



Sound
Design
Audiovisione

CFP BAUER- Corso di Sound Design

Docente: **Fabio Volpi**

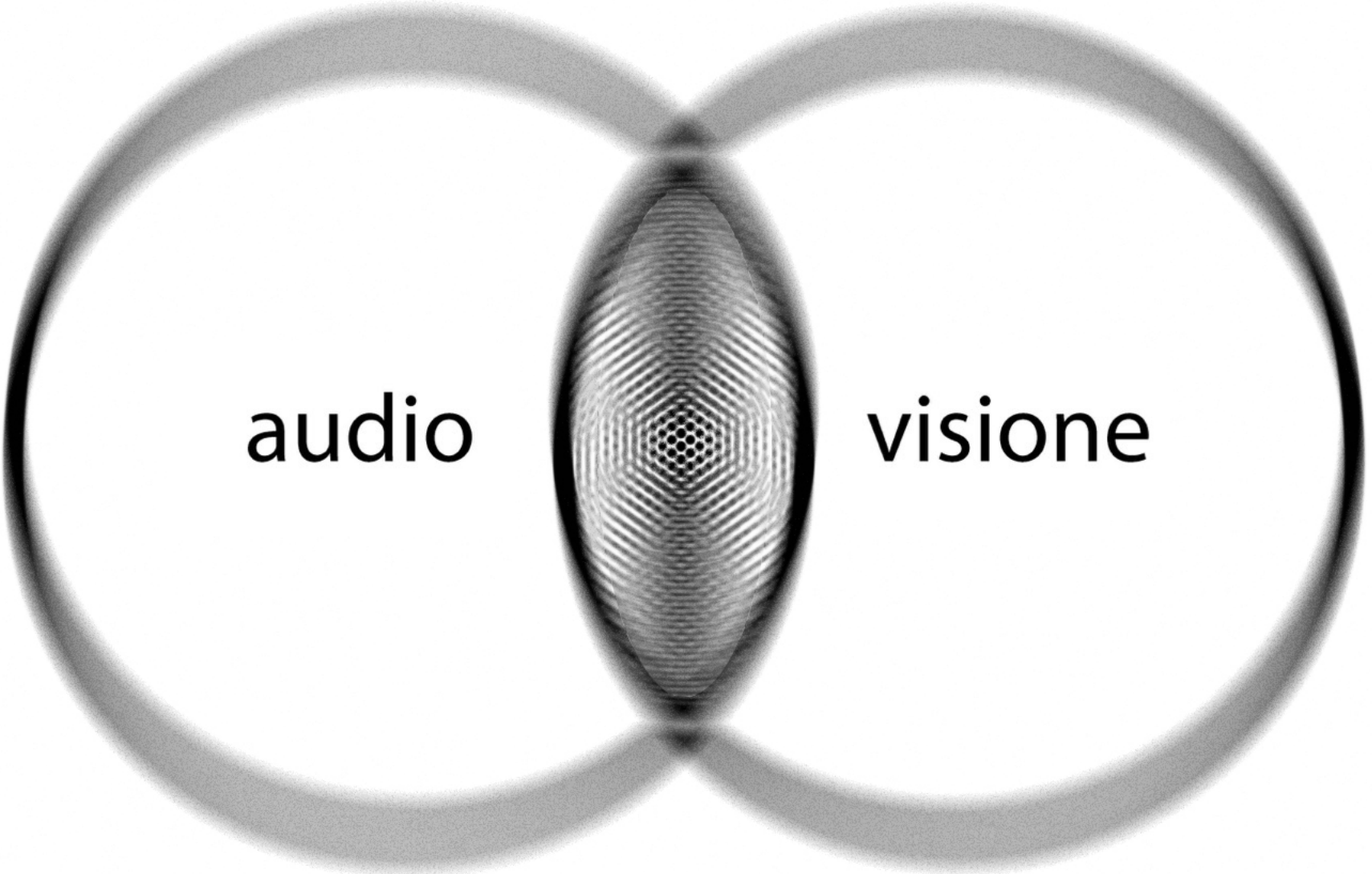
e-mail: **dies.project@gmail.com**

sito web: **dies-project.com**

canale youtube sound design:

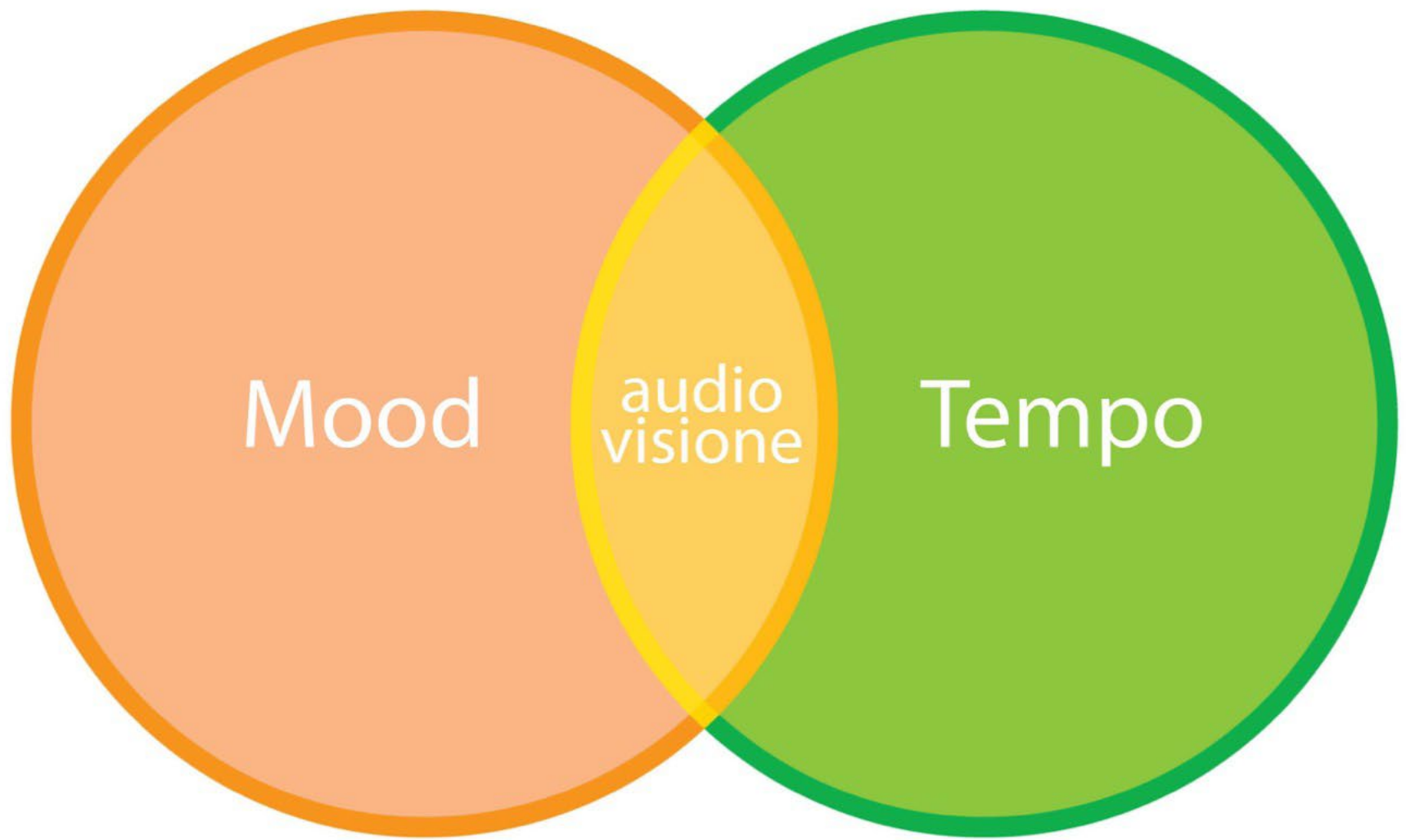
<https://www.youtube.com/playlist?list=PLIMENKKdKUMhpVt3KXo25yvZ5cMDktnOF>

Audiovisione



audio

visione



Mood

audio
visione

Tempo

Suono e immagini

Nonostante siamo tutti abituati ad essere quotidianamente assediati da messaggi visivi di qualsiasi tipo, si potrebbe sostenere che il rapporto del suono con le immagini, immobili o in movimento, sia di tipo subordinato oppure decorativo di una comunicazione basata su messaggi di tipo visivo.

La concezione che se il sonoro venisse a mancare non si avrebbe perdita di significato è falsa, perché il suono è un elemento importante per arricchire e rendere più appropriato e comprensibile il messaggio.

Suono e immagini : temporalità

Il rapporto fra suono e immagini si sviluppa in **due cornici di riferimento** differenti: tendenzialmente delimitata quella delle **immagini** (lo schermo), relativamente definita quella dei **suoni** (gli altoparlanti).

Un altro aspetto rilevante del rapporto immagine/suono è quello riguardante **la percezione temporale; il flusso dei suoni (una musica, una sequenza sonora) contamina il modo di percepire lo scorrere delle immagini.**

Ogni suono, anche il più breve, descrive una traiettoria temporale.

La musica è l'arte temporale per eccellenza, non si può dire di avere un'immagine complessiva di una composizione fin quando non la si ascolta dall'inizio alla fine. **Da questo si evince che le immagini non possiedono una loro specifica temporalità, ma la mutuano dalla loro interazione con la musica.**

Suono e immagini : audiovisione

L'Audiovisione è il titolo del libro del critico cinematografico e compositore **Michel Chion**, il cui titolo esplica in modo chiaro la posizione dell'autore il quale afferma che quando ci troviamo di fronte ad un prodotto composto da immagini e suono non lo vediamo ma lo audio-vediamo; nel senso che la comprensione globale di tale prodotto è indissolubilmente legata alla cognizione delle relazioni fra il piano visivo e quello sonoro.

Il suono è il valore aggiunto della percezione audiovisiva

“Con il termine valore aggiunto indico il valore espressivo e informativo con il quale **il suono arricchisce una data immagine in modo da creare l'impressione definita, nell'esperienza immediata o ricordata che si ha di essa, che questa informazione o espressione venga “naturalmente” da quello che si è visto, e sia già contenuto nell'immagine stessa**”.

(M.Chion, 1990)

Suono e immagini : audiovisione

Chion definisce due modalità principali in cui la musica il sonoro, può entrare in relazione con le immagini:

- 1- empatica (e quindi sincronica)**
- 2- oppure anempatica – asincronica**

L'effetto empatico si ha quando la musica entra in stretta relazione con le immagini anche attraverso il fraseggio, l'articolazione temporale, il contenuto.
(Esempio: [cartoons warners brothers](#)).

L'effetto opposto avviene quando **“la musica esibisce la sua indifferenza rispetto alla situazione della scena, progredendo in modo stabile, imperterrito e ineluttabile, senza avere apparenti legami con essa”**.

La relazione anempatica, non è un abbinamento fra due elementi completamente indipendenti ma è una modalità per accrescere ancora di più il valore aggiunto che il sonoro dona alle immagini.

(Esempio: [Zabriskie Point](#) o [2001 Odissea nello spazio](#))

Suono e immagini : audiovisione

L'iper **sincronicità** può causare una mancanza di aspettativa e rende **prevedibile** il flusso audiovisivo.

L'eccessiva **asincronia** del rapporto suono-immagini può causare **difficoltà** nella comprensione.

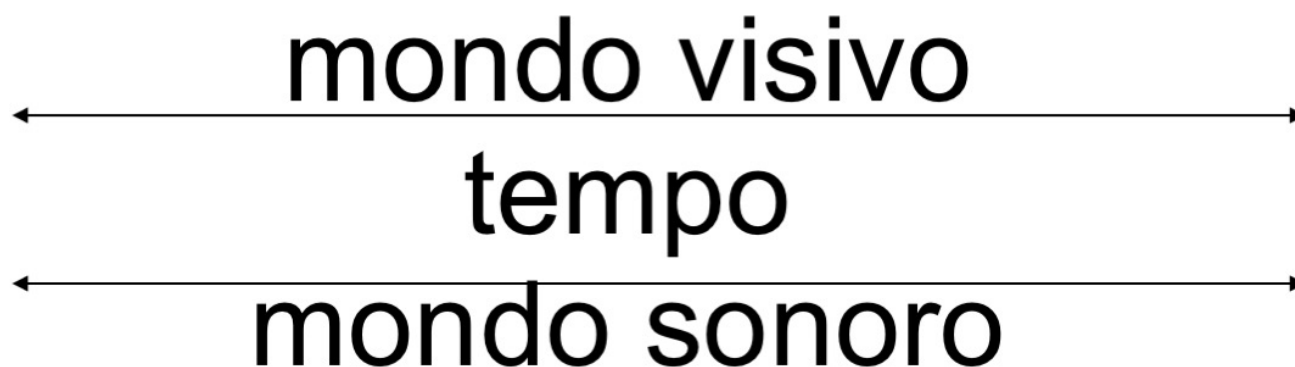
Il rapporto tra queste due maniere di concepire il rapporto audiovisivo deve quindi essere posto in **relazione dinamica**, avvalendosi ove necessario, di effetti audiovisivi.

Effetti audiovisivi

Suono e immagini : effetti audiovisivi

Nell'ambito degli eventi sonori vengono definiti come effetti sonori, tutti quegli eventi sonori artificiali funzionali alla resa della scena o sequenza di immagini.

Possiamo estendere questa categoria, parlando di effetti audiovisivi (o audiovisiogenici) identificando gli **effetti causati dalla combinazione fra suoni e immagini in relazione alla "percezione dello spazio, materia, volume, significato, espressione, organizzazione dello spazio e del tempo"** (Chion, 2000).



Suono e immagini : effetti audiovisivi - sincresi

Gli effetti audiovisivi possono essere classificati secondo tre categorie principali:

Effetti di resa e materia

Effetti scenografici

Effetti temporali e di fraseggio

Suono e immagini : effetti audiovisivi - sincreasi

Uno dei principali effetti è quello della **sincreasi**, un neologismo inventato da Chion composto dalle parole sincronismo e sintesi.

La sincreasi è un effetto che ci fa percepire come un unico fenomeno un suono e un evento visivo con la sola condizione che essi debbano accadere simultaneamente.

Ma l'importanza della sincreasi è che ci induce a stabilire un collegamento stretto **anche fra suoni e immagini che nella realtà non hanno alcuna correlazione.**

(Esempio: C. Cunningham – Ciclop)

Suono e immagini : effetti di resa

L'effetto di resa è sicuramente il più utilizzato e percepito perché è l'essenza della finzione, in senso positivo, e dell'immaginazione che è alla base di qualsiasi contesto audiovisivo.

La resa è quell'effetto che ci fa percepire un suono come reale anche se nella realtà i suoi tratti sarebbero molto diversi; "il suono rende (veicola, esprime) le sensazioni associate alla situazione" (Chion, 2000).

Esempio: "Il meraviglioso mondo di Amélie" (1':23, 1':56")

Suono e immagini : effetti di resa

Un altro effetto di resa e materia, riguarda gli indici **sonoro/materici**.

Questa definizione si riferisce a qualsiasi aspetto del **suono che “rifletta, più o meno precisamente, la sua natura materiale e la storia concreta della sua produzione”** (Chion, 2000).

Gli indici possono rivelare la natura della sorgente sonora, la sua consistenza, il tipo di azione che ha prodotto il suono.

Per esempio, il tipo di suono dei passi di un personaggio, di cui non vediamo i piedi e la superficie su cui cammina, può indicarci se sta camminando su un marciapiede di cemento, su una strada sterrata, sull'erba.

Questi indizi sonori ci permettono di ricostruire tutti gli elementi della scena e di comprendere a pieno quello che sta accadendo nella narrazione.

(Esempio: [passi nel buio](#))

Suono e immagini : effetti scenografici

Il sonoro ha, vari tipi di effetti anche sulla scenografia che in alcuni casi potrebbe essere chiamata **scenografia audiovisuale** (Chion, 2000).

È il caso di quell'effetto di **estensione dello spazio sonoro**.

Mediante l'inserimento di elementi sonori ambientali si può **ampliare la scena** dove sta avvenendo l'azione facendoci immaginare che esiste qualcos'altro al di là di quello che viene rappresentato sullo schermo.

Nel film *Il meraviglioso mondo di Amélie* in molte scene di interni, per esempio quella del colloquio con la portiera dello stabile, si possono udire suoni dell'esterno, si ascoltano i passi nelle scale, voci, macchine che passano nella strada vicina e altro ancora.

Esempio: "*Il meraviglioso mondo di Amélie*" (15':15")

Suono e immagini : effetti scenografici

La sospensione è un effetto che permette alla scenografia sonora di sottolineare la drammaticità della narrazione audiovisiva.

I suoni ambientali o urbani di una scena vengono soppressi benché ancora presenti nella scena per accentuare la sensazione dell'**imminenza di qualcosa di importante, tragico o fausto, che sta per avvenire.**

(Esempio: Mission Impossible)

Suono e immagini : fraseggio

Il fraseggio è il modo di articolare in maniera espressiva l'esecuzione di un brano, in generale, nel discorso parlato (e scritto) **il fraseggio è dettato, dalla natura del discorso, dalla punteggiatura e dall' intonazione.**

Ancora tu? Ma non dovevamo vederci più?

Ancora tu! Ma non dovevamo vederci più!!!

Ancora tu... ma... non dovevamo vederci più...

Chion definisce fraseggio audiovisuale "tutto ciò che in una sequenza filmica riguarda **la costruzione del tempo e del ritmo** attraverso mezzi quali puntualizzazione, pause, congelamento della sequenza, anticipazione e rilascio" (Chion, 2000).

(Esempio: Chris Cunningham & Aphex Twin - Rubber Johnny)

Suono e immagini : punti di sincronizzazione

Il suono è un importante mezzo di fraseggio audiovisuale perché alcuni suoni possono avere effetto di puntualizzazione, oppure di chiusura, sottolineatura e costruzione dell'evoluzione temporale.

Un utilizzo importante del suono riguarda la distribuzione di punti di sincronizzazione, momenti in cui suono e immagini si sincronizzano e in generale, sottolineano situazioni importanti nella narrazione audiovisiva.

(Esempi: <http://idents.tv/blog/>
<http://beohm.com/identica/abc1in2011/abc1thinkentertainment.mp4>
<http://idents.tv/videos/OprahWinfreyNetwork-Montage.html>)

Suono e immagini : temporizzazione

La temporizzazione è un effetto audiovisivo che permette al suono di:

influenzare e contaminare la percezione della durata delle immagini

facendo risaltare quella che la sequenza di immagini possiede oppure donandone una che la sequenza non possiede.

Suono e immagini : Animazione temporale delle immagini

Per animazione temporale delle immagini si intende il fenomeno per cui:

il suono tende a creare un movimento temporale che l'immagine non ha o modifica quello esistente.

Prendete un'immagine statica o con pochissime evoluzioni cinetiche, e combinatela con una musica che scorre velocemente. Lo scorrere temporale della musica darà all'immagine un movimento che essa non possiede.

Suono e immagini : effetti di Linearizzazione

Il caso della linearizzazione riguarda invece:

l'imposizione di un senso di successione a immagini che non hanno un apparente legame di concatenazione temporale.

Inquadrature con immagini fisse con soggetti differenti possono essere disposte a piacimento in un montaggio, **ma se vengono collegate ad una musica o dei suoni che le accompagnano**, queste immagini acquistano un legame di successione fra loro che non è possibile alterare.

(esempio: progetto fotografico a Dakar)

Suono e immagini : effetti di vettorizzazione

La vettorizzazione, crea direzionalità, anticipazione e senso di attesa.

In questo caso, il suono orienta la percezione audiovisiva verso qualcosa che **sta per avvenire nella narrazione.**

Potremmo, quindi, affermare che la vettorizzazione è un effetto che ha il potere di orientare la fruizione della narrazione audiovisiva,

Suggerendoci e anticipando quello che potrà accadere.

(Esempio: Amelie scena 7-13':46")

Suono e immagini : effetto di dissonanza

Nella sua teoria dell'audiovisione Chion contempla anche alcuni casi in cui suono e immagine non sono combinati ma divisi; per questo motivo chiama questo effetto, con un gioco di parole, **audio-divisione**.

Due effetti di audio-divisione sono la **dissonanza audiovisuale, quando cioè gli eventi sonori sono incongruenti con la scena rappresentata, ad esempio suoni di un ambiente di campagna in un scena del traffico urbano.**

Il suono fantasma, è invece un suono che viene **suggerito dall'immagine ma non percepito.**

Chion parla anche dell' **immagine fantasma**, un' **immagine che viene suggerita dal suono ma non vista**, come il suono dei gabbiani non presenti in una ripresa di una spiaggia, per esempio.

Suono e immagini : diegetico, in campo – extradiegetico, fuoricampo

“Nel cinema l'aggettivo **“diegetico”** riferito al sonoro è utilizzato **specificatamente per definire il suono avvertito dai personaggi** della narrazione.

Se un personaggio entra in una stanza dove vediamo qualcuno che sta suonando, il suono è diegetico. Tale specificazione è fondamentale per distinguere tra **sonoro fuori campo e suono “off” (oppure “off-screen”)**, cioè **non percepito dal personaggio**.

(Esempio: Quentin Tarantino, Reservoir Dogs (1992))

Bibliografia:

Lelio Camilleri, Il peso del suono, 2005 Apogeo.

Michel Chion: L'audiovisione. Suono e immagine nel cinema, 2001 Lindau.
<http://www.soundesign.info/libri/laudiovisione-suono-e-immagine-nel-cinema-michel-chion-temp>