



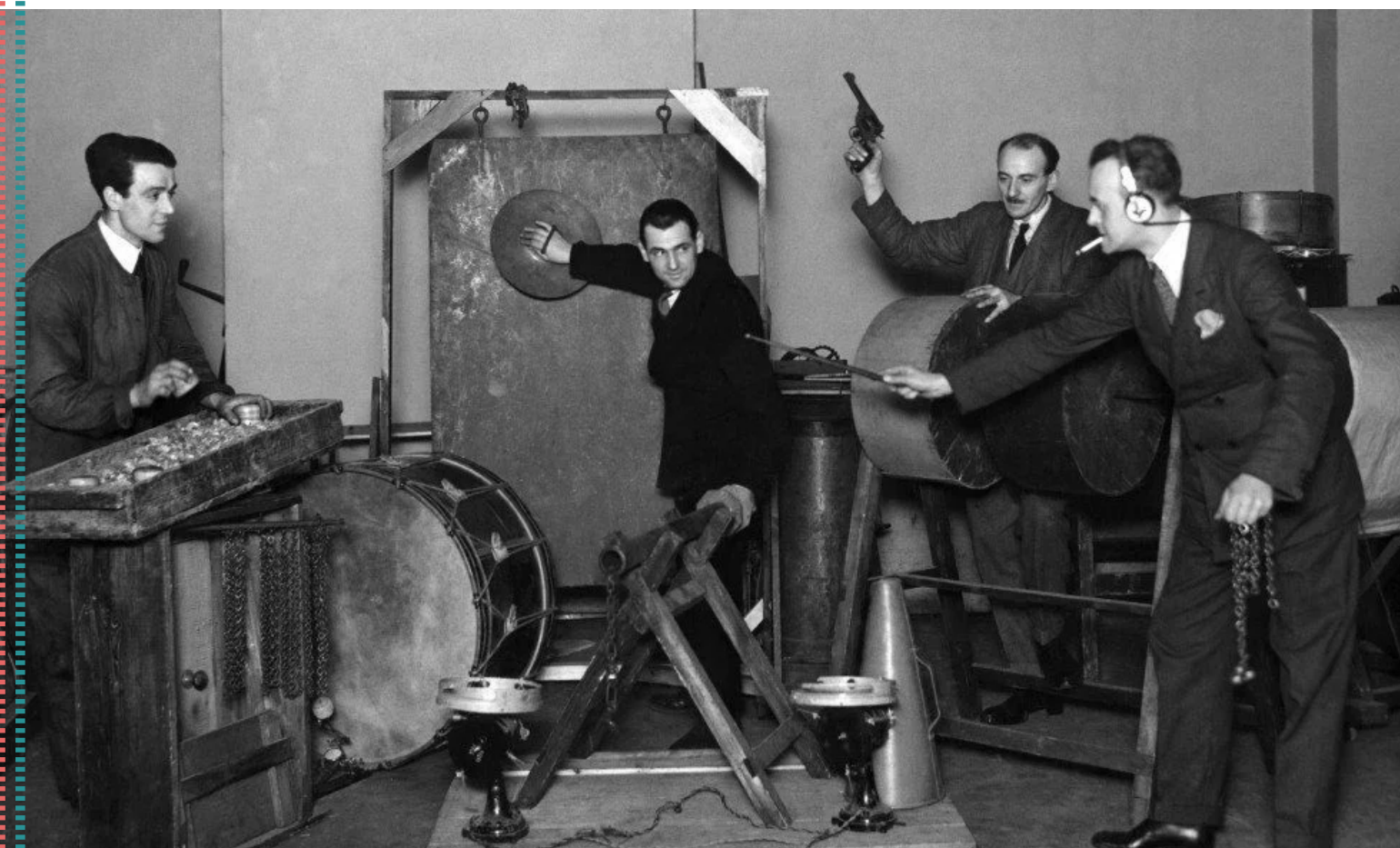
IL SUONO

NEL CINEMA

IL SUONO

NEL CINEMA

- PAG.3** INTRODUZIONE
- PAG.4** LA COLONNA SONORA
- PAG.4** FUNZIONI DELLA COLONNA SONORA
- PAG.6** SUONO DIEGETICO ED EXTRADIEGETICO
- PAG.7** LAVORAZIONE E CREAZIONE
DEL SONORO CINEMATOGRAFICO
- PAG.8** TECNICHE DI REGISTRAZIONE DEL SONORO
- PAG.9** POST-PRODUZIONE DEL SONORO
- PAG.11** BIBLIOGRAFIA





INTRODUZIONE

L'introduzione del sonoro sincronizzato, alla fine degli anni Venti del Novecento, fu una vera e propria rivoluzione nella storia del cinema, uno spartiacque sia dal punto di vista estetico che da quello tecnico e produttivo. Il suono al cinema era in realtà presente, perché già a partire dalle prime proiezioni dei fratelli Lumière si prese l'abitudine di far suonare un'orchestra (o, più frequentemente, un pianista) nella sala in cui il film veniva proiettato. Il repertorio consisteva perlopiù in opere classiche, ma già dal 1914 con *Cabiria* il regista Giovanni Pastrone commissionò ai compositori Ildebrando Pizzetti e Manlio Mazza delle composizioni originali che sarebbero poi state suonate dalle orchestre durante la proiezione. Ma fu solo con la possibilità di una sincronia stabile e definitiva tra pellicola e suoni, introdotta da sistemi come il **Vitaphone** e, poco più tardi, il **Movietone**, a rendere la colonna sonora (composta da musica, suoni, rumori) parte integrante dell'opera cinematografica. Tuttavia, nel repentino passaggio da muto al sonoro, favorito dal grande entusiasmo con cui il pubblico e le case di produzione cinematografiche accolsero la nuova tecnologia, furono tante le difficoltà che occorsero improvvisamente alla generazione di cineasti che aveva concepito e perfezionato il linguaggio del muto. L'organizza-

zione dei set, le forme narrative di riferimento, le doti attoriali necessarie: tutto andava improvvisamente rielaborato. Non c'è da stupirsi quindi se, in questa fase, furono numerosi gli autori che presero tempo, primo fra tutti Charlie Chaplin, che dopo un primo momento in cui si interrogò sul da farsi e fece delle sperimentazioni anche molto coraggiose nei film *Il circo* (1928), *Luci della città* (1931) e *Tempi Moderni* (1936) passò definitivamente al sonoro solo nel 1940 con *Il Grande Dittatore*.

LINK 1 - STORIA DELL'AVVENTO DEL SONORO

Video **YOUTUBE**

Dunque l'aspetto sonoro, apparentemente non così rilevante in un linguaggio visivo come quello cinematografico, ha inciso drasticamente sulla storia del cinema. Questo perché il sonoro non è semplicemente un complemento delle immagini, ma un elemento essenziale che contribuisce a creare senso, emozione e significato.



LA COLONNA SONORA

La colonna sonora è la parte audio di un film, composta dal **dialogo**, dagli **effetti sonori** e dalla **musica**, mescolati insieme. Si chiama così perché è inserita come traccia (mono, stereo o multicanale) sincronizzata alle immagini (i fotogrammi), impressionando una parte della pellicola cinematografica (la "colonna") e ricreando la forma dei segnali audio che verranno letti da un apposito dispositivo del proiettore, trasformandosi poi in suoni da diffondere nella sala cinematografica durante la proiezione del film.

Più in generale, si dice **colonna sonora** la parte artistica sonora del film o di un'opera audiovisiva, ed è strutturata in modo che abbia un qualche tipo di nesso logico con le immagini che si susseguono nei film.

FUNZIONI DELLA COLONNA SONORA

Il sonoro svolge molteplici funzioni nel cinema:

- **Funzione narrativa o informativa:** la voce dei personaggi, i dialoghi e i monologhi interiori contribuiscono direttamente alla narrazione, rivelando dettagli della trama e dello sviluppo dei personaggi.

- **Funzione emotiva:** la musica e gli effetti sonori hanno il potere di influenzare le emozioni dello spettatore, amplificando tensioni, drammatiche o comiche, e creando atmosfere suggestive.

Es. *Psycho* (1960): la famosa scena della doccia utilizza una colonna sonora stridula e ritmata per creare un'intensa sensazione di terrore.



- **Funzione realistica:** i suoni ambientali aiutano a creare un senso di realismo, rendendo il mondo del film credibile e coinvolgente.

Es. *Blade Runner* (1982): il paesaggio sonoro urbano, con i suoi rumori di fondo e annunci pubblicitari, crea un senso di spazio tridimensionale nella Los Angeles del futuro.



- **Funzione simbolica:** il suono può assumere anche una valenza simbolica o metaforica, diventando un elemento chiave nella creazione di significati nascosti o paralleli al livello visivo.

Es. *Il padrino* (1972), ad esempio, il suono di una porta che si chiude segna metaforicamente l'ingresso definitivo di Michael Corleone nel mondo della criminalità organizzata.





- **Ritmica:** il suono influenza il ritmo del montaggio e crea dinamica all'interno delle scene, guidando l'attenzione dello spettatore e il flusso narrativo.

Es. *Whiplash* (2014): il ritmo della batteria non solo accompagna ma guida il ritmo del montaggio del film.

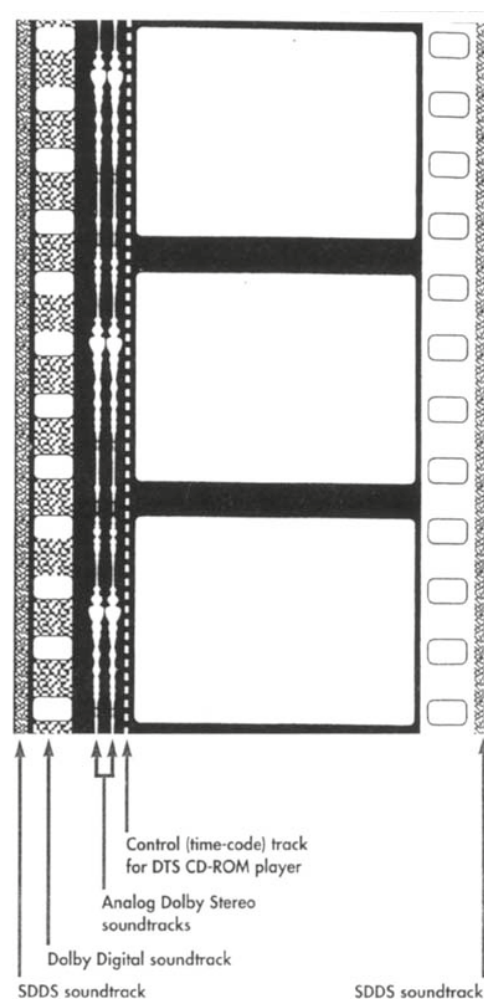
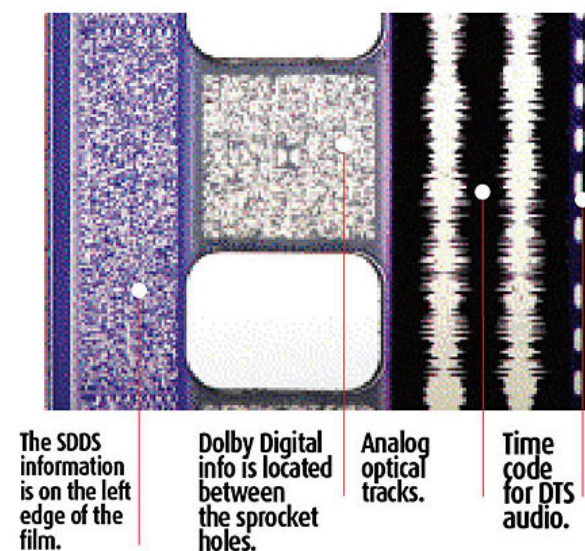


- **Contrappunto:** il suono può essere usato in contrasto con le immagini per creare ironia, tensione o per sfidare le aspettative del pubblico.

Es. *Arancia meccanica* (1971): l'uso di musica classica allegra durante scene di violenza crea un inquietante contrasto.

LINK 2 - LE FUNZIONI DEL SUONO

Video [YOUTUBE](#)





SUONO DIEGETICO ED EXTRADIEGETICO

Come abbiamo visto, la colonna sonora del film è costituita da tre categorie: i dialoghi, gli effetti sonori e la musica. Questi tre aspetti possono essere analizzati in funzione di tre parametri: lo **spazio**, l'**inquadratura** e la **fonte**; a seconda di questi il suono cinematografico può essere classificato come diegetico o extradiegetico, cioè determinare se è parte della narrazione o no.

Il **suono diegetico** proviene da una fonte sonora presente nella scena (una televisione accesa, un personaggio che suona, un'ambulanza a sirene spiegate che arriva, etc). Ha una valenza principalmente informativa sull'ambiente. Il suono diegetico si dice essere in campo se la fonte di cui proviene è all'interno dell'inquadratura, altrimenti è fuori campo.

Un suono è invece **extradiegetico** se non appartiene direttamente alla narrazione del film, non viene ascoltato dai personaggi: è un suono che entra in relazione con la storia del film dall'esterno. Ugualmente, per musica extradiegetica si intende quella musica che funge da commento, da amplificazione drammatica ed è da considerarsi come musica esterna di accompagnamento: essa non viene mai sentita dai protagonisti che si muovono nella scena, è dedicata solo agli spettatori che tramite questa riescono a comprendere a fondo il senso della sequenza in questione. Un esempio di suono extradiegetico è la voce narrante.

LA SOGGETTIVA SONORA

La soggettiva sonora è una tecnica cinematografica che consiste nel far sentire al pubblico esattamente ciò che percepisce un personaggio dal punto di vista uditivo. Attraverso questo strumento narrativo, il regista ci immerge completamente nell'esperienza sensoriale del protagonista, permettendoci di "sentire" la realtà filtrata attraverso la sua condizione fisica, emotiva o psicologica.

A differenza della colonna sonora tradizionale, che accompagna l'azione dall'esterno, la soggettiva sonora ci pone letteralmente "dentro le orecchie" del personaggio. Questo può significare amplificare certi rumori, attutirne altri, distorcere i suoni o creare un paesaggio sonoro che riflette lo stato d'animo del protagonista.

Un esempio particolarmente efficace di questa tecnica si trova in "Palazzina LAF" di Michele Riondino, nella sequenza in cui il protagonista entra per la prima volta nella palazzina. In questa scena, il regista utilizza la soggettiva sonora per trasportarci completamente nell'universo percettivo del personaggio, il regista utilizza la soggettiva sonora per trasportarci completamente nell'universo percettivo del personaggio, coinvolgendoci emotivamente.



LAVORAZIONE E CREAZIONE DEL SONORO CINEMATOGRAFICO

Generalmente il suono viene pensato e scritto già in fase di sceneggiatura tramite delle indicazioni scritte che seguono un codice preciso:

- *in*: suono diegetico esteriore la cui fonte è nella scena e viene avvertito dai personaggi, quindi in campo;
- *off*: suono diegetico esteriore la cui fonte non è nella scena ma è udibile dai personaggi, quindi fuori campo;
- *over*: suono diegetico interiore fuori campo (voce pensiero) e il suono extradiegetico (musica di commento, voce narrante).

Per sintetizzare meglio la differenza tra i codici, possiamo fare una tabella:



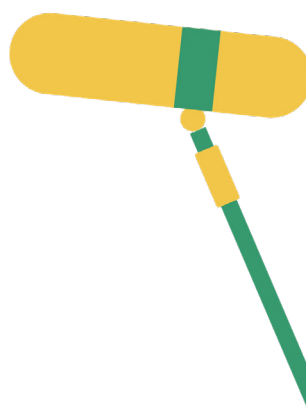
Se prendiamo l'immagine di *La finestra sul cortile* (1954) il telefono che squilla è un suono *IN*, lo vediamo in campo affianco a James Stewart mentre l'ambulanza e le macchine che sentiamo sono un suono *OFF*, fuori campo non visibile.

over	diegetico interiore e non	voce pensiero/ commento	solo spettatori
-------------	------------------------------	----------------------------	-----------------

CODICE	TIPO DI SUONO	ESEMPIO	NOTA
<i>in</i>	diegetico in campo	telefono che suona	personaggi lo ascoltano
<i>off</i>	diegetico fuori campo	sirena ambulanza fuori campo	personaggi lo ascoltano

Gli stessi codici si utilizzano per le voci, così come per i rumori ambientali, utili a rendere credibile la ricostruzione dell'ambiente:

- *voice in*: voce proveniente da un personaggio inquadrato;
- *voice off*: voce proveniente da personaggio fuori scena;
- *voice over*: voce proveniente da personaggio escluso in modo radicale dalla scena, in quanto di un'altra realtà o tempo (es. voce narrante).



TECNICHE DI REGISTRAZIONE DEL SONORO

Dopo la scrittura della sceneggiatura, se la produzione dà il via alla lavorazione vera e propria del film, iniziano finalmente le riprese. La registrazione del sonoro sul set è una fase delicata del processo di produzione cinematografica e coinvolge diversi strumenti e tecniche che garantiscono la cattura dei dialoghi e dei suoni ambientali in modo chiaro e fedele. Alcuni degli strumenti utilizzati sono:

- **Boom e microfoni direzionali:** il microfono direzionale è uno strumento utilizzato per registrare i suoni a distanza, in particolare i dialoghi, mantenendo fuori dalla registrazione il rumore di fondo indesiderato. Questo tipo di microfono è montato su un'asta (boom) e viene manovrato da un tecnico del suono per restare il più vicino possibile agli attori senza entrare nell'inquadratura.

- **Microfoni lavalier:** i microfoni lavalier (o microfoni "a clip") sono dispositivi piccoli e discreti che vengono fissati direttamente sugli attori, spesso nascosti sotto i vestiti. Questo tipo di microfono è ideale per catturare dialoghi in maniera ravvicinata, soprattutto in situazioni in cui l'uso di un microfono direzionale risulta complesso, ad esempio durante scene con molto movimento o dialoghi in luoghi rumorosi.

Queste tipologie di microfono possono poi essere integrate a **registratori multitraccia**, i quali consentono di catturare simultaneamente più tracce sonore su diversi canali. Ogni traccia può corrispondere a un microfono specifico, come un microfono direzionale o un lavalier, o a un suono ambientale registrato da un altro microfono. La possibilità di registrare diverse tracce separate è essenziale, poiché offre ai tecnici del suono maggiore flessibilità durante la fase di post-produzione.

LINK 3 - IL LAVORO DEL SOUND DESIGNER

Video YOUTUBE



POST-PRODUZIONE DEL SONORO

Dopo la registrazione sul set, il suono passa alla fase di post-produzione, dove viene raffinato, manipolato e integrato con le immagini del film. Questa fase comprende il **montaggio del suono**, il missaggio audio e il sound design. Il montaggio del suono è il processo attraverso il quale le tracce audio registrate vengono selezionate, tagliate e sincronizzate con le immagini. Questa fase prevede il ripulire i dialoghi da eventuali rumori di fondo, selezionare i migliori frammenti di suono e aggiungere ulteriori effetti sonori per migliorare la narrazione. In questa fase il **dialogo** è uno degli elementi centrali. Spesso, le registrazioni dei dialoghi sul set devono appunto essere "ripulite" o sostituite con registrazioni aggiuntive fatte in studio, attraverso una tecnica simile al doppiaggio chiamata **ADR** (Automated Dialogue Replacement). Questo processo consente di ottenere dialoghi chiari e di alta qualità, soprattutto quando le condizioni sul set non permettono una registrazione perfetta.

In questa fase di post-produzione spesso vengono aggiunti gli **effetti sonori** per migliorare l'esperienza uditiva. I suoni di passi, porte che si chiudono o oggetti che si muovono, noti come **effetti Foley**, vengono registrati separatamente in studio per dare un maggiore realismo alle scene. I tecnici che si occupano della creazione di questi sono detti anche **rumoristi**.

Questi suoni vengono poi sincronizzati con le immagini del film. La fase successiva è quella del



missaggio audio la fase in cui tutti gli elementi sonori – dialoghi, effetti sonori, musica – vengono bilanciati e combinati in una singola traccia finale. Questo processo richiede grande precisione per assicurarsi che ogni elemento sia udibile nel giusto contesto e che il suono non sovrasti o interferisca con le altre componenti, e si chiama **bilanciamento**. Un altro elemento cruciale del missaggio audio è la creazione di una **prospettiva sonora** coerente con l'immagine. Se un personaggio si allontana dalla macchina da presa, il suo dialogo deve gradualmente diventare più debole, creando un effetto di distanza e contribuendo al realismo della scena.

Tutti questi processi fanno parte del **sound design**, la parte più creativa del processo di post-produzione del sonoro e che riguarda la creazione di paesaggi sonori unici, arricchendo la narrazione e contribuendo a definire l'atmosfera e il tono del film. Il sound designer spesso crea suoni completamente nuovi per oggetti o ambienti che non esistono nel mondo reale. Nel cinema di fantascienza, ad esempio, i suoni delle astronavi o delle creature aliene vengono creati attraverso una combinazione di suoni registrati e manipolati digitalmente. Il sound design diventa un vero e proprio processo di creazione artistica, dove la progettazione sonora contribuisce a rendere verosimile l'universo narrativo del film e il **sound designer** è una figura chiave nel suo processo di creazione. Il suo ruolo va oltre la semplice manipolazione dei suoni registrati: è responsabile della concezione, creazione e integrazione di tutti gli elementi sonori all'interno del film. I suoi compiti si possono riassumere in:

- **Concettualizzazione dell'ambiente sonoro**: il sound designer lavora a stretto contatto con il regista e il montatore per sviluppare una visione chiara dell'ambiente sonoro del film. Questo implica immaginare come dovrebbe "suonare" un determinato ambiente, se i suoni devono essere realistici o stilizzati, e come il suono possa supportare la narrazione visiva. A volte, il suono diventa una parte essenziale della narrazione, come nei film di Christopher Nolan o Denis Villeneuve, dove il sound design gioca un ruolo centrale nel coinvolgimento emotivo dello spettatore.

- **Creazione di suoni caratteristici:** uno degli aspetti più affascinanti del lavoro del sound designer è la creazione di suoni caratteristici, unici e memorabili. Questi suoni possono essere creati attraverso un mix di registrazioni dal vivo, campionamenti digitali, e manipolazioni elettroniche. I sound designer devono spesso lavorare con materiali non convenzionali per ottenere il risultato desiderato.

Es. Il celebre suono della spada laser di Star Wars è stato creato combinando il ronzio di un proiettore con il feedback sonoro di un microfono.

Negli ultimi anni, il suono cinematografico ha visto una serie di innovazioni tecnologiche che hanno ampliato le possibilità espressive. L'avvento di tecnologie immersive come **Dolby Atmos** permettono una maggiore immersione sonora, offrendo un'esperienza tridimensionale dove i suoni possono provenire da qualsiasi direzione, anche dall'alto. Questo tipo di audio immersivo aggiunge una profondità ulteriore alla narrazione, consentendo ai sound designer di "muovere" i suoni nello spa-

zio, creando ambienti più realistici e coinvolgenti. Anche il **suono binaurale** è una recente tecnica che permette di ricreare l'esperienza uditiva tridimensionale utilizzando due canali audio (stereo) per simulare il modo in cui l'orecchio umano percepisce i suoni nello spazio.

In conclusione, il sonoro nel cinema è un elemento cruciale e non solo accessorio all'immagine. Come abbiamo visto, ha il potere di arricchire la narrazione, creare atmosfere, manipolare il tempo e lo spazio, e persino offrire interpretazioni attraverso un suo uso simbolico. Negli anni, il sonoro si è evoluto da un semplice accompagnamento a un vero e proprio strumento espressivo che i registi insieme ai sound designer utilizzano per guidare e influenzare l'esperienza dello spettatore. Il suono, dunque, è un aspetto essenziale del cinema, capace di amplificare enormemente il potere di una storia cinematografica.

LINK 4 - IL LAVORO DEL SOUND DESIGNER
Video YOUTUBE



BIBLIOGRAFIA

- *L'audiovisione: suono e immagine nel cinema* (Michel Chion)
- *Un'arte sonora, il cinema. Storia, estetica, poetica* (Michel Chion)
- *La musica al cinema. Per ascoltare i film* (Gilles Mouëllic)
- *La musica nel cinema: musica, immagine, racconto* (Cristina Cano)
- *Il suono nel cinema. Storia, teoria e tecniche* (Paola Valentini)
- *Ascoltare il cinema. Studi sul suono nel film* (Mauro Di Donato)

PER APPROFONDIRE IL SONORO CINEMATOGRAFICO

visita la pagina di **A scuola di Cinema**
e in particolare la pagina dedicata
al **suono** con video lezioni,
schede e dossier dedicati.



Iniziativa realizzata nell'ambito del Piano Nazionale Cinema e Immagini
per la Scuola promosso da MiC-Direzione Generale Cinema e MIM.

