

I. Proiezioni del suono sull'immagine

1. *L'illusione audiovisiva*

Le luci in sala si spengono, il film comincia. Sullo schermo si succedono immagini, brutali, enigmatiche: una proiezione cinematografica, la pellicola in primo piano... Scene traumatizzanti di animali sacrificati. Una mano inchiodata. Poi: un obitorio in cui scorre il tempo quotidiano; nell'obitorio, un bambino che sembra inizialmente un corpo come gli altri, e che invece si agita, vive, legge un libro, accosta una mano alla superficie dello schermo, e nella mano sembra prender forma il viso di una donna bellissima.

Questo è ciò che abbiamo visto. La sequenza-prologo di *Persona* (*id.*, 1966) di Ingmar Bergman, analizzata in diversi saggi e corsi da studiosi come Raymond Bellour, David Bordwell o Marilyn Johns Blackwell. E il film potrebbe continuare a svolgersi in questo modo.

Stop!

Riavvolgiamo il film di Bergman fino all'inizio e, così, semplicemente, *eliminiamo il suono*, per provare a rivedere il film dimenticando quanto abbiamo visto in precedenza. Ciò che vediamo ora è tutt'altro.

Il piano della mano inchiodata, tanto per cominciare: nel silenzio, scopriamo che si trattava di tre piani distinti, mentre ne avevamo visto soltanto uno, perché essi si legavano grazie al suono. E soprattutto, privata del rumore, la mano inchiodata è astratta. Sonorizzata, essa è terrificante, reale. Le immagini dell'obitorio: senza il suono che le legava (uno sgocciolio di acqua), scopriamo in esse una serie di fotografie fisse, di pezzi di corpi umani isolati gli uni dagli altri, privati di spazio e di tempo. E la mano destra del bambino, senza la nota vibrante che accompagna e struttura la sua esplorazione, non forma più il viso, essa semplicemente corre a caso, senza scopo.

Tutta la sequenza ha perso il proprio ritmo e la propria unità. Bergman sarebbe dunque un regista sopravvalutato? Il suono era la maschera di un'immagine vuota?

Guardiamo ora una nota sequenza di Jacques Tati, in *Le vacanze di monsieur Hulot* (*Les Vacances de Monsieur Hulot*, 1953): su una spiaggia, sottili gag ci fanno ridere. E i bagnanti sono così divertenti con la loro aria imbronciata, col loro non divertirsi, con la loro stizza!

Eliminiamo, in questo caso, l'immagine: sorpresa! Come rovescio dell'immagine, appare un altro film, che ora «vediamo» con le nostre sole orecchie: ci sono grida di bambini che si divertono e giocano, voci che risuonano in uno spazio aperto, tutto un mondo di gioco e animazione. Era lì, nel suono, e tuttavia non c'era!

Ora ridiamo a Bergman i suoi suoni e a Tati la sua immagine, e tutto torna a posto. La mano inchiodata fa impressione, il bambino plasma i suoi volti, i bagnanti hanno un'aria buffa, e rumori che non sentivamo distintamente quando c'era soltanto il suono, fuoriescono dall'immagine come fumetti da una vignetta.

Ora, semplicemente, abbiamo letto e compreso diversamente.

Il cinema, arte dell'immagine: un'illusione? Certo, e d'altronde che cos'altro potrebbe essere? È proprio ciò di cui parla questo libro: dell'illusione audiovisiva.

Un'illusione che si trova, per cominciare, nel cuore della più importante tra le relazioni suono-immagine: quella (appena illustrata da Bergman) del valore aggiunto.

2. Il valore aggiunto: definizione

Con l'espressione valore aggiunto designamo 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 se 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, eminentemente errata, che il suono sia inutile, e che esso riproduca un senso che invece introduce e crea, sia di bel nuovo, 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* (si veda il capitolo III), che permette di istituire una relazione immediata e necessaria tra qualcosa che si vede e qualcosa che si sente.

In particolare, tutto ciò che sullo schermo è collisione, caduta,

esplosione – più o meno simulate o realizzate con materiali scarsamente resistenti – assume tramite il suono una consistenza, una materialità di cui non si può fare a meno.

Ma innanzi tutto, a livello primario, il valore aggiunto è quello del testo all'immagine.

Perché innanzi tutto parlare di testo? Perché il cinema è vococentrico, e più precisamente verbocentrico.

3. Il valore aggiunto dal testo

3.1. Vococentrismo e verbocentrismo del cinema

Teorizzare che il suono nel cinema sia nella maggior parte dei casi vococentrista, significa ricordare che, quasi sempre, 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 in realtà, quasi sempre, 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 (invenzione di nuovi microfoni e di nuovi sistemi di registrazione) si è concentrato sulla parola.

Non si tratta, naturalmente, della voce delle grida e dei gemiti, bensì 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 di cui parliamo è dunque, quasi sempre, un verbocentrismo.

Ma, se il suono nel cinema è voco- e verbocentrico, ciò accade innanzi tutto perché 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 innanzi tutto catturano e concentrano la sua attenzione. In seguito egli potrà, se le conosce e sa perfettamente chi stia parlando e che cosa voglia dire, abbandonarle per interessarsi al resto.

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.

3.2. Il testo struttura la visione

C'è un esempio eloquente, che utilizziamo spesso nei nostri corsi per dimostrare il valore aggiunto dal testo, ed è tratto da una trasmissione televisiva andata in onda nel 1984. Vi si vede un'esibizione aerea inglese, commentata dagli studi francesi dal nostro Léon Zitrone nazionale. Visibilmente disorientato di fronte a quelle immagini che gli giungono in disordine, il valente presentatore cerca tuttavia di fare il suo mestiere al meglio. A un certo punto afferma: «Ci sono tre piccoli aerei», di fronte a un'immagine in cui effettivamente vediamo tre piccoli aerei sullo sfondo del cielo blu – e l'enormità della ridondanza non manca di scatenare l'ilarità.

Soltanto, Zitrone avrebbe potuto anche dire: «Oggi il tempo è magnifico», e non si sarebbe più «visto» altro nell'immagine, in cui, effettivamente, non appariva alcuna nuvola. O anche: «I primi due aerei sono in vantaggio sul terzo», e tutti a quel punto avrebbero potuto rendersene conto. O ancora: «Dov'è finito il quarto?» – e l'assenza di quest'ultimo aereo, uscito dal cappello di Zitrone grazie al potere del Verbo, sarebbe saltata agli occhi. Insomma, il commentatore aveva altre cinquanta cose da dire, tutte «ridondanti», ma di una ridondanza illusoria, perché ogni volta queste cose avrebbero guidato e strutturato talmente bene la nostra visione che le avremmo viste «naturalmente» all'interno dell'immagine.

La debolezza e i limiti della celebre dimostrazione, già criticata da Pascal Bonitzer su un altro piano, che Chris Marker ha voluto fornire nel suo documentario *Lettre de Sibérie* [Lettera dalla Siberia, 1958] inserendo, su una stessa sequenza anodina, diversi commenti di ispirazione politica differente (stalinista, antistalinista ecc.), dipendono dal fatto che egli dà a credere – tramite i suoi esempi eccessivi – che la questione, in questo caso, abbia a che vedere esclusivamente con l'ideologia e che, astruendo da quest'ultima, esisterebbe un modo neutro di parlare.

Ora, il valore aggiunto del testo sull'immagine va ben al di là di un'opinione applicata su una visione (al che sarebbe facile opporsi), e influisce sulla strutturazione stessa dell'immagine, inquadrandola rigorosamente. In ogni caso la visione dell'immagine cinematografica, fuggitiva e passeggera, non si offre all'esplorazione secondo i nostri tempi, contrariamente a un quadro su un muro o a una fotografia su un libro, di cui noi stessi determiniamo i tempi di analisi, di modo che è per noi più facile vederle staccandole dalla loro didascalia, dal loro commento. Così, l'immagine cinematografica o televisiva sembra parlare da sé, mentre è in realtà una parola... di ventriloquo. E il piano dei tre piccoli aerei in un cielo limpido, mentre dice

«tre piccoli aerei», è una marionetta animata dalla voce di un commentatore.

4. Valore aggiunto dalla musica

4.1. Effetto empatico e anempatico

Come abbiamo argomentato in *Le Son au cinéma*, 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 evidentemente 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, come un testo scritto – 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* (con una «a» privativa), appartengono in particolare le molte musiche per pianola meccanica, celesta, 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.

Quest'effetto di indifferenza cosmica era senza dubbio già utilizzato qua e là nell'opera, quando l'emozione era tanto forte da gelare le reazioni dei personaggi e da provocare in loro una sorta di regressione psicotica – il famoso effetto di follia, la stupida cantilena che si ripete dondolandosi ecc. Ma sullo schermo, quest'effetto anempatico ha assunto un'importanza tale che si è motivati a crederlo in rapporto intimo con l'essenza del cinema: con la sua meccanica nascosta.

Ogni film procede in effetti da uno svolgimento indifferente e automatico, quello della proiezione, che provoca sullo schermo e negli altoparlanti dei simulacri di movimento e di vita – e questo svolgimento deve nascondersi ed essere dimenticato. La musica anempatica non fa altro che svelarne la verità, la faccia robotica. È essa che fa emergere la trama meccanica di quella tappezzeria emozionale e sensoriale.

Vi sono infine musiche che non sono né empatiche né anempatiche, e che hanno sia un senso astratto, sia una semplice funzione di

presenza, un valore di indicatore – in ogni caso non di risonanza emozionale precisa.

4.2. Rumori anempatici

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 (rumore di automobile, ronzio di un ventilatore, getto di una doccia ecc.) continua a svolgersi *come se niente fosse*, ad esempio in *Psycho* (*Psycho*, 1960) di Alfred Hitchcock, o in *Professione Reporter* (1975) di Michelangelo Antonioni.

5. Influenze del suono sulle percezioni di movimento e di velocità

5.1. Il suono è movimento

Le percezioni sonora e visiva, paragonate l'una all'altra, sono per natura più diverse di quanto non si immagini. Se quasi non ce ne si rende conto, è perché nel contratto audiovisivo queste percezioni si influenzano a vicenda e si prestano l'una all'altra, per contaminazione e proiezione, le rispettive proprietà.

Innanzitutto, il rapporto di queste due percezioni con il movimento e l'immobilità è sempre fundamentalmente differente: perché 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, per propria natura, uno spostamento anche minimo, un'azione. Esso ha anche la possibilità di esprimere l'immobilità – ma in casi limitati.

Al limite, 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 tal quale all'infinito, «in anello».

Traccia di un movimento o di un tragitto, il suono ha dunque una dinamica temporale propria.

5.2. Differenza di velocità percettiva

A priori, le percezioni sonora e visiva hanno ciascuna la propria andatura media: in linea di massima l'orecchio analizza, lavora e sintetizza più in fretta dell'occhio. Prendiamo un movimento visivo rapido – un gesto della mano – e paragoniamolo a un tragitto sonoro brusco della stessa durata. Il movimento visivo brusco non formerà una figura netta, non verrà memorizzato come un tragitto preciso. Nello stesso tempo, il tragitto sonoro potrà disegnare una forma netta e definita, individualizzata, riconoscibile tra altre.

Non è un problema di attenzione: avremmo un bel ripercorrere dieci volte il piano del movimento visivo, e considerarlo con attenzione (per esempio, un gesto complicato del braccio compiuto da un personaggio): non sempre esso disegnerà una figura netta. Ripetiamo dieci volte l'ascolto di un tragitto sonoro brusco: la sua percezione si confermerà, si imporrà sempre meglio.

Ciò accade per molti motivi: innanzi tutto, 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 perché 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 appartenente al suo campo di ascolto, e segue quel punto, quella linea nello spazio. (Ma, se si tratta di una partitura musicale familiare all'ascoltatore, l'ascolto di quest'ultimo lascia più facilmente il filo del tempo, per spostarsi spazialmente.) In linea di massima, in un primo contatto con un messaggio audiovisivo, l'occhio è dunque più abile spazialmente, l'orecchio temporalmente.

5.3. Conseguenze: movimenti visivi punteggiati o finti dal suono

Nel corso dell'audiovisione di un film sonoro, queste differenze di velocità nell'analisi non sono colte in quanto tali dallo spettatore, poiché interviene il valore aggiunto.

Perché, per esempio, i movimenti visivi rapidi accumulati dai film di kung-fu o dagli effetti speciali non creano un'impressione confusa? Perché 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. Un buon esempio è la sequenza della scemmatrice di *Staroe i novoe* [La linea generale, 1929] di Sergej M. Ejzenštejn, con i suoi piani ravvicinati.

Se il cinema sonoro, invece, può utilizzare spesso movimenti complessi e rapidi che avvengono all'interno di un quadro visivo ingombro di personaggi e dettagli, è perché il suono che viene sovrainpresso all'immagine è in grado di punteggiare e di staccare in esso un tragitto visivo particolare. Non senza un possibile effetto illusionistico: quando il suono giunge a far vedere di bel nuovo un movimento rapido che nell'immagine non c'è!

È l'esempio, assai eloquente, del lavoro dell'ingegnere del suono Ben Burt nella saga di *Guerre stellari*: egli aveva inventato, come effetto sonoro per l'apertura automatica di una porta (si tratta di quelle porte automatiche a losanga o esagonali dei film di fantascienza), un sibilo pneumatico assai dinamico e convincente. Tanto convincente che, a più riprese, il regista Irving Kershner, girando *L'impero colpisce ancora* (*The Empire Strikes Back*, 1980), poté limitarsi, quando doveva girare un effetto di chiusura di porta, a montare un piano della porta chiusa con un piano della porta aperta. In montaggio, con il «pschhht» di Ben Burt, lo spettatore, che aveva davanti agli occhi soltanto un raccordo *cut*, vedeva la porta scorrere! Il valore aggiunto funzionava in questo caso perfettamente, a partire da un fenomeno proprio del cinema sonoro, e che si potrebbe chiamare il più-veloce-dell'occhio.

Si constata che i sordi educati al linguaggio gestuale sviluppano una capacità specifica di leggere e di strutturare i fenomeni visivi rapidi. Il che pone la questione di sapere se, in questo caso, questi ultimi non chiamino in causa le stesse zone cerebrali che coloro che ascoltano usano per il suono: uno dei molti fatti che conducono a rimettere in discussione le nostre idee consolidate sulla separazione delle categorie del suono e dell'immagine.

5.4. L'intervallo temporale dell'orecchio

D'altronde, dire che l'ascolto funziona «sul filo del tempo» è una formula che richiede di essere corretta. In realtà 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, che formano delle *Gestalt* globali.

Soltanto, all'interno di questi due-tre secondi percepiti come una

forma d'insieme, l'orecchio (in realtà il sistema orecchio-cervello) 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 (nel senso di riconoscerli) 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'apprensione sintetica di un piccolo frammento, memorizzato, della storia sonora – seguirà l'evento da vicino, ma non gli sarà del tutto simultaneo.

6. Influenza del suono sulla percezione del tempo nell'immagine

6.1. I tre aspetti della temporalizzazione

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. Un esempio estremo si trova, lo si è visto, nel prologo di *Persona*, in cui immagini fisse sprovviste di qualunque temporalità vengono iscritte in un tempo reale tramite suoni di sgocciolio d'acqua e di passi.

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, nel cinema muto, non sempre corrispondono a una durata lineare nella quale il contenuto del piano n. 2 segue obbligatoriamente a ciò che mostra il piano n. 1, 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 immittenza e di attesa. Il piano va in qualche direzione ed è orientato nel tempo. Questo effetto è ravvisabile nella sua forma pura nel prologo di *Persona* (il piano n. 1, per esempio).

6.2. Condizioni per una temporalizzazione delle immagini da parte del suono

Questi tre effetti dipendono, per essere posti in opera, dalla natura delle immagini e dei suoni messi in rapporto.

Primo caso, *l'immagine non ha di per se 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'ac-

qua. 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, di volta in volta, per accompagnare una medesima immagine, 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. Le gocce d'acqua di *Persona*, o quelle che Andrej Tarkovskij ama far sentire nei suoi film sono un esempio: esse catturano l'attenzione con il loro ritmo sottilmente o fortemente irregolare.

Ma un ritmo troppo regolarmente ciclico può anche creare un effetto di tensione, perché 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. Per esempio, se il flusso delle note della musica è instabile, ma l'andamento è moderato, l'animazione temporale sarà maggiore che nel caso in cui l'andatura sia rapida ma regolare.

– *Definizione del suono*: un suono ricco di frequenze acute genererà una percezione più in allarme – il che spiega come, in molti film

recenti, lo spettatore stia sul chi vive.

La temporalizzazione dipende anche dal *modello di agganciamento tra suono e immagine*, e dalla *ripartizione dei punti di sincronizzazione* (si veda più oltre). 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, vari o monotoni. In generale, l'anticipazione controllata è un potente fattore di temporalizzazione.

Riassumendo, perché il suono influenzi temporalmente l'immagine, è necessario un minimo di condizioni. Bisogna innanzi tutto che l'immagine vi si presti, sia per la fissità e ricettività passiva (caso delle immagini fisse di *Persona*), 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 (nel senso in cui il termine si usa per le vibrazioni) o di antipatia attiva con il flusso sonoro.

I microritmi visivi cui abbiamo accennato sono movimenti rapidi sulla superficie dell'immagine, causati da elementi quali: volute di fumo, pioggia, fiocchi di neve, ondulazioni della superficie di un lago, sabbia ecc., e al limite dallo stesso formicolio della grana fotografica, quando questo è visibile. Questi fenomeni creano valori ritmici rapidi e fluidi, che instaurano nell'immagine stessa una temporalità vibrante, fremente. Akira Kurosawa li impiega sistematicamente nel suo film *Sogni* (*Konna yume wo mita*, 1990) (pioggia di petali da alberi in fiore, fiocchi in una tempesta di neve, nebbia ecc.), e anche Hans-Jürgen Syberberg ama inserire, nei suoi lunghissimi piani fissi, microritmi visivi (fumogeni in *Hitler, ein Film aus Deutschland* [Hitler, un film dalla Germania, 1977], fiamma oscillante di una candela nella lettura del monologo di Molly Bloom da parte di Edith Clever in *Edith Clever liest Joyce* [Edith Clever legge Joyce, 1985] ecc.), così come anche Manoel de Oliveira (*Le Soulier de satin* [La scarpa di raso, 1985]): questo come per affermare la durata propria del cinema parlato in quanto registrazione della microstruttura del presente.

6.3. Il cinema sonoro è una cronografia

Bisogna ricordare, in effetti, un fatto storico rimasto finora nascosto: è al suono sincrono che dobbiamo attribuire l'aver fatto del cinema un'arte del tempo. La stabilizzazione dello scorrimento della pellicola, resa necessaria dal parlato, ha avuto in effetti conseguenze che sono andate ben oltre ciò che si poteva prevedere; a causa di tale stabilizzazione, il tempo del film è divenuto non più un valore elastico, più o meno modificabile a seconda del ritmo di proiezione, ma un valore assoluto. Si era ormai sicuri che ciò che aveva una certa dura-

ta in montaggio avrebbe conservato, durante la proiezione, esattamente la stessa durata, il che non accadeva nel cinema muto. I piani del cinema muto, infatti, non avevano una durata interna esatta, né uno scorrimento temporale fisso: la proiezione lasciava ai singoli esercenti, o al proiezionista, un certo margine per il ritmo di scorrimento della pellicola. E non è un caso che il banco di montaggio dotato di un motore che controlla e regolarizza la velocità di scorrimento sia comparso solo con l'avvento del sonoro.

Attenzione: stiamo parlando del ritmo del film finito, all'interno del quale possono benissimo essere inseriti piani truccati, accelerati o rallentati, come hanno fatto a epoche differenti del cinema sonoro registi come Michael Powell, Scorsese, Peckinpah o Fellini. Soltanto, se la velocità di questi piani non riproduce necessariamente la velocità reale a cui gli attori hanno recitato durante le riprese, essa viene fissata in ogni caso nel tempo del film a un valore preciso, determinato e controllato.

Il suono ha dunque temporalizzato l'immagine non soltanto per effetto del valore aggiunto, ma anche, molto semplicemente, imponendo una normalizzazione e una stabilizzazione della velocità di scorrimento del film. Un Tarkovskij muto non sarebbe stato concepibile; e ciò che il regista russo diceva del cinema, che esso è «l'arte di scolpire nel tempo», non avrebbe potuto dirlo, né soprattutto farlo, ai tempi del muto, lui che animava i suoi lunghi piani di fremiti, di scatti e di apparizioni fuggevoli, che si combinavano con vaste evoluzioni controllate, in una struttura temporale ipersensibile. Il cinema sonoro può dunque essere definito «cronografico».

6.4. Linearizzazione temporale

Quando una successione di immagini non pregiudica di per se stessa il concatenamento temporale delle azioni che essa illustra (mostrandole come capaci di essere tanto simultanee che successive), l'aggiunta di un suono realistico e diegetico impone a essa un tempo reale (vale a dire calcolato secondo la nostra misura quotidiana) e soprattutto lineare, successivo.

Prendiamo una scena, come se ne vedono spesso nel cinema muto, di reazione collettiva, costruita come montaggio di primi piani di volti corrucciati o ridenti: senza il suono, non vi è alcuna necessità che i piani che si succedono sullo schermo designino azioni concatenate nella realtà. È possibile intendere le reazioni come simultanee, e collocarle in un tempo analogo al «perfetto».

Se al contrario si aggiungono a queste immagini suoni di urla o risa collettive, esse si ordinano come per magia in un tempo lineare:

il piano n. 2 mostra qualcuno che ride o urla *dopo* il personaggio del piano n. 1, e così via.

L'effetto «maldestro» di certe scene di reazione collettiva, nei primissimi film sonori, viene di qui: per esempio, nel banchetto iniziale di *La cagna* (*La Chiienne*, 1931) di Jean Renoir, in cui il suono (risa, scambi vari tra i convitati) appariva come applicato su immagini concepite secondo un tempo ancora non lineare.

In particolare, l'ascolto della voce parlata possiede, immancabilmente, quando essa è inserita nel tempo diegetico e sincronizzata con l'immagine, il potere di inserire quest'ultima in un tempo reale e linearizzato che non ha più elasticità. Di qui, in un primo tempo, l'effetto di «tempo quotidiano», che all'avvento del sonoro mise in difficoltà molti cineasti del muto.

La sincesi, di cui parleremo più in dettaglio nel capitolo III, è un potente fattore di linearizzazione e di inserimento in un tempo reale.

6.5. Vettorializzazione del tempo reale

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 campane 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, il 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. Lo stesso vale per le goccioline d'acqua del prologo di *Persona*: la più piccola di esse impone un tempo reale, irreversibile, perché presenta una curva orientata nel tempo in un certo modo (piccolo colpo e sottile risonanza), che si accorda alla logica della gravità e del ritorno all'inerzia.

È la differenza, nel cinema, tra l'ordine del sonoro e quello del visivo: su una scala temporale analoga (poniamo tra i due e i tre secondi), 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.

Se questo fatto ci sfugge, è perché il cinema, sul piano visivo, si è spesso divertito con le eccezioni e i paradossi, giocando sull'irreversibile visivo: un oggetto frantumato che si ricompone a partire dai propri cocci, un muro demolito che si ricostruisce, o l'immancabile gag del bagnante che esce dall'acqua con i piedi in alto, risalendo fino al punto da cui si era tuffato. Ma, in questi casi cinematografici assai frequenti, un personaggio che parla, sorride, suona il piano..., offre un'immagine periodica e reversibile, dove il senso passato-futuro non si marca come accade nel suono, il quale al contrario è assai spesso un susseguirsi di piccoli fenomeni tutti orientati nel tempo: la musica per pianoforte, ad esempio, non è costituita di migliaia di piccoli indici di tempo reale vettorializzato, dal momento che ogni nota, appena nata, comincia a spegnersi?

D'altra parte, un'immagine che mostri azioni dovute a forze non reversibili (caduta di un oggetto per effetto della gravità, esplosione che disperde dei frammenti ecc.), è nettamente vettorializzata.

6.6. *La stridulazione e il tremolo: carattere culturale o naturale di questa influenza*

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 fuori luogo nell'ambito in cui si inseriscono, non faranno vibrare l'immagine. E tuttavia, il fenomeno ha ugualmente una base non culturale.

Prendiamo l'esempio del tremolo degli strumenti a corde, un procedimento classicamente impiegato nell'opera e nella musica sinfonica per creare un sentimento di tensione drammatica, di sospensione, di allarme.

Il cinema è in grado di utilizzare con altrettanta efficacia, in vista dello stesso risultato, una stridulazione di insetti notturni, come accade ad esempio nella scena finale di *Figli di un dio minore* (*Children of a Lesser God*, 1987) di Randa Haines. Questo rumore d'ambiente, tuttavia, non è esplicitamente codificato in tal senso; non è un procedimento di scrittura ufficialmente catalogato, e malgrado ciò può avere, nei confronti della percezione drammatica del tempo, esattamente la stessa proprietà che ha il tremolo orchestrale, quella di con-

centrare l'attenzione e di renderci sensibili alla minima vibrazione sullo schermo. I montatori del suono e i tecnici di missaggio, del resto, utilizzano di frequente simili ambienti notturni, e ne dosano l'effetto come direttori d'orchestra, tramite la scelta di determinate registrazioni e il modo in cui le mescolano per creare un suono globale. L'effetto, infatti, varierà secondo la densità della stridulazione, il suo carattere più o meno regolare o fluttuante e la sua estensione – esattamente come per un effetto d'orchestra.

Ora che cosa hanno in comune, per lo spettatore cinematografico, un tremolo di corde nell'orchestra, che egli recepisce come un procedimento musicale culturale, e un verso animale, che egli percepisce come un'emanazione naturale dell'ambiente in cui è situata l'azione, senza neppure sospettare per un istante che esso abbia potuto essere registrato separatamente dall'immagine e sapientemente ricomposto? Nient'altro che un'identità acustica: quella di una vibrazione acuta, leggermente e sottilmente ineguale, che mette in allarme affascinando nel contempo. Sembra dunque che ci si trovi di fronte a un effetto universale e spontaneo. Effetto tuttavia fragile, e che un nonnulla – una regolazione sonora errata, una perdita di fiducia dello spettatore nel contratto audiovisivo dovuta a un difetto di regia, di interpretazione della sceneggiatura – basta a compromettere.

Lo stesso vale, del resto, per tutti gli effetti di valore aggiunto, che non hanno nulla di meccanico: fondati su una base psicofisiologica, essi operano soltanto in determinate condizioni culturali, estetiche e affettive, mediante una inter-reazione generale di tutti gli elementi.

7. *Esempio di reciprocità del valore aggiunto: i suoni dell'orribile*

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 riproietta infine su quest'ultima il prodotto delle loro reciproche influenze.

Il caso dei suoni orribili o impressionanti, sui quali l'immagine proietta per suggestione un senso che essi non comportano affatto di per se stessi, è l'esempio di tale reciprocità.

Tutti sanno, infatti, che il cinema sonoro classico, in cui si evitava di mostrare certe cose, chiamava il suono alla riscossa del proprio

divieto visivo affinché suggerisse uno spettacolo molto più impressionante di quanto sarebbe stato se lo si avesse avuto davanti agli occhi. L'esempio archetipico di ciò si trova all'inizio del capolavoro di Robert Aldrich *Un bacio e una pistola* (*Kiss Me Deadly*, 1955), quando la fuggitiva che Ralph Meeker ha preso a bordo in autostop viene catturata dai suoi inseguitori e sottoposta a tortura: di questa tortura, lo spettatore non vede altro che due gambe nude che si dibattono, e nel frattempo sente le grida della sventurata. Questo, si dirà, è un tipico effetto sonoro. Verissimo, ma a patto di precisare che ciò che rende tanto terrificanti le grida non è la loro realtà acustica, ma ciò che la situazione raccontata e ciò che viene lasciato visibile conducono a proiettare su di esse.

Se si cerca un altro effetto sonoro traumatico tratto da un film, si impone come esempio una scena di *La pelle* (1981) di Liliana Cavani (da Malaparte), in cui un carro armato americano schiaccia inavvertitamente un ragazzino italiano, con un suono spaventoso che ricorda quello di un'anguria schiacciata. Lo spettatore raramente ha sentito con le proprie orecchie il suono reale di un corpo umano in quella situazione, ma può immaginarsi che abbia quel qualcosa di umido e vischioso. D'altronde, è evidente che il suono del film della Cavani è stato ottenuto con un effetto rumoristico, forse proprio schiacciando un frutto.

Vedremo più avanti che il valore figurativo, narrativo di un rumore ridotto a se stesso è assai indefinito. 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 innanzi tutto il criterio del sincronismo, e in secondo luogo il criterio della verosimiglianza globale (una verosimiglianza che ha a che vedere non con la verità, ma con la convenzione), 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.

Anche in Georges Franju, in *Occhi senza volto* (*Les Yeux sans visage*, 1960), si trova uno dei rari suoni filmici inquietanti che il pubblico e i critici abbiano notato e, in seguito, commentato: quello emesso dalla caduta del cadavere di una ragazza, residuo spaventoso di un esperimento fallito di trapianto, quando il chirurgo Pierre Brasseur la lascia cadere in una fossa, aiutato dalla sua complice Alida Valli. Ciò che questo suono sordo e pesante, che non manca mai di far correre un brivido nella sala, ha in comune con il rumore, citato sopra, del

film della Cavani, è che esso trasforma l'essere umano in cosa, in vile materia inerte e da gettare, con le sue cavità ossee e il suo contenuto di interiora.

Ma è un rumore impressionante anche per il modo in cui rappresenta, nel ritmo della scena e del film, un'interruzione di parola, un momento in cui fa difetto la parola dei personaggi – in questo caso i due complici. Così certi rumori, nel cinema o nella vita, non risuonano se non perché intervengono a un determinato punto di una catena di linguaggio, in cui creano un vuoto. Atroce illustrazione di questa idea: la scena dell'*Andrej Rubliov* (*Andrej Rublëv*, 1969) di Tarkovskij in cui un principe russo torturato dai tartari esce ricoperto di bende, che nascondono il suo corpo mutilato lasciando visibili solo le labbra. Abbandonato su un letto, egli maledice i suoi torturatori, ma immediatamente dopo la mano del carnefice porta un contenitore pieno di olio bollente che gli viene versato in gola. Il gesto ci viene nascosto dalla schiena del carnefice, misericordiosamente (o piuttosto abilmente) frapposto in quel momento tra lo spettatore e la testa del torturato. Non sentiamo che un orribile rumore di gargarismo, si ha come la sensazione di carne di pollo bruciata. Soltanto, come per il rumore di schiacciamento di prima, potrebbe essere lo stesso rumore che emetterebbe Peter Sellers facendo i gargarismi in una commedia di Blake Edwards.

Qui, il rumore ci colpisce particolarmente soltanto perché ci rappresenta la parola umana colpita nel suo centro fisico: sono state distrutte una laringe e una lingua che hanno appena parlato.

IV. La scena audiovisiva

1. Esiste una scena sonora?

1.1. L'immagine è il quadro

Perché nel cinema si parla dell'«immagine» al singolare – mentre in un film ce ne sono migliaia o, se si contano i piani, diverse centinaia, e queste immagini si trasformano senza sosta? Perché, ce ne fossero anche milioni, per contenerle nel film c'è un solo quadro. In realtà l'immagine, ciò che nel cinema si designa con questa parola, 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 (*Il piacere, Le Plaisir*, 1952, di Max Ophuls, *Vertigine, Laura*, 1944, di Otto Preminger), o addirittura per alcuni minuti in certi esperimenti estremi (*L'Homme atlantique* [L'uomo atlantico, 1981] di Marguerite Duras), 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 (anche i cartelli dei titoli sono un modo di riaffermarlo).

Tale quadro preesistente non è esattamente quello su cui si sono soffermati in particolare Pascal Bonitzer e Jacques Aumont¹, confrontandolo con quello della pittura.

È dunque una caratteristica propria del cinema l'assenza di *un luogo di immagini* (in opposizione alle videoinstallazioni, alle multivisioni, agli spettacoli *son et lumière* e ad altre formule multimediali, che ne offrono diversi), ed è per questo, e per null'altro, che si può parlare nel cinema dell'immagine al singolare.

Va ricordato che, agli inizi del cinema, si è cercato di smussare la durezza dei bordi del quadro, per effetto di mascherature o di sfu-

mature analoghe a quelle che erano in uso in fotografia. Capitava anche che si facesse variare il quadro tramite effetti di apertura e di chiusura del diaframma. Questi procedimenti, tuttavia, furono poco a poco abbandonati e, tranne che per rare ricerche sul quadro variabile all'interno di un'opera (Ophüls in *Lola Montès*, id., 1955), ci si fissò presto sul principio dell'immagine a pieno quadro, che regna ormai nel novantanove per cento dei film.

Allo stesso modo, le ricerche sul cinema multischermo (il *Napoléon*, id., 1927, di Abel Gance, *Woodstock - Tre giorni di pace, amore e musica*, *Woodstock*, 1970, di Michael Wadleigh o, a rigore, *Forty Deuce* [Quaranta pari, 1982] di Paul Morrissey) non hanno avuto seguito, rinforzando in tal modo la regola del quadro classico.

1.2. Non esiste un contenente sonoro dei suoni

Che cosa accade, a paragone, per il suono? L'esatto contrario. 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.

Ora, che cosa fanno i suoni quando vengono accoppiati a un'immagine cinematografica? Si dispongono in rapporto al 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» (*Le Son au cinéma*). Al contrario della televisione, come si vedrà più avanti.

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.

Nel quadro classico del cinema a una sola pista, tuttavia, un film particolare come *Othon / Les yeux ne veulent pas en tout temps se fermer, ou Peut-être qu'un jour Rome se permettra de choisir à son tour* [Othon/Gli occhi non vogliono chiudersi in ogni tempo, o Forse un giorno Roma si permetterà di scegliere a sua volta, 1969] di Jean-Marie Straub e Danièle Huillet (in cui la tragedia romana di Corneille è interpretata sui luoghi dell'azione oggi, in esterni) mostrava, nel 1969, ciò che avrebbe potuto essere una scena sonora, in altri termini un contenente sonoro dei suoni, a condizione di ammettere che i suoni fossero le voci degli attori e il loro testo, e il contenente il rumore urbano nel quale voce e testo erano calati. A più riprese, infatti, alcuni attori di questo film parlano a lungo fuori campo, e tuttavia la loro voce non risuona come quella del fuori campo tradizionale, interamente determinato dall'immagine: essa è «nello stesso luogo» di quella degli attori che si vedono, luogo disegnato dal rumore d'ambiente. Lo stesso effetto, più elusivo, si trova in un film contemporaneo al precedente come *La religiosa (Suzanne Simonin, la Religieuse*, 1966) di Jacques Rivette, in cui il riverbero che avvolge le voci (registrato in presa diretta, come in Straub e Huillet) svolge per queste ultime lo stesso ruolo di rivestimento e di omogeneizzazione, di inserimento in un luogo che in *Othon* veniva svolto dal «concentrato» di rumori di circolazione urbana. Il prezzo da pagare, ogni volta, è una relativa perdita di intelligibilità. In generale, certi effetti di «segnatura spaziale» del suono, come osserva il ricercatore americano Rick Altman che li ha studiati in profondità e messi in evidenza, sono in grado, in determinate condizioni, di erigere il palco di una scena sonora.

Tutto ciò, almeno, fino all'introduzione del suono Dolby, luogo dai contorni sfumati che crea una sorta di super-schermo che avvolge lo schermo: il super-campo, che prenderemo in considerazione in uno dei prossimi capitoli. Il quale super-campo, tuttavia, non capovolge la struttura che abbiamo descritto, pur facendola tremare alle fondamenta.

2: Calamizzazione spaziale di un suono da parte di un'immagine

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.

Ora, su questo punto, il cinema monopista classico ci propone un'esperienza sensoriale bizzarra, poiché 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 *calamitazione 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 monopista.

Il problema dei tentativi di spazializzazione reale condotti nei primi anni del suono multipista – in cui il suono è realmente situato a destra dello schermo o nella sua parte sinistra – è proprio che essi si sono scontrati con questa spazializzazione mentale. Spazializzazione mentale che fu per il cinema parlato una benedizione, poiché gli ha permesso di funzionare per quarant'anni, se non di più, senza creare problemi. Si pensi a quale rompicapo sarebbe stato, se fosse stato necessario far provenire realmente i suoni dai punti in cui apparivano le loro sorgenti. Si sarebbe dovuto installare dietro e intorno agli schermi dei veri e propri alveari di altoparlanti, per tacere dei problemi di raccordi sonori che ne sarebbero derivati.

Con l'attuale manipolazione del Dolby, si è fatto tesoro di questi tentativi di spazializzazione realista e dei loro effetti di quinta (si veda oltre), e i missaggi multipista che si realizzano sono molto spes-

so dei compromessi tra localizzazione mentale e localizzazione reale.

Va tuttavia notato che il suono proveniente da un luogo altro dallo 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 (in senso acustico) e suono riflesso, la presenza di riverbero ecc.

A questo criterio di *profondità* si faceva riferimento nei tentativi di prospettiva sonora rivendicati da diversi film (e analizzati da Rick Altman). Va tuttavia osservato che 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. In altri termini, un suono distante può essere, secondo i momenti, interpretato come lontano a sinistra del quadro, lontano a destra, in avanti, all'indietro ecc.; sempre, dunque, secondo una localizzazione che resta parzialmente mentale.

A tale localizzazione mentale, dettata più da ciò che si vede che da ciò che si sente, o piuttosto dal rapporto tra il visto e il sentito, si potrebbe dunque opporre la spazializzazione assoluta del cinema multipista.

3. L'acusmatico

3.1. Definizione

Acusmatico (un'antica parola di origine greca recuperata da Jérôme Peignot e teorizzata da Pierre Schaeffer) significa «che si sente senza vedere la causa originaria del suono», o «che fa sentire dei suoni senza la visione delle loro cause». La radio, il disco o il telefono, che trasmettono i suoni senza mostrare il loro emittente, sono per definizione media acusmatici.

Si è anche chiamata (nella fattispecie, l'ha chiamata così il compositore François Bayle) «musica acusmatica» la musica concertistica realizzata e ascoltata su supporti da registrazione in assenza, in questo caso volontaria e fondante, delle cause iniziali dei suoni e della loro visione.

Come si può chiamare il contrario di questo ascolto? Schaeffer proponeva di parlare di ascolto diretto, ma, essendo la parola «diretto» aperta a ogni tipo di ambiguità, noi preferiamo parlare qui di ascolto *visualizzato* (cioè accompagnato dalla visione della causa/sorgente).

3.2. *Visualizzato/acusmatico*

In un film, un suono può compiere, sin dalle sue prime apparizioni, due tipi di percorso:

- esso viene prima visualizzato, poi acusmatizzato;
- esso comincia acusmatico, per essere visualizzato soltanto in seguito.

Il primo caso associa immediatamente il suono a un'immagine precisa, che potrà riemergere più o meno netta nella testa dello spettatore ogni volta che quel suono verrà risentito come acusmatico: sarà un suono incarnato, marcato da un'immagine, demitizzato, classificato (come il campanello del tram in *Un condannato a morte è fuggito*, *Un condamné à mort s'est échappé*, 1956, di Robert Bresson, che abbiamo analizzato in *Le Son au cinéma*).

Il secondo caso, caro ai film di mistero e di atmosfera, mantiene a lungo il segreto sulla causa e sul suo aspetto prima di rivelarlo. Esso genera una suspense, un'attesa, e costituisce dunque di per se stesso un procedimento drammaturgico puro, analogo a un'entrata in scena annunciata e differita (Tartufo che rientra al terzo atto nella pièce di Molière).

È l'esempio celebre di *M, il mostro di Düsseldorf*, in cui il regista ci nasconde il più possibile l'aspetto fisico dell'infanticida di cui ci fa immediatamente sentire la voce e l'ansimare maniacale, mantenendo il più a lungo possibile, fino alla sua deacusmatizzazione, il mistero sui suoi tratti (si veda il saggio di Michel Marie nella collezione «Synopsis», *M le maudit*, Nathan, Paris 1989).

Un suono o una voce mantenuti acusmatici creano in effetti mistero sull'aspetto della loro sorgente e sulla natura stessa, le proprietà, i poteri di questa sorgente. E ciò soltanto a causa del debole potere narrativo e informativo del suono sulla sua causa.

È abbastanza frequente, nei film, che certi personaggi dall'aura malefica, importante o impressionante, siano così introdotti dal

suono, prima di essere in un secondo tempo gettati in pasto alla visione, deacusmatizzati.

Odile Larère ha rilevato per esempio, in *Gruppo di famiglia in un interno* (1974) di Luchino Visconti, che gli intrusi che disturbano il delicato universo del protagonista, l'anziano professore interpretato da Burt Lancaster, entrano sistematicamente tramite il suono, prima di rendersi visibili.

È in particolare sull'opposizione visualizzato/acusmatico che riposa quella nozione fondamentale nella scrittura audiovisiva che è il fuori campo.

4. *La questione del fuori campo*

4.1. *Fuori campo, «in» e «off»: il tricerchio*

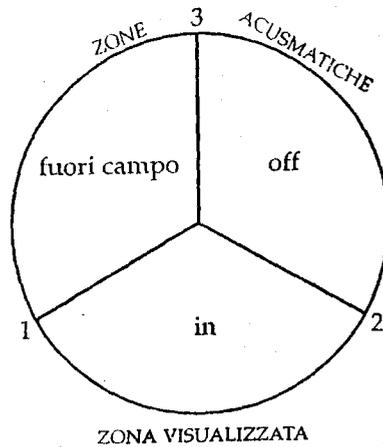
La questione del suono fuori campo domina da tempo tutta una parte della riflessione e della teoria del suono nel cinema, e occupa una posizione centrale nei nostri due primi libri sull'argomento. Se oggi sembra che questa questione sia stata forse abusivamente privilegiata, al punto da trascurare altri problemi, essa tuttavia continua a mantenere una posizione centrale. Anche se l'evoluzione recente del suono nel cinema (principalmente il suono multipista e il supercampo che esso instaura) ne ha modificato i dati.

In senso stretto, il *suono fuori campo* nel cinema è il suono acusmatico rispetto a ciò che viene mostrato nel piano, ossia ciò la cui sorgente è invisibile a un dato momento, temporaneamente o definitivamente. Si chiama al contrario suono *in* quello la cui sorgente appare nell'immagine e appartiene alla realtà che questa evoca.

In terzo luogo, proponiamo di chiamare specificamente *suono off* quello la cui supposta sorgente è non soltanto assente dall'immagine, ma anche non diegetica, vale a dire situata in un altro tempo e in un altro luogo rispetto alla situazione direttamente evocata: caso, assai diffuso, delle voci di commento o di narrazione, dette in inglese *voice over*, nonché, naturalmente, della musica.

4.2. *Le eccezioni distruggono la regola?*

In *Le Son au cinéma* proponevamo di presentare questi tre concetti: in/fuori campo/off come tre zone di un unico cerchio, ciascuna delle quali comunica con le altre due. Si tratta del «tricerchio» che qui riproduciamo.



1. Frontiera in / f. c.
2. Frontiera in / off
3. Frontiera f. c. / off

In questi ultimi anni la distinzione in/fuori campo/off, che deriva da un'analisi semplice, è stata spesso denunciata come obsoleta e riduttiva, e si è preso a criticarla sempre più direttamente, in nome delle eccezioni e dei casi particolari di cui essa sembra non rendere conto.

Per esempio: dove bisogna collocare i suoni (generalmente le voci) emessi da apparecchi elettrici collocati nell'azione, e che l'immagine può implicare o far apparire: apparecchi telefonici, altoparlanti di radio o di impianti stereo?

Che fare, ancora, del caso in cui il personaggio presente in scena parla girandoci la schiena, di modo che non lo vediamo – in senso proprio – parlare? La sua voce è acusmatica (fuori campo)? E che dire delle voci dette «interiori» di un personaggio visibile nell'immagine: voce della sua coscienza, voci dei suoi ricordi o delle scene che egli evoca?

E che fare del caso particolare di *Senti chi parla* (Look Who's Talking, 1989) di Amy Heckerling, in cui una voce di adulto accompagna le espressioni del viso di un neonato, ed esplicita ciò che egli cerca di dire prima di averne i mezzi fisici e intellettuali? Questa voce è infatti legata al presente dell'azione, ma è non-visualizzabile, dunque non sembra rientrare in quel distinguo, essendo legata all'immagine tramite una sincronizzazione vaga e larga.

Infine, dove si vorranno collocare i suoni di ambiente come il canto di uccelli e il rumore del vento, sentiti per esempio negli esterni naturali, e che sarebbe ridicolo classificare come fuori campo con il pretesto che non si «vedono» gli uccellini cinguettare o il vento soffiare?

Queste eccezioni possono apparire difficili da risolvere. Per noi, tuttavia, esse non tolgono validità all'interesse di una distinzione in/fuori campo/off, e di una fondamentale separazione acusmatico/visualizzato.

4.3. Un punto di vista topologico e spaziale

Coloro che infatti, usando a pretesto le eccezioni di cui sopra, considerano tali categorie prive di interesse, gettano alle ortiche una distinzione preziosa per la sola ragione che essa non è assoluta. Il fatto è che essi considerano le cose secondo una logica binaria del tipo «o tutto o nulla», mentre queste distinzioni non hanno senso se non da un punto di vista geografico, topologico e spaziale, come zone tra le quali esistono diversi punti intermedi e regioni ambigue...

Naturalmente, dobbiamo completare la nostra tipologia del suono nel cinema e aggiungere nuove categorie, che d'altronde non pretendono di esaurire tutti i casi, ma permettono di riconoscere e isolare nuove regioni.

4.4. Il suono d'ambiente (suono-territorio)

Si chiamerà *suono d'ambiente* il suono d'ambiente inglobante che avvolge una scena e abita il suo spazio senza sollevare la questione ossessionante della localizzazione e della visualizzazione della sua sorgente: gli uccelli che cantano o le campane che rintoccano. Si può chiamarli anche *suoni-territorio*, perché servono a marcare un luogo, uno spazio particolare, con la loro presenza continua e onnipresente.

4.5. Il suono interno

Si chiamerà *suono interno* quello che, pur essendo situato nel presente dell'azione, corrisponde all'interno tanto fisico che mentale di un personaggio: si tratti di suoni fisiologici di respirazione, rantoli e battiti cardiaci (che si potrebbero chiamare *suoni interni oggettivi*), o di voci mentali, ricordi ecc. (che chiameremo *interni soggettivi* o *interni mentali*).

La già citata voce di Bruce Willis in *Senti chi parla* (doppiata in francese da quella di Daniel Auteuil)² è un caso interessante di voce interna parzialmente legata a un'esteriorizzazione gestuale. Essa viene posta come non sentita dagli altri, e riporta ciò che può pensare il neonato con la voce dell'adulto che diventerà, pur essendo associata a gesti che rappresentano il codice e i mezzi fisici di cui egli per il momento dispone.

4.6. Il suono «on the air»

Si chiameranno *suoni in onda* (*on the air*) i suoni presenti in una scena, ma trasmessi elettricamente per radio, telefono, amplificazione ecc., dunque sfuggenti alle leggi meccaniche dette «naturali» di propagazione del suono. Sempre di più, infatti, questi suoni di televisione, di autoradio o di interfono acquistano nei film che li utilizzano uno status particolare e autonomo. Vengono fatti sentire allo spettatore sia a pieno quadro, chiari e netti – come se l'altoparlante del film fosse direttamente collegato con la radio, il giradischi o il telefono evocati nell'azione; sia, in altri momenti, localizzati nella scenografia tramite tratti acustici che producono un effetto di distanziamento, di riverbero e di colorazione da altoparlante, con una serie di gradi intermedi tra questi due estremi. I suoni *on the air*, in teoria situati nel tempo reale della scena, oltrepassano dunque liberamente le barriere spaziali.

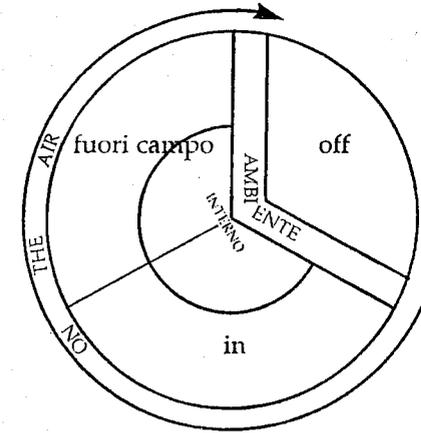
Un caso particolare di suono *on the air* è quello della musica trasmessa o registrata. Infatti, a seconda del peso particolare dato dalla registrazione (missaggio, regolazione dei livelli, uso di filtri, condizione di registrazione della musica) sia sulla *sorgente iniziale* del suono (la realtà degli strumenti che suonano o delle voci che cantano), sia al contrario sulla sua *sorgente terminale* (l'altoparlante presente nell'azione, che viene fatto sentire materialmente tramite l'uso di filtri, interferenze, risonanze ecc.), il suono della musica *on the air* attraverserà più o meno le zone in/off/fuori campo, e si posizionerà più o meno, per lo spettatore, come musica da schermo o come musica da buca. I *road movies*, come *Rain Man* (*id.*, 1988) di Barry Levinson, giocano in continuazione su questa oscillazione.

Ma già nel 1975, *American Graffiti* (*id.*) di George Lucas esplorava, con l'aiuto dell'ingegnere del suono Walter Murch, l'intera gamma delle possibilità presenti tra questi due casi estremi – e ciò a partire da una situazione semplice: i personaggi girano in macchina in un ambito geografico limitato, e sono sintonizzati sulla stessa stazione rock.

Lo stesso problema si ritrova per dialoghi presentati nella diegesi sotto forma di registrazione: essi ci rimandano al momento della loro produzione o a quello del loro ascolto?

Immaginiamo la scena di un film in cui un uomo ascolta un'intervista su magnetofono: da un lato, la qualità tecnica diretta, immediata, presente data al suo ascolto mira a rimandarci al momento dell'incisione; dall'altro, il «colore» particolare del materiale su cui il suono viene sentito, e l'acustica del luogo di audizione sono fortemente sottolineati, e ci riportano al luogo in cui viene sentita la registrazione.

In una sequenza di *Professione reporter*, in cui Jack Nicholson ascolta la registrazione di una conversazione che ha avuto con un uomo incontrato per caso, Antonioni ci fa oscillare da una posizione all'altra, e introduce così un flashback. L'intervista ascoltata da Nicholson si attualizza, e introduce la scena in cui ha avuto luogo il colloquio.



Così il nostro tricerchio si complica, ma si arricchisce anche, continuando a illustrare, proprio tramite le eccezioni che esso vi introduce, le differenti dimensioni e opposizioni poste in gioco:

- la distinzione acustico/visualizzato;
- la distinzione oggettivo/soggettivo o reale/immaginato;
- la differenza passato/presente/futuro.

L'importante è pensarle come zone legate le une alle altre – cosa che un modello topologico meno consumato e dispiegato su più dimensioni esprimerebbe ancora meglio. Ciò ci porta anche a completare la nostra riflessione sulla questione della *sorgente*, che condiziona tali distinzioni: ricordando, da un lato, che la nozione di sorgente del suono deve essere relativizzata e demoltiplicata, essendo la sorgente del suono, come abbiamo detto, un fenomeno a più stadi; d'altra parte, che la regia, la concezione stessa del film e della sua sceneggiatura sono suscettibili di porre più o meno l'accento su uno di questi stadi.

4.7. Luogo del suono e luogo della sorgente

Suono e sorgente del suono sono infatti, dal punto di vista spaziale, due fenomeni distinti. In un film, l'accento può essere messo sia sull'uno che sull'altra, e la questione del campo e del fuori campo si pone

allora in modo differente, a seconda di che cosa venga designato allo spettatore come «dentro» l'immagine o «fuori» di essa: il suono o la sua causa? È proprio perché queste due questioni, nettamente distinte, sono quasi sempre confuse in una sola, che possono verificarsi dei malintesi. Ma questa confusione non è anch'essa inscritta nel cuore della nostra stessa esperienza, come un intricato nodo di problemi?

Per esempio, il suono di un tacco di scarpa che colpisca il pavimento in un appartamento pieno di riverbero ha una sorgente assai puntuale, ma, in quanto suono, come agglomerato di diversi riflessi su pareti differenti, esso può riempire tanto volume quanto ne contiene l'appartamento in cui risuona.

Quanto infatti la sorgente di un suono può essere localizzata, anche se non sempre essa lo è, tanto il suono in sé è per definizione un fenomeno che tende a espandersi, come un gas, in tutto lo spazio disponibile.

Ora, nel caso dei suoni d'ambiente, che sono molto spesso il prodotto di una molteplicità di sorgenti puntuali (ruscello, canto d'uccelli), ciò che è importante è lo spazio abitato e delimitato dal suono, più che la sua origine multipuntuale.

Lo stesso caso si presenta nei film che mettono in scena una situazione di concerto: tramite il *découpage* e la realizzazione tecnica del suono e dell'immagine, si può porre l'accento sia sulla sorgente materiale e isolata del suono, lo strumento, il cantante; sia sul suono stesso in quanto riempie il luogo di ascolto – in questo caso, quindi, separato dalla sua sorgente, considerato indipendentemente da essa.

In generale, più il suono è riverberato, più è espressivo del luogo che lo contiene. Più esso è «secco», più è suscettibile di rimandare ai limiti materiali della sua sorgente – mentre la voce rappresenta un caso particolare, poiché, al contrario, è quando essa viene privata di ogni riverbero e sentita da vicino che nel cinema è suscettibile di essere al tempo stesso la voce che lo spettatore interiorizza in quanto propria, e quella che prende totalmente possesso dello spazio diegetico: a un tempo completamente interna e invadente tutto l'universo. È ciò che abbiamo chiamato la *Voce-Io*, oggetto di un capitolo particolare di *La voce nel cinema*. La voce deve questo statuto particolare al fatto di essere per eccellenza il suono che ci riempie provenendo da noi stessi.

Ma in questo gioco del campo e del fuori campo anche la musica d'accompagnamento rappresenta una forma di eccezione, confermando in tal modo la regola generale.

5. L'eccezione della musica

5.1. Musica da buca e musica da schermo

Chiameremo *musica da buca* quella che accompagna l'immagine da una posizione *off*, al di fuori del tempo e del luogo dell'azione. Questo termine fa riferimento alla buca dell'orchestra dell'opera classica.

Chiameremo *musica da schermo*, al contrario, quella che proviene da una sorgente situata direttamente o indirettamente nel luogo e nel tempo dell'azione, anche se tale sorgente è una radio o uno strumentista fuori campo.

Tutto questo, che abbiamo sviluppato nei capitoli di *Le Son au cinéma* dedicati alla musica, corrisponde a una distinzione osservata da molto tempo, ma chiamata finora con nomi diversi: alcuni parlano di musica non-diegetica nel primo caso e di musica diegetica nel secondo, di musica «commentativa» per la prima e «attuale» per la seconda, di musica soggettiva e oggettiva ecc. Per parte nostra, preferiamo fare ricorso a denominazioni che, senza pregiudicare la posizione soggettiva di questa musica quanto alla situazione mostrata, pongono semplicemente il luogo da cui essa proviene. D'altronde, una musica inserita nell'azione (come, in *Abschied* [Addio, 1930] di Robert Siodmak, il vicino pianista dei protagonisti, la cui musica accompagna e punteggia i loro stati emotivi) può essere in effetti tanto «commentativa» quanto una musica *off*. *La finestra sul cortile* (*Rear Window*, 1954) di Hitchcock ne è la dimostrazione permanente.

A partire da ciò, i casi misti o ambigui sono facilmente individuabili e delimitati:

– caso in cui la musica da schermo è inserita in una musica da buca con orchestrazione più ampia (qualcuno suona il pianoforte nell'azione, e l'orchestra in buca l'accompagna), come nelle commedie musicali o in *Un re per quattro regine* (*The King and Four Queens*, 1956) di Raoul Walsh;

– caso in cui la musica comincia come musica da schermo e prosegue come musica da buca, staccandosi dall'azione, o, caso inverso, quando al contrario una musica da buca si riassorbe in una musica da schermo emessa da uno strumento localizzato: per esempio nei vecchi film, nel momento del passaggio tra i titoli di testa e l'inizio dell'azione.

Per tacere degli esempi, numerosi nei film che si svolgono al giorno d'oggi, in cui la musica, essendo situata *on the air*, circola liberamente tra l'uno e l'altro tipo.

5.2. La musica come piattaforma girevole spazio-temporale

Ogni musica presente in un film (ma più facilmente le musiche da buca) è in grado di funzionare in esso come piattaforma girevole spazio-temporale; ciò vuol dire che la posizione particolare della musica è di non essere soggetta a barriere di tempo e di spazio, contrariamente agli altri elementi visivi e sonori, che devono essere situati in rapporto alla realtà diegetica, e non a una nozione di tempo lineare e cronologica.

Nello stesso tempo, la musica nel cinema è l'«attraversamuri» per eccellenza, capace di comunicare istantaneamente con gli altri elementi dell'azione concreta (per esempio, di accompagnare dall'*off* un personaggio che parla nell'*in*), e di oscillare istantaneamente dalla buca allo schermo, senza tuttavia rimettere in questione la realtà diegetica o colpirla con l'irrealtà, come farebbe una voce *off* che intervenisse nell'azione. Nessun altro elemento sonoro del film può disputare a essa questo privilegio. Fuori del tempo e dello spazio, la musica comunica con tutti i tempi e tutti gli spazi del film, ma lascia esistere questi ultimi separatamente e distintamente.

Quando per esempio i personaggi sono in movimento, la musica può aiutarli a superare istantaneamente grandi distanze e lunghi periodi di tempo. Si tratta di una figura assai frequente fin da *Alleluja* (*Hallelujah*, 1930) di King Vidor, in cui una canzone viene intonata quando i personaggi sono ancora sulla riva di un fiume; alla seconda strofa sono già sulla chiatta, e alla terza hanno raggiunto l'altra sponda. Si riconoscerà qui la formula del clip che, a beneficio di una base musicale che regna sull'insieme – e avendo come obbligo soltanto quello di seminare qua e là dei punti di sincronizzazione miranti a sposare l'immagine e la musica in maniera morbida –, permette all'immagine di muoversi a volontà nel tempo e nello spazio. In questo caso limite non c'è più, per così dire, scena audiovisiva ancorata a un tempo e uno spazio reali e coerenti.

In Vidor, la musica faceva indossare ai personaggi gli stivali delle sette leghe, dunque serviva a contrarre spazio e tempo. All'inverso, essa consente anche di dilatarli e, per esempio nelle scene di suspense, è essa a far accettare la convenzione di una durata fissata, eternizzata dal montaggio.

In breve, la musica è un ammorbidente di spazio e tempo.

Nelle lunghe scene di duello dei film di Sergio Leone, in cui i personaggi non fanno altro che stare fermi come statue uno di fronte all'altro, la musica di Ennio Morricone è preziosa per rendere accettabile una simile immobilizzazione del tempo. È vero che Leone ha anche tentato, all'inizio di *C'era una volta il West* (1968), di creare una

tale dilatazione del tempo senza usare la musica, e servendosi soltanto, sulla colonna audio, di un cigolio periodico di banderuola o di noria. Soltanto che in questo caso la situazione della sceneggiatura – una lunga attesa immobile – è stata scelta per giustificare l'immobilità dei personaggi. È altresì vero che questa formula il regista l'aveva inaugurata in riferimento all'opera lirica, e utilizzando scopertamente la presenza della musica.

3.5. Il suono nell'animazione: sonorizzare i tragitti

In un volume dedicato alla nascita della sensibilità musicale nel bambino, due studiosi, François Delalande e Bernadette Céleste, hanno riflettuto su un fenomeno banale e sottovalutato: le «produzioni sonore» di cui i bambini, quando si divertono insieme, punteggiano i loro giochi di spostamento di oggetti, di bambole, di pupazzetti, di macchinine ecc. Non parliamo qui dei dialoghi che attribuiscono ai loro personaggi, ma delle sonorizzazioni, o dei supposti effetti sonori, mediante cui li accompagnano con la bocca. Le osservazioni condotte al proposito da Delalande e Céleste sono per noi massimamente interessanti, perché pongono la questione stessa della sonorizzazione nel cinema, in particolare quando si tratta di animare disegni, pupazzi ecc. che non sono in carne e ossa, in altri termini nel caso del cinema di animazione.

A volte, rilevano i nostri ricercatori, queste emissioni vocali «fanno parte di un codice di espressione del sentimento» (l'«oooh» discendente che una bambina emette quando il personaggio con cui sta giocando rompe il proprio vestito); 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. Di dove possono venire i codici che presiedono a queste emissioni sonore spontanee finalizzate ad animare oggetti immobili?

Delalande e Céleste hanno cercato di individuare 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 riproduzione letterale quanto secondo un «simbolismo meccanico e anzi principalmente cinematico (movimento)». Non si tratterebbe di imitare il simbolismo attribuito alla cosa, bensì di evocare il movimento di quest'ultima per isomorfismo, in altri termini 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, in questo caso, 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.» Come non notare che questo tipo di rapporto tra suono e spostamento è lo stesso utiliz-

zato dal cinema di animazione, in particolare dai cartoon?

Riprendiamo il procedimento celebre e banale che consiste nell'accompagnare la salita di un pendio o di una scala con una figura musicale ascendente..., benché il passo di una persona che sale non si inerpicchi esso stesso sulla scala delle altezze. Ciò che dunque viene imitato in questo caso è, secondo un simbolismo spaziale universale dei gradi musicali, il tragitto e non il suono del tragitto. Nella maggior parte dei casi gli spostamenti – e il cinema di animazione ne contiene molti – vengono sonorizzati in questo modo.

D'altronde, è in aperto riferimento al cinema di animazione che si è scelto di chiamare *mickey-mousing* 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) ecc. Questo procedimento, criticato perché ridondante e già da noi ricordato a proposito de *Il traditore*, ha tuttavia una funzione evidente. Si faccia l'esperienza di guardare un film di Tex Avery senza sonoro, e in particolare senza commento musicale: le figure visive mute si accavallano le une sulle altre, si imprimono male nella percezione, corrono troppo in fretta. A causa della relativa inerzia dell'occhio e della sua pigrizia a paragone dell'agilità dell'orecchio nell'identificare e memorizzare figure mobili, il suono è in grado di imprimere sensazioni visive rapide, ed è per questo che si occupa più dei tragitti (di cui appoggia la percezione visiva) che della sua materia propria.

Da questo punto di partenza, sono possibili molte variazioni. Prendiamo *What Price Fleadow* (1948) di Avery, storia di un tenero idillio tra una pulce maschio e il cane randagio che le offre asilo nel proprio pelo, fino al giorno in cui una pulce femmina, su un altro cane... si può indovinare il seguito. Le differenti gag e azioni del film sono accompagnate e punteggiate dalle figure musicali che ci si può aspettare: quando la pulce salta, la musica salta con lei, come al circo. Ma in certi momenti, mediante piccoli tocchi sparsi e diabolici, il reale e il corporeo riemergono a livello dei suoni, per esempio quando un grosso cane schiaccia la pulce sotto i piedi: ne viene fuori un rumore di schiacciamento, discreto ma vero, simile a quello che abbiamo ricordato a proposito del film *La pelle*. Disagio. O quando il cane randagio è felice di ritrovare Homer, che torna da lui con una famiglia numerosa: alla prospettiva di accogliere tutte quelle personcine, l'animale disegnato ansima di piacere, e l'ansimare è concreto, realistico, canino. L'animalità, in Avery, non è mai molto lontana. E il

suono – l'indecidibile suono, al tempo stesso così preciso e così acuto nella percezione che ne abbiamo, e così aperto in tutto ciò che può raccontare – si infiltra nell'universo rassicurante, chiuso e privo di conseguenze del cartoon come una goccia di reale: una piccola, angosciante goccia di reale.

¹Nome d'arte dell'attore Jules Muraire (1883-1946) [N.d.T.].