

*LA DIMENSIONE SONORA NEL CINEMA:*  
*riflessioni e stimoli per una didattica dell'audiovisione*  
di Mauro Lupone

Introduzione

Sottoporsi ad una visione cinematografica significa indiscutibilmente lasciarsi condurre per mano in un viaggio che investe i sensi nello spazio e nel tempo. Un volo in cui, parafrasando Shakespeare, “anche in guscio di noce si può essere re di spazi infiniti”. Un volo in cui si è tuttavia anche benevolmente compiacenti rispetto all'illusione, all'inganno che il mezzo stesso veicola per la sua stessa natura tecnologica di riproduzione, accettando di firmare nell'esperienza audiovisiva quello che può essere definito come un *contratto*, basato sulla resa e sulla fiducia incondizionata del contraente-spettatore. Il cinema è un'arte di riproduzione e in quanto tale sottintende, lungo tutto il suo processo realizzativo, possibili forme di intervento sul materiale, tendenti a sottolineare, indirizzare, ingannare, manipolare l'esperienza percettiva finale. Il processo di realizzazione del materiale audiovisivo viene condizionato, fin dalla sua progettazione iniziale, da tutta una serie di riflessioni che si riferiscono alla sua funzione d'uso e alla sua natura di prodotto tecnologico acustico, in cui cioè il legame tra causa e sorgente viene al limite sottinteso ma non può rappresentare in nessun caso la realtà, già solo per il semplice fatto di essere oggetto ri-prodotto. E ciò vale anche per l'esperienza percettiva dell'ascolto. Un pugno non “suona” mai così nella realtà e il verso di un dinosauro non può che essere ipotizzato per approssimazione, dal momento che non abbiamo riscontri possibili. In definitiva, ciò che ascolto non è realtà, è semplicemente la riproduzione di un suono generato dall'oscillazione del diffusore audio finale: un banale cono di cartone che vibra. Anche nel mondo della parola, nell'ascolto di un dialogo, dove sembrerebbe essere più evidente l'approssimarsi alla realtà naturale, siamo soliti soprassedere ad una numerosa serie di incongruenze e forzature acustico-percettive, pur di lasciarci condurre dal gioco dell'esperienza audiovisiva.

Sulla base di questa riflessione iniziale possiamo quindi ipotizzare una possibile fenomenologia dell'esperienza audiovisiva in cui sia possibile dare un rinnovato risalto alla dimensione dell'ascolto; una dimensione in cui troviamo materiale dai contorni incerti e mutevoli che, in maniera ancor più forte dell'esperienza visiva, ci investe, ci sommerge e si impone alla percezione in una maniera innegabilmente più istintiva ed immediata. E proprio questo aspetto fa del suono un mezzo potente di manipolazione affettiva e semantica, nonostante il suo campo d'indagine sia ancora relativamente poco esplorato, se paragonato alla riflessione che si è fatta sulla funzione, sul senso e sulla tecnica dell'immagine nel cinema.

In questa analisi non intendo riferirmi esplicitamente all'analisi di musiche a commento della sezione visiva, da alcuni impropriamente definite *colonne sonore*, ma a tutto il molteplice mondo che popola l'esperienza sonora dell'audiovisione (voci, rumori, suoni) e che viene ricondotto all'interno del concetto più generale di **sound design**. Una riflessione quindi sulla funzionalità del materiale sonoro generale, in relazione a una condotta di ascolto orientata ad un confronto dialogico con l'opera audiovisiva. Ancora oggi, sotto questo aspetto, l'elemento sonoro viene spesso relegato ad un ruolo di complemento dell'elemento visivo, tanto da essere definito come *valore aggiunto*, cioè valore espressivo e informativo con cui un suono arricchisce la visione, sino a far credere, come dice il teorico dell'audiovisione M.Chion, 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. Anche nel campo della sincesi, in cui si dovrebbe stabilire la relazione tra ciò che si vede e ciò che si sente, la visione, il mondo visivo profilato dalla cornice dello schermo, detta le regole della fruizione percettiva ed è in relazione ad esso che tutto si svolge, perfino, paradossalmente, anche quando l'immagine è assente. Il sonoro del cinema è da sempre stato sostanzialmente un sonoro “verbocentrico”, che afferma cioè la supremazia della voce come elemento rilevante su tutti gli altri piani sonori presenti. Ciò che conta nel cinema è capire bene i dialoghi, tanto che anche gli sviluppi tecnologici, tranne qualche rara eccezione, si sono spesso orientati sostanzialmente verso

la ricerca di una qualità della definizione audio che favorisca un “effetto presenza” ad azione stupefacente, una immersione nella dimensione della iper-realtà percettiva. Un suono cioè “più reale del reale”, a discapito della ricerca di una manipolazione-esplorazione sperimentale del mezzo sonoro, che favorisse anche l’affrancarsi dall’elemento visivo, ponendo la questione audio sotto un’ottica alternativa e trainante nel gioco audiovisivo.

Non dobbiamo nemmeno dimenticare che l’esperienza di ascolto è anche un’esperienza “plastica”, non solo perché si dispiega nel dominio spazio-temporale, ma anche perché ci riconduce comunque ad ipotizzare un gesto/sorgente che ha generato il suono oggetto del nostro ascolto. Anche un suono virtuale, prodotto con sintesi digitale direttamente al computer, ci spinge durante l’ascolto a creare mentalmente una gestualità di azione e una sorgente generatrice, operando una analisi psicoperceptiva sul materiale e identificando nella struttura dell’oggetto sonoro degli elementi caratterizzanti e identificativi. L’individuazione di “grammatiche” evolutive strutturali risulta, ad esempio, essere fondamentale per gestire il processo semiologico del linguaggio audiovisivo. Ma queste sono osservazioni che ci porterebbero, in questa sede, troppo lontani dal nostro obiettivo, coinvolgendoci in ambiti, interessanti ma complessi, riguardanti le teorie psicoacustiche e le scienze cognitive.

In prospettiva di una futura riflessione su una possibile metodologia didattica dell’audiovisione sarà opportuno chiarire alcuni aspetti fondamentali di base che possono essere riassunti da una serie di domande essenziali:

- 1. Cos’è la relazione tra suono e immagine?**
- 2. Cosa osservare di questa relazione?**
- 3. Come individuare e analizzare l’oggetto sonoro?**
- 4. Come si colloca il piano sonoro rispetto all’immagine?**

Risulta evidente, che in un’ipotesi di analisi approfondita dell’esperienza audiovisiva non si può, a mio avviso, prescindere dall’acquisizione di elementi fondamentali di conoscenza del materiale e delle dinamiche che sottintendono l’esperienza uditiva. Troppo limitativo (anche se esperienza utile) appare infatti considerare l’analisi del mondo sonoro nel cinema come semplice analisi della “musica” a corredo della visione. I meccanismi uditivi, e di conseguenza cognitivi, non sono correlati solo dalla dimensione “emotiva” dell’ascolto musicale ma dalla totalità delle relazioni che contribuiscono a definire una dimensione, quella sonora, che andrà a interagire con la dimensione visiva regolando la definizione dell’esperienza stessa. Prendiamo ad esempio la dimensione della voce nei film di Godard, che talvolta pare “cruda” ma che sottintende in realtà un vero proprio uso funzionale della stessa. La voce è ripresa, orchestrata nell’insieme percettivo e profilata dinamicamente con precisa intenzionalità di segno-simbolo, perfino quando arriva al suo paradosso estremo, come l’incomprensibilità o la discesa nel silenzio.



#### **Le mépris (1963) di J.L. Godard**

*Nei pressi della villa di Malaparte, arroccata sul mare di Capri, Fritz Lang e Michel Piccoli camminano lungo un impervio viottolo, li ascoltiamo discutere sul senso profondo del film che stanno girando (L’Odissea), sul senso del loro lavoro, sul senso delle loro esistenze, fino ad immergersi lentamente dentro una selva oscura di dantesca memoria. Le voci lentamente si stemperano dinamicamente, seguono l’immersione che è immersione nel profondo, un viaggio, come Ulisse o come Dante (citato nel film), dal quale riemergere come una nuova rinascita.*

#### **Cos’è la relazione tra suono e immagine?**

Come detto in precedenza, rispondere a questa domanda significa riconoscere la funzionalità del materiale sonoro riconducendolo ad una condotta di ascolto orientata ad un confronto dialogico con l’opera audiovisiva. Una serie di esempi tratti dal repertorio cinematografico potranno essere utili in questa prima di fase di “focalizzazione” della questione in oggetto, evidenziando specifiche relazioni tra suono e immagine:



### **Die Hard (1988) di J.Mc Tiernan**

*Come nella maggior parte dei film di azione, ci troviamo di fronte ad un esempio di sound design iper-realistico. La dimensione sonora viene esasperata da un microcosmo, anche virtuale, di rumori di complemento, spesso ricchi di dinamica, soprattutto nelle zone acute. Tutto esplose, tutto ci investe e ci "narcotizza" nella totalità della percezione.*



### **Jour de fete (1949) di J.Tati**

*Dalla parte opposta abbiamo invece un esempio di un regista "cesellatore" del mondo sonoro. La finezza e qualità, anche quando semplice ed essenziale, con cui Tati gestisce il sonoro in relazione alla visione risultano evidenti in molti esempi possibili tratti dai suoi film, come la mosca che ronzando coinvolge a distanza un contadino e il postino protagonista di Jour de fete. Uno splendido esempio di comicità basato su un*

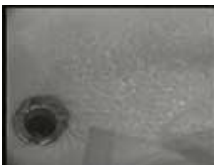
*unico elemento audio sapientemente montato in postproduzione.*



### **Raging bull (1980) di M.Scorsese**

*Le scene degli incontri del pugile Jack LaMotta sono una vera apoteosi di stimoli sensoriali. Le luci dei flash fotografici, che scattano morbosamente a cogliere gli attimi drammatici del match, non sono solo accecanti ma risuonano fragorose, con una dinamica e una violenza pari a quella dei pugni scambiati sul ring.*

Non necessariamente l'audio deve sottolineare emotivamente la visione, può anche dissociarsi scorrendo autonomamente (*suono anempatico*). In questo caso tuttavia la visione resta ancora correlata all'audio nella sua natura di sintesi audiovisiva, una sintesi che viene gestita all'interno del mondo profilato dallo schermo. Il suono diventa "cosmico", il rumore-suono o la musica diventano archetipi, simboli universali.



### **Psycho (1960) di A.Hitchcock**

*Un esempio classico lo abbiamo nella scena della doccia di Psycho: l'omicidio cruento si è appena consumato ma l'acqua scorre ancora incessantemente, quasi incurante, a trascinare simbolicamente nel suo scorrere, sangue, vita, morte, umanità.*

Naturalmente questi sono solo alcuni esempi possibili in cui individuare elementi rilevanti di relazione tra suono e immagine. Potrebbe essere un buon esercizio, ad esempio, assegnare agli allievi il compito di ricercare e presentare personalmente altri esempi tratti dallo sterminato repertorio cinematografico. Si potranno scegliere elementi precisi della relazione (ad es. rapporto empatico o anempatico, verosimiglianza sonora..) o lasciare più genericamente sviluppare una libera ricerca personale che possa ricollegarsi anche al proprio vissuto e alle proprie esperienze e inclinazioni di genere.

Tutto ciò, senza mai dimenticare comunque che l'analisi audiovisiva si fonda sulla definizione di oggetti sonori e di categorie analitiche, attività che in ogni caso richiederà un esercizio preventivo sull'affinamento delle capacità e delle tecniche legate all'ascolto, che depuri l'esperienza della percezione, l'acuisca e la renda nitidamente consapevole. Sarebbe opportuno quindi tornare a imparare ad "ascoltare", compiendo esercizi legati al materiale sonoro, focalizzando l'attenzione sull'esperienza di ascolto, riportando alla luce quella sensibilità, patrimonio svilito della nostra storia culturale-antropologica.

### **Cosa osservare di questa relazione?**

Sottoporre l'esperienza dell'audiovisione ad una attività di analisi significa in primo luogo chiarire a cosa prestare attenzione nella relazione audiovisiva. Posso ad esempio concentrarmi sull'individuare il legame tra il suono e la causa generatrice dello stesso (**ascolto causale**):



### **"Who framed Roger Rabbit" (1988) di R.Zemeckis**

Interessante esempio di commistione tra suoni "plastificati", tipici delle sonorizzazioni dei cartoon e i suoni del mondo "reale", degli umani. Le cause generatrici, sorgenti del suono, producono oggetti sonori diversi. In un film come questo il lavoro di sound design tende a sottolineare la diversità dei due mondi sonori, soprattutto quando questi si incontrano mettendo a contatto personaggi umani e disegni animati.

Come abbiamo già detto l'esperienza dell'audiovisione è sempre una esperienza di "ricostruzione", in cui più che la realtà quello che importa è la *verosimiglianza*. Il verso di un dinosauro, la spada laser nella saga di *Guerre Stellari*, sono illusioni/allusioni a cui fingiamo di credere dal momento in cui abbiamo firmato quello che abbiamo già definito come *contratto audiovisivo*. Assecondiamo l'esperienza audiovisiva aiutati anche dai meccanismi della percezione e della psicologia cognitiva che ci inducono, ad esempio, a ricostruire il legame sorgente/sonoro anche nel caso in cui la prima non fosse visibile:



#### **"Hana-Bi" (1997) di T.Kitano**

*Un gioco di immaginazione sonora, di connessione virtuale tra sorgente e causa generatrice: non ascoltiamo la richiesta che il nipotino sussurra al nonno ma sentiamo la sua risposta dispiaciuta. No, purtroppo non è possibile ascoltare in quel momento il suono della campana nel tempio buddista, ma poco dopo, quando il piano della visione inquadra i due camminare verso l'uscita del tempio, ascoltiamo improvvisamente risuonare la campana. Chi l'avrà suonata? Poiché abbiamo visto il protagonista del film seduto, assistere alla scena, la logica non ha dubbi, ma nulla in realtà può confermare questa supposizione.*

L'analisi può anche porre attenzione agli elementi semantici presenti nell'esperienza audiovisiva (**ascolto semantico**). Può considerare ad esempio l'uso e l'articolazione degli elementi correlabili ad un codice comunicativo specifico o ad un linguaggio di riferimento. Pensiamo ad esempio ai giochi di parole come elementi di comicità, agli accenti stranieri o "etnici" che caratterizzano alcuni personaggi, al linguaggio tecnico tipico dei film di guerra.



#### **"Top Gun" (1987) di T.Scott**

*Proviamo a pensare a cosa saremmo in grado di comprendere di un film per la maggior parte del tempo incentrato su scene di guerra aeree, se non avessimo acquisito tutta una serie di codici di linguaggio, tipici del genere. Affermazioni come "roger" o "a ore 12", sarebbero del tutto incomprensibili. Rilevare questa particolarità nella conduzione dell'audio è porre l'accento su una questione semantica connessa ad una specifica tipologia di esperienza di ascolto audiovisivo.*

Altre volte l'ascolto analitico può sottolineare la natura archetipica, simbolica di un suono-rumore, considerando cioè gli oggetti sonori come elementi che richiamano una particolare sensazione, un momento caratterizzante, espressione di uno stato emotivo condiviso e riconosciuto (**ascolto referenziale**). Come non considerare, ad esempio, l'ululato di un lupo immerso nel buio della notte, come un sinistro presagio foriero di sventura e pericolo. Ma tale caratteristica simbolico-referenziale può essere riferibile anche ad una sequenza musicale o sonora in genere, che caratterizzi uno stato emotivo tipico di quella specifica esperienza audiovisiva:



#### **"Jaws" (1975) di S.Spielberg**

*Un intervallo ripetuto degli archi che è passato alla storia del cinema come simbolo del pericolo imminente. E' interessante notare come in questo film la visione inganna e gioca tranelli di suspense che l'udito invece svelerebbe: lo squalo non si presenta realmente se non annunciato dall'incalzare degli archi.*

Una ulteriore possibilità di analisi introduce un altro aspetto importante legato alle caratteristiche morfologiche del suono, cioè alla percezione del suono come materiale, come oggetto sonoro, con i suoi parametri e le sue dinamiche evolutive (**ascolto ridotto**). Dall'esperienza della *musique concrète* francese di P. Schaeffer, alla fine degli anni 40, si è affermata la volontà di immergersi in una realtà sonora concreta da contrapporre ad una simbolica e preconcepita facoltà d'astrazione, valorizzando l'esplorazione dell'oggetto sonoro e della sua natura intrinseca, come elemento dinamico, con propri parametri, con una propria plasticità, direzionalità e morfologia. Con il rinnovato interesse per un universo sonoro da scoprire, anche la

dimensione del rumore acquista una nuova luce. Non più elemento “coloristico”, ma oggetto dotato di ricchezza e potenzialità rese evidenti dall’analisi elettroacustica del suono. L’analisi spettromorfologica, consolidatasi con le teorie di Denis Smalley, ha in seguito alimentato una riflessione sulla natura profonda del suono, sulle dinamiche che strutturano la sua esistenza e sui relativi meccanismi percettivi e cognitivi che si correlano a questa esistenza. Saper analizzare, descrivere e rappresentare le morfologie complesse, anche quelle elettroniche, ha significato acuire la propria sensibilità percettiva, ipotizzare legami tra sorgenti, cause e gesti generatori del suono, analizzare e saper descrivere il manifestarsi dell’oggetto sonoro dal suo nascere alla sua estinzione. L’esperienza dell’ascolto che si svilupperà a seguito di questa consapevole riflessione non sarà più superficiale, limitata, ingenua, ma al contrario potrà disporre di mezzi necessari a renderla esperienza consapevole e matura. Prima ancora di avventurarsi nella prassi di una analisi audiovisiva passiamo quindi ad analizzare gli aspetti che rendono possibile l’analisi dell’oggetto sonoro e delle sue dinamiche spettromorfologiche, considerandolo come elemento primario dotato di identità, base per ogni attività di identificazione e classificazione sonora.

### Come individuare e analizzare l’oggetto sonoro?

L’attività di analisi elettroacustica ha permesso di individuare ed evidenziare nel suono quegli elementi fondamentali che regolano la sua spettromorfologia, in definitiva la sua evoluzione nel tempo. Il **sonogramma** rappresenta tecnicamente una “radiografia” del suono dalla quale rilevare l’evoluzione nel tempo delle sue componenti principali (contenuto spettrale, involuppo dinamico).



L’esperienza della audiovisione è comunque un’esperienza che, almeno in prima battuta, si basa sulla percezione sensoriale immediata e di sintesi, non supportata cioè da elementi risultanti da analisi elettroacustiche che possano indirizzare l’attività interpretativa-analitica. Sarà quindi opportuno cercare di focalizzare la propria attenzione sull’elemento sonoro così come derivato dall’esperienza dell’ascolto, soprattutto dopo un approfondito esercizio di affinamento percettivo, cercando di individuare quelle caratteristiche intrinseche che lo definiscono come identità, lo governano e lo pongono, conseguentemente, in relazione con l’immagine. L’analisi del materiale sonoro, anche di natura concreta, mette ovviamente in gioco anche le connessioni con i processi cognitivi e percettivi. Se impieghiamo il termine linguaggio in senso ampio, come nell’uso che ad esempio se ne fa in musica, sembra ragionevole ammettere, come diceva Schaeffer, che si può apprendere anche il *linguaggio delle cose*. Noi riconduciamo il suono ad una ipotetica sorgente che lo ha generato, attraverso le caratteristiche dei suoi parametri, tale essendo la nostra esperienza e il nostro apprendistato, identificando delle qualità che, se bene inquadrare e focalizzate, ci spingono verso una nuova consapevolezza identificativa dell’oggetto. Partendo quindi dalla definizione di oggetto sonoro come elemento dotato di identità propria analizzabile e definibile, possiamo individuare dal processo di analisi derivato dall’ascolto:

- |                          |  |
|--------------------------|--|
| <b>spettro</b>           | identifica la natura spettro-frequenziale del suono, in relazione ad una ipotetica scala di riferimento che, partendo dalla singola vibrazione, passa da spettri armonici a spettri inarmonici fino ad arrivare al rumore; |
| <b>involuppo</b>         | definisce l’evoluzione dinamica dell’oggetto sonoro nel tempo ( <i>attacco, sostegno, decadimento</i> )  |
| <b>gesto e direzione</b> | ipotizza un gesto generatore del suono (anche se la sua natura è del tutto virtuale) e indica le tendenze di moto dello stesso nella rappresentazione che l’interpretazione della percezione ci suggerisce.                |
| <b>tessitura</b>         | indica la densità del materiale sonoro, la trama che sviluppa nel suo svolgersi nel tempo.   |

## spazio

definisce la dimensione spaziale dello spazio composto e riprodotto e che è "abitato" dall'oggetto sonoro. Ovviamente anche la considerazione dello spazio di ascolto (che luogo abito durante l'esperienza di ascolto) è essenziale per una corretta definizione dello spazio relativo a quell'oggetto sonoro.

Concentrarsi sull'ascolto all'interno dell'esperienza audiovisiva significa quindi identificare e definire gli elementi caratterizzanti l'oggetto sonoro, non limitandosi ad una superficiale analisi "emozionale", ma riconnettendo agli stessi senso e significato in relazione all'uso funzionale che essi svolgono nel quadro audiovisivo. Identificare gli elementi interni dell'oggetto sonoro significa riflettere sui conseguenti nessi logici che questo mette in gioco in rapporto all'immagine, riflessione che potrà in seguito anche giovare di elementi ulteriori derivanti da una precisa analisi elettroacustica del suono. Da questa esercizio di acquisizione di consapevolezza si potrà trarre quindi una prassi che ci aiuterà nel confrontare le esperienze, fornendoci strumenti per individuare e definire i vari oggetti sonori in relazione alla loro natura morfologica e al loro conseguente utilizzo funzionale all'esperienza audiovisiva.

## Come si colloca il piano sonoro rispetto all'immagine?

Passiamo infine a considerare la questione dei campi sonori, alla stessa stregua con cui vengono analizzati i possibili piani di ripresa visiva. La definizione di uno spazio-tempo, all'interno del quale si svolge la narrazione audiovisiva, presuppone un "luogo" abitato da suoni, introducendoci alla prima definizione di campo sonoro:

**ambiente** i suoni-territorio che abitano lo spazio circostante rappresentato



### "Children of a lesser god" (1986) di Randa Haines

*La texture dei grilli accompagna il momento topico del film in cui i due protagonisti si riavvicinano riannodando i fili del loro amore. Non occorrono violini vibranti, il verso degli animali costituisce un letto su cui si adagia la tensione emotiva della scena.*

All'interno del campo sonoro ambientale si vanno a collocare gli altri possibili campi presenti all'interno del quadro audiovisivo; possiamo quindi parlare di

**in campo** la relazione suono-sorgente è chiaramente manifesta e correlata alla visione.



### "Mon oncle" (1958) di J.Tati

*Ancora la raffinatezza sonora del regista francese espressa nel profilare con cura le dinamiche sonore di una contrapposizione tra mondi e strati sociali. Basta notare ad esempio la cura con cui Tati sottolinea il passaggio processionale delle persone lungo il vialetto di pietra, all'interno del cortile della villetta borghese. Lo schiacciare argentino dei tacchi risuona come le voci squillanti delle signore. La cosa interessante è che il suono dei tacchi è stato fatto registrando in postproduzione una partita di ping-pong.*

**fuori campo** la sorgente produttrice del suono non è visibile (suono *acusmatico*).



### "Indiana Jones and the last crusade" (1989) di S.Spielberg

*Gustosa gag giocata sull'effetto del sonoro fuori campo. Un innocuo impiegato è al centro di una illusione percettiva: il suo timbro risuona con colpi pesanti perché, in sincrono con il suo movimento, Indiana Jones colpisce il pavimento della sala vicina con una pesante colonna di metallo per aprirsi un varco nel sottosuolo.*

Universalmente nell'ambito dell'esperienza di analisi audiovisiva si è soliti distinguere inoltre tra suono *diegetico* e *non diegetico* (detto anche *extradiegetico*) per differenziare una fonte sonora correlata all spazio-tempo della rappresentazione audiovisiva da una che invece non ha alcuna relazione con essa. Tale situazione viene espressa dal suono

**off**

l'oggetto sonoro si correla ad una sorgente non presente e non diegetica.



**"Apocalypse now" (1979) di F.F.Coppola**

*Una introduzione iniziale del film che porta lentamente dalla dimensione delirante onirica di uno spazio-tempo dissociato alla contemporaneità della storia e della sua dinamica narrativa. Voce interiore fuori dal tempo, suoni e rumori a popolare un mondo visionario e con un alterato stato di coscienza.*

Il suono interiore può però anche essere diegetico, classificabile quindi come  
**interno** suono soggettivo, fisico o mentale, correlato ad una sorgente visibile.



**"Hilary and Jackie" (1999) di A.Tucker**

*Sono molti gli esempi nel repertorio cinematografico in cui si gioca con il rendere i suoni fisiologici come risonanze psicologiche interiori. Il respiro, il movimento tecnico, sono resi carichi di intensità in questa scena del film di Tucker in cui la protagonista, celebre violoncellista, viene colta durante un concerto da un improvviso e violento acuirsi della malattia che la accompagna.*

Infine, consideriamo una situazione in cui il piano sonoro viene definito, con un termine inglese  
**on the air** l'oggetto sonoro viene riprodotto e diffuso nell'ambiente da mezzi meccanici



**"The Matrix" (1999) di A. e L. Wachowki**

*La dimensione dei mezzi di comunicazione tecnologici rappresenta l'ambito in cui si svolge la vicenda, sospesa tra due mondi paralleli (il telefono è ad esempio la porta che mette in comunicazione le due dimensioni). Già nella presentazione iniziale questa natura viene affermata e resa elemento cardine della storia: una conversazione telefonica accenna con circospezione alle vicende che investiranno il protagonista e costituiranno il fulcro dell'intera vicenda.*

Concludendo, l'esperienza di analisi audiovisiva può considerarsi esperienza utile a fornire, all'interno di una finalità educativa, gli strumenti necessari a una corretta fruizione e interpretazione dell'esperienza comunicativa audiovisiva, acuendo sensibilità percettiva, analitica e critica e fornendo elementi per acquisire coscienza e consapevolezza rispetto all'uso e alla funzione del mezzo. Tutto ciò anche nel tentativo di ridare valore ad una cultura dell'ascolto da contrapporre ad una imperante cultura dell'immagine, fornendo anche strumenti di approfondimento che possono rivelarsi utili a uno sviluppo della sensibilità creativa audiovisiva. Con un gioco di parole: rompere l'egemonia dell'immagine, per ridare libertà all'immaginazione, in un contesto tecnologico-mediatico in cui più che pensare ad essere oggetti di *interattività*, sarebbe meglio cercare di essere soggetti di *intercreatività*.



**Mauro Lupone** Compositore e sound designer. È autore di musiche realizzate in contesti che spaziano dalla danza al teatro, alle installazioni multimediali, alla videoarte e alla musica sperimentale. Promotore della diffusione della cultura musicale tecnologica, ha pubblicato saggi e realizzato collaborazioni di rilievo con numerosi artisti e istituzioni (New York University, Computer Art Lab CNUCE/CNR-Pisa, Xear/ZoneGemma, Pentalogos, Académie des Beaux-Arts di Toulon, RAI3, La Città del Teatro-Cascina). Svolge intensa attività didattica e seminariale ed è docente di *Composizione multimediale* all'Istituto Musicale di Lucca, di *Sound design* presso l'Accademia di Belle Arti di Carrara e di *Composizione e nuove tecnologie* all'Istituto Superiore Artistico di Lucca. E' membro di *Xlab-digital factory*, collettivo che si occupa di promozione e produzione di arti digitali sinestetiche. Adora il suo vecchio spider Alfa-Romeo. Non possiede iPod.