forma UNICA DEL DIALOGO.
- Esistono però 3 modi di presenza della parola al cinema: parola-teatro, parola-testo, parola emanazione). Quest'ultima forma è quella del cinema muto, dove la parola non era direttamente legata all'azione, poi a mano a mano essa è stata inserita sul *continuum verbale*.
- *Oggi, con il dolby, la parola (il dialogo) non è più centrale, ma viene reinserita nel continuum del film, il cinema ridiventa MUTO*. Nasce un nuovo cinema decentrato, in cui il mondo non si riduce ad incarnare un dialogo
- Modi per relativizzare la parola sono la rarefazione, la proliferazione, il poliglottismo, la parola sommersa, la perdita di intelligibilità, il decentramento rispetto al dialogo.

## CONSIDERAZIONI

Ai fini della nostra ricerca sul sonoro nel teatro, il lavoro di Chion, pur osservando il cinema, un campo disciplinare così diverso dal teatro, offre tuttavia diversi spunti in considerazione del fatto che oggi in teatro, sempre di più, si utilizzano, come nel cinema, strumenti ad alta tecnologia (microfoni e speakers), nonché, spesso suoni tecnologicamente riprodotti (spazializzazione del suono amplificato multicanale).

In particolar modo è fondamentale il suo approccio verso il suono in quanto centro a partire dal quale valutare la logica di un film e, per noi, la logica di un testo scenico teatrale, a partire dalle combinazioni tra ciò che lo spettatore sente e ciò che vede e viceversa.

Alcuni concetti di grande interesse:

La sua valutazione del rapporto suono-spazio (in particolare il concetto di suono acusmatico)

L'analisi della funzione temporalizzante del suono.

La sua disamina sulla rarefazione della parola e del dialogo (da verificarsi in alcuni esempi di teatro-immagine).

