

**UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI SALERNO**  
**FACOLTÀ DI LETTERE E FILOSOFIA**



**DIPARTIMENTO DI SCIENZE DELLA COMUNICAZIONE**

TESI DI **DOTTORATO DI RICERCA**  
IN SCIENZE DELLA COMUNICAZIONE

***IL CINEMA AUDIOTATTILE***  
***SUONO E IMMAGINE NEL NUOVO SISTEMA DEI MEDIA***

**Candidato**

ANTONIO IANNOTTA

**Tutor**

Ch. Mo Prof. LUIGI FREZZA

**Coordinatore**

Ch. Mo Prof. ALESSANDRO LAUDANNA

**IX CICLO 2007-2010**

Più ci penso, e più mi sembra improbabile che l'animale abbia potuto sentirmi; è possibile, anche se non riesco a immaginarmelo, che esso disponga di qualche informazione su di me, ma quanto a sentirmi, non mi ha sentito di certo. Finché non sapevo nulla di lui, non può avermi sentito, poiché me ne restavo in silenzio; non c'è nulla di più silenzioso che il momento in cui si rivede la propria tana; successivamente, quando ho fatto gli scavi di passaggio, allora sì, avrebbe potuto sentirmi, per quanto il mio modo di scavare faccia pochissimo rumore; se però mi avesse sentito, allora avrei dovuto accorgermene un pochino anch'io; esso avrebbe dovuto, se non altro, interrompere ogni tanto il lavoro e restare in ascolto. E invece tutto è rimasto immutato.

Franz Kafka, *La tana*

Sentii il tic-tac dell'orologio di Saint-Loup che non doveva essere lontano da me. Quel tic-tac cambiava posto ad ogni momento perché non vedevo l'orologio: mi sembrava venisse dalle mie spalle, davanti, da destra o da sinistra, e talvolta si smorzasse, come lontanissimo. D'un tratto scorsi l'orologio sul tavolo, e allora sentii il tic-tac in un posto fisso, senza più possibilità di spostamenti. Credevo di sentirlo in quel posto, ma più che sentirlo, lo vedevo, perché i suoni non hanno un luogo lor proprio.

Marcel Proust, *Alla ricerca del tempo perduto*

Un grido s'avvicina, attraversando il cielo.  
È già successo prima, però niente di paragonabile ad adesso.  
Ormai è troppo tardi. L'Evacuazione prosegue, ma è tutta scena. Le luci dei vagoni sono spente. Sono spente anche fuori. In alto, sopra la sua testa, si ergono le travi oblique, vecchie quanto la regina di ferro, e più in alto ancora una vetrata in grado di lasciar filtrare la luce del giorno. Sennonché è notte. La vetrata cadrà giù - presto - sarà un crollo temibile, spettacolare, il crollo di un palazzo di cristallo.  
Però avverrà nel buio più totale, senza neppure un barlume di luce a rischiararlo, un grande schianto invisibile e nient'altro.

Thomas Pynchon, *L'arcobaleno della gravità*

## INDICE

|                                                               |            |
|---------------------------------------------------------------|------------|
| <b>Introduzione</b>                                           | <b>3</b>   |
| <b>CAPITOLO PRIMO</b>                                         |            |
| <b>La frattura sonora</b>                                     | <b>8</b>   |
| 1.1 Immergersi nell'audio-visione                             | 8          |
| 1.2 Cinema muto <i>versus</i> cinema sordo                    | 17         |
| 1.3 Il montaggio da Méliès a Griffith                         | 25         |
| 1.4 La voce e l'asincronismo, Vertov e Mickey Mouse           | 28         |
| 1.5 Il lento passaggio al sonoro                              | 38         |
| 1.6 L'avvento della sincronizzazione                          | 48         |
| <b>CAPITOLO SECONDO</b>                                       |            |
| <b>Il sonoro nel cinema moderno</b>                           | <b>55</b>  |
| 2.1 Un'arte-palinsesto                                        | 55         |
| 2.2 L'asestamento del sonoro                                  | 56         |
| 2.3 Radio e cinema, fede e finta                              | 67         |
| 2.4 Dalla teoria del montaggio audio-visivo a <i>Fantasia</i> | 83         |
| 2.5 Musica e cinema                                           | 89         |
| 2.6 Suoni magnetici                                           | 98         |
| 2.7 High fidelity e verità del cinema                         | 108        |
| <b>CAPITOLO TERZO</b>                                         |            |
| <b>Il cinema audiotattile</b>                                 | <b>115</b> |
| 3.1 Dallo spazio profondo                                     | 115        |
| 3.2 Suoni e silenzi contemporanei                             | 118        |
| 3.3 Prove di realismo aurale                                  | 124        |
| 3.4 Iper-realismo digitale                                    | 132        |
| 3.5 Le tecnologie di fonofissazione digitale                  | 141        |
| 3.6 L'arte del ventriloquio                                   | 150        |
| 3.7 Cinema che controlla                                      | 153        |
| <b>Bibliografia</b>                                           | <b>163</b> |

*Take care of the sense,  
and the sounds will take care of themselves*  
Lewis Carroll

## **INTRODUZIONE**

Il suono definisce sempre lo spazio della visione. E spesso, più di quanto si tenda a immaginare, guida e organizza intorno a sé il senso complessivo dell'audiovisione cinematografica. Le sollecitazioni audiovisive parlano immediatamente ai sensi dello spettatore, soprattutto quando sono centrate sul sonoro, coinvolgendolo senza che questi se ne accorga. I suoni sono macchie: anche se non le percepiamo immediatamente, ci toccano, ci sporcano, attecchiscono su di noi e lasciano una traccia che continua ad agire nel nostro inconscio di spettatori audiovisivi. I rumori, il silenzio, le voci, la musica operano sempre attraverso complesse relazioni con le immagini, a volte guidandole altre asservendosi a esse. È a partire dalla relazione sempre più centrata sui sensi tra la macchina cinematografica e lo spettatore che il cinema sviluppa una formidabile qualità audiotattile. Merleau-Ponty lo dice chiaramente: «i sensi comunicano tra di essi aprendosi alla struttura della cosa»; ne consegue che «la percezione sinestesica è la regola» (Merleau-Ponty 1945, p. 308). I sensi vanno dunque considerati innanzitutto nella loro interazione: la percezione delle immagini audiovisive s'incarna nel corpo dello spettatore proprio grazie a questa relazione. Il cinema dunque va considerato innanzitutto come esperienza aptica, a scapito di un paradigma oculocentrico che ha dominato le teorie degli audiovisivi per decenni. Nelle frequenze al di sotto dei 20 hertz poi il senso dell'udito si fa tutt'uno con quello del tatto. Le basse frequenze che grazie alle nuove tecnologie vengono diffuse in sala hanno così il potere di toccare lo spettatore che arriva a percepire i suoni attraverso il proprio corpo, le proprie terminazioni nervose, vibrando fisicamente all'unisono col cinema audiotattile. E come sulla pelle si manifesta un rapporto di continua reversibilità tra interno ed esterno, così non c'è differenza che tenga tra interno ed esterno nel campo non limitabile dell'udibile: il suono entra direttamente nel nostro corpo. Siamo sempre più immersi in un ambiente

che fibrilla suoni e il cinema contemporaneo si fa carico di questa condizione e ne sfrutta al meglio le possibilità, grazie alle tecnologie digitali di registrazione e diffusione del suono.

La voce, il suono che più di ogni altro è veicolo di senso, dà corpo alle immagini attraverso funzioni narrative e di attivazione di dispositivi semiotici, indicando precise piste di visualizzazione iconica agli spettatori. Questo accade anche quando la voce è del tutto assente: il cinema muto presuppone infatti un incessante lavoro di ricostruzione dei suoni e delle voci da parte dell'audiospettatore, in particolare «quando la voce varia fra gli estremi della sincronicità o dissonanza fra il piano visivo e il piano uditivo». Frezza sottolinea come «tutte le logiche di intervento delle voci e dei suoni in rapporto alle immagini nel cinema» vadano «ben al di là di repertori tecnologici o di mappe classificatorie» (Frezza 2006, p. 54 e p. 57). C'è sempre del muto dunque che fibrilla sotto l'epidermide del cinema sonoro: le immagini mute spesso vibrano di suoni audiotattili che (apparentemente) non sono udibili ma che agiscono attivamente nella sfera percettiva dello spettatore.

La tecnologia Dolby, poi, un sistema elettronico di diminuzione del rumore che permette di implementare la composizione di colonne sonore sovrapposte, entra nei cinema grazie a sistemi di diffusione a effetto avvolgente e immersivo (Elsaesser, Hagener 2007, p. 158). Gli altoparlanti diffusi ovunque nelle sale cinematografiche moltiplicano le possibilità di stratificazione del suono entrando nello spazio dello spettatore cortocircuitando i confini esperienziali tra schermo e sala. Ecco che si manifestano le condizioni perché il cinema possa mettere a punto la sua qualità audiotattile. La completa dissoluzione dei confini dello schermo grazie alla tecnologia Surround sortisce infatti effetti prodigiosi. I suoni assalgono lo spettatore da ogni parte simultaneamente e l'orecchio si fa veicolo di cambiamenti radicali perché contribuisce a mutarne totalmente la posizione e il coinvolgimento.

Dobbiamo dotarci di nuovi sensi, in particolare di nuove orecchie, per imparare ad ascoltare il cinema audiotattile della nostra contemporaneità e per farlo dobbiamo metterci in ascolto, diventare, farci noi stessi *ascolto*. Solo così potremo scoprire, insieme all'Harry Caul di *The Conversation* (*La conversazione*, Francis Ford

Coppola, 1974), che una volta diventati *ascolto* anche noi, come lui, siamo *sotto ascolto*, controllati dalla macchina cinematografica.

L'oggetto del presente lavoro è allora quello di indagare la relazione tra sonoro e visivo nel cinema, nella prospettiva della loro reciproca integrazione, sullo sfondo del sistema dei media che sta prendendo corpo in questi ultimi decenni.

L'obiettivo è quello di rintracciare una serie di momenti topici nella storia del medium che pongano al centro la questione, spesso marginalizzata dalle teorie degli audiovisivi, dello stratificato universo dei suoni del film, dalle voci alle musiche ai rumori e di (ri)dare corpo alla formidabile centralità del sonoro in rapporto al visivo. L'universo dei suoni costituisce un aspetto fondante della storia culturale e della tecnologia del cinema. I due teorici internazionali che meglio hanno indagato la storia del medium da questa prospettiva, ampiamente utilizzati come sfondo di questo lavoro, sono lo statunitense Rick Altman e il francese Michel Chion. S'è scelto di procedere, rispetto a due studiosi di prima grandezza, pionieri di un'impostazione di studio che rilancia gli aspetti sonori del medium, in maniera critica, integrando i loro differenti punti di vista, attraverso un approccio metodologico che cerca di far convergere teorie della comunicazione audiovisiva a teorie e filosofie dei media. Punti di riferimento del lavoro, che cerca di collocarsi in una precisa corrente di studi mediologici, sono poi i lavori di Marshall McLuhan, Walter Ong ed Eric Havelock.

Nel primo capitolo si ripercorre la frattura sonora che porta al passaggio, attraverso decisive innovazioni tecnologiche, dal cinema cosiddetto *muto*, che sulla scorta di Chion si assume di chiamare *sordo*, al cinema *parlato* e compiutamente *sonoro*. Ci si sofferma sulla messa a punto del linguaggio cinematografico, in particolare del montaggio, in un transito che da Méliès porta a Griffith. Il lento passaggio al sonoro è puntellato da una serie di teorie che vengono discusse e inserite in un discorso teso a sottolineare delle specificità come il caso emblematico di Dziga Vertov.

Nel secondo si effettua una ricognizione proprio intorno al cinema cosiddetto moderno, fino agli inizi degli anni Settanta, ovvero nel momento in cui viene messa a punto la tecnologia del Dolby A-type Noise Reduction e che segna appunto un'ulteriore frattura verso il cinema a noi contemporaneo. Il periodo che va dagli

anni Trenta ai Cinquanta e Sessanta non è pacifico e rilancia l'importanza dell'innesto del medium radiofonico sul cinema primitivo, in una sorta di costituzione di un nuovo ibrido mediale che vede nella progressiva maturazione del cinema moderno il suo definitivo compiersi. Si definisce poi in questo contesto una più precisa teoria del montaggio audio-visivo e si pongono in questione le emozioni che caratterizzano le discussioni del cinema dei nostri giorni, a partire dall'*high fidelity* e dal concetto di *verità* del cinema.

Nell'ultimo capitolo si continuano a indagare le fratture tecnologiche che innervano il medium di nuove soluzioni e rilanci. La seconda frattura del sonoro, localizzata all'altezza degli anni Settanta con la messa a punto di nuove tecnologie di fonofissazione fino all'epoca della maturazione del digitale (Dolby, THX, Surround System, Surround Sound, Sound Design), è il fil rouge dell'ultima parte della tesi che fa il punto su alcune questioni capitali del cinema strettamente contemporaneo: il realismo e l'ontologia nell'epoca della produzione digitale e il cinema della sorveglianza e del controllo nel nuovo ambiente mediale audiotattile.

«Il soggetto dell'ascolto, o il soggetto all'ascolto (ma anche quello che è “soggetto all'ascolto” nel senso in cui si può essere “soggetti a” un malanno, a un'affezione e a una crisi), non è un soggetto fenomenologico, cioè non è un soggetto filosofico, e anzi, in definitiva, non è forse un soggetto, ma il luogo della risonanza, della sua tensione e del suo rimbalzo infiniti, l'ampiezza del dispiegamento sonoro e la ristrettezza del suo simultaneo ripiegamento – attraverso cui si modula una voce nella quale vibra, ritirandovisi, la singolarità di un grido, di un'invocazione o di un canto» (Nancy 2002, pp. 34-35). Seguiamo dunque l'invito di Nancy e mettiamoci «all'ascolto» con questa disposizione. È l'unico modo che abbiamo per orientarci nel cinema audiotattile più consapevole e coinvolgente.

Desidero ringraziare coloro che in modi diversi hanno reso possibile questo lavoro:

Gino Frezza per il suo indispensabile, proficuo e incessante magistero sullo studio dei media e del cinema in particolare, Alfonso Amendola per le produttive sollecitazioni, Diana Salzano per la grande fiducia, Stefano Perna per le risonanze dei nostri sforzi, Nadia Riccio per il comune sentire, gli amici di Napoli COMICON per il tempo che ho dovuto loro sottrarre, Simona Ciampi che mi ha seguito ancora una volta pagina dopo pagina, con pazienza, amicizia e dedizione.

Ancora una volta il mio ringraziamento più profondo va all'insegnamento di Gabriele Frasca: senza il suo aiuto, e il confronto che lo ha animato, questo lavoro sarebbe infinitamente più povero.

Dedico questo lavoro alla persona che più mi è stata a fianco e che ha condiviso con me lo sforzo della sua realizzazione: la mia amatissima Sole.

*Il momento più entusiasmante  
è quello in cui aggiungo il suono...  
In quel momento tremo  
Akira Kurosawa*

## **CAPITOLO PRIMO**

### **La frattura sonora**

#### *1.1 Immergersi nell'audio-visione*

Nero pece. Subito dopo l'apparizione di un titolo che non promette niente di rassicurante, inciso in caratteri bianchi lucenti, da messale di fine Ottocento, è nel nero che veniamo scagliati, nel nero di una maledizione, o di una profezia biblica. Dal nero profondo dello schermo riemergiamo in un paesaggio americano indefinito, contrapposto alle tenebre di profonde miniere, espulsi da un crogiolo di rumori disturbanti che vanno in crescendo, per poi riprecipitare al buio, in compagnia del protagonista, Daniel Plainview (Daniel Day-Lewis), intento a picconare in un pozzo. L'assordante musica acusmatica iniziale scompare, e il campo sonoro è preso d'assalto dai rumori degli attrezzi di Plainview. Piccone, lima, ancora piccone e scintille. Riemergiamo con lui, in silenzio, soli, con il vento che invade lo spazio e che gli sferza il viso, al freddo, davanti alla sua tenda. Siamo nel 1898, ovvero in quel giro d'anni di fine Ottocento in cui si mette a punto il dispositivo tecnologico del cinematografo e si dispiega appieno il tempo della nostra contemporaneità. E ancora giù di piccone. Attraverso suoni sempre più intimi e tattili, in soggettiva sentiamo la saliva sulle pietre che Plainview assaggia, in cerca di un filone d'oro o d'argento. Avviene un incidente. L'uomo, il futuro petroliere, non riesce a ripescare dal pozzo i suoi attrezzi che s'impigliano in qualcosa. Ridiscende nel pozzo, ma cade. Con lui, riveniamo schiacciati nel nero. Il buio, ora che abbiamo conosciuto l'alternanza che può avvenire con il giorno, è, se si può, ancora più assoluto. L'uomo si è probabilmente rotto una gamba. «Eccolo qui, eccolo qui», dice all'improvviso, rivolgendosi a una pietra, tra i rantoli della sofferenza. Sono le prime parole che udiamo dopo questi primi lunghissimi sei minuti. Al riemergere, riparte anche la

musica di Jonny Greenwood (chitarrista solista e polistrumentista dei “Radiohead”), che gioca con le nostre orecchie e i nostri sensi facendoci vibrare con le Onde Martenot. Dopo la firma di un contratto per lo sfruttamento della miniera nella quale stava lavorando, passiamo al 1902. L’intrapresa economica di Plainview cresce, passo dopo passo, tra mille difficoltà ma costantemente, con la tenacia che da subito sembra contraddistinguere. Il legame audio-visivo è tutto ancora dalla parte di un suono che pervicacemente ci tiene incollati a sequenze di cui intuiamo il potenziale drammaturgico. Fino alla scoperta del petrolio, l’oro nero che conferisce la svolta diegetica che stavamo aspettando. Una scoperta segnalata da un forte suono di campane, che si mescola alla musica iniziale. Improvvisamente, l’assordante miscela sonora scompare, lasciando il campo a rumori contingenti, in specie a una carrucola che si rompe e provoca un secondo incidente, questa volta mortale. Stacco. Campo/controcampo tra Plainview e il figlioletto dell’operaio morto nell’incidente che Daniel ha adottato e che, probabilmente affamato, scoppia a piangere. E mentre, dopo un altro stacco, “padre” e figlio sono in viaggio su un treno, il mezzo di locomozione che maggiormente radica la nascita del cinema a quella dell’America moderna<sup>1</sup>, ha inizio, d’improvviso, dopo quindici minuti di progressiva, intensa, risonante drammaticità, la voce fuori campo del protagonista, che prende a raccontare la sua storia. La voce di Plainview, a mo’ di imbonitore, comincia: «Signore e signori, ho percorso più di mezzo stato per essere qui questa sera. Non sono arrivato prima perché il mio nuovo pozzo di Coyote Hills cominciava a produrre...». Dissolvenza incrociata e il film, epopea tutta americana che racconta la storia di un uomo che farà del petrolio la sua unica ragione di vita, può avere finalmente inizio.

---

<sup>1</sup> L’influenza che i viaggi ferroviari ebbero sull’immaginario dell’occidente, alla fine dell’Ottocento, rappresenta un polo di grande importanza strategica per la comprensione del moderno: il treno in corsa, oltre ad abbattere le distanze e a lavorare sull’erosione del tempo, trasforma agli occhi del viaggiatore il paesaggio in un vero e proprio panorama continuamente cangiante, in una visione d’insieme del tutto nuova (Schivelbusch 1977, Kern 1983) e che, a poco a poco, viene riletta attraverso la grammatica del montaggio cinematografico. È il treno a connettere questa nuova forma della visione alla tecnologia che proprio alla fine dell’Ottocento mette a punto la (ri)produzione delle immagini in movimento: «il treno avanza e si congiunge alla linea costitutiva del movimento cinematografico» (Frezza 2006, p. 124). In una *veduta (vue)* del 1895, *L’arrivée d’un train en gare de La Ciotat*, i fratelli Lumière sottolineano consapevolmente questo nesso, facendo balzare dalle poltrone i tanti atterriti spettatori.

Se l'oggetto del presente lavoro è indagare la relazione tra sonoro e visivo nel cinema, nella prospettiva della loro reciproca integrazione, e nel sistema dei media che ha preso corpo in questi ultimi decenni, iniziare l'indagine con *There Will Be Blood* di Paul Thomas Anderson (*Il petroliere*, 2007) mette subito in rilievo il punto centrale della questione. Pensare il cinema come a un dominio assoluto del visivo<sup>2</sup>, in tempi di cinema digitale, è una vulgata che ha il proprio correlato nella favola bella della cosiddetta «civiltà delle immagini»<sup>3</sup>. Il cortocircuito che ne consegue va ripreso in tutte le sue angolature più radicali. *There Will Be Blood* e il suo incredibile *incipit* sottolineano con forza proprio questa contraddizione. I quindici minuti di assenza pressoché totale di dialoghi e voce tutto sono, tranne che silenzio. Non c'è mai silenzio all'inizio di un'opera d'arte. Buio sì, ribadisce Anderson, ma il silenzio va cercato altrove, o ricreato con pazienza. L'immagine di una natura muta e indifferente, cui si faceva cenno, un paesaggio indefinito da America qualsiasi, priva

---

<sup>2</sup> Per un discorso teorico centrato soprattutto sul visivo, si vedano per lo meno: Debray 1992, Wunenburger 1997, Aumont 2005, Coglitore, a cura, 2008 e in particolare, sulla «cultura visuale» i saggi di alcuni tra gli studiosi più accreditati nel panorama internazionale in Pinotti, Somaini, a cura, 2009.

<sup>3</sup> Diciamolo subito, anticipando questioni che verranno trattate nel prosieguo del lavoro: è l'Ottocento, e non certo il Novecento, e tantomeno il nostro secolo, che si potrebbe definire come «società delle immagini». Secolo del libro, l'Ottocento è per eccellenza il periodo in cui domina il privilegio ottico, portando a termine un processo principiatosi quattro secoli prima con Johann Gutenberg. La nostra è piuttosto una cultura audio-visiva, e quindi per dirla ancora con McLuhan, audiotattile, dove l'acustico è tattile in virtù delle proprietà avvolgenti del suono. Già nel 1962 McLuhan aveva notato che la stampa è «l'ultima fase della cultura alfabetica che fin dall'inizio tende a detribalizzare e decollettivizzare l'uomo. La stampa eleva le caratteristiche visive dell'alfabeto al più alto livello d'intensità di definizione. In questo modo essa spinge il potere di individuazione dell'alfabeto fonetico molto più in là di quanto la cultura manoscritta avrebbe mai potuto fare. La stampa è la tecnologia dell'individualismo. Se l'uomo decidesse di modificare questa tecnologia visiva con la tecnologia elettronica, anche l'individualismo ne sarebbe modificato» (McLuhan 1962, p. 216). E sempre in *The Gutenberg Galaxy* McLuhan scrive: «La divisione di facoltà risultante dalla dilatazione o esteriorizzazione di un senso o dell'altro è stata una caratteristica così frequente di tutto il secolo passato [l'Ottocento] che oggi noi [...] siamo divenuti consapevoli del modo in cui queste «mutazioni» della cultura hanno inizio. Coloro che per primi sperimentarono l'affermarsi di una nuova tecnologia, sia essa l'alfabeto o la radio, rispondono calorosamente poiché i nuovi rapporti tra i sensi che all'improvviso s'instaurano per la dilatazione tecnologica dell'occhio o dell'orecchio pongono davanti a loro un mondo nuovo e sorprendente [...], ovvero un nuovo modello di intreccio tra tutti i sensi insieme» (McLuhan 1962, p. 48). Gabriele Frasca ha gioco facile, a questo punto, a chiosare come «l'unica autentica «società delle immagini» sia appunto «quella delle «immagini mentali» necessarie per la lettura *submissa voce*, e la si può pertanto supporre pienamente in opera, in Occidente, tra il XVII e il XIX secolo» (Frasca 2005, p. 62).

di confini, racchiude in nuce buona parte delle dinamiche del sonoro del film che di lì a poco si dispiegheranno compiutamente. A questa inquadratura senza uomini, priva di punti focali determinati, Greenwood mette in relazione un sonoro orchestrato da più di ottanta violini. Il suono prodotto è dissonante e riecheggia un'unica nota che non fa che rendere maggiormente priva di senso l'immagine. O meglio, ne raddoppia l'ambiguità, e così facendo segna ineluttabilmente il destino di Plainview. Così come i rumori sordi delle cadute, le catastrofi che calano mute dall'alto, il respiro affannoso della fatica dell'uomo e i suoi respiri animaleschi addensano, insieme alla partitura musicale, un sonoro che si relaziona in maniera complessa con le immagini che scorrono sullo schermo. La dimensione sonora definisce sempre il modo in cui interpretiamo l'immagine, guidandoci sul cosa si debba privilegiare nell'audio-visione cinematografica. La visione al cinema, difatti, è sempre un'audio-visione<sup>4</sup>. Da dove viene il suono? Quando si manifesta? Come funziona il rapporto con l'immagine? Quali sono le dinamiche poste in essere nella relazione mediale tra superficie visiva (per lo più bidimensionale) e spazio sonoro (sempre

---

<sup>4</sup> Preciso e ancora oggi sostanzialmente valido il monito lanciato nel 1990 dal Michel Chion, ma già in fermento nei suoi lavori precedenti, con annesso progetto teorico: «Fino a oggi le teorie del cinema, nel loro insieme, hanno più o meno eluso la questione del suono: sia compiendo l'omissione di proposito, sia trattando il suono come un ambito specifico e minore. [...] Eppure i film, la televisione e i media audiovisivi in generale non si rivolgono soltanto all'occhio. Essi suscitano nel loro spettatore – nel loro “audio-spettatore” – una specifica disposizione percettiva, disposizione che [...] proponiamo di chiamare *audio-visione*». Lo scopo complessivo del lavoro di Chion, e che si sarà capito viene assunto qui come contesto di partenza, è «mostrare come in realtà, nella combinazione audiovisiva, una percezione influenzi l'altra e la trasformi: non si “vede” la stessa cosa quando si sente; non si “sente” la stessa cosa quando si vede» (Chion 1990, p. 7). Anche James Lastra sottolinea come da sempre il cinema, «the most pervasive mechanism for disseminating technologically mediated sensory experience», non sia un fenomeno *visivo* («*visual*») ma assolutamente *audiovisivo* («*audiovisual*»), sottolineando non a caso la parte *audio* (Lastra 2000, p. 4).

tridimensionale)<sup>5</sup>? L'immagine in movimento cos'è rispetto al suono? Un supplemento, un raddoppiamento, un'integrazione?

La dimensione sonora e quella visiva sono il prodotto di onde che attraversano spazi diversi e si propagano in vibrazioni, ovvero in oscillazioni, di ampiezza e frequenza variabile. Non è possibile dimenticare che immagini e suoni sono pur sempre fenomeni fisici<sup>6</sup>. In particolare, volume, tono e timbro<sup>7</sup> sono sempre al lavoro, per quanto per noi siano dati per scontati, e interagendo continuamente danno

---

<sup>5</sup> Il visivo al cinema è bidimensionale non fosse altro perché si manifesta sullo schermo. Il sonoro, invece, per sua stessa natura, è in grado di avvolgere lo spazio nel quale siamo sempre immersi. Tutti noi siamo parte dello spazio fisico che condividiamo col suono, mentre di tutt'altra natura è la relazione che possiamo instaurare col visivo e lo schermo. Una relazione che è per statuto sempre a distanza, anche in tempi di Imax e sistemi 3D altamente immersivi. Detto in altri termini, «poiché il suono satura lo spazio attraverso la riverberazione, il suo significato è percepito come se risiedesse nell'immagine, per quanto esso possa "provenire" da un altro luogo. Così il suono "sta per" lo spazio implicato dall'immagine, dal momento che l'ascolto spinge a entrare, mentre la vista crea distanza» (Elsaesser, Hagener, p. 165).

<sup>6</sup> Le immagini sono, o meglio erano, catturate, registrate, elaborate e riprodotte in modo diverso dai suoni, attraverso un processo ottico-chimico rispetto a uno acustico-elettronico. I suoni poi sono sempre vettorializzati. Per Chion, la differenza tra l'ordine del sonoro e quello del visivo è molto chiara: «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» (Chion 1990, p. 27). Altra differenza enorme risiede nelle unità di base dell'analisi: «Unità di montaggio per le immagini, l'*inquadratura* è una unità visiva creata dal cinema e che gli è propria. Il montaggio dei suoni, invece, non ha ispirato al cinema unità specifiche, tanto che quando si cerca di scomporre in elementi il sonoro di un film, si può ricorrere solo alle stesse unità che ci servono nell'esperienza quotidiana, e che sono del tutto relative a intenzioni di ascolto particolari non cinematografiche: battute, frasi, parole, sillabe, tratti strumentali, eventi sonori» (Chion 2003, p. 167). E infine, «se in un film si vede, salvo rare eccezioni, soltanto un'immagine per volta, si sentono per la maggior parte del tempo più strati sonori simultanei, che destano tipi di attenzione diversa e non si tagliano nello stesso modo, ma secondo la loro natura di parola, di musica o di rumore» (Chion 2003, p. 168).

<sup>7</sup> Le principali proprietà acustiche dei suoni consistono in volume, tono e timbro. Il suono è il modo in cui il nostro cervello codifica la sensazione data dalla vibrazione di un corpo in oscillazione che si propaga nell'aria, o in un altro corpo elastico. Il volume è l'intensità di un suono e si ricava dall'ampiezza del moto oscillatorio, dalla maggiore o minore energia delle vibrazioni, determinato dalla pressione che l'onda sonora esercita sul timpano. Il tono è l'altezza del suono e si ricava dalla frequenza dell'onda sonora, ovvero dal numero di vibrazioni in un secondo, e consente di distinguere tra suoni gravi o acuti. Il timbro infine rappresenta le qualità armoniche del suono che dipendono da come sono le vibrazioni, fondamentale per la riconoscibilità dei suoni (e delle voci, per esempio). Le onde sonore sono caratterizzate quindi da una frequenza, un'intensità e una forma dell'onda stessa.

consistenza alla trama sonora della nostra vita, oltre che dei film<sup>8</sup>. Il suono e tutti gli effetti sonori provengono da fonti non facilmente interpretabili: molti musicisti non capirono la natura del grido acuto di Marion Crane (un'indimenticabile Janet Leigh) in *Psycho* (*Psyco*, 1960) di Alfred Hitchcock, né oggi noi spettatori comuni, ovvero tutti coloro che non possono dirsi musicologi, possediamo gli strumenti e le competenze per farlo. Bernard Hermann riuscì a realizzarlo semplicemente facendo suonare una nota altissima a svariati violini. D'altra parte, e l'esempio di *Psycho* può essere preso a paradigma, non è così importante per lo spettatore, né per il ricercatore, conoscere quale sia stata la fonte *reale* della produzione di questo o quell'effetto sonoro<sup>9</sup>. La voce e i rumori, e più in generale i suoni, al (e del) cinema, non sempre possono essere ricondotti a una fonte individuabile (Chion 1982, 2003, Frezza 2006, pp. 53-61). E sono così tante le situazioni in cui quest'impossibilità strutturale di discernimento avviene che ormai tutti noi spettatori non ci facciamo più caso. Almeno tendenzialmente. Chion, sulla scorta degli studi di Jérôme Peignot e soprattutto di Pierre Schaeffer, invita a chiamare «acusmatici»<sup>10</sup> i suoni che si svincolano dalla loro origine e «de-acusmatici» quelli che vengono condotti nuovamente alla loro fonte (Chion 1990, 2003). In tanti momenti di *Mulholland Drive* (Id., 2001) David Lynch ci scaglia addosso tutta la potenza del cortocircuito di

---

<sup>8</sup> Da non sottovalutare la difficoltà tecnologica intrinseca nel trattare i rapporti tra suono e immagine, perché l'audiovisione «coinvolge obiettivi in apparenza incompatibili come registrazione e rappresentazione, conservazione ottimale e "realismo" ottimale» (Elsaesser, Hagen 2007, p. 153). Per una ricostruzione teorica e storica estremamente accurata e centrata sul discorso tecnologico, si veda Lastra 2000.

<sup>9</sup> O ancora, difficilissimo da accertare è se il suono sia in presa diretta o meno: «Un colore di suono da presa diretta può essere dato a un film post-sincronizzato [...] e al contrario il film può sembrare post-sincronizzato mentre è stato registrato in presa diretta» (Chion 2003, p. 165).

<sup>10</sup> Schaeffer, nel suo *Traité des objets musicaux*, non potrebbe essere più chiaro: «Ce terme [acousmatique] marque bien la réalité perceptive du son en tant que tel, en distinguant celui-ci des modes de sa production et de sa transmission: le phénomène nouveau des télécommunications et de la diffusion massive des messages ne s'exerce qu'à propos et en fonction d'une donnée entracinée dans l'expérience humaine depuis toujours: la communication sonore naturelle. C'est pourquoi nous pouvons, sans anachronisme, faire retour à une ancienne tradition qui, pas moins ni autrement que ne le font aujourd'hui la radio et l'enregistrement, restituait à l'ouïe seule l'entière responsabilité d'une perception d'ordinaire appuyée sur d'autres témoignages sensibles. Autrefois, c'est une tenture qui constituait le dispositif; aujourd'hui, la radio et la chaîne de reproduction, moyennant l'ensemble des transformations électro-acoustiques, nous replacent, auditeurs modernes d'une voix invisible, dans les conditions d'une expérience semblable» (Schaeffer 1966, p. 91).

questa definizione. Si pensi, per esempio, a quando Rita (Laura Harring) e Betty (Naomi Watts) si perdono definitivamente nella scena perturbante del club Silencio. «No hay banda, non c'è una banda, è tutto registrato. No hay banda, eppure noi sentiamo una banda. Se vogliamo sentire un clarinetto, ascoltate...»: con queste parole, l'imbonitore-illusionista del suono del Silencio accoglie le due protagoniste del film per poi dare il via a una serie di interventi sonori. In particolare, dà vita ad una sequenza di performance musicali, la più potente delle quali è una scena cantata da tale Rebecca del Rio, con un enorme coinvolgimento emotivo da parte delle due donne, in lacrime per il pathos. Allorché la cantante sviene, in maniera improvvisa e inaspettata, mentre lo straziante canto continua incessante, scopriremo che questa performance è in playback. Sul finale della scena, mentre il canto ancora continua, s'innesta uno dei temi musicali della colonna sonora di Angelo Badalamenti. «È solo un'illusione».

Per ora, un assioma si pone come fondante: con l'avvento del sonoro, la semiosi del cinema diventa davvero illimitata: all'infinità delle possibilità del visivo si devono aggiungere, o moltiplicare, le infinità connesse al sonoro. E come sarà facilmente dimostrato, ogni qual volta muta il rapporto suono-immagine, cambia la dinamica di costruzione della soggettività spettatoriale: «Nel cinema ogni cambiamento nella dinamica suono-immagine ha un notevole impatto sulla costruzione della soggettività e della coscienza degli spettatori» (Elsaesser, Hagener 2007, p. 157). Come ogni consumatore mediale, e in specie cinematografico, può notare ogni volta che fa esperienza di cinema e di film, nel passaggio da un sistema all'altro, lo spettatore non va più considerato come un «ricettore passivo posto al vertice della piramide ottica» ma in modo più puntuale come «un essere coinvolto acusticamente, spazialmente e affettivamente nel tessuto filmico» (Elsaesser, Hagener 2007, p. 146).

Da sempre e immediatamente, «uno stretto legame ha collegato il cinema sonoro alle diverse forme dell'arte vocale» (Zumthor 1983, pp. 299-300). Ma un'arte vocale tutta diversa. Il ritorno di un'oralità tipica della nostra cultura, in cui i media elettrici ed elettronici hanno modificato e continuano a modificare l'ambiente culturale e il nostro sensorio, pone l'accento sul recupero della voce, come medium a forte base

performativa, e conseguenzialmente dell'ascolto<sup>11</sup>. L'«oralità secondaria» (Ong 1982), sortita dall'impatto dei media elettrici, è la chiave per comprendere appieno le dinamiche culturali e medialità della seconda metà del Novecento, prima fra tutte la questione del rapporto tra «spazio visivo» e «spazio acustico». Se si segue il magistero McLuhaniano, le tecnologie vanno intese come estensioni del sensorio umano, che viene da esse riconfigurato; di conseguenza, ogni *re-mapping* sensoriale (McLuhan 1964, de Kerckhove 1991, 1994) seleziona una gerarchia sensoriale, un modo di utilizzare le percezioni e di creare un modello di lettura del mondo completamente diverso da quello precedente. La crisi in cui noi tutti incorriamo, e che per primo sconvolse l'uomo che sortiva dalla guerra e dal nuovo sistema mediale (Frasca 1996) è dunque una «crisi percettiva» dovuta al sovraccarico della «mente bicamerale» (McLuhan, McLuhan 1988). Ogni percipiente così sovraccaricato si dibatte con due tipi di informazione non genetica, due tipi di sistemi culturali complementari che si autoescluderebbero, se non si ricombinassero incessantemente, in cerca di nuove definizioni. Da un lato un'informazione non genetica da «spazio visivo», che corrisponde a un tipo di cultura lineare prospettica e logico sequenziale, dall'altro una da «spazio acustico», equivalente a una cultura risonante simultanea e proteiforme; l'una, all'estremo, implica l'ipertrofia dell'emisfero sinistro, l'altra, punta sull'emisfero destro, che i media elettrici contribuiscono a rifunzionalizzare,

---

<sup>11</sup> Zumthor 1983, p. 301: «È qui in questione il rapporto tra realtà e coscienza. L'impiego dei media lo ha modificato, oppure è stato un cambiamento di questo rapporto che ha reso possibile i media? All'interno di limiti tecnicamente (almeno sembra) invalicabili, le modalità di ricezione possono differire molto a seconda della natura dell'ambiente culturale. L'ascoltatore che i media raggiungono è un essere individuale e storico: quali che siano le tecniche di lavaggio del cervello impiegate, è attraverso la sua storia che lui percepisce, sulla sua base che reagisce».

modificando i rapporti tra vista, udito e tatto<sup>12</sup>, con le conseguenti modificazioni del nostro corpo<sup>13</sup>. Il tentativo di bilanciare questi due modelli culturali di percezione dello spazio è ancora oggi in buona sostanza disatteso. Siamo ancora, percettivamente parlando, in una «situazione di completo caos» (McLuhan, McLuhan 1988, p. 115). Nell'analizzare il cinema, per quanto s'è detto finora, dovremmo prendere molto sul serio le parole di McLuhan: nella nostra epoca, «lo sguardo è in un'interazione paritaria con gli altri sensi» (McLuhan, McLuhan 1988, p. 64).

Il suono d'altra parte – è questo il punto – incarna la sostanza dell'immagine, dà corpo al visivo: la visione umana, com'è noto, è unidirezionale, mentre l'udito è onnicomprensivo e a-direzionale, sostanzia le esperienze sensoriali e spaziali, dà vita a uno spazio acustico, dal momento che udiamo ovunque e da ogni luogo. Il suono possiede sempre qualità tattili e aptiche, è connesso alle onde, che sono la sua più intima natura. Per fare un suono bisogna toccare e mettere in moto qualcosa e il suono ci tocca e ci spinge a ricollocare i nostri sensi e il nostro corpo. Ci costringe cioè a riposizionarci. Il suono non si può fermare come si fa con l'immagine, è molto

---

<sup>12</sup> Stephen Kern ci soccorre per chiarirci il perché e il come questo passaggio sostanziale sia avvenuto nel nostro sistema culturale, allorché all'inizio del secolo scorso si è compiuto il superamento degli spazi euclidei, presupposto imprescindibile per i discorsi che qui si stanno sintetizzando: «Intorno al 1830, il matematico russo Nikolay Lobačevskij annunciò una geometria bi-dimensionale, in cui attraverso qualsiasi punto parallelo ad un'altra linea dello stesso piano poteva essere tracciato un numero infinito di linee; nella sua geometria la somma degli angoli di un triangolo è minore di 180 gradi. Nel 1854, il matematico tedesco Bernhard Riemann inventò un'altra geometria bi-dimensionale, in cui tutti i triangoli avevano somme di angoli maggiori di 180 gradi [...]. Se gli spazi della geometria non euclidea non erano abbastanza sconcertanti, c'erano altri nuovi spazi, che non potevano essere registrati da nessuna geometria. Nel 1901, Henry Poincaré identificò spazi visivi, tattili e motori, ciascuno definito da parti differenti dell'apparato sensorio; mentre lo spazio geometrico è tri-dimensionale, omogeneo ed infinito, lo spazio visivo è bi-dimensionale, eterogeneo e limitato al campo visivo. Nello spazio geometrico, gli oggetti possono essere mossi senza deformazione, ma nello spazio visivo gli oggetti sembrano espandersi e contrarsi di dimensione se si muovono a distanze differenti dell'osservatore. Lo spazio motorio varia a seconda di quale muscolo lo registri, e, per questa ragione 'ha tante dimensioni quanti sono i muscoli che possediamo'. Mach definì in modo simile gli spazi visivi, uditivi e tattili, che mutavano secondo la sensibilità e i tempi di reazione di parti differenti del sistema sensorio» (Kern, 1983, p. 168-169).

<sup>13</sup> McLuhan 1964, p. 56: «Sul piano fisiologico, l'uomo è perpetuamente modificato dall'uso normale della tecnologia (o del proprio corpo variamente esteso) e trova a sua volta modi sempre nuovi per modificarla». Il corpo, dunque, anche se «molto più lentamente di quanto non vorrebbero i cantori del postumano, [...] si modifica e, soprattutto, si percepisce modificato» (Frasca 2005, p. 19).

più etereo e sfuggente e si può riprodurre solo nel tempo<sup>14</sup>. La sfera audiotattile immerge l'orecchio in un ambiente dal quale non si può fuggire, spazio continuo e poco definito, non controllabile nella sua invadenza. Non possiamo proteggerci dai suoni: chiudere le orecchie non sortisce lo stesso effetto del serrare gli occhi<sup>15</sup>. Sia nello spazio di fruizione filmica, che in scala ridotta in quello domestico, grazie a tecnologie sonore come Dolby e Surround System, sia ancora in quello cinematografico che nello spazio filmico strettamente inteso, i personaggi interpretati dagli attori, come anche noi spettatori presenti in sala o in altre situazioni fruibili, siamo tutti assediati dai suoni: «il suono contribuisce significativamente alla creazione di un'immaginaria topografia cinematografica» (Elsaesser, Hagener 2007, p. 146). Inoltre, l'udito è l'organo che più di ogni altro stabilizza il nostro corpo e la nostra percezione corporea nello spazio. Ed esplorare le profondità dell'esperienza spettatoriale dall'interno delle cavità acustiche mette subito in valore l'importanza della spazialità nell'esperienza cinematografica. Che sia l'orecchio, e non l'occhio, dunque l'organo di senso privilegiato dalla nostra società dai vari suffissi post (moderna, industriale, qualsivoglia)? Fatto è che sono di certo l'orecchio e l'udito a rappresentare l'elemento centrale di ogni percezione ed esperienza umana.

## *1.2 Cinema muto versus cinema sordo*

Il cinema non è mai stato più lontano da chi lo ha ritenuto, o ancora oggi lo ritiene, silenzioso. Nel periodo del muto numerosi erano gli esempi di suono visualizzato: in *Metropolis* (Id., 1927) di Fritz Lang i fischi di vapore delle fabbriche sono trasposti

---

<sup>14</sup> Ong 1982, pp. 59-60: «Tutte le sensazioni hanno luogo nel tempo, ma il suono in particolare ha un rapporto speciale col tempo, diverso da quello degli altri settori del sensorio umano. Il suono esiste solo nel momento in cui sta morendo [...]. Non è possibile fermare il suono ed averlo al tempo stesso. Posso fermare una cinepresa e trattenere un'inquadratura sullo schermo, ma se si ferma il movimento del suono non si avrà nulla: solo silenzio. [...] Chiunque abbia un'idea di che cosa siano le parole in una cultura orale primaria, o in una cultura non molto lontana dall'oralità primaria, non rimarrà sorpreso dal fatto che il termine ebraico *dabar* significhi "parola" e "evento"».

<sup>15</sup> Si cita, solo per fare un esempio canonico, da un passaggio estratto da uno studio classico di Adorno, dedicato proprio alla «differenza antropologica dell'orecchio dall'occhio», nel quale lo studioso tedesco fissa la differenza fisiologica tra audizione e visione: «L'orecchio è passivo. L'occhio viene chiuso dalla palpebra, e per vedere bisogna aprirlo, mentre l'orecchio è sempre "aperto", non deve tanto rivolgersi coscientemente a determinati stimoli, quanto semmai difendersi da essi» (Adorno 1962, p. 62).

sullo schermo dalle colonne di fumo, o i travelling di *Der Letzte Mann* (*L'ultima risata*, 1924) di Friedrich W. Murnau, in cui la cinepresa passa dallo strumento musicale all'orecchio di un ascoltatore, sottolineano il passaggio spaziale della propagazione delle onde sonore. I colpi di pistola in *Command* (*Crepuscolo di gloria*, 1928) di Josef von Sternberg sono visualizzati da un improvviso volo di uccelli. O per prendere un altro esempio decisivo, in *The Great Train Robbery* (*Assalto al treno*, 1903) Edwin S. Porter scioglie la tensione dell'assalto al treno in un modo estremamente sonoro: i banditi lasciano il rettangolo dello schermo inquadrato sparando all'impazzata e i terrorizzati viaggiatori possono soccorrere la vittima rimasta ferita sui binari. «L'acustica completa perfettamente l'illusione. Il bordo dello schermo non è più una cornice, bensì il margine di un tutto, di uno spazio teatrale: il suono trasforma lo schermo in un palcoscenico nello spazio. Una delle principali e speciali attrattive del cinema è il fatto che ogni scena pone una sfida: frammentazioni di immagini e movimento sulla superficie *versus* corpi plastici e moto nello spazio. Il film sonoro sospende quasi del tutto questo doppio gioco esteticamente significativo» (Arnheim 1928, cit. in Elsaesser, Hagener 2007, p. 151). Nel cinema classico, di norma, il sonoro si analizza solo in rapporto all'immagine, valutando se esso è *on screen* oppure *off screen* (a seconda se la fonte sonora sia visibile o meno sullo schermo), diegetico oppure extradiegetico (a seconda se la fonte appartenga o no allo spazio della narrazione). Una lotta di potere tra suono e immagine che storiograficamente vede nel visivo un predominio totalizzante. I dati della questione emergono dal dibattito teorico in termini di dualità oppositiva, rapporti di dipendenza e predominio, d'illustrazione e accompagnamento, contrappunto e conflitto, e, almeno nel cinema cosiddetto classico<sup>16</sup>, il narrativo fa da guida, e tutti gli altri elementi vi si devono subordinare.

---

<sup>16</sup> In *The Classical Hollywood Cinema*, Bordwell, Staiger e Thompson procedono con una certezza granitica sul versante della continuità delle scelte e dei dispositivi formali, anche quando il cinema passa dal muto al sonoro, come se il nuovo assetto del cinema, parlato e sonoro, scaturisse come un «prevedibile effetto di una causa conosciuta». Così non è, ovviamente. Ha ragione Altman quando ribadisce che il cinema sonoro è il ben più complesso «risultato di autentici negoziati tra i vari interessi che rivendicano in vario modo l'utilizzo della nuova tecnologia» (Altman 2001, p. 846). Anche André Gaudreault invita a diffidare da ogni «approccio teleologico» per il conseguimento di una ben più complessa comprensione storica (Gaudreault 2004, p. 18).

Nel cinema classico come la storiografia in particolare statunitense costantemente ricorda, è come se il suono chiedesse «dove» e l'immagine rispondesse «qui!»: la relazione suono-immagine, in questa prospettiva, in estrema sintesi, sta tutta in questo gioco di domanda e risposta, o nella frustrazione di questa risposta<sup>17</sup>. L'invito del più consapevole cinema successivo è allora quello di cominciare a imparare a vedere i film con le orecchie e ascoltarli con gli occhi.

Da qui la definizione pregnante, e l'invito di una serie di storici e teorici del medium, che vedono in Michel Chion uno dei loro alfiери, di chiamare questo cinema «sordo» anziché «muto» (Chion 1982, 1990, 2003). Il cinema cosiddetto muto era un cinema in cui la maggior parte degli elementi visivi suggerivano una miriade di suoni, tutti ovviamente virtuali. Il rapporto con lo spettatore era di coinvolgimento continuo, in un costante processo di attualizzazione, per dare così un senso al flusso audio-visivo. Da subito, finanche nella fase del girato e della messa a punto, a livello produttivo, del profilmico<sup>18</sup>, infatti, molteplici piani sonori si sono sempre incastonati per rendere la settima arte un risonante, e a volte rumorosissimo, caleidoscopio, dalle fasi produttive fino alla sala cinematografica<sup>19</sup>. Dalla cosiddetta «musica da buca»<sup>20</sup>, ovvero quella che un tempo era effettivamente performata in diretta dall'orchestra (o dal semplice pianista), al lettore delle didascalie, fino a veri e propri commentatori, dalle sperimentazioni anche ardite dei rumoristi, fino al vivo e partecipativo schiamazzo del pubblico, la sala cinematografica, per decenni, a partire da un certo

---

<sup>17</sup> Altman 1980, p. 74: «The image, in terms of sound, always has the basic nature of a question. Fundamental to the cinema experience, therefore, is a process - which we might call *the sound hermeneutic* - whereby the sound asks *where?* and the image responds *here!*».

<sup>18</sup> Come ricorda Bruno, si deve alla scuola filmologica francese la sostituzione del termine di difficile, se non impossibile, definizione «realtà» con quello, appunto, di «profilmico», neologismo che «riduce il reale alle dimensioni di ciò che entra nell'inquadratura per impressionare una porzione di pellicola» (Bruno 2001, p. 768).

<sup>19</sup> Molti registi del periodo del cosiddetto muto, per conferire maggior ritmo o semplicemente per aiutare e stimolare la recitazione durante le fasi del girato, facevano trovare sul set musicisti, o addirittura intere orchestre, ad accompagnare il lavoro degli attori.

<sup>20</sup> Michel Chion, nel corso dei suoi tanti lavori dedicati alle sfaccettature sonore del cinema, definisce «musica della fossa» o «musica da buca» la musica di commento *extradiegetica*, a cui oppone la musica «proveniente da una fonte presente o suggerita dall'azione», altrimenti detta musica *diegetica*, ovvero, se vogliamo seguire ancora la terminologia di Chion, la «musica da schermo». Nel corso di questo lavoro si useranno queste coppie indifferentemente.

momento della storia dei primordi del cinema, è stato un luogo tutt'altro che silenzioso<sup>21</sup>. Con tutte le problematiche di instabilità che questo comportava: il rischio era sempre di sovrapporre effetti di senso diversi da quelli implicati dal film stesso. Le sollecitazioni in sala e le caratteristiche intrinseche dell'immagine in movimento presuppongono, infatti, almeno in potenza, uno strato sonoro tutto da ricostruire nell'immaginazione sempre al lavoro dell'audiospettatore. D'altra parte la dimensione già spettacolare e di meraviglia tecnologica degli spettacoli dei primissimi anni del «cinema primitivo» (Burch 1991)<sup>22</sup> concesse al medium il successo necessario per un'elaborazione, lenta sì, ma inesorabile, di un proprio linguaggio. Il linguaggio cinematografico, come ogni linguaggio, non è un linguaggio naturale, e ben strano doveva apparire ai primi spettatori<sup>23</sup>. Ci volle

---

<sup>21</sup> Anche se andrebbe chiarito che il processo fu graduale e procedette per assestamenti progressivi. I primi nickelodeon (così chiamati perché i primi spettacoli costavano soltanto un nickel, ovvero 5 centesimi), all'inizio del secolo scorso, non accoglievano spettacoli compiutamente audiovisivi. Fino grossomodo al 1906, i fonografi venivano usati in strada, al di fuori delle sale, per attrarre il pubblico ad entrare, unitamente ai richiami dell'impresario-imbonitore, e solo di lì a poco cominciarono ad accompagnare la visione della pellicola. Altman sottolinea a riguardo un fatto importante: «benché in questo primo periodo il suono e l'immagine fossero simultaneamente presenti a teatro, non erano ancora stati associati per produrre il familiare fenomeno audiovisivo che chiamiamo cinema» (Altman 1992, p. 10). Anzi, è ormai pacifico ritenere in sede storiografica che i brani musicali performati nelle sale, per lo più elaborazioni di standard e repertori consolidati, venissero eseguiti anche per eliminare il fastidioso ronzio del proiettore, che non era isolato in una cabina a parte, ma posizionato nella stessa sala.

<sup>22</sup> Burch ci tiene molto a sottolineare che cosa intenda per «cinema primitivo». La definizione non ha nulla di etnocentrico: il cinema nei primi anni della sua definizione spettacolare è davvero un cinema «primitivo», sia perché è «primo» e «originale» ma anche perché è oggettivamente «grezzo» e «approssimativo», se lo si confronta con quelle «regole che sono diventate le nostre in tutti i paesi industriali, *che di tali regole sono i soli responsabili*» (Burch 1991, p. 239).

<sup>23</sup> Béla Balázs lo testimonia con un incisivo aneddoto: «Uno dei miei amici moscoviti mi raccontò il caso della sua nuova domestica [...]. Era una ragazza intelligente, aveva frequentato le scuole con profitto, ma [...] non aveva mai visto un film [...]. I suoi padroni la mandarono al cinema [...]. Tornò a casa pallidissima, imbronciata. - Ti è piaciuto? - le chiesero. Era ancora in preda all'emozione e per qualche minuto non seppe spicciar sillaba - Orribile, - disse infine, indignata. - Non riesco a capire perché qui a Mosca permettono che si facciano vedere tante mostruosità [...] uomini fatti a pezzi; la testa, i piedi, le mani, un pezzo qui un pezzo là, in luoghi diversi» (Balázs 1952, p. 25). Sviziati decenni dopo, Walter Murch, montatore delle immagini e dei suoni di tantissimi capolavori contemporanei, gli farà così eco: «Noi montiamo insieme scene con angoli diversi per ottenere l'obiettivo e la prospettiva migliore e più interessante in ogni situazione. Ci sembra perfettamente normale, ma fra cinquecento anni la gente potrebbe trovarlo strano o comico, come l'arte egizia» (Ondaatje 2002, p. 166).

tempo, infatti, per apprendere il suo sofisticato funzionamento comunicativo: «oggi non sappiamo neppure più come sia stato possibile imparare in pochi anni il linguaggio delle immagini, e riconoscere le prospettive, metafore e i simboli delle immagini. In vent'anni è nata una grande cultura visiva» (Balázs 1952, p. 26). Una cultura visiva che si sviluppa tra il 1895 e il 1915: sono gli anni che Burch propone di individuare come quel periodo di tempo nel quale si costituì, per tutta una serie di dinamiche assai complesse, un «Modo di Rappresentazione Istituzionale» che sarebbe stato preso, per decenni, a modello, e identificato come «il linguaggio del cinema»<sup>24</sup> (Burch 1991, p. 10). Sintetizzando, potremmo dire che dal «cinema della attrazioni», sistema dominante fino al 1908, si passa al «cinema dell'integrazione narrativa», fino al 1915, per poi passare, con la messa a punto del montaggio, al cinema narrativo classico (Alovisio 2008, p. 11). Se dunque i primi film narrativi non erano autosufficienti e per essere compresi necessitavano della presenza di qualcuno in sala che li commentasse in diretta, questa funzione suppletiva venne poi incamerata dalla didascalia che insieme alla musica e al commento costituisce una triade di tutori narrativi di importanza centrale per il cinema dell'epoca (Chion 2003, p. 24). Oltre a commentare e a giudicare l'azione, le didascalie a volte accentuano con tono ironico e discordante quello che avviene nella diegesi, un tono che reintrodurrà ad esempio Kubrick nella voce narrante di uno dei suoi capolavori, *Barry Lyndon* (Id., 1975), con effetti di straniamento e difficoltà interpretativa, se non di evidente frustrazione, per lo spettatore (Chion 2005, pp. 363-400).

Per riscoprire il silenzio, invece, occorrerà attendere almeno tutti gli anni Trenta e la presa in carico della dimensione sonora *tout court*. È il sonoro che inventa il silenzio al cinema, con tutto il portato storiografico (apparentemente) paradossale che questo comporta, come lamentava Christian Metz, in una sorta di cortocircuito teorico foriero di conseguenze: «Quando il cinema era muto, gli si rimproverava di parlare troppo. Quando smise di parlare, si dichiarò che restava essenzialmente muto e che doveva restare tale» (Metz 1971, p. 73). La scena finale di *City Lights* (*Luci della*

---

<sup>24</sup> Andando a chiudere un percorso apertosi con quello che seguendo Burch, come s'è appena visto, chiamiamo «Modo di Rappresentazione Primitivo», che ha caratteristiche ben precise: «autarchia del quadro [...], posizione orizzontale e frontale della macchina da presa, aderenza al piano d'insieme e tendenza centrifuga» (Burch 1991, p. 167).

*città*, 1931) di Charlie Chaplin, estremo «manifesto in difesa dell'arte del muto» (Chion 2003, p. 31), è emblematica: la giovane fioraia, recuperata la vista per opera di un misterioso soccorritore, mai visto prima in volto, osserva dalla vetrina del suo negozio un povero vagabondo, deriso anche da due giovinastri, che appare senza speranza. Incrociato lo sguardo, il vagabondo le sorride. Lei, compiaciuta, gli porge un fiore e al contatto con la mano del vagabondo riconosce in lui il benefattore che le ha dato la vista. Potenza del tatto! In quel momento, nell'attimo più commovente di un film già di per sé strappalacrime, mentre la ragazza è sul punto di capire, la frase musicale suonata da un violino s'interrompe: «c'è un silenzio assoluto, prima che l'orchestra di archi riprenda con accenti più solenni, più gravi. Questo silenzio è talmente situato e sincronizzato che si trattiene il respiro, come se si assistesse alla rappresentazione rara di un'opera lirica, quando il ritmo è magico e tutto è creato per momento di grazia» (Chion 2003, p. 41). Chion ha le idee chiare sull'apporto del cinema sonoro in questi anni di transizione, anche in un regista che ha vissuto questo passaggio in maniera così problematica come Chaplin, e anche in un film ibrido come *City Lights* dove non si fa uso di dialoghi: stabilizzando la velocità di proiezione, il cinema era ora in grado di «fissare la riproduzione del movimento dell'attore, della sua pantomima» consentendo al «regista-autore, sovrano dell'epoca [...] di controllare quasi al secondo la musica che voleva per il suo film, e il suo silenzio, e di imporlo a tutti. In questo senso, ciò che allora si chiamava il sonoro era il perfezionamento ultimo del muto» (Chion 2003, p. 41). D'altra parte, tutto il cinema di Chaplin, a partire dagli anni Trenta, si potrebbe porre a emblema della difficoltà del passaggio da un sistema all'altro. La perfezione del sistema semiotico del cinema muto<sup>25</sup> sarebbe stata rivoluzionata in toto dall'ingresso del sonoro: «non sarebbe mai più stato possibile ritornare al film muto» (Balázs 1952, p. 207). Per dirne solo una, *Modern Times (Tempi moderni)*, sonorizzato ormai

---

<sup>25</sup> Solo per fare dei rapidi esempi sulla compiutezza del linguaggio del muto, si pensi all'uso del piano sequenza, alla profondità di campo, alla tenuta drammaturgica, ai virtuosismi tecnici e ai sofisticati movimenti della macchina da presa di film come *The Lodger: A Story of the London Fog (Il pensionante)*, 1926) di Hitchcock e *Sunrise: A Song of Two Humans (Aurora)*, 1927) di Murnau. Per non parlare di *Čelovek s kino-apparatom (L'uomo con la macchina da presa)*, Dziga Vertov, 1929), un film iper-innovativo, che fa dell'assenza delle didascalie, della tenuta narrativa e degli effetti di montaggio un suo principio d'ordine.

al 100%, vede un ancora timido ingresso della parola e della voce di Chaplin<sup>26</sup>, e siamo già nel 1936. E bisognerà aspettare solo il 1940 di *The Great Dictator* (*Il grande dittatore*) per avere finalmente un film integralmente *talkie*. Nello stesso anno di *City Lights*, invece, il genio di Fritz Lang si manifestava in tutta la sua potenza, come già aveva fatto svariate altre volte nel corso della giovane storia del cinema. Il suo primo film sonoro è emblematico: *M* (*M - Il mostro di Düsseldorf*, 1931) svela la forza dell'assenza attraverso il silenzio. Il film ha un inizio poderoso. Dal fondo dello schermo nero emerge la voce cantilenante di una bimba che sta facendo la conta con i suoi amichetti. Una cantilena che irrita la madre perché la bimba evoca per gioco l'uomo nero, proprio nei giorni in cui la città è martoriata dalla presenza di un pericolosissimo assassino. Attraverso il movimento della cinepresa dalla bimba per strada al balcone da cui la madre le muove il rimprovero, si scandisce il primo momento di silenzio che prelude alla tragedia. Poco dopo, mentre la stessa bimba gioca con una palla, facendola rimbalzare sull'avviso di ricompensa del feroce criminale, questi fa la sua comparsa sullo schermo, attraverso la presenza fantasmatica della sua ombra. Dopo aver ascoltato solo una sua breve battuta («Che bella palla. Come ti chiami?»), l'unico suono che da quel momento scaturisce dalla bocca del mostro (un indimenticabile Peter Lorre) è un motivetto fischiettato<sup>27</sup>, l'aria del *Peer Gynt* di Edvard Grieg, e che viene montato in parallelo con la madre, in attesa del ritorno della piccola da scuola. Ma ormai la voce della bimba tace, mentre a riecheggiare è il richiamo sempre più disperato della madre («Elsie! Elsie!»). In un momento di inequivocabile chiarezza, la tragedia avviene. La voce della madre, rotta dalla disperazione, si spegne, arriva il silenzio a saturare lo schermo, mentre compare dal fuoricampo la palla di Elsie, e subito dopo il palloncino comprato dal criminale s'impiglia, per un attimo, su un palo della luce, per poi volare via. Dissolvenza in nero e il tragico evento viene sancito dalla rottura del pesante silenzio che era sceso

---

<sup>26</sup> La sequenza, celeberrima, è quella dell'esibizione canora di Charlot che, smarrito il testo della canzone, improvvisa attraverso una miscela di indistinguibili suoni verbali.

<sup>27</sup> Anche il protagonista di *Scarface* (*Scarface - Lo sfregiato*, 1932) di Howard Hawks (e Richard Rosson) associa la propria pulsione di morte a un motivetto fischiettato.

sul film grazie alle urla di un ragazzino che annuncia, attraverso un'«edizione straordinaria» del giornale locale, che il mostro di Düsseldorf ha colpito ancora.

Ma ben complessa e più lunga di quanto si possa credere è la storia del cinema prima della sincronizzazione tra immagine e suoni. La percezione degli spettatori in sala raggiunse il grado di compiutezza, così come oggi la conosciamo, solo con grande fatica e gradualità. Anche se, per dirla con Sergej M. Ejzenštejn, l'audiospettatore era già da subito più che disponibile a una «sincronizzazione dei sensi» (Bordwell, Thompson 2001, p. 386), in una sorta di uniformazione, o di messa a punto, del rapporto suono-immagine. Mostrare un frammento visivo, o una sequenza montata allo stesso modo, utilizzando un diverso accompagnamento sonoro ribadisce ciò che già Lev Kulešov aveva per tempo dimostrato, con quello che poi la storia del cinema avrebbe battezzato con l'eponimo «effetto»<sup>28</sup>.

Ci sono infinite possibilità interpretative a seconda della colonna sonora che si privilegia. Chion a riguardo è chiarissimo: «Il rapporto audiovisivo è [...] al 90% un effetto Kulešov generalizzato, ma un effetto Kulešov che sarebbe “verticale” (per proiezione di un elemento sull'altro simultaneamente) invece che “orizzontale” (proiezione del senso o dell'effetto di un elemento su un altro che lo precede o lo segue), in modo da essere molto più immediato e produrre un'illusione permanente di ridondanza» (Chion 2003, p. 172). Anzi, di più: «il “contemporaneamente” del rapporto suono-immagine verticale crea condizioni del tutto diverse di percezione e di comprensione del “successivamente” del montaggio visivo orizzontale (Chion 2003, p. 163)».

---

<sup>28</sup> L'«effetto Kulešov» spinge lo spettatore a collegare due o più inquadrature conferendo loro un'unità spaziale o un senso precipuo. Celebri in tal senso gli esperimenti del regista sovietico: montando la stessa inquadratura del volto di un attore senza espressione marcata (Ivan Možuchin), alternandola con stacchi secchi a un piatto di minestra, a un cadavere, a paesaggi naturali o a un bambino, lo spettatore ne ricava immediatamente una serie di interpretazioni emotive differenti e scommetterebbe anche sulla diversa carica espressiva di quel volto che, invece, rimane identico a se stesso. Lo spettatore dà anche un nesso causale alla presunta diversità di queste presunte diverse espressioni dovute alla presenza di quegli “oggetti” nello spazio in cui l'uomo si trova. O ancora, per esempio, una volta Kulešov ha ripreso due attori che si guardano in strade moscovite a grande distanza tra loro per collegarle a immagini della Casa Bianca a Washington e poi farli incontrare. Insomma, ben utilizzato l'effetto Kulešov è foriero di straordinarie illusioni cinematografiche.

### *1.3 Il montaggio da Méliès a Griffith*

Arrivati a questo punto, grazie alle intuizioni di Kulešov, appare evidente che il montaggio audio-visivo si sostanzia dunque di due logiche non assimilabili: «il montaggio delle immagini risponde a un tipo di concatenamento logico fondamentale che non ha l'equivalente sonoro» (Chion 2003, p. 168). I rapporti creati dai suoni non permettono le astrazioni tipiche dei rapporti tra immagini. Il progressivo perfezionamento del dispositivo del montaggio, lo si deve alla casualità di un incidente in cui incappò uno dei grandi pionieri del cinema, Georges Méliès, alle intuizioni del geniale Edwin S. Porter e alla messa a punto dell'americano David W. Griffith, attraverso un'integrazione delle tecniche narrative del grande romanziere inglese Charles Dickens<sup>29</sup>.

Méliès ricorda che un giorno nel 1896, mentre girava una scena stradale nella Place de l'Opéra, la sua camera si bloccò. Riattivata un attimo dopo, si rimise a girare e quando proiettò quello che era stato impressionato sulla pellicola si creò l'illusione che un omnibus si trasformasse in un carro funebre. Non sappiamo se il racconto di Méliès sia storia o leggenda. Fatto è che il trucco decantato dal regista francese, se da un lato sottolinea l'epistemologia del cinema come medium per eccellenza degli effetti speciali, dall'altro, appare poco verosimile; per aversi un giuntura perfetta, infatti, e dare davvero l'illusione che un omnibus si possa mutare in un carro funebre era necessario, data ancora l'evidente imperfezione tecnica delle macchine, tagliare i fotogrammi superflui generati dall'incepparsi della camera e incollarli sull'esatto momento di ripresa della stessa. Insomma, il trucco e l'effetto speciale, quello si creatosi in maniera del tutto casuale, diede l'idea a Méliès del montaggio. Da quel momento in poi, per un prestidigitatore del suo calibro, bloccare la macchina da presa per cambiare scena e creare così gli effetti più prodigiosi apriva un'infinità di incredibili possibilità. Solo per fare un paio di rapidi esempi, entrambi del 1896: in

---

<sup>29</sup> Ejzenštejn 1944, p. 204: «Da Dickens, dal romanzo vittoriano nascono i primi elementi dell'estetica cinematografica americana, legata per sempre al nome di David Wark Griffith». Quanto Griffith sia stato importante per la formazione di Ejzenštejn e di tutta la generazione dei registi sovietici degli anni Venti, tanto da costituire una vera e propria «rivelazione», lo spiega benissimo proprio Ejzenštejn nel suo irrinunciabile saggio del 1944.

*Dix chapeaux en soixante secondes*, un illusionista riesce a cambiare dieci cappelli in sessanta secondi, mentre in *Escamotage d'une dame chez Robert-Houdin*, sempre un illusionista fa sparire e riapparire una donna su una sedia, inframezzando le sue apparizioni nientemeno che con il suo scheletro, effetto prodigioso ricco di molte implicazioni di inversione temporale, oltre che di stupefazione possibile (Cherchi Usai 2009, pp. 28-29).

Griffith persegue un'altra strada e porta a termine invece il lavoro pionieristico del connazionale Porter. Solo per dare la misura dell'importanza di quest'ultimo, si ricordi che in *Life of an American Fireman (Vita di un pompiere americano)* del 1903, Porter scopre che attraverso il montaggio «il tempo poteva essere compresso, dilatato o rovesciato» (Kern 1983, p. 40) in maniera più agevole: nel film vediamo qualcuno che aziona l'allarme del fuoco, poi i pompieri che dormono tranquillamente, prima del suono dello stesso allarme. Porter si rende perfettamente conto del potenziale drammaturgico insito nella tecnica del montaggio. Ed è proprio facendo leva sulle possibilità proprie del cinema come medium per la narrazione, allora linguaggio ancora «primitivo» (Burch 1990), che Porter si staglia ancora oggi come uno dei grandi precursori del mezzo.

Ma sarà di lì a poco Griffith, con l'affinamento delle tecniche del montaggio alternato e parallelo, a dare una scossone definitivo a quanto realizzato fino a questa altezza, facendo fuoriuscire definitivamente la «soggettività spettatoriale dalla cattività dello stadio primitivo» (Denunzio 2004, p. 60). In *The Birth of a Nation (Nascita di una nazione, 1915)* Griffith dà corpo a una prima grande forma di linguaggio cinematografico così come sostanzialmente lo conosciamo ancora oggi. Non che nulla sia cambiato in cento anni, anzi. Ma in quei primi due decenni di cinematografo il lungometraggio di Griffith rappresenta la prima *summa*, quasi già

perfettamente codificata, di una serie di modalità tecnico-linguistiche<sup>30</sup> che il regista statunitense aveva acquisito nei circa quattrocento cortometraggi che precedono questo primo capolavoro (, Frezza 1978, Cherchi Usai 2008). Con il successivo *Intolerance* (Id., 1916), poi, il regista americano offre una rappresentazione dell'intolleranza attraverso i secoli, combinando le quattro storie principali con una sofisticata orchestrazione del montaggio, e alternando le varie sequenze con un'inquadratura metaforica di una madre che culla un bambino.

Acquisito una sorta di punto di vista mobile, fatto di piani e campi, il cinema abbandona la staticità delle vedute per entrare in una dinamica più complessa di integrazione con il fuoricampo e i rapporti tra visibile e invisibile, organizzando nella sequenzialità del montaggio una serie di inquadrature incomplete, che non potevano funzionare se non collegate le una alle altre: «si trattava, in sostanza, di ricomporre nella coscienza le immagini scomposte nei loro singoli elementi e viste in successione di tempo, e di dar loro unità e continuità. I vari momenti dell'azione che noi vediamo uno dopo l'altro, in realtà si svolgono contemporaneamente e fanno parte di un'unica azione» (Balázs 1952, p. 25). Un montaggio come manipolazione delle strutture spazio-temporali attraverso il ritmo, insomma, come «costruzione e strutturazione», attraverso il principio dell'«azione parallela» di esplicita derivazione letteraria dickensiana (Ejzenštejn 1944, p. 214). Ejzenštejn coglie il segno quando individua le affinità tra Griffith e Dickens in questa particolare propensione a organizzare le sequenze della narrazione, sia essa letteraria o cinematografica, lungo una precisa «linea emotiva interna», per mezzo di un grande rilievo dei personaggi e «nella straordinaria vitalità dei tratti drammatici e umoristici» (Ejzenštejn 1944, p. 228). Griffith, insomma, è il primo grande maestro del montaggio parallelo ed è soprattutto «un grande maestro nelle costruzioni di montaggio create con l'accelerazione diretta e l'aumento del ritmo» (Ejzenštejn 1944, p. 245). Oltre al

---

<sup>30</sup> John Ford, tra i massimi autori cinematografici americani («il più grande regista di sempre», per Orson Welles), così dichiara il suo debito nei confronti di Griffith: «Griffith influenzò tutti noi. Se non fosse stato per lui il cinema non sarebbe mai uscito dall'infanzia. È stato lui il promotore di tutto - è stato lui a inventare il primo piano e a fare un sacco di altre cose che nessuno aveva mai nemmeno pensato prima. È stato lui a fare del cinema un'arte - sempre che lo si possa definire arte» (Bogdanovich 1967, p. 49).

primo piano, l'altra grande figurazione resa drammaturgicamente preminente da Griffith proprio attraverso il montaggio. Riportiamo ancora le parole di Ejzenštejn che suonavano allora, a metà degli anni Quaranta, come un monito e un programma operativo: «il montaggio si libera delle sue ultime contraddizioni abolendo il dualismo e il parallelismo meccanico tra le sfere del suono e della vista in quello che definiamo montaggio audio-visivo (“verticale”). E trova la sua unità artistica definitiva nella soluzione del problema della sintesi audio-visiva» (Ejzenštejn 1944, p. 266). Insomma, potremmo ben dire che attraverso la messa a punto del montaggio, «Griffith ha concepito la composizione delle immagini-movimento come un'organizzazione, un organismo, una grande unità organica» (Deleuze, 1983, p. 45).

#### *1.4 La voce e l'asincronismo, Vertov e Mickey Mouse*

Gli anni della transizione dal muto al sonoro furono molto complicati: passare da un sistema semiotico a un altro comporta sempre dei momenti di assestamento, oltre che l'apertura di faglie telluriche difficilmente rimarginabili. Il cinema muto aveva già risolto tutti i suoi problemi di tenuta narrativa indipendentemente dalla presenza del suono stesso: «si era già costituito e strutturato intorno alla sua mancanza in modo tale che il suono si è potuto unire solo come un intruso. [...] il suono ha dovuto trovare il suo posto» (Chion 2003, p. 29). Alfred Hitchcock in *Blackmail* (*Ricatto*, 1929), suo primo film sonoro<sup>31</sup>, glielo trova senza difficoltà, questo posto. Il regista inglese non volle rinunciare, infatti, ai sofisticati movimenti di macchina e al montaggio rapido che ormai aveva acquisito con i film muti precedenti e aggirò, con una serie di intelligenti espedienti, le problematiche connesse al recente passaggio al sonoro, come le complicate riprese con cineprese multiple, l'assenza di microfoni direzionali e le pesanti cabine di insonorizzazione intorno alla macchina da presa, che condizionavano di fatto lo stile registico dei primi film sonori. Nella prima lunga sequenza Hitchcock mette in scena un complesso inseguimento tra un poliziotto, compagno della protagonista, e una serie di malviventi: la scena ha un montaggio

---

<sup>31</sup> Il film venne distribuito anche in una versione muta, per le numerosissime sale non ancora attrezzate per il sonoro. Per un'analisi dettagliata e comparata delle due versioni, si veda Boschi 1994, pp. 134-146.

vertiginoso, è accompagnata da sola musica e si chiude su un momento di dialogo che viene doppiato in seguito<sup>32</sup>. Più avanti, Hitchcock mantiene l'inquadratura ferma sul volto sconvolto della protagonista mentre una vicina parla dell'omicidio appena avvenuto. La nostra protagonista è sconvolta e non distingue il flusso di parole della vicina, fuorché una, che viene ripetuta continuamente: «coltello... coltello... coltello...» (Bordwell, Thompson 2001, p. 294).

Nel cinema sonoro il suono intesse trame del tutto diverse rispetto al cinema sordo o muto, lavorando in modo qualitativamente diverso con il fuori campo e la dinamica incessante che acusmatizza e de-acusmatizza la relazione audio-visiva sullo schermo (Deleuze 1985, pp. 248-266). Per Deleuze, la voce umana e la conversazione sono di fondamentale importanza nel cinema sonoro, e parlato *in primis* (Deleuze 1985 p. 254). C'è una gerarchia *de facto* in favore delle voci: da una parte ci sarebbero loro, dall'altra tutto il resto. In altri termini, qualunque sia il flusso sonoro, la presenza di una voce umana gerarchizza la percezione degli altri suoni: «In qualunque tipo di frastuono sonoro, nel quale, mescolata alla musica e ai rumori, sia presente una voce umana, è infatti in primo luogo a questa e alla comprensione di ciò che dice che si volgerà l'attenzione dello spettatore-ascoltatore. Ma questa voce è in un mondo di suoni, di sensazioni e di rumori» (Chion 2003, p. 175). Il suono «in quanto udito è visto, come se si tracciasse un percorso nell'immagine visiva [...]. È la voce udita che si diffonde nello spazio visivo, o lo riempie, cercando di raggiungere il proprio destinatario attraverso ostacoli o deviazioni». La voce, in altri termini, «scava lo spazio» (Deleuze 1985, p. 257). Deleuze interviene puntualmente in un dibattito che vede, tra gli altri, Ejzenštejn e Eisler tra i maggiori esponenti: per Deleuze, Ejzenštejn credeva «necessario che immagine e musica formassero un tutto» (Deleuze 1985, p. 262), anche se in un funzionamento contrappuntistico, mentre per Eisler «non c'è movimento comune al visivo e al sonoro e la musica non agisce come movimento, ma come 'stimolante del movimento, non il suo raddoppiamento'» (Deleuze 1985, p. 264).

---

<sup>32</sup> Il film era nato infatti *part talking*, ovvero si trattava di una pellicola solo parzialmente parlata, pratica assai diffusa in quegli anni.

Agli albori del passaggio da un sistema all'altro, Ejzenštejn, Pudovkin e Aleksandrov, nel 1928, in un momento in cui la giovane Unione Sovietica scontava un'arretratezza oggettiva dei mezzi tecnici a disposizione della sua industria cinematografica, mettono in chiaro una serie di brevi quanto pregnanti considerazioni teoriche, storicamente di grande interesse<sup>33</sup>. Tutto parte dal montaggio, che per i tre registi sovietici è il mezzo autoriale proprio del cinema, il suo specie-specifico: nei film sonori si deve ragionare, dunque, in termini di rapporto suono-immagine, a partire dal montaggio: «per lo sviluppo futuro del cinema i soli fattori importanti sono quelli volti a rafforzare e a sviluppare il montaggio espressivo e i suoi nuovi possibili modi» tenendo conto che niente, né il colore né la stereoscopia possono rivaleggiare nei confronti dell'«alta significazione del suono» (Ejzenštejn, Pudovkin, Aleksandrov 1928, p. 269). Il rischio, per i tre sovietici, è quello dello sfruttamento del film parlato inteso come «cinema-attrazione», quello in cui il pubblico maggiormente si può illudere attraverso la sincronizzazione di «ascoltare veramente un attore». Bálazs riecheggerà non a caso anni dopo: «In genere, il film è tornato a essere teatro fotografato, certo, talvolta buon teatro ben fotografato» (Bálazs 1952, p. 208). A questo periodo ne succederà un altro, dicono sempre nel 1928 i tre teorici e registi, in cui «si tenterà di creare una produzione pseudo-letteraria con rinnovati tentativi d'invasione teatrale. Così utilizzato, il sonoro distruggerà l'arte del montaggio: ogni aggiunta alle inquadrature non potrà che arricchirle di senso e potenziarle in quanto singoli pezzi, a fatale detrimento del montaggio che raggiunge il suo effetto unicamente quale risultante dell'unione dei diversi pezzi separati. [...] Soltanto l'impiego contrappuntistico del suono rispetto all'immagine offre possibilità di nuove e più perfette forme di montaggio. Pertanto le prime esperienze di fonofilm debbono essere dirette verso una non coincidenza tra immagine visiva e immagine sonora: questo sistema porterà alla creazione d'un nuovo contrappunto orchestrale» (Ejzenštejn, Pudovkin, Aleksandrov 1928, p. 270). E i tre concludono

---

<sup>33</sup> Si tratta del cosiddetto «Manifesto dell'asincronismo», celebre documento che di fatto diede la stura al successivo dibattito teorico sul nascente cinema sonoro, e che in realtà sarebbe stato redatto dal solo Ejzenštejn. Sia chiaro che le posizioni dei cosiddetti contrappuntisti sono da contestualizzare e comprendere nella situazione produttiva del film classico, analogico-meccanico, molto diversa da quella del cinema digitale.

con grande intelligenza, aprendo le porte a una strada che il cinema non seppe percorrere, a parte alcune fulgide eccezioni: «Il suono, inteso nella sua vera funzione, cioè come nuovo elemento di montaggio indipendente dall'immagine visiva, introdurrà invece un mezzo estremamente efficace per esprimere e risolvere i complessi problemi contro i quali urtava la realizzazione per l'impossibilità di trovare loro una risoluzione mediante i soli mezzi visivi» (Ejzenštejn, Pudovkin, Aleksandrov 1928, p. 270).

Esistono sempre selezioni soggettive dei suoni. Pudovkin in uno scritto successivo fa un esempio, come lui stesso dice, «semplice e chiaro di contrappunto tra suono e immagine», quando sottolinea che «l'immagine può riflettere il ritmo del mondo, mentre la pista sonora segue il ritmo mutevole delle percezioni umane, o viceversa» (Pudovkin 1935, pp. 212-13). Pudovkin continua con un altro esempio ancor più chiarificatore: «Nella vita reale, voi lettori potete sentire improvvisamente un grido: aiuto! e, alzando gli occhi, non vedete che la finestra; poi guardate fuori, e, in un primo momento, non vedete che il traffico della strada. *Ma voi non udite il rumore naturale di quei carri e di quelle automobili*; voi sentite solo, internamente, il grido che vi ha fatto balzare su dalla seggiola. alla fine voi trovate coi vostri occhi il punto da cui è venuto il grido; ora vedete una folla e qualcuno che sta sollevando l'uomo investito. Ora tutto è, per voi, silenzioso. Ma ecco che, guardando l'uomo, vi giunge la percezione del traffico, e, in mezzo al suo frastuono, gradatamente cresce il segnale dell'autoambulanza. In quella la vostra attenzione è attratta dal vestito dell'uomo investito: esso è simile a quello di vostro fratello, che, ora ricordate, doveva venire a trovarvi alle due. Nella tremenda tensione che segue, l'ansietà e l'incertezza se mai quell'uomo morente possa essere effettivamente vostro fratello fanno tacere per voi tutti i rumori e siete avvolto in un silenzio assoluto. Possono essere le due? Guardate la pendola e nello stesso istante sentite battere le due. *Questo è il primo momento di sincronismo* tra l'immagine e il suono dal momento in cui avete sentito il grido» (Pudovkin 1935, p. 211).

L'eccezionale e solitaria strada intrapresa da Dziga Vertov andrà invece in un'altra direzione, rispetto alle dichiarazioni e ai manifesti dei vari Ejzenštejn e Pudovkin, ribaltando i termini della questione. Dopo *Čelovek s kino-apparatom*, Dziga Vertov

sviluppo con *Entuziazm: Simfonija Donbassa* (*Entusiasmo: Sinfonia del Donbass*, 1931) e *Tri pesni o Lenine* (*Tre canti su Lenin*, 1934) un sistema di organizzazione e montaggio audio-visivo completamente fondato sul sonoro. Raccontando nel 1924 la nascita del progetto *Kinoglaz*<sup>34</sup>, Vertov non poteva essere a riguardo più esplicito: «Ed ecco che un giorno, nella primavera del 1918, sto uscendo da una stazione ferroviaria. Ho ancora nelle orecchie lo sbuffare, il rumore del treno che s'allontana... una bestemmia... un bacio... un'esclamazione... Le risa, il fischio della sirena, il campanello della stazione, l'ansimare della locomotiva... Sussurri, richiami, addii... Mentre cammino penso: bisognerebbe trovare uno strumento che non si limiti a descrivere questi suoni, ma li fissi, li fotografi. Altrimenti sarà impossibile coordinarli, impossibile montarli. Fuggono come fugge il tempo. Forse una cinepresa? Fissare ciò che è stato visto... Organizzare un universo non già udibile, ma visibile. Che sia questa la soluzione?» (Vertov 1963, p. 76). Sono i suoni a produrre le immagini e non viceversa. Ed è dal montaggio dei suoni che bisogna partire. Su questo assunto programmatico, Vertov diede inizio a un progetto autenticamente rivoluzionario<sup>35</sup>, che il regime stalinista provvide a smantellare, oscurando per anni il regista russo, con una precisa strategia: prima glorificò la sua ultima grande opera (*Tri pesni o Lenine*), dopo averlo licenziato per *Šestaja čast' mira* (*La sesta parte del mondo*, 1926), poi gli impedì di lavorare, facendolo stagnare in piccoli progetti. Vertov cominciò non a caso il suo lavoro nel mondo dell'audiovisivo proprio come montatore di suoni: tra il 1916 e il 1917 organizzò un "Laboratorio dell'udito" con l'esplicita intenzione di analizzare i «vari metodi di registrazione documentaria del suono» e lavorare sul «montaggio di registrazioni stenografiche e grammofoniche» (Montani 1975, p. 12), il tutto con un rudimentale fonografo.

---

<sup>34</sup> Neologismo coniato da Vertov unendo *Kino*, cinema, e *glaz*, occhio, sinonimo di *oko*, suffisso anch'esso utile per il gruppo fondato dal teorico, i *Kinoki*.

<sup>35</sup> L'intento rivoluzionario del cinema di Vertov era davvero quello di fare un cinema per il proletariato: «Centinaia di migliaia, milioni di cittadini russi, analfabeti o semplicemente estranei all'irrequieto e turbolento "oggi", dovranno educare la propria percezione di fronte allo schermo luminoso del Cinema». Il compito che Vertov s'era dato con il suo cinema dunque è quello di «istituire un nesso di classe visivo (*Kinoglaz*) e acustico (*Radioucho*) tra i proletari di tutti i paesi sulla piattaforma della decifrazione comunista del mondo» (Vertov 1963, p. 32 e p. 89).

Con *Entuziazm*, tutto era già perfettamente chiaro nel procedimento vertoviano: facendo appello alle risorse e alle conoscenze tecniche di cui disponeva e che aveva col tempo acquisito, Vertov non si lasciò sorprendere dalla recentissima introduzione del sonoro e decise di organizzare il montaggio in maniera musicale. Lo stesso Ejzenštejn, che non perse l'occasione, lo stesso anno dell'uscita di *Človek s kino-apparatom*, per criticarlo duramente per i suoi inutili «esperimenti formalistici» e gli «ingiustificati effetti speciali della macchina da presa» (Ejzenštejn 1929a, p. 46), adottò un procedimento analogo per il suo primo film autenticamente sonoro, *Alexander Nevsky* (Id., 1938). Organizzato sulla partitura eccezionale del compositore sovietico Sergej Prokof'ev, in alcune scene Ejzenštejn struttura il montaggio esattamente sulla sua colonna sonora, composta per l'occasione. Si trattava dello stesso procedimento adottato anni prima da Vertov appunto per il suo primo film sonoro, *Entuziazm*. Vertov con questo film non voleva solo documentare la vita e la realtà sovietica, la costruzione del socialismo e il piano quinquennale, i processi di sviluppo, industrializzazione e conseguente riorganizzazione del lavoro, ma lanciava il cinema verso un universo audiovisivo dove i suoni e le immagini cercavano nuovi modi per integrarsi. In particolare, il frastuono prodotto dagli operai del Donbass (il suono industriale, il rumore delle macchine) si doveva coerentemente integrare con i rumori della classe dei colcosiani (i canti e le battaglie dei manifestanti). Il cinema diventava uno spazio dove le esperienze dei contadini e dei lavoratori sovietici potevano davvero incontrarsi. La sinfonia orchestrata da Vertov fondeva i suoni delle manifestazioni, i discorsi degli oratori e i canti rivoluzionari ai rumori delle macchine e alle esclamazioni degli operai in un crescente tripudio audio-visivo. Quello che non andò giù ai vertici del VUKFU (Comitato pan-ucraino per il cinema e la fotografia) fu l'estremo sperimentalismo vertoviano (il film fu bollato di «formalismo») proprio sul piano dell'organizzazione del suono, autentico primo motore e propellente per la costruzione del discorso audiovisivo, in un momento della nascente Unione Sovietica dove lo spazio per la sperimentazione era oramai esaurito.

Vertov presentò *Entuziazm* con l'esplicito intento di dimostrare l'infondatezza del dissenso per il film sonoro che si avvertiva in URSS. Mentre girava il film, il regista

faceva già piazza pulita, con il consueto stile privo di mezze misure, del Manifesto dell'asincronismo pubblicato giusto un anno prima: «Le dichiarazioni sulla necessità di una non-coincidenza tra immagine e suono, le dichiarazioni sulla necessità di produrre solo film di rumori o solo film dialogati, tutte insieme non valgono un soldo bucato. Nell'ambito del cinema sonoro, come di quello muto, noi tracciamo una sola e rigorosa distinzione tra due generi di film: il documentario (con dialoghi e rumori autentici) e il cinema recitato (con dialoghi e rumori artificiali, appositamente preparati per le riprese)». Le cose erano chiare per Vertov: «La *concordanza* o la *discordanza* degli elementi visivi e sonori non è obbligatoria per il film documentario come non lo è per il film recitato. Le inquadrature sonore, proprio come quelle mute, vengono montate secondo lo stesso principio: possono coincidere o discordare o, ancora, intrecciarsi nelle più diverse e necessarie combinazioni. Allo stesso modo va respinta l'assurda confusione che si crea suddividendo i film in "dialogati", "con rumori", "sonori"» (Vertov 1963, p. 149).

Nessuna difficoltà teorica per Vertov all'avvento del sonoro, dunque. Casomai, non poche difficoltà di ordine pratico, comunque brillantemente superate. I *Kinoki*<sup>36</sup> erano infatti riusciti a ridurre al minimo il peso della strumentazione per seguire i minatori del Donbass sin nei cunicoli più stretti e nelle situazioni più imprevedibili. Anzi, se si leggono gli scritti vertoviani degli anni Venti, ben più di un'argomentazione sembra anticipare il Manifesto di Ejzenštejn, Pudovkin e Aleksandrov, e in molti casi Vertov sembrerebbe aver superato di gran lunga le loro «prospettive politiche e ideologiche» (Montani 1975, p. 116).

Certo, se a Vertov fosse stato messo a disposizione tutto l'apparato produttivo che lui stesso aveva ben in mente («apparecchiature mobili per la registrazione dei suoni [...] una potente stazione di radio-registrazione e radio-diffusione visiva e sonora») per raggiungere così i suoi obiettivi («sorpassare i paesi capitalistici sul piano tecnico ed economico»), forse il cinema sovietico avrebbe avuto un altro peso nella cinematografia mondiale. Forse, si sarebbe potuta tracciare una linea di fuga per un cinema sonoro realmente differente.

---

<sup>36</sup> Il gruppo autonomo da lui stesso fondato e che, inizialmente, vedeva coinvolti la sua compagna e montatrice Elizaveta Svilova e il fratello, operatore, Michajl Kaufman.

100% *talkie*: con questo slogan, sempre più ricorrente, s'invitavano gli spettatori ad accedere alle sale per assistere alla nuova meraviglia tecnologica, così come negli anni Ottanta si attirava il pubblico con l'high fidelity del Dolby e oggi con il 3D di nuova generazione e gli schermi Imax. Per tutti gli anni Trenta, per restare al periodo storico che maggiormente c'interessa, l'opposizione era dunque tra film sonoro e film parlato. Ma non era tanto la parola a stupire, già in qualche modo presente insieme al complesso dei suoni, almeno virtualmente. Era la «grana della voce» finalmente udita e proveniente dallo schermo, a sconvolgere e interessare, mietendo le sue vittime, *in primis* tra quegli attori e quelle attrici che si scoprì non avevano una voce fonogenica. Lo spettatore è sempre in balia dei suoni e delle voci del cinema. Nella scena finale del seminale *M*, il maniaco, costretto al processo, finalmente rende visibile il suo volto e con esso la sua voce che stride con l'idea che per tutto il film ci eravamo fatti: si tratta di una voce fragile, stridula, quasi chiocchia, del tutto incoerente con l'idea che il film aveva costruito.

Se è vero che la composizione della cosiddetta colonna sonora avanza in maniera simile alle procedure messe in campo per il montaggio delle immagini, è altrettanto vero che nei film d'animazione, perché il cinema nasce non solo dalla propensione a ri-prendere il fantomatico reale, ma ha anche nel suo DNA tanto *cartoon*, la colonna sonora può essere concepita *prima* del montaggio visivo, in modo che i movimenti dei personaggi animati vi possano aderire fotogramma per fotogramma. Nel cinema d'animazione è evidente, ma lo stesso procedimento avviene anche nel cinema live quando è la musica, o il suono *tout court*, a dare profondità al movimento, perché guida l'azione e di conseguenza l'attenzione dello spettatore. Se ne era accorto per tempo, all'inizio degli anni Trenta, Giacomo Debenedetti nel passaggio epocale, anche e a maggior ragione per il *cartoon*, della sincronizzazione sonora. Per Debenedetti, e non era affatto una *boutade*, è stato Mickey Mouse di Walt Disney il primo personaggio perfettamente compiuto del cinema sonoro<sup>37</sup>. Personaggio

---

<sup>37</sup> Sarà solo il caso di ricordare che il personaggio nasce dalla matita di uno dei grandi collaboratori di Disney, il geniale Ub Iwerks, e che il primo Mickey Mouse sonoro, del 1928, fu per *Steamboat Willie*, corto costruito sull'accoppiamento tra personaggi, strumenti musicali e oggetti, con uso già formidabile della sincronizzazione, e con effetti comici esilaranti. Il successo di pubblico fu così grande che Disney costruì il suo impero proprio a partire dai 113 episodi della serie di Mickey Mouse, realizzati tra il 1928 e il 1942 (Rondolino 2003, pp. 168-172).

bidimensionale in toto, Topolino non ha mai cercato la terza dimensione in un presunto foto-realismo, ma è sempre stato quello che era e ha sempre agito nel mondo più conforme alla sua essenza. «Pura linea di un mondo scorporato e di pure linee» Topolino «colmava questo mondo della sua attività, del suo movimento». La musica per Topolino allora rappresenta «il suo completamento, la sua integrazione dimensionale». Il modo per renderlo vivo. Questo è il miracolo del sonoro: la musica, «annettendogli una terza dimensione, gliela conferisce - anzi che nello spazio - nel tempo» (Debenedetti 1983, pp. 50-51). L'immagine cinematografica ha il suo specifico nel fatto di «essere senza corpo, senza volume», mentre lo specifico della dimensione sonora, e a maggior ragione della parola e della voce umana, è di «essere la vibrazione di un corpo» e «più precisamente volume che si fa tempo». E «tempo corporeo», aggiungeva Debenedetti subito dopo. Le critiche che si abatterono su questa rivoluzione dell'animazione non si fecero attendere: l'«incongruità» dell'immagine animata era dovuta sia al cortocircuito tra le due piatte dimensioni dell'immagine schermica e la tridimensionalità sonora sia dalla pochezza e imperfezione tecnica della macchina cinematografica dell'epoca (Debenedetti 1983, p. 44): l'unico altoparlante presente allora nelle sale presentava per certo gracchii e fastidiose distorsioni e soprattutto non era perfettamente in sincrono con le immagini animate che scorrevano sullo schermo.

L'importanza di Topolino per Debenedetti, e per chiunque voglia capire i meccanismi semiotici alla base del funzionamento audio-visivo del cinema di quegli anni, era decisiva: «Il valore dimostrativo di Topolino» risiede nel suo essere smaccatamente un personaggio bidimensionale, nel suo non tentativo di illuderci che esista una terza dimensione, e «che la musica, uscendo da questo mondo scorporato, è tutta psicologia e lirica: è l'onomatopea di uno stato, di qualche cosa che fisicamente non può avvenire» (Debenedetti 1983, p. 52). Nel suo stato nascente, il cinema d'animazione sonoro ha cantato in numerosissimi cortometraggi i fasti del sincronismo, mostrando incredibili concerti di oggetti animati. È il suono registrato che detta le condizioni per l'immagine che vi deve aderire pedissequamente, perseguendo un rapporto di perfetta mimesi.

Nel cinema classico *mainstream* la nostra esperienza spettatoriale ci induce a credere che sia normale, cioè normativizzato, che il suono serva l'immagine in una sorta di adesione di natura mimetica, soprattutto nella Hollywood degli anni Trenta e Quaranta. È il fenomeno del cosiddetto Mickey Mousing, appunto, ovvero la sincronizzazione per imitazione mimetica dell'azione visiva col sonoro. Nella scena della battaglia finale di *Shichinin no Samurai (I sette samurai, 1954)* Akira Kurosawa illustra magnificamente come i suoni possano combinarsi per creare un flusso costante di informazioni che guidano la comprensione di quanto stiamo vedendo e ascoltando (Bordwell, Thompson 2001, pp. 395-396). Una pioggia battente non abbandona mai questi incredibili dieci minuti finali e crea un sottofondo sonoro insieme al vento sferzante. Contadini e samurai cercano di difendere un villaggio attaccato dai predoni. La nostra attenzione si sposta dai difensori agli aggressori grazie a effetti di senso e indicatori sonori, come gli zoccoli dei cavalli in avvicinamento. Inoltre, più vicina è la fonte più forte e nitido è il suono percepito. Inizia la battaglia vera e propria: il rumore di fondo di pioggia e vento indietreggia in una sorta di tappeto sonoro ogni qual volta salta in primo piano un breve rumore particolarmente significativo (le urla dei bambini, le grida delle donne quando il capo dei banditi le scopre), assestando dei puntelli audiovisivi precisi che sono delle nitide guide per il nostro audio-sguardo. La scena raggiunge il suo climax nello scontro finale tra il capo dei banditi e i samurai. Il predone uccide un primo guerriero con un colpo di fucile; lunga pausa in cui si sente solo la pioggia battente; ne ferisce un secondo, che cade nel fango; ancora il solo rumore della pioggia la fa da padrone; il samurai però si rialza, si getta contro il capo dei banditi e riesce, con un ultimo guizzo di coraggio e disperazione, a ucciderlo. La lunga sequenza si chiude con un'inquadratura fissa dove l'unico rumore percepibile che satura lo schermo è ancora la pioggia, implacabile. O ancora, il più recente *The Last of The Mohicans (L'ultimo dei Mohicani, 1992)* di Micheal Mann presenta un'altra celebre sequenza tutta centrata sugli effetti sonori che guidano il montaggio audiovisivo (Bordwell, Thompson 2001, p. 400). Occhio di Falco (ancora un impareggiabile Daniel Day-Lewis), Chingachgook e Uncas inseguono lo spietato Magua lungo un pericolosissimo dirupo. La sequenza dura ben otto minuti in cui vengono gridate due

sole “parole”: l’urlo disperato di Occhio di Falco che invoca il nome dell’amico Uncas appena ucciso, e il «No!» gridato dalla figlia maggiore di Munro, il colonnello inglese attorno a cui ruota buona parte della vicenda del film ambientato durante la cosiddetta Guerra dei sette anni. La musica e gli effetti sonori guidano l’inseguimento con una carica emotiva esasperata. La musica scelta da Mann, che gioca con il tema principale dei compositori Randy Edelman e Trevor Jones, è una sorta di danza in tono minore, che inizia con il rito in cui viene arso vivo il maggiore inglese Heyward e termina con l’uccisione di Magua da parte di Chingachgook, vendetta della morte poco prima inferta da quest’ultimo a Uncas. Il rapporto suono-immagine è in grado di dare corpo in maniera impareggiabile e con sfumature di senso molto più ampie all’invisibile, alla sfera emotiva, alle pulsazioni dei sentimenti.

### *1.5 Il lento passaggio al sonoro*

La storia del sonoro è lunga e avventurosa almeno quanto quella dell’immagine in movimento. È, come tutte le vere storie di innovazione tecnologica, una storia che procede per contraddizioni e accadimenti inaspettati, fatta di brevetti, sperimentazioni e scoperte inattese. Il cinema parlato nasce, o meglio viene messo a punto, in un momento preciso della storia del medium, un momento magico, quando l’elettricità ha cambiato il mondo: la modernità non può che nascere infatti dal dominio del buio<sup>38</sup>. L’altro medium di grande importanza insieme al quale il cinema muoverà i primi passi è il fonografo, messo a punto nel 1878 da Thomas Alva Edison, uno dei primi strumenti per la registrazione e la riproduzione dei suoni, che ottimizzò e portò in un certo senso a compimento il Fonoautografo, l’invenzione di più di vent’anni prima di Edouard Leon-Scott, che poteva registrare i suoni ma non riprodurli. È quindi attraverso la coppia cinema-fonografo (senza dimenticare la

---

<sup>38</sup> Il campo delle modificazioni dell’esperienza percettiva deve al progressivo diffondersi della luce elettrica, insieme al parallelo sviluppo della rete ferroviaria cui si faceva prima cenno, un punto di svolta di incomparabile importanza (Schivelbusch 1983). Nel 1879 Edison mise a punto, e in commercio, la prima lampadina incandescente, e solo tre anni dopo, nel distretto newyorkese di Pearl Street, inaugurò il primo sistema di fornitura elettrica pubblica: la notte e il giorno si alternarono in maniera molto più sfumata cambiando radicalmente la percezione dello scorrere del tempo (Kern 1983, p. 39). L’elettricità nelle case sarebbe arrivata solo qualche decennio dopo.

fotografia)<sup>39</sup> che si dà corpo al «fantasma supremo: sopprimere la morte» (Burch 1991, p. 27)<sup>40</sup>. Ma Edison non è l'unico sperimentatore che va ricordato. Anche Léon Gaumont e Charles Pathé, prima di dedicarsi alle immagini animate, s'impegnarono a lungo nell'industria cinematografica.

In questo senso, l'Esposizione Universale di Parigi del 1900 fu un momento di straordinario interesse per le tante sperimentazioni messe in campo proprio dal primitivo cinema parlato, che proprio in quegli anni cominciava a costruire il suo ruolo di principale linguaggio dell'immaginario collettivo della prima metà del XX secolo. Due sperimentatori francesi, Henri Lioret e Gratioulet Clément-Maurice, presentarono al pubblico accorso a Parigi il loro Phono-Ciné-Théâtre, un dispositivo che in una prima fase riprendeva le immagini e poi invitava famosi attori del teatro parigino dell'epoca a doppiarsi in diretta con il proiezionista che girava la manovella adattando la velocità della riproduzione alla musica eseguita dal vivo e alle battute

---

<sup>39</sup> Lastra 2000, pp. 66-67: «Photography, phonography, and film elicited such notable and emotional response because they helped alter the existing balance between the senses, representation, and experience. [...] They seemed to offer the world in all its immediacy, yet audiences were simultaneously aware that they might be persuasive fictions, since they contradicted accepted understandings of representational process».

<sup>40</sup> Sarà qui solo il caso di accennare al paradigmatico «complesso della mummia» di André Bazin, «complesso» in funzione per difenderci, per così dire, dall'ineluttabilità del tempo che passa (Bazin 1958-62, p. 3): «La morte non è che la vittoria del tempo. Fissare artificialmente le apparenze carnali dell'essere vuol dire strapparli al flusso della durata: ricondurlo alla vita». Sull'«emozione culturale» (Lotman 1985, p. 145) conseguente all'invenzione del fonografo e al suo rapporto nell'immaginario e come cospiratore contro la morte, per il momento si rimanda a Peters 1999 (in particolare pp. 217-275) e a Connor 2000, anche se non si può non citare ancora Lastra: «the phonograph stood emblematically for the fact that speaking, singing, and music-making no longer required the presence of a human performer. [...] As Edison never ceased to insist, it was suddenly possible to speak with people on the other side of the globe or those far in the future. Unlike human ears and voices, the phonograph could *record precisely* what had been said, preserving not only words but the most contingent nuances of their expression, and then reproduce them at will, again and again, with no variation» (Lastra 2000, p. 22). È in questo modo che si fonda, tra tutti gli interconnessi di un prototipico «villaggio globale», una comunità dei vivi e dei morti. E non possono non venire in mente le riflessioni di Leopold Bloom in *Ulysses* (1922) di James Joyce sui modi attraverso i quali preservare la memoria dei morti, ipotizzando un uso del grammofofono capace proprio di tenere in vita la relazioni tra i vivi e i morti, semplicemente inserendolo in ogni tomba: «E poi come si fa a ricordarsi di tutti? Gli occhi, l'incendere, la voce. Bene, la voce, sì: il grammofofono. Mettere un grammofofono in ogni tomba o tenerne uno a casa. La domenica dopo pranzo. Metti un po' su il povero trisnonno. Craaaac! Prontoprontopronto sono felicissimo crac sonstrafelice... Strafelicerivedervi prontoprontopronto sono felì poprszs. Ti ricorda la voce come una fotografia ti ricorda un viso» (si cita dalla traduzione di Giulio De Angelis, Milano, Mondadori, 2000, p. 113). Si veda, per questa questione specifica, Connor 2000, pp. 393-424.

pronunciate dai performer. L'esperimento, per quanto i limiti tecnologici fossero ancora enormi, riuscì, tanto da far circuitare l'invenzione in tutta Europa e consentire ai due inventori di stabilire il frutto del loro genio in pianta stabile per qualche anno a Parigi (Valentini 2006, p. 15). È sempre il successo dato dal pubblico, con il conseguenziale, capitalistico flusso di denaro necessario a dare corpo alle merci, a decidere le sorti delle invenzioni nell'industria culturale. E l'esperimento di Lioret e Clément-Maurice sta a significare proprio questo: il pubblico dei primi anni del XX secolo era prontissimo ad accogliere nel proprio immaginario la sincronizzazione di immagini e suoni. E lo era soprattutto in una dimensione di spettatorialità collettiva. Gli spettatori, in questi decenni fondamentali per la costituzione delle masse<sup>41</sup>, erano pronti a diventare pubblico<sup>42</sup>. Lo testimonia il sostanziale fallimento, nel breve periodo, dell'innovazione pur spettacolare, e che in ogni caso sempre durante l'Esposizione parigina del 1900 riscontrò i favori del pubblico, di Berthon, Dussaud e Jaubert, il Phonorama, «in cui il suono giungeva agli spettatori tramite cuffie telefoniche e grazie a ben dodici fonografi sincronizzati con la pellicola proiettata, ognuno dei quali proponeva un'incisione diversa, traccia del differente punto in cui era stata attuata la registrazione» (Valentini 2006, p. 15). Ancora a Gaumont, poi, si deve anche l'invenzione del Cronophone che suscitò sempre a Parigi grande clamore

---

<sup>41</sup> Grazie al cinema «per la prima volta la massa accedeva a un linguaggio la cui caratteristica tecnica era in grado di offrire una costruzione semantica della realtà, che nei linguaggi espressivi precedenti era stata affidata prevalentemente alla compatibilità tra elaborazione dell'autore ed elaborazione del fruitore» (Abruzzese 2003, p. 68).

<sup>42</sup> Abruzzese 2003, pp. 318-320: «Le masse dell'Ottocento e del Novecento sono state la crescente dimensione collettiva in cui riconoscere e valorizzare ciò che prima poteva definirsi semplicemente come una somma di singoli individui o, distinguendoli dalla loro pura e semplice moltitudine, un aggregato di specifiche classi sociali in un insieme. [...] La massa, come la folla, allo sguardo di tradizioni culturali e intellettuali ancora fortemente influenzate dagli antichi regimi aristocratici e di casta, mostra, infatti, di avere un corpo senza "testa", senza "cervello". [...] La sua esistenza [...] è dunque il problema politico delle élite moderne nel passaggio dal primo individualismo borghese alle identità collettive dello sviluppo del capitalismo. [...] La massa è espressione di una pluralità informe e incoerente, ma al tempo stesso intensamente coesa in se stessa, in un insieme identitario che tende a dotarsi di vita propria. Come la folla è entità fisica, corporea, che, dotata di passioni spinte ben oltre l'intelletto dei singoli e della loro somma, si fa visibile nella piazza urbana [...], così la massa tende a saturare dalla propria presenza lo spazio della società; è astrazione della folla senza tuttavia perderne la materialità; è vista attraverso una rappresentazione immaginaria, ma in quella stessa forma immaginaria con cui percepiamo la presenza indubitabile degli oggetti e non delle sostanze trascendentali».

con la diffusione delle sue «fotoscene e *portraits parlants*, brevi filmati dedicati a tirate teatrali, arie d'opera o canzoni popolari sempre realizzati [...] in *playback* ma che, attraverso un rudimentale sistema di amplificazione, consentirà di diffondere maggiormente il suono dei fonografi nella sala (Cronomégraphone, 1907) e troverà applicazione in una serie di film sonori realizzati da Alice Guy» (Valentini 2006, p. 16).

La storia dell'immagine in movimento, così come la storia dei dispositivi per la cattura e la riproduzione del suono, è molto più lunga dei centodieci anni e poco più che conta la storia canonica del cinema. Molti decenni di straordinarie sperimentazioni avevano preceduto difatti la mitica (e anch'essa canonica) sera della prima proiezione pubblica<sup>43</sup> a pagamento organizzata dai fratelli Auguste e Louis Lumière il 28 dicembre del 1895 al Salon Indien del Gran Café Del Boulevard des Capucines: *La Sortie de l'usine Lumière à Lyon*. Film di un'unica inquadratura (altrimenti detta *vue*, *veduta*) della durata di meno di un minuto, proiettato più o meno a sedici fotogrammi al secondo (da quel momento standard per un quarto di secolo), fatto di materiale fotografico contenente il movimento di persone prese nelle loro faccende, nella fattispecie lavoratori all'uscita della loro azienda, proiettato insieme a un'altra decina di vedute similari. Dal fenachistoscopo del 1832 di

---

<sup>43</sup> Gli storici del cinema ci forniscono più o meno tutti la notizia che a partire dal marzo di quell'anno s'erano succedute diverse proiezioni private, per lo più per scopi dimostrativi di natura scientifica dell'invenzione targata Lumière. Sarà solo il caso di accennare, infatti, che entrambi i fratelli erano scienziati: Auguste dedicò la maggior parte della sua vita alla ricerca medica, mentre Louis era fiero soprattutto dei suoi studi sul procedimento della fotografia a colori (autocromia) al quale lavorò in particolare tra il 1891 e il 1907. Tant'è vero che i primi a stupirsi delle reazioni entusiastiche dei loro primi spettatori erano proprio i due fratelli (insieme al padre, manager della loro impresa fotografica), che non si capacitavano della freddezza, a confronto, con la quale venivano invece accolte le proiezioni di immagini fisse a colori, di cui le vedute erano per loro solo un corollario (Burch 1990, p. 24). Il loro cinematografo, a dispetto dunque della stessa opinione dei fratelli, risulta vincente per tanti motivi, perché è in grado di mettere a punto una serie di innovazioni realizzatesi decenni prima. La messa a punto definitiva avviene attraverso l'utilizzo di un supporto flessibile come la celluloido (usata per le fotografie a partire dal 1882 circa) e di un trascinamento regolare della pellicola grazie a un apposito meccanismo in grado di far scorrere e proiettare le immagini con la giusta intermittenza, grazie a un principio sperimentato dalla macchina da cucire anni prima, macchina in grado di infilare l'ago nel tessuto proprio in quella frazione di secondo in cui il tessuto è fermo: allo stesso modo, mentre la pellicola scorre, l'otturatore si apre proprio mentre il fotogramma è perfettamente centrato, e si chiude mentre scorrono gli spazi tra un fotogramma e l'altro. Inoltre, il cinematografo Lumière era un apparecchio leggero e funzionava sia come macchina da ripresa che come macchina per stampare i positivi che ancora come dispositivo per la proiezione.

Joseph-Antoine Plateau<sup>44</sup> al prassinoscopio di Émile Reynaud del 1877<sup>45</sup>, dal primo dagherrotipo di Louis-Jacque-Mandé Daguerre del 1837 agli esperimenti seminali del 1878 sul movimento animale di Eadweard Muybridge con il suo zooprassinoscopio<sup>46</sup>, dal fucile fotografico prima e dal dispositivo cronofotografico poi di Étienne-Jules Marey del 1888 fino al kinoscopio del 1891 del citato Edison, tutte queste (e molte altre) scoperte tecnologiche sottolineano il desiderio del pubblico dell'Ottocento<sup>47</sup> di accedere a una riproduzione tecnologica del movimento sempre migliore. Le sperimentazioni della riproduzione del movimento in campo militare ed economico, poi, esercitarono una fortissima pressione in tale direzione: il

---

<sup>44</sup> Noto sin dall'antichità, il fenomeno della persistenza delle impressioni luminose sulla retina, alla base della comprensione di come l'occhio umano riesca a percepire il movimento, o meglio di come l'occhio percepisca una sequenza di immagini leggermente diverse l'una dall'altra come se fosse un movimento unico, verrà descritta con particolare efficacia in un articolo fondamentale proprio da Plateau giusto tre anni prima rispetto alla sua celebre invenzione. Il fenachistoscopio era stata realizzato in contemporanea da Simon Stampfer, che lo chiamò stroboscopio: si tratta di un disco rotante di figure che lo spettatore vede attraverso una fessura e che dà l'illusione del movimento,

<sup>45</sup> Si tratta di un tamburo girevole dove le immagini possono essere viste su una serie di specchi.

<sup>46</sup> È la celebre riproduzione della corsa di un cavallo attraverso svariate macchine fotografiche.

<sup>47</sup> Un desiderio da sempre connaturato nella specie umana (si pensi ai riverberi a loro modo audiovisivi dei dipinti rupestri ammirati alla luce tremolante del fuoco nella caverne di Lascaux, ma non solo) e che negli ultimi secoli diviene cogente. La messa a punto del dispositivo della lanterna magica importata dalla Cina è descritta in maniera precisa dal padre gesuita tedesco Athanasius Kircher nella prima metà del 1600 (il suo *Ars magna lucis et umbrae* è del 1646): il dispositivo consente la proiezione di immagini dipinte su una parete in una stanza buia per il tramite di una scatola chiusa e adeguatamente illuminata da una candela, la cui luce è filtrata da una lente su di un foro. Un fenomeno ben conosciuto anche secoli prima, descritto nelle opere di autori medievali e che assume particolare rilievo in Leonardo da Vinci per il particolare valore metaforico della visione. Nella manualistica ottocentesca, poi, la lanterna magica verrà utilizzata nell'ambito dell'insegnamento incarnando così una doppia valenza, oltre al suo utilizzo tradizionale come macchina delle meraviglie.

segreto del movimento doveva essere svelato e da questo punto di vista il cinema scientifico ha svolto un ruolo di primaria importanza<sup>48</sup>.

Il kinoscopio in particolare oggi è considerato l'antenato più accreditato del cinematografo dei fratelli Lumière. Edison affermò una volta che il suo kinoscopio, messo a punto insieme al suo assistente Dickson, avrebbe fatto per l'occhio ciò che il fonografo aveva fatto per l'orecchio. L'apparecchio aveva uno spioncino, all'interno del quale la pellicola (di 35mm con quattro perforazioni laterali, modello che poi si sarebbe imposto) scorreva intorno a una serie di rulli. Gli spettatori la facevano funzionare mettendo una moneta in una fessura, chinandosi uno alla volta sull'apparecchio e potendo vedere così lo scorrere delle immagini attraverso un mirino. Inizialmente, però, la pellicola veniva impressionata a circa quarantasei fotogrammi al secondo, una velocità maggiore rispetto a quella del cinema muto di marca Lumière. Edison e Dickson avevano bisogno di un repertorio di film e costruirono un piccolo teatro chiamato Black Maria dove realizzarono film di venti secondi circa, brevi estratti da numeri eseguiti da famosi personaggi, ballerini, acrobati e così via. Il primo locale attestato per kinoscopi si trovava a New York e cominciò la propria attività il 14 aprile 1894. Per un paio d'anni ebbe un successo notevole (Bordwell, Thompson 1994, pp. 51-54), fino a quando la tecnologia dello schermo<sup>49</sup>, messa a punto dai fratelli Lumière, trasformò l'esperienza spettacolare dalla visione individuale in un rito collettivo<sup>50</sup> di potenza inaudita. È proprio nella

---

<sup>48</sup> Lo studio più documentato sul cinema scientifico è Tosi 2007, dove l'autore argomenta alcune tesi volte a smontare molti luoghi comuni relativi alla nascita del linguaggio e dello spettacolo cinematografico: «La vera nascita del cinema è stata determinata nel XIX secolo dalle esigenze della ricerca scientifica, per la necessità (e la progressione della possibilità tecnica) di registrare la realtà fisica nella sua dinamica a fini di analisi, di studio, di scoperta e quindi di conoscenza» (Tosi 2007, p. 10). Astronomi, medici, fisiologi e fotografi per decenni, prima del 1895, hanno lavorato alla scomposizione del movimento per catturare l'istante e ricomporlo e riprodurlo in sequenze: è una storia da tenere sempre presente sullo sfondo di qualsiasi lavoro che si voglia occupare della nascita del medium.

<sup>49</sup> Abruzzese 2003, p. 68: «Lo schermo dava modo di entrare - per "incanto" - in un nuovo territorio dell'esperienza umana attraverso il puro e semplice dispositivo tecnico su cui si fondava: la duplicazione e rielaborazione del territorio reale in una realtà percettiva altrettanto intensa».

<sup>50</sup> Frezza 1996, p. 15: «La tecnologia dei media comporta una dimensione necessariamente collettiva, proprio insieme alla massima considerazione delle energie individuali implicate nei suoi meccanismi di "senso"».

fondazione di questa necessaria dimensione collettiva, in grado di leggere e interpretare il sociale, che il cinema offre il proprio senso più specifico alla storia dei media e della cultura tecnologica, collocandosi nello «snodo dialettico della cultura metropolitana» (Brancato 2001, p. 24), con tutto il corredo dei suoi indispensabili conflitti, in un processo continuo di «negoziazione» con le «istanze della modernità» (Casetti 2005, p. 12). In tale inquadramento si pone da subito la centralità della questione della tecnica e della tecnologia del cinema, come fondamento del suo statuto (Frezza 1996, pp. 5-38)<sup>51</sup>. Un fondamento in continuo mutamento, tra nuove definizioni e rapporti tra arte e merce: «Il cinema è l'arte della fabbrica nel senso che racchiude in sé [...] le forme e l'ideologia della moderna civiltà industriale. [...] la tecnica serve a magnificare la tecnica e il pubblico si identifica con l'acquirente» (Abruzzese 1973, p. 87)<sup>52</sup>.

Ogni volta che un ibrido mediale compare, gli strenui difensori del vecchio medium si trasformano in agguerriti puristi (parlare di forma “pura” per un medium come il cinema che fa dei continui innesti tecnologici la sua ragion d'essere, poi, dovrebbe far sorridere anche gli analisti più ingenui)<sup>53</sup> e sul finire degli anni Venti, infatti, molti

---

<sup>51</sup> Frezza 1996, p. 10: «Si pone, in definitiva, il tema della *collocazione della tecnica e della tecnologia nello sviluppo, nella diffusione e nel radicamento dei media*. Il cinema fa parte di una dinamica storia comprendente i rapporti della società occidentale con l'avanzamento della modernizzazione della società occidentale con l'avanzamento della modernizzazione industriale, con l'imporsi delle trasformazioni che vedono la prospettiva tecnologica preminente sui comportamenti individuali e collettivi, sulle cognizioni e i sistemi di pensiero. L'innescò delle relazioni tra innovazioni tecnologiche e sviluppi dell'industria del cinema va individuato non solo per le dinamiche del profitto. Il cinema è industria anche nel senso che le tecnologie segnano [...] campi di possibilità espressive. L'industria e la ricerca tecnologica del cinema promuovono trasformazioni della società, così come forniscono risposte ai cambiamenti reali della vita vissuta dai membri della collettività. In questo quadro il cinema non è soltanto spettacolo e divertimento; lo è *insieme con* una funzione che corrisponde a esigenze e bisogni affettivi della civiltà e delle società umane».

<sup>52</sup> Brancato ricorda come anche Marshall McLuhan si ponga sostanzialmente sulla stessa linea quando afferma che «il cinema è la massima forma di propaganda per i beni di consumo» (McLuhan 1964, p. 310). «“Consumando” il cinema», chiosa Brancato, «il pubblico recupera lo spazio sociale della metropoli» (Brancato 2003, p. 85). È il pubblico che si determina a partire dalla folla metropolitana, dunque, a dare l'abbrivo all'insorgente soggettività spettatoriale (Denunzio 2004).

<sup>53</sup> Frezza 1996, pp. 16-17: «Il cinema dimostra che la tecnologia non si è agganciata ai linguaggi, alla possibilità espressiva in generale, come una semplice strumentalità organizzata». Il medium cinematografico piuttosto «evidenzia da subito una propria capacità di generazione di linguaggi e di forme espressive, di simboli e di mitologie che derivano dalla sua particolare, inalienabile, natura tecnologica».

critici e teorici si scagliarono contro l'avvento del sonoro. Se pur alcune di queste osservazioni presentavano anche degli spunti di indubbia intelligenza e capacità predittiva, per lo più si trattava, anche nel migliore dei casi, di invettive che non accennavano al potenziale di incredibile portata che si stava andando a configurare. René Clair, che di lì a poco sarebbe diventato un grandissimo regista sonoro, per esempio, così si lamentava dei primi film parlati anglofoni: «L'immagine è ridotta precisamente al ruolo di illustrazione di una registrazione fonografica, e il solo scopo dell'intero spettacolo è assomigliare il più possibile all'opera di cui è riproduzione "cinematografica". In tre o quattro scenografie hanno luogo infinite scene di dialogo che sono semplicemente noiose se non si capisce l'inglese, e insostenibili se lo si capisce» (Clair 1970, cit. in Bordwell, Thompson 2001, p. 428). Il fatto era che in numerosissimi esempi di film della prima epoca sonora si aveva a che fare con opere dalla verbosità ipertrofica. Sia Clair che Arnheim, ad esempio, accoglievano con un certo entusiasmo l'introduzione di effetti sonori e delle musiche ma erano scettici, per usare un eufemismo, sulla produttività di un tale fiume di parole e dialoghi. In particolare Arnheim, ancora nel 1933, continuava a criticare il film parlato, muovendo argomentazioni ormai vetuste, e scrivendo contro di esso motivato «dal senso di disagio [...] davanti ad ogni film parlato, [...] dall'impressione che in questo campo qualche cosa non sia in ordine» (Arnheim 1933, p. 3). Un grande storico e teorico come Kracauer, poi, peccava di scarsa intuizione sullo specifico del nuovo medium quando affermava che «il cinema è un mezzo visivo». Il teorico tedesco rincarava la dose sottolineando come un «fatto irrevocabile che la macchina da presa, non l'apparecchio sonoro, sta alla base dei più specifici contributi del cinema; né i suoni né il dialogo sono esclusivamente peculiari al film [...]». Perché i film sonori siano fedeli al principio estetico fondamentale, i loro messaggi verbali più significativi debbono nascere insieme alle immagini» (Kracauer 1960, p. 185). Luigi Pirandello si scagliava senza appello contro la voce umana riprodotta, incapace, secondo lui, di inserirsi produttivamente nel meccanismo audio-visivo: «le immagini non parlano, si vedono soltanto; se parlano, la voce viva è in contrasto insanabile con la loro qualità di ombre e turba come una cosa innaturale che scopre e denuncia il meccanismo». Oltre ad essere, in quegli anni, «voce di macchina e non umana,

sguaiato borbottamento da ventriloqui accompagnato da quel ronzo e friggio insopportabile dei grammofoni» (Pirandello 1929, p. 122), a sottolineare, evidentemente, la non perfetta messa a punto del dispositivo della sala cinematografica. Per Jean Epstein, infine, l'avvento del sonoro ha dato origine a «uno strano ed eteroclitico veicolo del pensiero, con una ruota, quella della parola, che girava circa sessanta volte più lentamente dell'altra, quella dell'immagine» (Epstein 1975, cit. in Boschi 1993, p. 67).

Per anni si tornò sulle stesse argomentazioni. I termini del dibattito teorico si riscaldarono nuovamente qualche decennio dopo, a partire dagli anni Sessanta-Settanta, in virtù delle innovazioni tecnologiche che rivoluzionarono nuovamente il sonoro nel cinema. È dal 1982 con *La voix au cinéma* che Chion intraprende, con una forza argomentativa crescente nei decenni successivi, la tesi sulla scarsa appropriatezza della nozione di «colonna sonora». Gli elementi sonori sono riuniti su un unico supporto di registrazione, la pista ottica della pellicola (oggi col digitale è diverso ma il senso del ragionamento è lo stesso), rappresenterebbero «una sorta di blocco che fa coalizione» di fronte a un altrettanto fittizia nozione di «colonna visiva». Niente di più sbagliato, parrebbe. Gli spettatori man mano che intrattengono un rapporto con ciò che vedono al cinema ripartiscono a livello percettivo gli elementi sonori del film: alcuni vengono inghiottiti e passano in secondo piano a livello conscio, altri saltano subito in una sorta di primo piano sonoro. In *Le son au cinéma* (1985) Chion ribadisce l'idea che non ci sia parità di rapporto tra presunta colonna sonora e presunta colonna visiva. Il suono filmico non esiste di per sé ma è sempre strutturalmente in rapporto col visivo, non potendo prescindere mai da esso. La cosiddetta colonna sonora allora non va considerata come un blocco unitario ma come una giustapposizione di suoni che non ha coerenza in senso assoluto ma vive di un rapporto costante col registro del visivo<sup>54</sup>. Il suono è una forza, un vettore dell'autorità: per questo noi spettatori, ma anche ciascuno di noi nella sua

---

<sup>54</sup> Chion 2003, p. 183: «La nozione di campo sonoro, al cinema, è quindi totalmente articolata con ciò che l'immagine fa apparire. In altri termini, non esiste campo sonoro autonomo, al cinema, ma è in collaborazione con l'immagine che si creano dimensioni reali e immaginarie, che al contempo il suono non smette di trascinare e di trasgredire - ed è in questo duplice movimento che vive il suono al cinema».

quotidianità, cerchiamo sempre di identificare il punto di origine, la fonte di ogni suono. Ed è da questa considerazione che prende le mosse Chion con la sua teoria degli «acousmêtres», ossia delle voci disincarnate del cinema, che non hanno alcuna origine apparente e nonostante ciò sono onnipresenti, hanno una loro esistenza ontologica e agiscono in piena autonomia. L'acousmêtre «è un personaggio acusmatico che si definisce in rapporto ai limiti del quadro dove è incessantemente in attesa di apparire, e prende da questa non-apparizione nel campo i poteri che sembra esercitare sul contenuto del campo» (Chion 2003, p. 335). Esso è ubiquo, onniveggente e onnipresente: si pensi al Mago interpretato da Frank Morgan in *Wizard of Oz* (*Il mago di Oz*, Victor Fleming, 1939), alla “madre” di cui si riveste Anthony Perkins in *Psycho*, a Hal 9000 di *2001: A Space Odyssey* (*2001: Odissea nello spazio*, Stanley Kubrick, 1968). C'è una minaccia nell'ordine simbolico del film, una minaccia che va smascherata. Voci e suoni che non sono né *in* né *off*, voci e suoni che errano sullo schermo e in sala, voci che sono intimamente ed esclusivamente cinematografiche.

Il film di Lang, *Das Testament des Dr. Mabuse* (*Il testamento del dottor Mabuse*, 1933) è un film programmatico per il nascente cinema sonoro, grazie al continuo lavoro di sovrapposizione e occultamento dei suoni. Lang utilizza «il sonoro proprio per *non* far sentire la voce di Mabuse o, meglio, per impedire che la sua voce si identifichi con un corpo umano. La voce attribuita a Mabuse (che alla fine del film si rivelerà appartenere a un *altro*) verrà udita solo attraverso il sipario». Quanto a Mabuse, egli resterà muto fino alla fine del film, quando pronuncerà alcune parole con una voce irreali, da fantasma, simile a quella di una vecchia megera. «Proprio grazie al silenzio del vero Mabuse, la voce che parla a suo nome da dietro al sipario, priva di un corpo col quale identificarsi, può esercitare i poteri diabolici che gli sono attribuiti. Un corpo muto, una voce senza corpo: così si divide, per meglio esercitare il suo dominio, il terribile Mabuse» (Chion 1982, p. 47). Per Chion la situazione è chiara: la voce *acusmacchinica* di Mabuse è la voce del cinema.

*The Jazz Singer* (*Il cantante di jazz*, Alan Crosland, 1929) è, invece, il primo lungometraggio parlato, canonicamente assunto come tale dalla storia del cinema, grazie alla tecnologia *sound on disc* Vitaphone, un dispositivo di registrazione su

disco. Il film resta però sostanzialmente muto, fatta eccezioni per svariati numeri di canto contrappuntistici e pochissime scene realmente parlate: un monologo di Al Jolson rivolto alla madre, accompagnato al pianoforte, prima dell'arrivo del padre ebreo che ha sempre mal visto le inclinazioni per la musica jazz del figlio, sequenza che getta nel silenzio il resto del film, e soprattutto, pochi minuti prima, la scena in cui, diventato cantante professionista, alla fine di uno dei suoi numeri musicali, Jolson pronuncia la celeberrima frase, assurta a paradigma di molte analisi sulla nascita del cinema parlato: «You ain't heard nothin' yet» (Non avete ancora sentito niente)<sup>55</sup>.

### *1.6 L'avvento della sincronizzazione*

La storia della conversione da un sistema all'altro è dunque molto più disomogenea e frastagliata di quello che si è soliti credere: alcuni film sono parlati e interamente in presa diretta, altri sono del tutto senza musica, e altri ancora ne hanno troppa: «Questo aspetto eterogeneo della produzione dell'epoca, che si spiega con una dissolvenza incrociata graduale tra un'arte e un'altra e con l'adeguamento di alcuni film e di alcune immagini alla nuova tecnica, è evidentemente molto seducente oggi, soprattutto quando se ne vedono i prodotti migliori» (Chion 2003, p. 41). Il lento processo che portò alla sincronizzazione audiovisiva fu accolto con crescente ed entusiastico successo dal pubblico cinematografico. Il carattere di astrazione tipico del cinema muto si perdeva con l'introduzione del parlato. Dando infatti voce, lingua e nomi propri ai personaggi li si situava in realtà più fisiche e quotidiane. Chion nota che «un suono che si fa cadere nello stesso tempo di un movimento visivo gli è automaticamente associato, anche se la sua materia, il suo colore, il suo timbro, sono

---

<sup>55</sup> Altman sottolinea la difficoltà di definire il nuovo ibrido mediale: era necessaria «una nuova definizione del mezzo cinematografico» (Altman 2001, p. 846), e i critici giornalistici dell'epoca, a loro modo, se ne accorsero: «col processo Vitaphone, scrisse un recensore del "New York Times", l'occhio al pari dell'orecchio è coinvolto nell'affare. [...] Per questo critico il suono registrato aveva chiaramente un ruolo primario, e l'immagine serviva solo ad illustrarlo. A Chicago la stampa fu ancora più precisa: il Vitaphone sembrava "un telefono più un fonografo più una radio". [...] Un anno più tardi non si parlava d'altro che di *The Jazz Singer*, ma le riviste restavano dello stesso avviso. Più che un film vero e proprio, *The Jazz Singer*, dovrebbe essere definito più esattamente un disco Vitaphone di Al Jolson con mezza dozzina di canzoni». Un altro critico, ancora più schiettamente si chiedeva: «cos'è dunque il film sonoro se non un fonografo molto amplificato?» (Altman 1992, pp. 15-16).

molto approssimativamente o niente affatto coerenti con il fenomeno che accompagna». È ciò che il teorico francese definisce sincre<sup>56</sup>. Il rapporto audiovisivo si svolge sempre nella simultaneità delle dinamiche di rapporto tra suono e immagine: «quando un suono e un'immagine sono simultanei, essi si aggregano l'uno all'altra, e diventa molto più difficile percepirli separatamente (Chion 2003, p. 162)», anzi è addirittura impossibile.

Conseguenza importante del passaggio al sonoro fu poi l'obbligo di stabilizzare la velocità di ripresa e proiezione, fino ad allora libera e fluttuante, a ventiquattro fotogrammi al secondo, facendo davvero in quegli anni del cinematografo un «cronocinematografo, un'arte che registra il tempo e il movimento» (Chion 2003, p. 87). Ed è questo il motivo per cui tanta teoria ha potuto da quel momento in poi sottolineare l'importanza materiale del tempo.

Grazie alla diaspora di tantissimi registi tedeschi o austriaci, e non solo, di origine ebraiche e non<sup>57</sup>, Hollywood viveva in quegli anni uno dei suoi momenti magici. Prima degli anni Venti c'era un solo grandissimo nome di autore estero accolto a braccia aperte dagli *studios* americani, l'inglese Charlie Chaplin, chiamato dalla Keystone dopo l'incredibile successo dei suoi spettacoli nei music-hall.

---

<sup>56</sup> In un altro luogo Chion definisce il fenomeno in questo modo (Chion 2003, p. 162): «La sincre<sup>56</sup> è un fenomeno psico-fisiologico spontaneo e riflesso, universale, che dipende dalle connessioni nervose [...] e che consiste nel percepire come un solo e medesimo fenomeno, che si manifesta visivamente e insieme acusticamente, la concomitanza di un evento sonoro puntuale e di un evento visivo puntuale, dal momento in cui questi di producono simultaneamente, e a questa sola condizione necessaria e sufficiente. Fenomeno incontrollabile, essa porta dunque a stabilire istantaneamente un rapporto stretto d'interdipendenza e a riferire a una causa comune, anche se la natura e la fonte sono completamente diverse, suoni e immagini che spesso hanno solo poche relazioni nella realtà. Il cinema usa abbondantemente questo effetto, per esempio, suoni di passi spesso molto lontani da un rumore di passi, ma che sono sincronizzati con il camminare di un personaggio, e ovviamente voci doppiate che non appartengono all'attore».

<sup>57</sup> Da ricordare due esempi illuminanti. Joseph Goebbels, l'intelligentissimo ministro della propaganda del governo hitleriano, propose a Fritz Lang di diventare direttore dell'UFA, la principale casa di produzione del cinema tedesco. Lang educatamente ringraziò, e parve anche accettare, ma nei giorni immediatamente successivi lasciò la Germania per trasferirsi negli Stati Uniti via Parigi (fuga già pianificata ma di certo accelerata dalla proposta goebbelsiana). Se il non ebreo Lang fece finta strategicamente di cedere alle lusinghe naziste, l'attore Conrad Veidt, addirittura di origini ariane, appose "ebreo" sul certificato razziale obbligatorio per i professionisti del cinema tedesco, e lasciò indignato il paese; ironia della sorte, in America avrebbe interpretato numerose volte la parte dello spietato nazista, come il maggiore Strasser in *Casablanca* (Id., 1941) di Michael Curtiz.

Progressivamente gli *studios* si aprirono ad una sempre più massiccia campagna acquisti accogliendo un numero elevatissimo di talenti europei<sup>58</sup>. Dopo la distribuzione negli Stati Uniti, all'inizio degli anni Venti, di *Madame Dubarry* (1919), Ernst Lubitsch sbarcò in America per diventare nel giro di pochissimi anni il regista di punta della Warner Bros. (Bordwell, Thompson 2001, p. 236), inaugurando, dopo l'eccezione chapliniana, il flusso migratorio di talenti europei e successivamente latino-americani, nella grande fabbrica hollywoodiana. Ma, si diceva, è proprio a partire dal 1933 che la diaspora conseguenziale alla pacifica presa del potere del nazismo fece sì che nel giro di pochissimi anni anche autori non ebrei si riversassero a lavorare proprio negli States. Per cui personalità varie come Paul Czinner, il citato Lang, Georg W. Pabst, Billy Wilder, Otto Preminger, Maurice Chevalier, Josef von Sternberg, Erich von Stroheim, Edgar Ulmer, e poi Alfred Hitchcock, Douglas Sirk, Greta Garbo trovarono una nuova patria proprio a Hollywood che divenne in breve il modello di cinema egemone nel mondo occidentale, grazie proprio al *trait d'union* tra un modello industriale vincente e la messe inesauribile di nuovi talenti.

La transizione al sonoro avvenne negli Stati Uniti nel giro di pochi anni: dal 1927 dell'ancora irrisolto *The Jazz Singer* si passò in breve tempo ai tanti film compiutamente sonori e parlati dell'inizio degli anni Trenta, anche grazie ai film di scuole cinematografiche diverse, come quella tedesca e sovietica. La storia della transizione al sonoro, in particolare negli Stati Uniti, ovvero nella capitale industriale del cinema mondiale a quell'altezza, come tutte le storie, non fu certo pacifica, ma il frutto dello scontro e poi del progressivo accordo tra le Majors che controllavano il mercato. In quegli anni, le Grandi case produttrici stavano imponendo anche un preciso meccanismo di produzione gerarchizzata, il cosiddetto *producer system*, con al centro della piramide ideativa e realizzativa del prodotto filmico la figura del produttore, appunto, e che faceva seguito a un ideale *director system*, dove al centro

---

<sup>58</sup> Solo a mo' di esempio, converrà riportare l'annuncio della Paramount del 1921 (Bordwell, Thompson 1994, p. 235): «Ogni tipo di lavoro scritto o parlato che potrebbe risultare adatto alla Paramount Pictures è oggetto di esame. Qualsiasi pubblicazione utile in italiano, tedesco o francese è prontamente e diligentemente tradotta. Vengono fatte sinossi di ogni dramma prodotto in America, Parigi, Berlino, Vienna, Londra e Roma».

della responsabilità del processo si allogava appunto il regista. Un processo che aveva avuto inizio a partire dagli anni Dieci del secolo scorso con la creazione, attraverso l'acquisizione di società di distribuzione, di produzione ma anche delle singole sale cinematografiche, di quelle che sarebbero diventate appunto le Majors, che, sempre negli anni Dieci, cominciarono a costruire gli *studios* per la realizzazione dei film, in gran parte nella zona di Los Angeles, nel distretto di Hollywood. Il grande problema tecnico della sincronizzazione del sonoro era stato posto sin dalla fondazione della macchina cinematografica. Ma suoni e immagini, per il loro diverso statuto materico, come s'è visto, si rivelarono assai difficili da sincronizzare. Altro problema non secondario era costituito dai mezzi di registrazione del suono, come i microfoni, oltre che di riproduzione, come amplificatori e altoparlanti. Le sperimentazioni, come che sia, continuarono inarrestabili e agli inizi degli anni Venti diversi brevetti si fronteggiarono, in particolare nel paese che maggiormente stava investendo nel medium, e cioè ancora una volta gli USA. Nel 1923 Lee De Forest mise a punto il Phonofilm, che convertiva l'audio in onde riprodotte direttamente su una porzione di pellicola (è il principio dei sistemi *sound on film*), a fianco del fotogramma. Il sistema era interessante soprattutto in virtù del fatto che se si tagliavano porzioni di pellicola si perdeva lo stesso numero di fotogrammi sia visivi che sonori. Nel 1925 il colosso della Western Electric, compagnia collegata a doppio filo con la American Telephone & Telegraph, presentò, dopo anni di sperimentazioni, un sistema del tutto diverso da quello di De Forest, basato sul principio del *sound on disc*. Sempre su questo versante, la Warner Bros., in quegli anni in costante crescita ed espansione, collaudò il sistema Vitaphone, con musica registrata e riprodotta in sincrono attraverso un fonografo, sistema utilizzato per la prima volta in pubblico nell'agosto del 1926, con una serie di cortometraggi (Wolfe 1993), e con il primo lungometraggio dello stesso anno ad essere accompagnato da una vera e propria colonna sonora, anche se composta di sola musica, *Don Juan (Don Giovanni e Lucrezia Borgia)* di Alan Crosland. Successivamente il Vitaphone accompagnò, s'è visto, anche la realizzazione di *The Jazz Singer* e di quello che è in effetti il primo film interamente parlato della storia del cinema, *The Lights of New York (Le luci di New York)* di

Bryan Foy, dell'anno successivo, il 1928 (Bordwell, Thompson 1994, pp. 280-281). I fratelli Warner si assicurarono l'esclusiva del procedimento di sonorizzazione e storicamente quindi arrivarono per primi alla sincronizzazione del sonoro e del parlato, sfruttando un sistema più economico e preciso di un'orchestra dal vivo. Gli altoparlanti erano sistemati nella buca per cui più che a una rivoluzione si assistette a un vero e proprio perfezionamento di un sistema audio-visivo già consolidato. Nel frattempo due ingegneri, Theodore Case ed Earl Sponable, misero a punto un altro sistema *sound on film*, perfezionando quello di De Forest. La Fox Film Corporation acquisì il brevetto e lo battezzò Movietone, sperimentandolo subito su spettacoli di vaudeville e numeri musicali, pista che dovette presto abbandonare perché la Warner aveva messo sotto contratto di esclusiva gran parte dei migliori attori sulla piazza, e lanciandosi di conseguenza per necessità sui cinegiornali. Tra le sue applicazioni più celebri, il reportage della trasvolata atlantica di Charles Lindbergh e uno dei capolavori di Murnau, *Sunrise*. Ma la storia, come si può facilmente intuire, non finisce qui. Sempre nel 1927, anno capitale quanti altri mai per la nostra ricostruzione storica, venne presentato il Photophone, altro sistema *sound on film*, dalla RCA (Radio Corporation of America, sponsorizzata dalla General Electric e dalla Westinghouse), e per un certo periodo fu senza dubbio il sistema che meglio fronteggiò il dominio del Vitaphone per la lotta allo standard. Una partita che si sarebbe giocata, oltre che sul fronte della resa qualitativa, soprattutto su un altro tavolo, quello economico-finanziario. Nel febbraio del 1927, infatti, le *Big Five* del momento (MGM, Universal, First National, Paramount e Producers Distributing Corporation) firmarono un impegno a scegliere insieme il sistema sonoro che sarebbe potuto diventare senza dubbio il più vantaggioso per tutti. Il campo della possibilità si strinse intorno alle opzioni della RCA e della Western Electric che proprio in quel periodo elaborò, rispetto al suo brevetto iniziale, una tecnologia di pellicola sonora economicamente più vantaggiosa, che ovviamente venne scelto dalle Grandi case produttrici (Bordwell, Thompson 1994, p. 281). La scelta di un sistema *sound on film* però penalizzava le tante sale che si erano nel frattempo attrezzate con proiettori dotati di fonografo. Per un certo periodo, quindi, per consentire la transizione, i film vennero distribuiti in doppia versione, sia su dischi fonografici che su pellicola

sonora. Il sistema del *competitor* sconfitto, dunque, non scomparve. Il direttore della RCA, David Sarnoff, colse infatti l'occasione per fondare una nuova casa di produzione: dopo aver acquisito una serie di vaudeville per la distribuzione e uno studio, Sarnoff diede vita nel 1928 alla RKO (Radio-Keith-Orpheum). Il Photophone era infatti compatibile col sistema Western Electric e si diffuse in parallelo ad esso. Nel giro di pochi anni, grosso modo nel 1932, dopo un certo periodo in cui i film sonori venivano distribuiti anche nella loro versione muta, la conversione al sonoro degli Stati Uniti poteva dirsi pressoché compiuta (Bordwell, Thompson 1994, p. 282), nonostante il periodo di crisi economica e finanziaria che il sistema americano dovette fronteggiare in quegli anni segnati dal crollo di Wall Street del 29 ottobre 1929. Ma il cinema era un settore troppo strategico e importante per non risollevarsi immediatamente dalla crisi. Lo standard venne mantenuto per molti anni, così come anche la sua diffusione nelle sale si imporrà progressivamente sulla scorta dell'esperienza fatta nel 1935, grazie alla MGM, nella sala da cinquemila posti del Capitol Theater di Broadway a New York con l'installazione di un unico altoparlante dietro lo schermo (Valentini 2006, p. 46).

In Europa, invece, la situazione era dominata dalle scelte tedesche. All'epoca la Tobis-Klangfilm in Germania era la migliore alternativa ai sistemi made in USA. Già nel 1918 era stato messo a punto un primo prototipo di pellicola sonora, il Tri-Ergon. Nel 1926 il sistema era stato perfezionato tanto che la UFA decise di opzionarlo, ma la crisi economica del periodo non lo consentì. Successivamente, alcune società internazionali fusero i loro brevetti, compreso il Tri-Ergon, e diedero vita al Tonbild-Syndikat, meglio noto come Tobis. In contemporanea, dalla fusione di alcune ditte di elettrotecnica e registrazione prese vita la Klangfilm che si unì poco dopo al Tobis. Nel marzo del 1929 la Tobis-Klangfilm era di fatto la società produttrice di sistemi sonori più forte fuori dagli Stati Uniti. Dopo lunghi mesi di trattative e guerre legali tra la Tobis-Klangfilm e la MPPDA (Motion Picture Producers and Distributors Association) per l'esportazione e la concessione per la distribuzione di film tra i due paesi, nel 1930 venne siglato un accordo: alla società tedesca vennero dati i diritti esclusivi per vendere apparecchiature sonore in Germania, Scandinavia e in quasi tutti i paesi dell'Europa centrale e orientale; agli americani, vennero date le

concessioni per il Canada, oltre che per gli USA, l'Australia, l'India e l'Unione Sovietica. Alcuni paesi lasciarono che vigesse la libera concorrenza, ma erano una minoranza e comunque chiunque distribuisse film sonori in uno dei territori assegnati doveva pagare una quota al cartello corrispondente. Il sistema, nonostante le centinaia di azioni legali adite per contrastarlo, rimase in vigore fino alla fine della Seconda guerra mondiale (Bordwell, Thompson 1994, pp. 287-288). Tutto ciò rallentò la produzione iniziale di film sonori tedeschi. Il primo grande capolavoro sonoro del cinema tedesco, comunque, non tardò ad arrivare, ed è senza dubbio *Der Blaue Engel* (*L'angelo azzurro*, Josef von Sternberg, 1930), film che diede la fama alla berlinese Marlene Dietrich e la lanciò verso i successi hollywoodiani. L'uso del sonoro era assai ingegnoso e giocava moltissimo con il silenzio. Nella prima sequenza, von Sternberg mette in relazione i suoni della strada con l'ingresso nel quartiere dove il protagonista, il professor Rath vive. Di qui si dipana la routine quotidiana del professore, popolata di suoni, voci, rumori e quant'altro, fino a quando la «musica da schermo» diventa improvvisamente tetra, preludio e segno della svolta tragica della sua vita: il suo uccellino, d'improvviso, muore. Ancora una volta la traccia sonora dà precise indicazioni per la comprensione audiovisiva del film: la morte dell'amato volatile è solo l'inizio del vortice che inghiottirà Rath, e con lui tutta la borghesia tedesca sedotta, come Rath da Dietrich, dai nazisti. Fino all'ultimo umiliante e terribile chicchirichì finale, cantato da un Rath vestito da clown, tremante, barcollante, e definitivamente sconfitto.

## **CAPITOLO SECONDO**

### **Il sonoro nel cinema moderno**

#### *2.1 Un'arte-palimpsesto*

Il silenzio irrealista di un grido muto può essere rivelatore.

Inspiegabilmente, un'intera cittadina nei pressi di San Francisco, Bodega Bay, viene a poco a poco sempre più messa sotto assedio da stormi immensi di gabbiani e corvi. «Mitch, perché si comportano così, gli uccelli? Perché vogliono uccidere la gente?», chiede Cathy (Veronica Catwright), sorellina del protagonista, al fratello, ed è la domanda che perseguita gli spettatori lungo tutto il film, una domanda a cui non verrà data risposta alcuna. «Non lo sappiamo cara, vorrei saperlo anch'io», è la risposta di Mitch Brenner (Rod Taylor). Dopo questo scambio di battute, che si svolge nella parte finale del film, la casa dei Brenner ripiomba nel silenzio. Un silenzio rotto progressivamente dal rumore degli uccelli che la attaccano nuovamente, un rumore spaventoso, elaborato ed orchestrato come una vera partitura, che copre tutto il resto, le loro voci terrorizzate, il pianto della bambina. Improvvisamente, gli uccelli se ne vanno. Melanie Daniels (Tippy Hedren), la donna che ama Mitch, mentre gli altri in casa dormono, stremati dalla fatica, va in esplorazione; entrata nella mansarda di casa Brenner, viene aggredita nuovamente da uno stormo di uccelli che si era introdotto in casa a insaputa di tutti. Melania viene ferita, anche gravemente, è sotto shock, ma Mitch riesce a salvarla e a condurre lei, la sorella e la madre, in auto, per fuggire da Bodega Bay, mentre la radio annuncia anche che altre città sono inspiegabilmente sotto attacco. L'ultima scena del film, priva del rassicurante titolo finale «The End», vede dominare una natura muta e indifferente ai destini dei protagonisti umani. A metà film, la prima violenta aggressione degli uccelli avviene ai danni di un gruppo di bambini durante la festa di compleanno di Cathy. Il giorno successivo, la madre di Cathy e Mitch, Lydia Brenner

(Jessica Tandy) va a trovare un vicino. Entra in casa, e la scena piomba nel silenzio. Solo dei dati visivi preannunciano la tragedia. Oggetti sparsi in casa sono stati segnati dalla furia degli uccelli. E infatti Lydia trova l'amico agricoltore per terra, ucciso, con gli occhi orribilmente cavati, strappati via. Ovviamente in preda al panico Lydia fugge e attraversa il corridoio della casa tentando di gridare. Ma non ci riesce. Il film continua ad essere immerso in un agghiacciante silenzio e dalla bocca spalancata le scaturisce solo un indimenticabile urlo muto. L'unico suono che si sente, in sottofondo, è l'eco dei suoi passi in fuga. Le due sequenze di *The Birds* (*Gli uccelli*, 1963) di Alfred Hitchcock dimostrano chiaramente che nel cinema moderno è «come se il suono attaccasse l'immagine» (Chion 2003, p. 124).

Il suono ha una precisa vocazione parassitaria: s'incista nel tessuto filmico del muto e dà vita all'audiovisione compiuta. «Non c'è il cinema muto da un lato e il cinema sonoro (o parlato) dall'altro», questo ormai dovrebbe essere evidente: «essi si implicano reciprocamente» (Chion 2003, p. 139).

Il muto, allora, continua sempre a vivere sotto il sonoro, «e il significato del *découpage* muto non è completamente solubile nel sonoro». I suoni che non si sentono ma che sono implicati e suggeriti dalle immagini sono altrettanto importanti di quelli uditi. «Il significante audiovisivo», di fatto, cumula «più significati» non sempre gerarchizzabili facilmente. Ogni film sonoro porta con sé e su di sé «del muto nascosto». Di conseguenza, è molto più opportuno considerare il cinema sonoro come «cinema muto al quale sono stati aggiunti più strati di suono udibile e sincronizzato» e che consente all'immagine di «emettere tanto più eloquentemente del suono sottinteso», in un continuo, produttivo «effetto-palinesesto» (Chion 2003, p. 128).

Il cinema moderno, allora, attua, con la sua crescente consapevolezza, una continua presa del sonoro sull'immagine.

## *2.2 L'assestamento del sonoro*

Negli anni Quaranta, il sistema *sound on film* si stava lentamente imponendo nel panorama mondiale, standardizzando il suono cinematografico in un'unica traccia sul bordo della pellicola 35mm, tra il fotogramma e le perforazioni esterne. Una

posizione che verrà mantenuta per molti anni. Nel frattempo, la ricordata migrazione dei tanti artisti europei negli USA contribuì a omogeneizzare le procedure linguistiche del primo, ancora tentennante, cinema sonoro, dando una forte spinta ai processi di industrializzazione e di conversione dell'intero sistema.

Com'è noto, le difficoltà del primo cinema sonoro non erano solo di linguaggio e non vertevano esclusivamente sulla messa a punto del nuovo sistema semiotico, ma riguardavano *in primis* tutta una serie di ben precise condizioni materiali del dispositivo e della macchina cinematografica. Come s'è accennato nel capitolo precedente, il primo cinema sonoro era assai rumoroso, e per fare in modo che il frastuono della nuova macchina da presa non disturbasse le riprese, questa, assieme all'operatore, doveva essere inserita in un'apposita pesantissima cabina insonorizzata, difficile quindi da spostare, con uno spesso vetro da cui era possibile riprendere. Da qui scaturiva la necessità del sistema a cosiddetta camera multipla: poiché la cabina limitava di fatto i sofisticati movimenti di macchina a cui era giunto, nelle sue fasi culminanti, il cinema muto, lo *studio system* architettò un sistema di ripresa simultanea della stessa scena utilizzando contemporaneamente più camere (tre, di solito, ma a volte anche di più), sfruttando angolazioni e focali alternative. In sede di montaggio, poi, il tutto veniva ricostruito, alternando piani e campi diversi. Inoltre, poiché, come s'è accennato più volte, il sonoro occupava fisicamente porzioni del fotogramma, molti dei primi film parlati avevano le immagini quadrate. Ben presto, l'Academy of Motion Picture Arts and Sciences raccomandò di inserire delle strisce nere orizzontali sopra e sotto il fotogramma in modo da ripristinare il consueto formato rettangolare: «questa “proporzione Academy” (o “apertura Academy”) avrebbe costituito lo standard fino all'avvento dei formati panoramici degli anni Cinquanta» (Bordwell, Thompson 1994, p. 285).

L'altro grande ostacolo era il missaggio dei suoni, per il primo periodo di fatto precluso, e che obbligava la produzione e il regista a dover inventare in diretta tutti gli effetti sonori necessari, oltre ad avere un congruo numero di musicisti presente sul set in caso si volesse utilizzare una «musica da schermo». Inoltre, i produttori raccomandavano agli attori di parlare piano, e con una dizione precisa, per facilitare il compito a microfoni ancora rudimentali. È per questo che molti dei dialoghi dei

primi film procedono a ritmi per noi oggi innaturalmente lenti (Bordwell, Thompson 1994, pp. 285-286). È solo a partire dalla fine del 1931 che fu possibile registrare diverse piste sonore per poi montarle nel missaggio finale, avvalendosi del lavoro di una delle nuove professioni del cinema sonoro, il rumorista<sup>1</sup>.

*King Kong* (Id., 1933) fu una delle prime grandi produzioni in cui sonorità inedite e impressionanti, in particolare per produrre il suono della bestia, si avvalsero di questi miglioramenti. Con il film di Merian C. Cooper e Ernest B. Schoedsack, il fantastico si candidava a genere eccellente per l'esplorazione di ulteriori mondi sonori. Inoltre, il viennese Max Steiner, compositore della colonna sonora, realizzò con *King Kong* un lavoro che fu preso a modello ed ebbe grande seguito nelle produzioni hollywoodiane successive, grazie ad una partitura particolarmente enfatica. È a partire da *King Kong* che si poterono missare simultaneamente parole, rumori e musica. E il risultato, ancora oggi straordinario, lo dimostra. Dall'anno successivo, poi, grazie al tecnico del suono Edward Kellog, fu consentito di regolare automaticamente il livello musicale durante un dialogo (Mouëllic 2003, p. 30).

Dall'altro lato dell'oceano, l'elettricità del desiderio che attraversava il rapporto tra la Bella e la Bestia di *King Kong* scorreva in maniera del tutto diversa nel secondo e ultimo film di Jean Vigo, *L'Atalante* (Id., 1934), pur rimanendo in una dimensione a suo modo fantastica. Qui la partitura non è sinfonica ma realizzata attraverso dialoghi solipsistici che sottolineano «l'isolamento dei discorsi» (Chion 2003, p. 57) dei tanti personaggi. Così quando Jean (Jean Dasté), il capitano della chiatte a motore che dà il nome al film, viene abbandonato da Juliette (Dita Parlo), l'evento si manifesta attraverso la celebre, sconclusionata scena in cui père Jules (Michel Simon), ufficiale di seconda del battello, fa suonare un disco, posto su un grammofono, con il suo dito: «On a vu des choses plus fortiche que de faire marcher un disque avec un doigt» esclama sicuro di sé, ma in realtà assai sorpreso, facendo scaturire la musica che poi si dissolve quando alza l'indice. Il film sembra tutto un

---

<sup>1</sup> Jack Foley (1891-1967), grande rumorista degli Universal Studios, diventò famoso per la grande perizia e inventiva con cui spesso creava dal nulla i suoni a partire dalle immagini che si faceva proiettare e che sarebbero state così sonorizzate. La sua fama e la sua bravura furono universalmente riconosciute al punto che da anni i rumoristi negli Stati Uniti d'America sono accreditati come *foley artists*.

pretesto per sottolineare la novità del parlato, anche attraverso «un certo psittacismo che contribuisce a rendere musicale il dialogo e a strapparlo con discrezione al naturalismo» coevo (Chion 2003, p. 59), e soprattutto per sbalordire il pubblico, e anche gli attori in scena, con la magia del sonoro.

Altro problema delicato di quegli anni riguardava i microfoni che avevano una scarsissima profondità di campo, scontavano un'assenza pressoché totale di capacità direzionale e non possedevano alcun filtro in grado di selezionare i rumori di fondo. Presto vennero introdotte le cosiddette giraffe, lunghi supporti che consentivano di far scendere i microfoni sulle teste degli attori e seguirli nei loro movimenti, provocando problemi per la mobilità sul set e spesso non pochi grattacapi ai direttori della fotografia per non fare entrare le loro lunghe ombre nell'inquadratura. Ancora, da non sottovalutare furono l'introduzione di altre figure professionali, oltre ai rumoristi *à la* Foley, che affiancavano il proiezionista e, soprattutto, l'adeguamento delle sale cinematografiche. I gestori dovevano scegliere se mantenere il sistema *sound on disc*, diffusosi, come s'è visto, per la comodità di aggiungere al proiettore esistente un sistema di sincronizzazione al fonografo, o convertire la sala con nuovi amplificatori e sostituire il proiettore con una macchina in grado di leggere la nuova pellicola sonora (*sound on film*). Con tutti i problemi di rapida usura sia dei dischi, da un lato, che della stessa pellicola sonora, dall'altro. Insomma, per tutti gli anni Trenta se ne dovettero sentire di belle, nella sale in continuo ammodernamento: durante la proiezione il film si poteva bloccare anche più volte, rischiando di mandare a monte lo spettacolo. Le difficoltà, tutto sommato, vennero rapidamente superate e anche se all'inizio gli spettatori dovettero cambiare le loro abitudini, lasciando cadere nel dimenticatoio la sala rumorosa, dove si poteva commentare a piacimento quello che stava avvenendo, e conformarsi invece a una tipologia di fruizione spettacolare completamente diversa, dove doveva dominare il silenzio più assoluto<sup>2</sup>. Fuori dalle sale cominciò a campeggiare, poi, il sistema sonoro che gli spettatori avrebbero

---

<sup>2</sup> Allo stesso modo, anche il set subì una trasformazione: da rumoroso e musicale nel periodo "muto" divenne un luogo controllato e dove i rumori, ogni volta che il regista disponeva, dovevano immediatamente cessare («Silenzio! Si gira!»).

trovato, e all'interno, un sistema introdotto nel 1938, e denominato *academy curve*<sup>3</sup>, controllava la qualità acustica della sala stessa.

Negli anni Trenta, dunque, il *producer system* si era ormai assestato in un'organizzazione piramidale che per una ventina d'anni non conobbe grandi cambiamenti. Alle cinque Majors – Paramount, MGM (anche nota come Loew's), Fox (dal 1935, 20th Century Fox), Warner Bros., RKO – si affiancavano le tre Minors – Universal, Columbia, United Artists – e il sistema accoglieva anche diversi produttori indipendenti, a volte in grado di concorrere con film di enorme successo.

Hollywood 1928: la star del muto Lina Lamont (Jean Hagen) viene doppiata, in una serie di film all'epoca del passaggio al sonoro, dalla promettente Kathy Selden (Debbie Reynolds) perché ha la voce stridula e sgraziata, ma la cosa è nascosta al pubblico fino a quando l'attrice non viene invitata a cantare in pubblico, dopo la prima di un film di successo. La Selden è nascosta dietro al sipario e doppia la star con la sua voce meravigliosa fino a quando il sipario si apre svelando il trucco e la discrepanza tra immagine (Lamont) e suono (Selden). «Il corpo e la voce non si accordano più, separandosi visibilmente l'uno dall'altra sia per il pubblico diegetico che per gli spettatori del film» (Elsaesser, Hagener 2007, p. 145). Il motore narrativo di *Singin' in the Rain* (*Cantando sotto la pioggia*, Stanley Donen, Gene Kelly, 1952) illustra meglio di qualsiasi altro film il passaggio traumatico dal muto al sonoro, qui trattato in maniera divertente, con numerose gag che utilizzano spesso proprio il sonoro fuori sincrono in un musical di grande successo<sup>4</sup>. Le voci e i volti del cinema da quel momento in poi si separano radicalmente.

La voce del neonato cinema parlato, come testimonia il film di Donen e Kelly, significò anche la fine di tante dive e divi del cinema muto. Pochi esempi su tutti: John Gilbert, giovane attore di successo esperto nelle parti da seduttore, vide la carriera stroncata da un esordio disastroso quando il suo adorante pubblico scoprì la sua voce; la sua compagna di tanti film, invece, Greta Garbo, già attrice di successo,

---

<sup>3</sup> L'*academy curve* era una curva del suono prodotta dagli amplificatori con cui veniva fissato il livello standard dell'equipaggiamento acustico delle sale cinematografiche, sistema che funzionò per più di cinquant'anni negli USA (Valentini 2006, p. 50)

<sup>4</sup> Un film, invece, che lo ricorda in maniera drammatica fu *Étoile sans lumière* (Marcel Blistène, 1946) con Édith Piaf.

esplose proprio grazie alla sua particolarissima voce, roca e profonda, anzi gli *studios* poterono utilizzarla addirittura come richiamo pubblicitario («Garbo talks!»); e ancora, un altro celebre divo del muto, Douglas Fairbanks, gettò alle ortiche il suo futuro recitando un prologo e un epilogo che non piacquero assolutamente al pubblico per *The Iron Mask (La maschera di ferro, Allan Dawn, 1929)*. La rimodulazione del nuovo sistema dei generi, conseguente alla sonorizzazione, mise in crisi, costringendo a una nuova rimodulazione, la *splastick comedy* e il *burlesque*, mietendo vittime eccellenti, come Harold Lloyd e Buster Keaton.

Le voci fonogeniche degli attori e la specializzazione in generi degli *studios*, ognuno con il proprio marchio di fabbrica (lo *studio look*) e rivolgendosi, dato il controllo di sale di ogni tipo, a una precisa tipologia di pubblico, caratterizzarono questo periodo di assestamento del sonoro, in particolare nella cinematografia statunitense che proprio in quegli anni divenne egemonica nel mondo occidentale. Si pensi a quanto nuovo impulso diede il passaggio dal muto al sonoro a un genere già codificato e di successo come l'horror. Nel 1932, con il pianto di un neonato, Carl Theodor Dreyer sancisce la nascita delle nuove potenzialità del genere in uno dei suoi capolavori, *Vampyr (Il vampiro)*. Ma già nel 1931, *Frankenstein* (Id., con Boris Karloff) di James Whale e *Dracula* di Tod Browning (Id., con Bela Lugosi) sanciscono il passaggio al gotico della Universal e soprattutto inaugurano una stagione produttivamente felicissima per il genere, che sfrutta da subito una modulazione di rapporti inediti, o meglio inauditi, tra voce, rumori, suoni acusmatici e naturalmente silenzi carichi di pathos. Il ciclo degli anni Trenta culmina con due capolavori del 1935, ancora di Whale, *The Bride of Frankenstein (La moglie di Frankenstein)* e soprattutto il film che incarna alla lettera il concetto chioniano di «acousmètre», *The Invisible Man (L'uomo invisibile)*. Un altro genere che esplode grazie al sonoro è il cinema di guerra, che riconfigura in maniera epistemologicamente diversa il fuoricampo. Se il sonoro non inventa il fuoricampo, e questo è senz'altro vero, di certo però «è lui a popolarlo» (Deleuze 1985, p. 259), e nei film di guerra questa constatazione si traduce in una fitta popolazione di suoni che vagano, fischiano, rumoreggiano, esplodono, riecheggiano come dei veri e propri personaggi sonori con una loro

consistenza che diventerà sempre più presente nel cinema più contemporaneo, grazie alle nuove tecnologie.

Il tutto avvenne, ovviamente, attraverso un consolidamento delle procedure di integrazione produttiva. La MPPDA<sup>5</sup>, che aveva provveduto a sovrintendere al delicato passaggio della sonorizzazione del sistema cinematografico nord-americano, fondò nel 1927 l'Academy of Motion Pictures Arts and Sciences, che si occupava dei processi di standardizzazione tecnologica (l'*academy curve* era proprio uno di questi) oltre che di premiare con gli Academy Awards il proprio mondo professionale, a partire dalla stagione 1927-1928.

L'ostacolo della comprensione della lingua, poi, venne risolto in breve tempo dalle industrie cinematografiche mondiali. Il pericolo di limitare le esportazioni era troppo grande per non affrontarlo subito in maniera adeguata. Se per i film muti era sufficiente tradurre le didascalie, per i film parlanti la faccenda era ben più complessa, data soprattutto l'impossibilità nei primi anni del passaggio del suono. Nel 1929, molte produzioni scelsero la strada di girare i film in più versioni, ognuna con una lingua diversa<sup>6</sup>. Ma dopo due anni, si comprese che questa soluzione non poteva essere risolutiva: era troppo costosa e tecnicamente presentava non pochi svantaggi. E comunque nel 1931, come s'è visto, si era raggiunto un livello tecnico di passaggio sufficiente e le modalità di sincronizzazione dei movimenti delle labbra erano enormemente migliorate. Nel 1932, ormai, il doppiaggio e anche i sottotitoli, che in un primo momento non erano piaciuti al pubblico, vennero ormai pacificamente accettati (Bordwell, Thompson 1994, pp. 296-298) ed erano entrati a

---

<sup>5</sup> L'ente Motion Picture Producers and Distributors Association (MPPDA), poi Motion Picture Association of America (MPAA), venne formato nel 1922 per ottimizzare il settore cinematografico e apparteneva di fatto, collettivamente, agli stessi *studios*. La MPPDA divenne famosa per la sua funzione di auto-censura attraverso il Codice di Produzione, più noto come Codice Hays, in vigore dal 1934 fino alla metà degli anni Sessanta, modificato più volte nel corso della sua storia per movimenti di pressione interna alla stessa MPPDA. Di fatto repressiva, la MPPDA agì comunque come una sorta di diga nei confronti di una censura nazionale che sarebbe stata di gran lunga più restrittiva e diede i paletti entro cui stare in termini non solo di visibile ma anche di dicibile e udibile nel cinema americano.

<sup>6</sup> *Kameradschaft* (*La tragedia della miniera*, 1931) di Pabst, poi, dove i minatori francesi e tedeschi protagonisti della storia parlano ognuno il proprio idioma, apriva di fatto un percorso multi-linguistico con colonna sonora bilingue che non sarebbe stato molto battuto.

far parte anche della prassi produttiva di attualità e documentari che fino all'avvento della televisione costituirono, insieme alla radio, uno dei principali mezzi di informazione per il grande pubblico, e che venivano doppiati e distribuiti in tutto il mondo. È questo il retroterra storico in cui si sviluppa la pratica italiana del *dubbing* che coincide con l'emanazione nel nostro paese, all'epoca, si sa, fascista, di leggi volte al nazionalismo su ogni fronte e che impedivano il doppiaggio dei film e la loro postsincronizzazione all'estero. A partire dalla primavera del 1932 vennero dunque a costituirsi a Roma i primi stabilimenti di doppiaggio e nel giro di pochi anni venne riconosciuta una precisa professionalità alle maestranze italiane, grazie alla sinergia naturale che si venne a creare tra il mondo del cinema e quello della radio. Così come anche da un punto di vista critico e teorico, si accolse la pratica del *dubbing* come costituente naturale del cinema sonoro (Valentini 2007, pp. 179-181). Nel sistema italiano è fuori discussione che la voce doppiata sia stata «un elemento tipizzante che ha accompagnato l'immaginario del cinema» decretandone spesso «successo e riconoscibilità» (Frezza 2006, p. 55)<sup>7</sup>.

Da subito la voce gerarchizzò l'intero spettro sonoro del mondo udibile al cinema, infischiosene, almeno in un primo momento, del realismo. In *Stagecoach (Ombre rosse)*, Jonh Ford, 1939), irrealisticamente tutto l'universo sonoro all'interno della diligenza in fuga da una banda scalpitante di indiani viene preservato dai rumori dell'esterno: ogni volta che i personaggi prendono la parola, i cavalli al galoppo, gli strepiti degli indiani, gli spari, le urla, le frecce scagliate, tutto il rumore viene adeguatamente smorzato. Le convenzioni sonore del cinema di quegli anni procedevano ordinatamente lungo quest'asse fortemente vettorializzato.

Il mondo cinematografico raggiunge piena consapevolezza dei suoi mezzi tecnici nel giro di pochi anni, per cui per Howard Hawks, maestro indiscusso della *screwball* e della *sophisticated comedy*, era finalmente possibile orchestrare dialoghi ad altissima velocità senza sacrificare nulla alla comprensione (*His Girl Friday, La signora del venerdì*, 1940) e miscelare dei fittissimi botta e risposta, alternati alle imitazioni di versi di animali, e a giochi di parole esilaranti (*Bringin' up Baby, Susanna*, 1938). È

---

<sup>7</sup> Su quanto problematica e sfaccettata sia la questione del *dubbing*, cfr., oltre Frezza 2006, pp. 54-55, Castellano, a cura, 1992 e 2000 e Di Cola 2004.

questa una grande novità, di matrice teatrale, se si vuole, che il cinema riesce nel giro di pochi anni a incamerare e a mettere a punto: «i personaggi si scambiano dialoghi integralmente sentiti dallo spettatore e sempre significativi in rapporto all'azione, e che al contempo rivelano, dal punto di vista umano, sociale, affettivo [...] quelli che li pronunciano» (Chion 2003, p. 62), portando a compimento un processo inaugurato da Frank Capra, altro grande maestro americano, e dai suoi film degli anni Trenta, in particolare allo scoppiettante e riuscitissimo *It Happened One Night* (*Accadde una notte*, 1934). Più tardi, un altro tipo di cinema, invece, privilegia un *modus operandi* differente: è il caso di Federico Fellini e dei suoi film dove «il dialogo è come una secrezione dei personaggi, un aspetto complementare del loro modo d'essere o un elemento della loro silhouette» e «benché il contenuto sia fondamentale, non è ciò che contribuisce a far avanzare il film e non regola il *découpage*, il quale non si cura di rafforzare le divisioni e i punti forti, perché la successione delle inquadrature segue una logica estranea ai discorsi tenuti» (Chion 2003, p. 63). O ancora, altro effetto di senso di straordinaria importanza, nel nuovo rapporto tra visivo e sonoro, è la capacità da parte del cinema più consapevole di dare corpo alla menzogna. Si prenda una scena di *North by Northwest* (*Intrigo internazionale*, 1959) di Alfred Hitchcock: durante una vendita all'asta, si svolge una discussione tra Roger Thornhill (Cary Grant) e Vandamm (James Mason), alla presenza dell'assistente di quest'ultimo, Leonard (Martin Landau), muto, ma ugualmente minaccioso, con sguardi di fuoco verso Thornhill, a sottolineare le parole di Vandamm. Il dialogo dei due si svolge alla presenza, anch'essa senza parole, del reale oggetto del contendere, Eve Kendall (Eva Marie Saint). Quanto dice Thornhill, infatti, potrebbe minare seriamente la fiducia di Vandamm nei confronti della donna. «Lo spettatore ha quindi l'occhio attratto, in contrappunto rispetto a ciò che viene detto, da tre cose, che sono la risposta muta dell'immagine, il suo volto: la mano di Vandamm [...] posata [...] sulla spalla di Eve (se toglie la mano, vuol dire che non si fida più e quindi Eve è in pericolo); [...] lo sguardo muto di Leonard, che fissa Thornhill su alcune parole chiave di Vandamm; e infine il viso di Eve che, immaginiamo, dissimula la rabbia alle parole ostili di Thornhill, ma deve ad ogni costo frenare la sua ribellione per evitare di tradirsi» (Chion 2003, p. 262). Centrale è la dialettica tra parola e immagine, volte

entrambe a destabilizzarsi a vicenda. Il cinema parlato, con Hitchcock, raggiunge una delle sue vette massime.

Non a caso è di un noir la voce che rievoca la fine del muto. A parlare è lo sceneggiatore disoccupato Joe Gillis (William Holden) di *Sunset Boulevard* (*Viale del tramonto*, 1950) di Billy Wilder. La voce di un morto (come accadrà più o meno secondo le stesse modalità nel più recente *American Beauty* di Sam Mendes, 1999) che attraverso un lungo *flashback* racconta la sua vita in compagnia di Norma Desmond (Gloria Swanson), vecchia diva del muto mandata in pensione dall'arrivo del sonoro, che vive da reclusa nella sua prigione dorata, a Sunset Boulevard. Non poteva che essere un film noir a raccontare le difficoltà di questa transizione, così come di una sorta di proto-noir si ha a che fare con il primo film interamente *talkie*, *The Lights of New York* (1928), modesto lungometraggio che racconta frettolosamente la storia di un gangster e di una ballerina. Inutile dire che il film, per quanto oggi ci possa apparire mediocre, fu un successo clamoroso, *in primis* proprio per la novità tecnologica che aveva ormai ingolosito il pubblico. «I am big. It's the pictures that got small» (Io sono sempre grande, è il cinema che è diventato piccolo): così Norma spiega a se stessa il proprio destino di attrice fallita, fornendoci involontariamente una precisa chiave di lettura sul rifiuto di tanti attori e registi di comprendere che il cinema stava cambiando e si stava dirigendo lungo un'altra china. Il cinema è sempre innovazione tecnologica. *Sunset Boulevard* mette in scena il conflitto tra immagine e suono, a partire dalla voce del morto con cui il film inizia, per continuare con la descrizione di Norma del film della cui sceneggiatura incarica Gillis, un film trionfale e pieno di trovate anacronistiche tipiche da pellicola muta, passando attraverso tutta una serie di figurazioni centrate sul visivo e sul mettere in secondo piano il nuovo stile sonoro.

Il noir usa moltissimo la voce narrante, che dà spesso il via alla diegesi per poi dileguare, voce evanescente che gareggia con la fuggevolezza delle ombre schermiche, e che coglie uno degli elementi di maggiore innovazione del nascente cinema sonoro: «La voce off del film noir si eclissa molto rapidamente [...] ma lascia una traccia. La sua scia è presente in tutto il film. I suoi silenzi turbano» (Chion 2003, p. 71).

Nei *flashback* dei film noir si assiste ad incoerenze che costituiscono il fascino del cinema: spesso il narratore non può essere presente a scene che pure sussume nel suo punto di vista. Da quale punto parlano queste voci off? «L'ho ucciso. L'ho ucciso io per denaro e per una donna. Non ho preso il denaro, e non ho preso la donna. Bell'affare». La spietata ironia di una delle voci off più famose del noir, quella del povero assicuratore Walter Neff (Fred MacMurray) di *Double Indemnity* (*La fiamma del peccato*, Billy Wilder, 1944), è affidata non a caso a un dittafono: solo un dispositivo tecnologico può farsi garante e prova inconfutabile per incastrare la cliente per la quale Neff ha perduto la testa, la micidiale Phillis Dietrichson (Barbara Stanwyck).

In altri casi, dove l'andamento diegetico è estremamente complesso, il film noir non può che affidarsi a una voce narrante molto presente, come in *The Killing* (*Rapina a mano armata*, 1955) di Stanley Kubrick. Ma anche in questo film, molti sono i momenti di vuoto tra il detto e il mostrato, «come se il personaggio agisse “alle spalle” della voce. O come se la voce narrante, che si suppone onniveggente, chiudesse misericordiosamente o subdolamente gli occhi su quello che “essa” vede con noi» (Chion 2005, p. 72).

In *Laura* (*Vertigine*, 1944) di Otto Preminger (e del non accreditato Robert Mamoulian), la voce off dura invece complessivamente pochissimi minuti, è presente solo all'inizio in un unico intervento a fronte di un'attesa e un desiderio di riascoltarla che galleggia lungo tutto il film. Ecco come la voce di Waldo apre magnificamente il film: «Non dimenticherò mai il giorno in cui Laura morì. Un sole d'argento bruciava il cielo, come un'enorme lente di ingrandimento. Non ricordo una domenica più calda, mi sentivo l'unico uomo rimasto vivo a New York. L'orribile morte di Laura mi rendeva solo. Io, Waldo Lydecker, ero l'unico che la conosceva veramente. Con quest'animo mi accingevo a scrivere la sua storia quando uno dei soliti poliziotti chiese di vedermi. Lo feci attendere. Lo spiavo attraverso la porta socchiusa. Notai come mirasse con attenzione la mia pendola. Ce n'era soltanto una uguale nell'appartamento di Laura, nella stessa stanza dove l'avevano assassinata». Da quali coordinate spazio-temporali parla questa voce? Waldo Lydecker (Clifton Webb) racconta all'ispettore Mark McPherson (Dana Andrews) come ha conosciuto

Laura Hunt (Gene Tierney). La sua voce sostanzia tutta una serie di scene che si svolgono nel passato, al quale, convenzionalmente, noi spettatori dobbiamo prestar fede. Il racconto procede senza darci la possibilità di capire chi è che sta raccontando cosa. Mai come in questi casi, infatti, ricorda Chion, «il cinema sonoro è l'arte che [...] gioca più costantemente, e con il nostro consenso, un doppio gioco. Lo spettatore è pronto ad accettare che ciò che gli viene dato gli sia ripreso per essere riformulato in modo diverso, e situato su un altro piano» (Chion 2003, p. 71). Il *flashback* atterra nello stesso luogo dal quale era partito. Waldo, ora in campo e non come voce narrante, è molto più breve: «Non potei scoprire se vide ancora Carpenter. So soltanto che il venerdì sera pranzò con Diana. Attendevo il risultato del colloquio. Il mio umore andava da un estremo all'altro. Quando il telefono suonò, ebbi il presentimento del disastro». Dopo la telefonata visualizzata ancora in *flashback*, è ancora Waldo a parlare: «Fu l'ultima volta che ne sentii la voce. Era troppo fiera per perdonare». La voce narrante che aveva aperto il film non può riprendere la parola. «Uno dei soliti poliziotti chiese di vedermi»: una volta aperto, il discorso, non viene chiuso, né ripreso. Non può essere ripreso, anche se deve essere mantenuto coerente e credibile. La magia e le convenzioni del cinema sono qui dispiegate con tutta la loro forza. E lo snodo della vicenda avviene attraverso una trasmissione radiofonica che i due personaggi ascoltano nella scena finale del film, con la voce questa volta *in* di Waldo che recita dei versi alla radio. «Ci sono dunque in *Laura* queste due scene situate alle estremità del film dove la voce del narratore, risuonando su un'immagine abbandonata (l'appartamento vuoto di Waldo all'inizio), o contemplativa (Laura che si prepara per la notte davanti allo specchio), rompe la pienezza levigata del cinema dialogato verbo-centrato e fa esistere del vuoto. Ma tutto questo si organizza intorno a una scena collocata in mezzo al film: una terza scena di ribaltamento - quella, famosa e *senza dialoghi*, nella quale Mark McPherson passeggia nell'appartamento di Laura - e dove è dal silenzio stesso della parola che nasce il vuoto, e la possibilità di un amore. Una sorta di vuoto pervade allora il film e s'insinua nella pesante bardatura del dialogo scritto quasi alla lettera, della recitazione misurata e della messa in scena maniacale, e fa come il vento che gonfia le vele, amplifica e gonfia la forma» (Chion 2003, p. 73). Insieme all'uso magistrale della voce, *Laura* si ricorda

anche per la colonna sonora, semplice quanto efficace, esempio da manuale di scrittura musicale cinematografica: un solo tema compare ripetutamente e insistentemente, con variazioni, per tutta la narrazione, il tema musicale preferito da Laura. Un tema musicale che al pari del ricordo di lei non abbandoneranno mai né Waldo, il vero protagonista del film, né noi.

### *2.3 Radio e cinema, fede e finta*

Non si sottolinea mai abbastanza come i rapporti tra radio e cinema, nel passaggio alla sonorizzazione del medium filmico, siano stati fondanti: «Il cinema sordo era stato il simmetrico della radio - perché lascia immaginare dei suoni suggerendoli con l'aiuto dell'immagine. Il parlato potrebbe dunque ben essere, all'inizio, non soltanto l'unione di un vedere - il cinema muto - e di un ascoltare - la radio -, ma anche quella di un sordo e di un cieco conservando per un po' gli immaginari propri dell'uno e dell'altro» (Chion 2003, p. 44). La radio è un medium cieco che non manca di nulla nella sua forma comunicazionale anche se comporta una negoziazione con il proprio ascoltatore chiamato a ricostruire continuamente il visivo. Il linguaggio figurato chiamato in causa dal processo di ascolto radiofonico è di per sé audiovisivo<sup>8</sup>, e funziona grazie a un costante lavoro di completamento da parte dell'ascoltatore. La voce della radio fornisce, dunque, precise indicazioni immaginative attraverso l'uso costante della sua macchina retorica sempre in funzione, l'ipotiposi<sup>9</sup>. La voce della radio è una voce deputata a fare l'immagine, sempre.

---

<sup>8</sup> Arnheim, 1936, p. 104: «La vista da sola offre un'immagine del mondo assai completa, mentre l'udito da solo ce ne dà un'immagine piuttosto incompleta. L'ascoltatore è quindi tentato di 'completare' con la sua fantasia quello che 'manca' alla radio in modo così apparente. Invece, alla radio non manca proprio niente! La sua essenza consiste nel fatto di servirsi solo dell'udito come mezzo per offrire una rappresentazione compiuta. Questa compiutezza non deve essere intesa nel senso esteriore di completezza naturalistica, ma come rappresentazione compiuta di un processo, di un ragionamento o di una creazione. Non manca alcun elemento necessario».

<sup>9</sup> Il sistema retorico delle catene di ipotiposi, che per colate e abbozzi successivi rendono visibili le immagini (l'etimo greco è chiaro: si tratta di far emergere progressivamente i contorni di un'effigie), sostanzia dunque lo specifico del medium radiofonico. Gabriele Frasca inserisce questa particolare declinazione dell'«arte del discorso» (Frasca 2005) in una serie che va dagli *Esercizi spirituali* (1548) di Ignacio de Loyola alle allucinazioni della *Tentation de Saint Antoine* (1874) di Gustave Flaubert (Frasca 2005, p. 130 e pp. 176-183). Su quanto poi il procedimento per ipotiposi sostanzi i maggiori lavori radiofonici del Novecento, si rimanda a Frasca 2007a.

Il cinema parlato, insomma, avrebbe imparato a parlare ad alta voce la sua lingua non tanto guardando al muto, quanto piuttosto ascoltando i media sonori coevi, e implementando *in primis* le soluzioni offerte da quello radiofonico. La sonorizzazione degli spazi pubblici, messa a punto dagli immancabili laboratori Bell, fu lo snodo necessario attraverso cui passò il cinema sonoro e parlato dei primissimi anni. L'amplificazione cinematografica venne assimilata ai megafoni e agli altoparlanti usati nei discorsi pubblici: gli anni Venti, infatti, «sono il primo momento della creazione di un mondo in cui ci si può rivolgere a centinaia di persone contemporaneamente» (Altman 1993, p. 16), con un'intimità che sarà poi propria della radio. Nel passaggio al sonoro, si è visto, si usavano ancora le didascalie, frapposte a dialoghi registrati, in particolare per parole e discorsi pronunciati ad alta voce, poiché gli strumenti di registrazione faticavano a catturare bisbigli e parlato sussurrato. Da qui quello che opportunamente Altman ha definito «discorso-megafono», sottolineando l'incapacità di questi primissimi film di sviluppare compiutamente dei dialoghi. Si tratterebbe, a ben vedere (e ben ascoltare), di monologhi e discorsi amplificati tra individui che in realtà non si parlano. Non a caso, ci ricorda Altman, in quegli anni di transizione il cinema sonoro veniva spesso definito come «un discorso pubblico filmato», come «un disco illustrato» o ancora come «una radio per immagini» (Altman 1993, p. 18).

Il vero antenato del suono cinematografico è, allora, passando per il crocevia del discorso pubblico amplificato, il montaggio radiofonico. Di conseguenza, il radiodramma è lo snodo decisivo per capire la «sintesi disgiuntiva» (Deleuze 1992, pp. 40-41) che innesta sulla tecnologia del cinema muto le sonorità drammaturgiche della radio, grazie al passaggio di competenze degli ingegneri radiofonici che si misero difatti a lavorare per il nuovo medium. Il passaggio alla radio per poi ritornare al cinema con grande successo segna la carriera dei fratelli Marx, soprattutto dei tre più noti e longevi: Groucho, Harpo e Chico. In realtà, a *Flywheel, Shyster, and Flywheel*, la sit-com radiofonico che segnò il debutto in radio dei celebri fratelli e che andò in onda negli USA, con un discreto successo nonostante l'infelice fascia oraria cui era destinata, tra la fine del 1932 e la metà del 1933, parteciparono solo Groucho e Chico, impersonando il primo il signor Flywheel e il secondo il

personaggio già interpretato in *Animal Crackers* (*Animal Crackers - Matti da legare*, 1930), l'italiano signor Ravelli, assistente di Flywheel. L'assenza delle gag del personaggio più radiofonico del trio, ovviamente Harpo, muto nei film, centra l'attenzione sulle battute frizzanti dell'inarrestabile duo. Ma è quando Harpo, Chico e Groucho sono davanti alla macchina da presa che la macchina radio-cine-drammatica targata Marx dà il meglio di sé. Nel citato *Animal Crackers*, così come nel successivo *Duck Soup* (*La guerra lampo dei fratelli Marx*, 1933) di Leo McCarey, a ogni lancio verbale di Chico corrisponde sempre l'apparizione di un oggetto dall'impermeabile magico di Harpo, rappresentante del silenzio del cinema muto, o meglio sordo, e attivissimo rumorista grazie ai suoi mille oggetti. In *Animal Crackers* celeberrima è la sequenza a cui i due danno vita, flash-fish-flesh-flask-flush<sup>10</sup>, serie che in sé racchiude il senso della scissione continua perpetrata dai due media e sintetizzata dall'intervento nei film di Groucho che, come ben ravvede Deleuze, ricopre la funzione di «uomo delle interpretazioni, degli atti simbolici e delle relazioni astratte» (Deleuze 1983, p. 227), incarnando un non-sense vertiginoso quanto produttivo di nuove valenze semiotiche.

La radio fu anche il luogo per l'apprendistato compiuto da Bernard Hermann, uno dei più importanti compositori del cinema moderno, indimenticabile per la sua continua capacità di innovazione. Grazie a questa esperienza, Hermann riuscì a sviluppare un sistema antimelodico e non contrappuntistico, estremamente fisico e diretto. «Non sono un compositore di canzoni», amava, non a caso, ripetere (cit. in Calabretto 2010, p. 150). Si pensi, per esempio, al suo lavoro compiuto per *Psycho* di Hitchcock: un'orchestrazione molto efficace di musica ed effetti sonori che se si ascolta come partitura a sé stante non ha luogo di esistere ed è di una «monotonia terrificante» (Chion 1995, p. 249)<sup>11</sup>.

---

<sup>10</sup> La sequenza vede coinvolti i tre fratelli: Chico chiede infatti ad Harpo una torcia («flash»), che gli mostra invece la carne («flesh») della sua guancia, per poi, visto il disappunto del fratello, aprire il suo impermeabile e pescare prima un pesce («fish»), poi una fiaschetta («flask») di whisky e infine un mazzo di carte («flush»). Se, insomma, il cinema diventa sonoro è perché è un cinema che sente (come Harpo che tra i fratelli incarna colui che sente) con tutto ciò che comporta a livello di fraintendimenti.

<sup>11</sup> D'altro canto, Hermann compone uno dei pezzi per *Vertigo* (*La donna che visse due volte*, 1958) manipolando i suoni della canzone melodica napoletana (“Io te vurria vasà”).

La radio, in quegli anni, portò «a maturazione una nuova coscienza sonora», in cui i rumori avevano «non solo valenze simboliche, ma anche drammaturgiche, e in cui l'istantanea sonora» non era «un semplice complemento acustico del fatto visivo, ma una presenza avente una ben precisa funzione» (Calabretto 2010, p. 174). All'inizio dell'epoca sonora, sfruttando le nuove possibilità offerte dal suono ottico e dal sistema *suond on film*, Walter Ruttmann dava un saggio di questa nuova *ars acustica* con il film senza immagini *Wochenende* (*Weekend*, 1930). Il rumore era protagonista assoluto, e lo era appunto in funzione drammaturgica, così come lo sarebbe stato per *Entuziazm* di Vertov. Il fono-film di Ruttmann era articolato in sei sequenze che avrebbero voluto descrivere un fine settimana berlinese, ma falliva per l'evidente assenza e per il mancato funzionamento di quello che si potrebbe definire campo sonoro. Non c'è campo sonoro al cinema che possa vivere senza il suo corrispettivo campo visivo a cui ancorarsi. *Wochenende* avrebbe potuto funzionare come radiodramma, non certo come film a sé stante. Anche se è indubitabile che la grande novità del fono-film ruttmanniano risieda in un concetto enunciato dallo stesso regista: «La registrazione del sonoro - che sia un rumore, un brano musicale oppure un dialogo - rivela spietatamente la forma e l'ambiente dello spazio in cui è stato prodotto. La registrazione sonora di una parola pronunciata non produce soltanto la fotografia sonora di questa parola, ma anche l'*immagine acustica* perfettamente definita dello spazio in cui questa è stata pronunciata» (Ruttmann 1929 cit. in Quaresima 1994, pp. 276-277). L'«immagine acustica» di Ruttmann mette in rapporto strettissimo il registro sonoro con quello spaziale e visivo. La commistione tra i due media, radiofonico e cinematografico, era il faro verso cui tendeva il suo lavoro: «La radio, che non permette di vedere, e il cinema, che non permette di sentire, sono due tecniche contrastanti, che utilizzate l'una contro l'altra consentono di avvicinarci in maniera diversa al concetto di cinema sonoro» (Ruttmann 1929 cit. in Quaresima 1994, pp. 273-274). È con il successivo *Acciaio* (1933) che il progetto di Ruttmann trova il suo compimento. «Il film s'impone proprio per la sua radicale concezione della sonorità: i livelli sonori e i diversi materiali si succedono infatti senza una gerarchia sonora prestabilita, ma alternando le proprie risorse espressive» (Valentini 2007, p. 122). Il flusso sonoro radiofonico del film consente

l'alternanza, o meglio, il passaggio fluido del rumore delle cascate alla musica, mentre programmaticamente il rumore delle acciaierie supera qualsiasi altra fonte sonora, rendendo indistinte le voci dei personaggi e muto perfino il grido della tragica morte di Pietro (Vittorio Bellaccini), schiacciato da una trave. Ruttmann, che si avvale soprattutto di suoni in presa diretta, utilizzò a fini drammatici anche una musica di commento realizzata dal compositore Malipietro e pensata insieme a lui, sin dall'inizio della progettazione del film, prassi non scontata in quel periodo. E lo fece in modo originale, sfumando continuamente i confini tra musica diegetica ed extradiegetica. Non solo. Passando dal rumore delle macchine alla musica fusa con le macchine, non si poteva più parlare di differenze tra rumore e musica. Tutto l'impianto sonoro del film fluisce in un *unicum* cine-radio-fonico di grande potenza emotiva e drammaturgica e il parlato è costretto, da questo magma acustico, a rivestire una funzione paritetica con le altre fonti sonore<sup>12</sup>.

Un altro film italiano diretto da un grande regista internazionale, l'europeo Max Ophuls, rivendica un'indubbia centralità nella comprensione dei rapporti tra i due media. *La signora di tutti* (1934) narra in *flashback* la tragica vicenda di Gabriella (Isa Miranda) che al termine di una delicata operazione chirurgica, a seguito di un suo tentato suicidio, muore. Il personaggio di Gabriella, grazie alla sua apparizione come pura voce attraverso il primo piano sonoro del canto di una sua canzone, nel corso del film si ipostatizza come una vera e propria «presenza radiofonica» (Valentini 2007, p. 153). La voce riprodotta sostanzia la logica del discorso dell'intero film, presentando un mondo centrato sugli allora nuovi dispositivi di registrazione e riproduzione del suono. Un film tutto radiofonico, insomma, e che utilizza la radio come «grande metafora per parlare del suono riprodotto» e in particolare del suono radiofonico come viatico per affrontare

---

<sup>12</sup> Nella parole di Alfred Hitchcock che racconta a François Truffaut il senso dell'utilizzo del rumore in *The Birds*, abbiamo un controcanto efficace di questo *modus operandi*, nella descrizione di un rumore che deve assolvere a tante funzioni, in particolare nella scena dell'attacco degli uccelli a Melanie: «Per descrivere bene un rumore, bisogna immaginare ciò che darebbe il suo equivalente in dialogo. Volevo ottenere nella mansarda un suono che significasse la stessa cosa come se gli uccelli dicessero a Melanie: “Adesso sei nelle nostre mani. E arriviamo su di te. Non abbiamo bisogno di emettere delle grida di trionfo, non abbiamo bisogno di andare in collera, commetteremo un assassinio silenzioso”. Ecco ciò che gli uccelli stanno dicendo a Melanie Daniels ed è quello che sono riuscito a ottenere dai tecnici del suono elettronico» (Truffaut 1975a, p. 246).

l'essenza del suono filmico e del suo specifico statuto tecnico (Valentini 2007, p. 153). L'oralità radiofonica a flusso caratterizza tutto il racconto del film di Ophüls (come il *flashback* che guida un altro suo film, *Letter from an Unknown Woman*, *Lettera da una sconosciuta*, 1948) facendosi precisa struttura narrativa centrata proprio sul racconto orale trasmesso dai nuovi media di riproduzione. La magnetica relazione mediale tra cinema e radio crea l'audiospettatore più compiuto.

Seguendo l'invito di Paola Valentini, sulla scorta di Burch, bisognerebbe allora cercare di «postulare una sorta di Modo di Rappresentazione *Sonora*» (Valentini 2007, p. 9) da mettere in risonanza con gli altri media, primo fra tutti proprio la radio. Conseguenza immediata, sulla scorta di quanto detto nel precedente capitolo e di quanto a più riprese teorizzato da Chion, è lo sbriciolamento della tradizionale nozione di colonna sonora<sup>13</sup>, e lo sfaldamento della sua ideologia: «la rigida ripartizione tra i diversi territori della parola, del rumore e della musica soprattutto come gerarchizzazione tra questi elementi e in modo da salvaguardare il primato della parola, garanzia della comprensione del racconto» (Valentini 2007, p. 13), salta in aria, soprattutto a partire dalla maturazione del moderno linguaggio cinematografico. La cosiddetta colonna sonora non va intesa, dunque, come una collazione o un incolonnamento di tre dati differenti, ma è uno spazio molto più magmatico, un campo sonoro continuamente variabile e semanticamente instabile, che vede proprio in quegli anni un assestamento semiotico incessante. Il flusso radiofonico aveva già per tempo educato il pubblico degli ascoltatori a tutta una gamma di soluzioni che il nascente cinema sonoro adotterà e cercherà di modulare intorno alle proprie specifiche esigenze, istituendo un vero e proprio nuovo paesaggio sonoro, negoziato con l'altrettanto nuovo pubblico degli audio-spettatori, e che vede nella nuova produttività conferita al fuoricampo uno dei suoi aspetti più specifici, nell'interazione dinamica tra percezione uditiva e percezione visiva: (Chion 1990, 2003). Le influenze del sonoro sul visivo contribuiscono a dare origine a

---

<sup>13</sup> Anche se le parole di Chion possono senz'altro sembrare categoriche («il n'ya pas de bande-son dans l'audio-visuel», Chion 1998, p. 222), si tratta di comprendere, o ribadire, sulla scorta del magistero merleau-pontyano, che «la disposizione percettiva» dello spettatore cinematografico è realmente un'«audiovisione» perché è transensoriale e sinestesica nel senso che cerca di dipanare quello che sempre a Chion sembra un vero e proprio gomitolo di sensazioni.

un'altra tipologia di immagini, le immagini compiutamente audiovisive, che determinano quindi un'insorgenza spettatoriale diversa.

Il gioco di scambi tra i due media è incessante, tra modelli testuali e ricerca di nuove sonorità. Una dimensione di straordinario interesse che transita dalla radio al cinema è quella rumoristica. Negli anni Trenta il rumore era da intendersi come motore per la «costruzione della spazialità», ovvero come campo sonoro, e come «intima connessione con il meccanismo». Dopo la Seconda guerra mondiale, il cinema degli anni Cinquanta, «con le sue effrazioni e le sue dissonanze», procederà poi a «ritrovare una modalità d'ascolto» globale, con una «piena cittadinanza dei rumori» capaci di attrarre «l'orecchio dello spettatore allontanandolo dalla linearità del film» (Valentini 2007, p. 83), come il flusso della radio aveva abituato a fare ormai da decenni.

Per rimanere agli anni Trenta, i rumori accolti a pieno titolo, in maniera funzionale e strutturale al discorso cinematografico, non potevano essere altro che la migliore eredità che il Futurismo di Luigi Russolo, oltre che il portato immediato delle sperimentazioni radiofoniche, poteva offrire al cinema. Russolo elaborò un discorso sul rumore che verrà utilizzato in tutta la sua forza dal cinema italiano coevo più consapevole, non con la forza programmatica e rivoluzionaria di Vertov, ma per lo meno attraverso lo sviluppo di una utile sintassi rumoristica. Il tentativo era quello di dare un senso cinematografico alla grande valorizzazione spaziale della radio. La radio era infatti in grado di creare e moltiplicare a proprio piacimento una miriade di luoghi diversi ed era perfettamente in grado di gestirli a suo piacimento, sia nella successione temporale che nella simultaneità. Da qui la creazione di un vero e proprio paesaggio sonoro. Le nuove sonorità della città erano al centro della riflessione di Russolo: bisogna «orchestrare idealmente insieme il fragore delle saracinesche dei negozi, le porte sbatacchianti, il brusio e lo scalpiccio delle folle, i diversi frastuoni delle ferriere, delle filande, delle tipografie, delle centrali elettriche e delle ferrovie sotterranee». Da qui l'impellenza di comprendere come si scompongono e gerarchizzano i suoni: «si può studiare quale dei vari rumori [...] si perda prima nella lontananza fino a diventare un leggero brusio. [...] si possono determinare solo poche voci che arrivano chiare e distinte fra tutte le altre anonime e

confuse». Fino all'intuizione, fondamentale, della spazialità del suono: «nei gorgogliatori, abbassando un registro, si trasforma il rumore tipo gorgogliare d'acqua nei tubi d'una grondaia, in un altro rumore tipo scroscio di pioggia» (Russolo 1916, pp. 147 e 167). Russolo commentava con queste parole una delle sue ricerche rumoristiche «in un modo che non lascia dubbi sul carattere di *resa* spaziale del suono e sulla sua origine convenzionale» (Valentini 2007, p. 89). È chiaro che non è possibile riconoscere in Russolo un diretto precursore di quello che sarebbe accaduto a cinema e radio due decenni dopo. Ma è altrettanto evidente l'importanza del rumore inteso come suono non musicale fatto di vibrazioni aperiodiche e che dà vita a una serie di note fondamentali intorno a cui una giovane comunità di ascoltatori si può riconoscere. Il nuovo panorama mediale è abitato da nuove sonorità. «In questa direzione la radio svolge un ruolo cruciale, contribuendo a diffondere un vocabolario e una sintassi per il rumore e a legittimare la sua stessa esistenza, fino al punto da mettere quasi in crisi quello che l'evoluzione della ripresa sonora attesterà poi come il suono per eccellenza: la musica» (Valentini 2007, p. 100).

La qualità radiofonica, la radiofonicità del primo cinema sonoro non tarda dunque a manifestarsi, e continuerà ad agire nel cinema successivo consentendo di raccogliere frutti maturi anche in momenti distanti all'introduzione del sonoro. Ha ragione François Truffaut quando nota un'intensa qualità radiofonica nel primo lungometraggio di Orson Welles: «Rivedendo oggi *Citizen Kane* [Quarto potere, 1941], mi accorgo che lo conoscevo a memoria, ma come un disco più che come un film; non ero sempre certo dell'immagine, ma lo ero del suono che stava per prorompere, del timbro di voce di quel tale personaggio, che stava per prendere la parola, del nesso musicale che avrebbe introdotto la sequenza successiva. [...] Da questo punto di vista, *Citizen Kane* potrebbe essere il primo film radiofonico» (Truffaut 1975, p. 225). Se non il primo, come s'è visto, certamente uno dei più intensi e consapevoli. Welles scompagina il racconto e rimescola continuamente le carte della narrazione con un sofisticato sistema a incastri di *flashback* che calamita l'attenzione dello spettatore grazie agli innesti delle voci dei luogotenenti della narrazione. Queste voci fluttuano di continuo tra il loro status di

voci over e off<sup>14</sup>, affermando la loro natura sostanzialmente acusmatica, e che necessita di un forte e collaborativo gioco di interpretazione con quanto avviene sul piano del visivo.

L'esperienza radiofonica alla CBS con la trasmissione *Mercury Theater on the Air* sostanzia tutto il percorso mediale successivo di Welles: «L'architettura del cinema di Welles – immagini che si muovono davanti a voci immobili – è davvero edificata sulla concretezza di una parola essenzialmente radiofonica, ovvero sulla consapevolezza delle fissità e dell'inerzia dei supporti del cinema, la tela dello schermo e l'immobilità centrale dell'altoparlante» (Minganti 1997, p. 91). I suoni acusmatici tipici del medium radiofonico sono alla base, infatti, dell'impiego del sonoro nel suo cinema: in *Citizen Kane* è celeberrima la sequenza in cui Kane bambino lancia una palla che produce un rumore di cimbali che fa sfumare la «musica da schermo», mentre la macchina da presa arretra rispetto alla finestra, collocata in primo piano per seguire le vicende dell'adozione, con un tipico effetto radiofonico. In tutto il cinema di Welles il sonoro è spesso acusmatico e radiofonicamente in gara col visivo. O ancora, se si rimane all'inizio del film, il

---

<sup>14</sup> Michel Chion definisce «tricerchio» (Chion 1985, pp. 25-44, 2003, pp. 184-185) la triade con cui si può analiticamente suddividere il campo sonoro dei suoni, in zone *in*, *off* e *over*. In realtà Chion non parla di *over* ma più ambiguamente di *hors champ*, ovvero di *fuori campo*. *Over* appartiene a una terminologia di marca anglosassone che qui si sceglie di adottare, privilegiandolo al più generico *fuori campo* perché semanticamente meno ambiguo, anche se le dispute lessicali sono lungi dal concludersi. I suoni *in* appartengono alla zona di visualizzazione della sorgente, gli altri due alla zona acusmatica, ma tutti possono scivolare da un confine all'altro, in modo più o meno indefinibile. L'*over*, in particolare, costituirebbe una tipologia di suoni extradiegetici appartenenti a una dimensione spazio-temporale di difficile definizione, come la cosiddetta *voce fuori campo*, o *voce narrante*, o meglio ancora *voce over*: quella voce del narratore presente in tanti film e che non appartiene al mondo diegetico. In questa scelta terminologica, dunque, i suoni *off* configurano i suoni acusmatici diegetici. Grazie all'*over*, poi, si facilita per Chion quello che lui chiama, ancora una volta sulla scorta di Pierre Schaeffer, «ascolto ridotto», ovvero quella modalità di ascolto che astrae dalla causa, dal senso e dall'effetto, per interessarsi al suono considerato in sé e svincolato da queste condizioni. L'«ascolto ridotto» si differenzia dal primario «ascolto causale», che s'informa invece sulle cause che lo producono, e dall'«ascolto semantico», che prende a riferimento un codice per interpretare un messaggio (anche queste definizioni provengono da Chion *via* Schaeffer). Chion, poi, per arricchire ulteriormente il quadro, ha proposto un'ulteriore categorizzazione di suoni. Oltre alle modalità appena passate in rassegna, per lo studioso francese vanno tenuti in conto i suoni *interni*, ovvero quei suoni che provengono dall'interno fisico o psichico di un personaggio (la voce mentale, o anche il battito cardiaco), i suoni *d'ambiente*, ovvero i suoni che mappano lo sfondo acustico sul quale agiscono gli altri suoni, e i suoni *on the air*, ovvero quei suoni che si propagano attraverso mezzi di amplificazione, come una voce che parla al telefono (Chion 1990, pp. 76-80).

dettaglio insistito sulle labbra in primissimo piano di Kane (Orson Welles) moribondo, che a labbra semiaperte pronuncia la misteriosa parola «Rosebud». Sembra quasi di assistere a un impossibile “fermo-suono” capace di congelare la voce alla sua sorgente. Mezzo secolo dopo, Toni Frost (Ian Holm) dirà a William Lee (Peter Weller), in *Naked Lunch (Il pasto nudo, 1991)* di David Cronenberg, «Read my lips». Si dice sempre *altro* da ciò che il suono ci fa sentire. Il responsabile delle musiche, Bernard Hermann, poi, c’informa come molte scene di *Citizen Kane* vennero montate a partire dal tessuto musicale e sonoro. E ancora, la scena che racconta la fama e la rovina di Susan Alexander (Dorothy Comingore) unisce tante sequenze visive di periodi diversi della sua vicenda sfruttando la continuità musicale di un brano celebre come *Il Barbiere di Siviglia*.

Nell’ultima sequenza di *The Magnificent Ambersons (L’orgoglio degli Amberson, 1942)* compare poi l’oggetto tabù per i direttori della fotografia degli anni dei primi film sonori: la giraffa col microfono e la sua ombra. Qui, invece, emersa dal buio, s’involta nello spazio e si svela agli occhi del pubblico, dando amplificazione alla voce del regista-demiurgo. Orson Welles entra così in scena, o meglio, rimette in questo modo in scena la sua voce che dall’*over* della narrazione passa magicamente all’*in* della messa in scena, congedandoci dalla finzione e prevaricando, con la sua voce collocata in un *in* tutto particolare che non appartiene allo spazio narrativo, un ruolo che è per lo più affidato al visivo. Rimette in scena perché anche nella prima sequenza del film la voce narrante di Welles era già comparsa per introdurre la vicenda. Il Welles regista, nel prologo del film, fa scivolare la voce della dimensione *over* del commento a quella *in* dei personaggi appartenenti alla diegesi<sup>15</sup>, nella fattispecie alcune donne che commentano le vicende introdotte proprio dalla voce narrante, che a sua volta ne ricorregge il tiro, in un inedito rapporto tra voce *over* e voci di personaggi del tessuto narrativo.

Una messa in scena che sottolinea anche che il trucco cinematografico è ben diverso da quello radiofonico: in radio, nella radio ai tempi di Welles, il suono è monofonico,

---

<sup>15</sup> In un altro momento del film si assiste a un ennesimo effetto straordinario quando Welles monta in modo alternato la corsa di Eugene (Joseph Cotten) in auto contro una slitta sottolineando i due mondi che anche narrativamente si contrapponevano grazie al sonoro: il cigolio della manovella dell’automobile contro la musica dei sonagli della slitta.

al cinema, anche nel primo cinema degli anni Quaranta del regista statunitense, le voci sembrano sempre muoversi, grazie al principio della «calamitazione spaziale» (Chion 2003, pp. 182-183). Il cinema di Welles è davvero, come voleva Truffaut, radiofonico, perché non dimentica l'immobilità centrale della voce e costruisce su di essa le immagini che si muovono. Quando Welles dice che il suo è un cinema costruito sulla parola, bisogna intendere, alla lettera, che si tratta di «immagini che si muovono davanti a voci che non si muovono» (Chion 2003, p. 238). E a ciò si deve aggiungere una profondità di campo sonora enorme, costruita su un punto di vista radiofonico fisso. Come un regista-ventriloquo, o un bambino, che muove a piacimento, stando fermo, i suoi attori-*puppets*.

Pratica più unica che rara nella storia del cinema<sup>16</sup>, Welles, poi, doppiava spesso e volentieri i personaggi maschili dei suoi film. In *Le procès (Il processo)*, (1962), a parte Anthony Perkins, Akim Tamiroff e Jess Hahn, tutte le voci maschili sono sue. Lo fa a partire da *Macbeth* (Id., 1948) e in maniera sistematica da *Othello (Otello)*, (1952): comincia con un'eccezione per risolvere la recitazione di scarsa qualità di Lionel Braham che interpretava il generale Siward e che pronunciava sei battute in tre scene diverse. E in *Campanadas a medianoche (Falstaff)*, (1966) Welles, nella scena del reclutamento, si dà la battuta per poi risponderci. A volte Welles imita la voce, a volte la cambia in maniera totale, in ogni caso è pressoché impossibile capire nei suoi film di chi è davvero la voce che parla. Il cinema permette in maniera stupefacente al regista statunitense di continuare il suo lavoro radiofonico, in cui Welles interpretava spesso e volentieri, senza dichiararlo, più ruoli (ancora il bambino che gioca con le sue marionette).

L'impronta definitiva che Welles voleva lasciare sui suoi film, allora, ha a che fare con la voce. È la voce che governa gli intrecci, fa muovere i personaggi e l'azione. Sostituendosi con la sua voce a quella degli altri personaggi dei suoi film, Welles compie l'atto definitivo di spossessamento possibile di un corpo: il cinema è l'arte

---

<sup>16</sup> Con la doverosa eccezione del doppiaggio da una lingua a un'altra. La celebre attrice e doppiatrice italiana Rita Savagnone, solo per fare un facile esempio, ricorda di aver doppiato Stefania Sandrelli, Daniela Rocca e un'altra attrice ancora in *Divorzio all'italiana* di Pietro Germi (1961) e nel film di Mauro Bolognini *Il bell'Antonio* (1960) addirittura doppiava ben cinque attrici, compresa Claudia Cardinale, utilizzando anche diversi dialetti (cfr. Castellano, a cura, 2000, p. 69).

per eccellenza dello sdoppiamento del corpo e della voce, proprio perché il cinema sonoro è radio più cinema muto, un'immagine più una voce. Memorabile, poi, è l'entrata in scena nei panni di Harry Lime in *The Third Man* (*Il terzo uomo*, 1949) di Carol Reed, personaggio costruito con la collaborazione in sede creativa dallo stesso Welles. Evocato dall'inizio della pellicola, Lime appare a quasi un'ora dall'inizio del film e la sua apparizione è tutta centrata sugli effetti sonori e l'indiscernibilità del regime visivo. In un vicolo buio emergono dal silenzio dei passi, poi in primo piano sonoro il miagolio di un gatto che si struscia su quei piedi, quindi, d'improvviso, si accende una luce e appare il volto sornione di Lime, illuminato da una luce dal forte taglio espressionista. Ma la luce così come si era accesa d'improvviso si spegne, facendo piombare di nuovo nel buio la scena. Lime fugge lungo i muri, e nel buio rimbombano inquietanti i suoi passi, sempre più veloci.

La telefonia<sup>17</sup> prima, il fonografo (a cilindri) di Edison<sup>18</sup> poi, il grammofono (a dischi) della Bell Telephone Company<sup>19</sup> infine, prepararono il terreno per la trasformazione delle popolazioni occidentali in compiuti consumatori mediali, in America prima, per il più alto livello di reddito e la maggiore diffusione dei mezzi, e in Europa subito dopo. Fu però la radio, diffusasi capillarmente dopo la Prima guerra mondiale, come ricorda Gabriele Frasca, a «ridisegnare i limiti percettivi dell'individuo, nel virtualmente infinito dell'altrove (in diretta) e nella scatola stagna della comunicazione unidirezionale e di massa da dare ogni volta come unica e

---

<sup>17</sup> Ci ricorda opportunamente Frasca che è proprio a partire dalla telefonia che ha inizio la progressiva erosione e «messa in crisi della cultura alfabetica», di cui si parlava nel primo capitolo, «che consiste non solo nel supposto ritorno all'“oralità” ma anche e soprattutto nella sistematica sottrazione del corpo» (Frasca 1996, p. 77). Kern c'informa, infatti, che il telefono «portava le persone ad un contatto ravvicinato, ma le obbligava anche a “vivere a distanze più ampie” e creava un vuoto evidente attraverso il quale le voci apparivano singolarmente incorporee e remote» (Kern 1983, p. 272).

<sup>18</sup> La data ufficiale dell'esperimento in cui Edison pronunciò la famosa prima parola ufficialmente registrata («Halloo!») segna 18 luglio 1877; ma permane il sospetto che Edison abbia barato di qualche settimana, se non mese, perché nello stesso periodo il francese Charles Cros stava lavorando sul Palèophone e stava cercando di ottenere il brevetto. Ma per mancanza di soldi Cros fallì. Denaro e ingegno, oltre che spregiudicatezza negli affari, non mancavano di certo a Edison, che all'inizio del 1878 aveva già brevettato la sua invenzione.

<sup>19</sup> Il primo a ottenere buoni risultati su questa strada fu il tedesco Emil Berliner che vendette il brevetto (1887) alla Bell Telephone Company. Alla fine del secolo dischi e grammofoni venivano prodotti in serie e venduti con enorme successo.

individua». La radio con la «persuasività confidenziale» (Frasca 1996, p. 78) delle sue voci preparò il terreno dunque per l'ascesa al successo dei politici di nuovo corso che necessitavano consenso. Da Franklin D. Roosevelt ad Adolf Hitler, passando per le intuizioni di Lenin, morto prima di vedere esplodere le potenzialità del mezzo, i grandi leader politici del mondo costruirono il proprio successo, e il culto della loro personalità, grazie al nuovo mezzo. In particolare, a partire dalla sperimentazione e dallo sviluppo del nastro magnetico grazie all'industria tedesca AEG-Telefunken, che tanta parte avrà come vedremo per la risoluzione di molti problemi del cinema sonoro, Hitler potrà diffondere la sua voce in modo pulito e perfetto, abbattendo qualsiasi distanza. Ed è a partire da questa straordinaria innovazione tecnologica che per la prima volta risulta evidente che «il reale può essere manipolato, corretto, e quindi ridotto a macchia, e dunque agito e ripulito, e così mondato, infine, offerto come *finta* alla *fede* di colui che si fa [...] risuonare la voce». In altre parole, ciò che viene detto *deve* essere preso per vero<sup>20</sup>: «la comunicazione radiofonica [...] richiede di considerare reale l'esperienza detta, di credere cioè [...] soltanto alle sue orecchie» (Frasca 1996, p. 82). E questa stessa *fede* che si deve prestare anche nell'ascolto più inconsapevole e distratto alla voce radiofonica è la stessa *fede* che si dona all'ascolto dei suoni magnetici prima e digitali poi del sonoro cinematografico più avvolgente. Una *fede* che ritorna capovolta come *finta* (Lacan 1981). E ancora una volta, è nella figura di Orson Welles che abbiamo il massimo esempio di quanto stiamo dicendo, giuntura paradigmatica dell'autore che più ha riflettuto sui rapporti tra cinema sonoro e radio, lavorando su voci che si disincarnano dai propri corpi. Una voce, quella di Welles, sempre a divincolarsi tra *fede* e *finta*. La sera del 30 ottobre del 1938, la sera di Halloween, la compagnia radiofonica di Welles, all'interno del suo programma settimanale, il *Mercury Theater on the Air*, esegue e

---

<sup>20</sup> Minganti 1997, p. 92: «L'investimento sulla parola radiofonica è davvero intenso: alla fine degli anni Trenta – nonostante l'“incidente” dei marziani di Welles [di cui tra poco si dirà] – un sondaggio di *Fortune* affermava che le *news* radiofoniche si erano assicurate la fiducia del 70% degli Americani, che per il 58% ritenevano la radio fonte responsabile e ben più attendibile di giornali e carta stampata in genere». Zumthor, analizzando il consumo mediale più vicino alla nostra contemporaneità, aveva poi osservato: «Che si tratti di dischi, di radio o di registrazioni di ogni tipo, i media auditivi tendono a eliminare, insieme con la visione, la dimensione collettiva della ricezione. D'altra parte, essi riescono a toccare individualmente un numero illimitato di ascoltatori» (Zumthor 1983, p. 297).

manda in onda l'adattamento per la radio del romanzo di fantascienza del quasi omonimo G.H. Wells, *The War of the Worlds*. Come si sa, la trasmissione provocò un'inedita reazione di panico<sup>21</sup>, non prevista da Welles, che tutt'al più voleva semplicemente fare uno scherzo di Halloween<sup>22</sup>. Una reazione da psicosi collettiva che apparentemente è di difficile comprensione, a meno che non la s'inquadri, come suggerisce Frasca, in quell'incrocio storico che fa saltare in aria il predominio della cultura libresca e alfabetica a vantaggio di quella «cultura di compromesso» (Frasca 1996, p. 85) che si stava generando grazie alla diffusione dei media elettrici, *in primis* proprio della radio. E allora, «l'estensione della vena di follia» sottostimata da Welles, e che si attivò durante la messa in onda di *The War of the World* facendo slittare l'ascolto di una *fiction* nel territorio poroso del cosiddetto *reale*, avvenne perché il terreno era stato per tempo dissodato. In un discorso radiofonico tenuto a Monaco il 14 marzo 1936, McLuhan ricorda che Adolf Hitler disse: «Proseguo per la mia strada con la sicurezza di un sonnambulo» (McLuhan 1964, p. 316). Lo «spazio auditivo» sonnambolico, vissuto come *Lebensraum*, nel quale sono cresciute le generazioni tra le due guerre, era dominato da una comunicazione a flusso da parte di un medium «caldo» che scioglieva le distanze in un unico ambiente di interconnessi,

---

<sup>21</sup> Wolf 1990, p. 174: «Su una audience di circa sei milioni di ascoltatori, un milione e settecentomila circa scambiarono il programma per un notiziario straordinario e di queste gli individui che provarono timore, ansia e panico furono circa un milione e duecentomila. Durante l'ora di trasmissione il volume delle telefonate nell'area del New Jersey (quella direttamente "invasa" dai marziani) aumentò del 39%». A tal proposito, lo stesso Welles ricordava a Peter Bogdanovich, che «sei minuti dopo che eravamo andati in onda i centralini delle stazioni radio si accendevano come alberi di Natale. [...] Dopo venti minuti, la nostra sala controllo era piena di poliziotti estremamente perplessi. Non sapevano chi arrestare né perché, ma diedero un certo tono al resto della trasmissione. Cominciammo a renderci conto, mentre ci davamo dentro con la distruzione del New Jersey, che avevamo sottostimato l'estensione della vena di follia della nostra America» (Welles, Bogdanovich 1992, p. 52). Vale la pena di ricordare poi che una donna di Pittsburgh, pur di non correre il pericolo di essere violentata dai marziani, preferì il suicidio.

<sup>22</sup> Le parole conclusive con cui Welles salutò i suo radio-ascoltatori dopo lo stacco musicale non lasciano spazio a dubbi: «Ecco a voi Orson Welles in persona [o meglio, fuori dal personaggio: «This is Orson Welles, out of character», questa la più pregnante versione originale], signore e signori, per assicurarvi che *La Guerra dei mondi* non intendeva avere altro fine se non ciò che voleva essere: un divertimento offerto in un giorno di festa... È la maniera radiofonica del Mercury Theatre di indossare un lenzuolo e saltar fuori da un cespuglio urlando "Boo!!!"» (Welles 1938, pp. 141-153). Il congedo di Welles chiudeva tutta una serie di procedimenti, dall'iniziale dizione shakespeariana dello stesso attore-regista, al microfono caduto, alla diversa modulazione delle voci dei performer, alle quattro interruzioni pubblicitarie che segnalavano tutti la natura di *fiction* dell'opera.

anticipando di fatto la nostra più contemporanea implosione elettronica. Il «sortilegio orale»<sup>23</sup> dei discorsi radiofonici hitleriani viene evocato in un ricordo personale da Eric Havelock, un ricordo di un giorno di ottobre del 1939, a Toronto, in un punto di ascolto radiofonico collettivo: «Hitler ci esortava a cessare le ostilità e a lasciarlo in possesso di quanto aveva conquistato. Le frasi stridule, veementi, staccate, risuonavano e riverberavano e si inseguivano, in serie successive, inondandoci, tempestandoci, quasi annegandoci, eppure ci tenevano inchiodati là, ad ascoltare una lingua straniera, che nondimeno potevamo in qualche modo immaginare di comprendere. Questo sortilegio orale era stato trasmesso in un batter di ciglia, a distanza di migliaia di chilometri, era stato automaticamente raccolto e amplificato e riversato su di noi» (Havelock 1986, p. 41). Hitler si pose in qualche modo sulla stessa strada battuta da Welles con la messa in onda radiofonica di *The War of The Worlds*: una strada «onnicomprensiva totalmente coinvolgente dell'immagine auditiva della radio» (McLuhan 1964, p. 318). Una voce eterea che chiama alla mobilitazione e all'obbedienza, schiacciando su sé il rapporto con il mondo da parte di chi ascolta. Radio e cinema mettono in connessione modi di vedere e modi di ascoltare il mondo completamente diversi, ma che una volta uniti producono inedite conseguenze.

Qualcosa di forte era avvenuto durante quella sera di ottobre del 1938 negli Stati Uniti d'America, pronto a slatentizzare una paura che covava evidentemente da tempo nella collettività americana. «Se la *percezione in diretta* è la sostanza (ridetta) della realtà, e il racconto psicotico della radio si sostanzia della realtà di chi lo percepisce in diretta, la comunicazione della radio non poteva che essere *fede o finta* (l'estensione, insomma, della vena di follia), e pertanto la trasmissione di Welles o era vera o era una burla ben riuscita; tutto, insomma, ma non una formalizzazione artistica». Il medium radiofonico poteva dare conto di qualsiasi cosa *in diretta* e da *qualsiasi* luogo. Era sufficiente attivare la connessione e il «nessun luogo proprio di ogni narrazione» si poteva comodamente rivestire «delle coordinate della realtà» (Frasca 1996, pp. 87-88). Tant'è vero, che il negativo dell'episodio di *The*

---

<sup>23</sup> Su quanto questo «sortilegio orale» sostanzi l'«emozione culturale» del ritorno dell'oralità nel nostro contemporaneo, con il conseguente «traumatico processo di accelerazione» dovuto alla «diffusione mondiale dei media elettrici», si veda Frasca 2005, pp. 20-34 (si cita da p. 30).

*War of the Worlds* avvenne puntualmente, di lì a poco, in un'altra trasmissione radiofonica, con protagonista lo stesso Welles. Il 7 dicembre del 1941, durante l'*Orson Welles Show*, in cui il nostro attore-regista stava recitando alcune poesie patriottiche, avvenne l'inaspettato, come ricorda lo stesso Welles a Bogdanovich: «Ero in onda su tutta la rete, leggevo da Walt Whitman quant'è bella l'America, e m'interrompono per annunciare l'attacco a Pearl Harbor, sembra proprio che io stia per ritentare il colpo, non ti pare? Roosevelt mi ha anche mandato un telegramma a riguardo. Non ricordo esattamente che diceva, non ce l'ho più. Qualcosa come "a forza di gridare al lupo, al lupo" eccetera» (Welles, Bogdanovich 1992, pp. 52-53). Insomma, il nastro magnetico compie per la radio quello che il Dolby e le tecnologie digitali compiranno, come si vedrà, per il suono cinematografico: stende cioè una patina di veridicità grazie alla perfezione del suono in modo da strutturare la voce della radio come perfetta *finta* perché possa darsi come incontrovertibile *fede*.

#### *2.4 Dalla teoria del montaggio audio-visivo a Fantasia*

Il sonoro, per usare ancora il sintagma di Burch, celebra il trionfo del «Modo di Rappresentazione Istituzionale», innestando sul visivo parole, musica, rumori e suoni e imponendo il montaggio narrativo e l'egemonia del racconto. Il sonoro rafforza il montaggio analitico e dà un'importanza decisiva alla sequenza narrativa in cui si può frazionare la sceneggiatura. È nello sviluppo del lavoro teorico e cinematografico di una personalità complessa come Ejzenštejn che possiamo cogliere il nodo decisivo del transito verso una più piena maturazione del linguaggio cinematografico.

Nel 1921, Lenin, per fronteggiare la gravissima crisi in cui la neonata URSS era precipitata, organizzò la Nuova Politica Economica che diede impulso anche al cinema. Ancora nel 1923, il 99% dei film distribuiti nelle sale era di provenienza estera (Borwell, Thompson 1994, p. 192). Nel 1925 nasceva la Sovkino che avrebbe sostituito di lì a poco la Goskino, nata nel 1922, come centro propulsore della cinematografia sovietica, con l'intento di rilanciare il cinema made in URSS all'estero e produrre film in grado di incarnare l'ideologia rivoluzionaria e di diffonderla *in primis* nelle zone più remote e arretrate dell'immenso paese. Il successo internazionale di *Bronenosets Potyomkin* (*La corazzata Potemkin*, 1926) di

Ejzenštejn, uno dei film della nuova generazione di registi che si stavano allora formando, avrebbe potuto portare avanti dei seri tentativi di sperimentazione ma la morte di Lenin (1924) e la conseguente ascesa al potere di Stalin bloccò sul nascere tutta la spinta autenticamente innovativa del cinema sovietico, o di quello che sarebbe potuto diventare. Non si dimentichi, in proposito, l'immediata marginalizzazione del più grande innovatore di quella "scuola", Dziga Vertov.

La logica dell'assemblaggio delle parti propria del costruttivismo guida le prime prove teoriche e cinematografiche di Ejzenštejn. Ancora nel 1932, per il regista di Riga il montaggio è l'arte per eccellenza della «costruzione» (Ejzenštejn 1932, p. 97). Gli stessi metodi di montaggio di ordine cinetico, vale a dire la sequenza delle possibilità di montaggio metrico, ritmico, tonale (melodico), sovratonale, intellettuale (Ejzenštejn 1929b, pp. 79-84, Ejzenštejn 1985, p. 284) sono vere e proprie costruzioni (Ejzenštejn 1944, p. 84). Se il montaggio è un principio formale generale presente anche in teatro, poesia e pittura, è rilevante notare come per Ejzenštejn già nel 1929 il montaggio scaturisce da una «collisione» tra gli elementi, non come semplice collegamento, ma come principio conflittuale nel lavoro (Ejzenštejn 1929a). Con una conseguente spinta nei confronti degli spettatori, stimolati a creare un concetto nuovo dalla visione dello spettacolo cinematografico. Come risulta chiaro, si tratta di tutta un'altra strada rispetto a quella intrapresa da Pudovkin che, sulla scorta di Kulešov e del suo montaggio emotivo<sup>24</sup>, era di fatto il regista, e teorico, più vicino alla linea drammatica e alla chiarezza narrativa incarnata da Griffith, e successivamente da John Ford.

Ejzenštejn sperimenta la «prima esperienza sonora» (Ejzenštejn 1985, p. 289) del cinema ovviamente durante il periodo del muto attraverso la visualizzazione del suono «con gli strumenti di ripresa dell'oggetto visivo» (Ejzenštejn 1985, 290) in film come *Stachka (Sciopero, 1925)*, *(Ottobre)* e *Bronenosets Potjomkin* (Ejzenštejn 1985, pp. 289-298). È il «ritmo» che incarna invece «il principio decisivo per la comprensione della correlazione organica di suono e rappresentazione sul piano dell'immagine». Il ritmo infatti è l'attrattore che «coinvolge tutti gli elementi e tutte

---

<sup>24</sup> *Neobyčajnye priklučenija Mistera Vesta v strane bol'shevikov (Le straordinarie avventure di Mr West nel paese dei bolscevichi, 1924)* di Kulešov ne è esempio paradigmatico, perché utilizza gli stilemi del *burlesque* con una pista narrativa che sfrutta una struttura del falso spionistico-poliziesco.

le fasi» della «concezione unitaria del cinema» (Ejzenštejn 1985, p. 295). Ed è a partire dal ritmo che il regista sovietico elabora il concetto di *montaggio verticale*. Per Ejzenštejn quest'espressione è «del tutto opportuna per il montaggio del cinema sonoro», caratterizzato, sotto molti aspetti, proprio da «questa forma di realizzazione: il flusso ininterrotto di entrambe le “voci”, quella visiva e quella sonora, il cui legame “di montaggio” si risolve verticalmente in modo prevalentemente armonico». Il montaggio, cioè, nella sua «dimensione plastica (“orizzontale”)» fuoriesce da una modalità di rapporto «tra inquadrature» per concentrarsi piuttosto «nella forme della composizione del movimento *all'interno* delle inquadrature» (Ejzenštejn 1985, 350). Questa fase del montaggio è il risultato di uno sviluppo storico, per Ejzenštejn. La prima fase è stata caratterizzata da uno «stadio indifferenziato ed amorfo del montaggio “pre-storico”: il cinema a ripresa fissa». La seconda «vide la crescente tendenza alla *separazione dei singoli elementi*, contrapposti poi frontalmente nel montaggio». La terza è una «fase audiovisiva» che prende avvio «sotto il segno della sempre crescente fusione ed armonia della polifonia del montaggio» (Ejzenštejn 1964, pp. 300-301).

Il continuo interscambio tra immagini e suoni, il contrappunto cercato insistentemente tra sequenza visiva e ritmi musicali, tra forme visive e forme sonore, la funzione che la musica può svolgere nella creazione del nuovo montaggio verticale dando nuovo valore drammaturgico all'audiovisione: sono queste le preoccupazioni che Ejzenštejn si pone nel momento in cui passa al cinema sonoro con *Alexander Nevsky* nel 1938 e con le due (delle tre) parti del progetto *Ivan Groznyj* (*Ivan il Terribile*, 1944, *La congiura dei Boiardi*, 1946, ma uscito, per colpa delle censura staliniana, solo nel 1958): «il cardine dell'assimilazione della cultura del montaggio e delle diverse discipline proprie del film sonoro, l'aspetto originale dell'acquisizione dell'arte del montaggio nella nuova tappa, resta [...] il problema della conquista della sincronia interna a partire dalla totalità del suono [...] e dalla totalità della rappresentazione (dell'immagine) nel complesso [...] fino, detto in soldoni, alla sincronia interna del “pezzo di musica” con il “pezzo di fotografia”» (Ejzenštejn 1985, 371). Già con *Alexander Nevsky*, come s'è visto, i risultati erano stati eccellenti. Il film ancora oggi rappresenta un magistrale

*exemplum* da prendere a riferimento per i rapporti di coesione audiovisiva, soprattutto nella scena maestosa della battaglia tra i ghiacci, dove la forma cercata dal regista sovietico, «tra qualità cinetiche della musica e composizione plastica delle inquadrature», (Cano 2002, p. 132) è massima. Ciò che cambia, innanzitutto, è il concetto di «movimento», da intendersi, nel cinema più compiutamente audiovisivo, come «spostamento», ovvero come «vibrazione», in quella che è una autentica «sfera del suono», di «particelle sonore». In altre parole, ci dice Ejzenštejn, «per l'ossatura ritmica passa già l'elemento melodico» (Ejzenštejn 1985, 372). Per farci capire meglio cosa intenda, Ejzenštejn non trova esempio migliore di quello di uno dei registi suoi punti di riferimento, Walt Disney: «le gambe del suo Mickey Mouse tremolano *al timbro* dello strumento che incute timore!» (Ejzenštejn 1985, 372). Se questo è vero e funzionante per il disegno animato, per il cinema *live* bisogna giocare sull'alternanza e la dialettica «delle forme plastiche all'interno dell'inquadratura e nel montaggio», attraverso la dinamica e il gioco sulle forme dell'oggetto della visione (Ejzenštejn 1985, 373).

Se il cinema sonoro è un cinema «caratterizzato da una *compresenza non organica di suono e immagine*», alla fine del suo impegno teorico Ejzenštejn intende per cinema audiovisivo un cinema «caratterizzato invece dalla  *fusione organica di suono e immagine*, elementi equiparabili ed equivalenti che costruiscono il film nel suo complesso». Il regista sovietico arriva anche a dire, ribadendo la centralità del ruolo svolto dall'impianto sonoro del film, che «il lavoro più complicato» nel montaggio verticale riguarda proprio il processo di missaggio (Ejzenštejn 1964, p. 241).

La «polifonia audiovisiva» di *Ivan Groznyi* si basa senza dubbio, secondo le parole stesse del regista, «sulla *sinestesia*, cioè sulla capacità di *riconduurre ad unità tutte le diverse sensazioni apportate dalle diverse sfere dei vari organi sensoriali*» (Ejzenštejn 1964, p. 313). Celebre, e riportata analiticamente dallo stesso regista (Ejzenštejn 1964, pp. 322-335), è la scena dei funerali della moglie di Ivan (Nikolaj Cherkasov), Anastasija (Lyudmila Tselikovskaya), morta per avvelenamento, a causa di un intrigo di palazzo orchestrato dalla zia di Ivan, la spietata Boiarina Starickaja (Serafima Birman). Il tema della disperazione di Ivan si innesta sul tema più generale del dubbio che rode l'animo dello zar, che si chiede di

continuo se sia o meno nel giusto, se la morte della zarina vada interpretata come un castigo divino oppure no. La lettura dei salmi offre una chiave interpretativa precisa («Sono spossato dai lamenti. La mia gola è secca. I miei occhi sono stanchi»): nel suo momento più vulnerabile, i boiardi vogliono piegare definitivamente la volontà dello zar per renderlo finalmente impotente. Sembra arrivare il colpo definitivo: Maljuta comunica il tradimento di Kurbskij e Ivan sembra irrimediabilmente distrutto, con la testa riversa sul catafalco di Anastasija. Tra le volte risuona la parte conclusiva del salmo. Tutto sembra finito, per lo zar, con la costruzione drammaturgica che culmina con la disfatta emotiva di Ivan. Ma quando tutto sembra perduto, un evento inatteso scompagina le carte. Con tono d'accusa, il traditore Pimen recita: «L'ingiuria ha afflitto il mio cuore. Ed io sono spossato. Aspettavo pietà. Ma invano. Ho cercato chi mi consolasse. E non l'ho trovato». A quel punto Ivan non ne può più e urla: «Menti! Lo zar di Mosca non è stato ancora sconfitto». Da quel momento, con uno sforzo di volontà di cui può essere capace solo un animo eccezionale, Ivan recupera tutta la sua forza. Ejzenštejn sceglie di mantenere sempre presente, come una sorta di filo conduttore, il canto corale che sottolinea il momento di disperazione di Ivan. Con anche dei momenti straordinariamente intensi di «coincidenza» tra gli accenti dell'azione e la musica, dovuti proprio a ciò che viene raccontato, tramite le azioni dei personaggi, le loro parole, la voce off e soprattutto la musica. La terza fase del montaggio audiovisivo armonico «concepito come tessitura a trama fitta» è la fase in cui «l'espansione metaforica della figura dell'intreccio ha saputo annettersi una zona di senso che riguarda la musica» (Montani 1993, p. 36). Tutt'altra opzione, come s'è visto, per Dziga Vertov. Il montaggio per Vertov è un principio ideologico e produttivo rivoluzionario, volto a organizzare l'intero processo, dalla scelta del soggetto e degli interpreti, alla ripresa e all'assemblaggio finale. Ejzenštejn non assolveva praticamente nessun regista coevo dalla colpa di non aver compreso il senso e le potenzialità del montaggio audiovisivo, lo faceva perché volutamente si dimenticava del vertoviano *Entuziazm*, dove la colonna sonora costituita interamente da rumori prendeva il sopravvento su quella visiva facendosi istanza primaria nel rapporto polifonico autenticamente audiovisivo, nei termini ejzenštejniani.

Negli anni in cui il regista sovietico elaborava i suoi scritti teorici, da una serie di composizioni musicali piuttosto conosciute, il suo amico Walt Disney realizzava con *Fantasia* (Id., 1940) non solo il suo progetto più ambizioso, ma dava vita probabilmente a un altro esempio concreto di quel montaggio polifonico autenticamente audiovisivo che Ejzenštejn auspicava.

Qualche anno prima, nel 1931, evidentemente troppo avanti coi tempi, Alan Blumlein depositò il brevetto per un sistema sonoro a due canali, anticipando di fatto la stereofonia. Solo nel 1935, però, riuscì a realizzare e a far visionare alla EMI alcuni brevi film. L'anno prima, Abel Gance presentò, invece, il suo *Napoléon Bonaparte vu et entendu par Abel Gance*, sfruttando un sistema denominato Gance-Derbie che consentiva di far passare il suono da un altoparlante all'altro. E ancora, la Warner Bros., nel 1940 presentò *Santa Fe Trail (I pascoli dell'odio)* di Michael Curtiz con un sonoro a due piste VitaSound, in cui la seconda dava maggiore profondità sonora in alcuni punti della narrazione (Jullier 2006, p. 15). Ma fu con un altro film dello stesso anno che si compiva una piccola rivoluzione sonora. Si tratta appunto di *Fantasia*<sup>25</sup>. Disney sfruttò a pieno le invenzioni di un allievo di Ruttmann, il visionario pittore e animatore Oskar Fischinger. Chiamato a lavorare presso la *factory* disneyana proprio perché l'artista tedesco aveva sviluppato interessantissime sperimentazioni sulle forme astratte e la musica, Fischinger lavorò però solo al primo episodio di *Fantasia*, per lasciare quasi subito il progetto.

Il film modella per ogni brano musicale scelto una diversa declinazione animata, da quella puramente astratta a quella propriamente narrativa. Di *Toccata e fuga* in re minore di Bach viene tradotta solo la *Fuga*, in forme di animazione astratta nel tempo e perfetta mimesi audiovisiva, con oggetti indefiniti che plasticamente diventano note e strumenti musicali, mentre la *Toccata* è risolta inquadrando *live* il direttore d'orchestra Leopold Stokowky, dando così continuità al processo di ripresa dal vivo e di creazione del disegno animato. Il livello di astrazione diminuisce con

---

<sup>25</sup> Per completezza, citiamo qui i registi dei singoli episodi: per *Toccata e fuga in re minore* e *Lo Schiaccianoci*, Samuel Armstrong; per *L'apprendista stregone*, James Algar; per *La sagra della primavera*, Bill Roberts e Paul Satterfield; per *Sinfonia n. 6*, Ford Beebe, Jim Handley e Hamilton Luske; per *Danza delle ore*, Norman Ferguson e T. Hee; per *Una notte sul Monte Calvo*, Wilfred Jackson. Tra gli altri collaboratori, David Hand e Ben Sharpsteen, non accreditati.

l'animazione della *suite Lo schiaccianoci* di Čajkovskij, mentre con *L'apprendista stregone* di Dukas la traduzione è del tutto narrativa, coerentemente con le intenzioni del testo musicale di partenza. Ci si distacca invece dal programma del testo originale, mantenendo una chiave narrativa del tutto diversa, per la messa in scena audiovisiva di *La sagra della primavera* di Stravinskij. La *Pastorale* di Beethoven viene preceduta da una voce off che c'informa (errato luogo comune comunque radicato negli anni Quaranta) come questa sinfonia sia «una delle rare composizioni di Beethoven che racconta una storia precisa e descrive la campagna che era a lui familiare, ma la sua musica copre un campo molto più vasto». Disney non racconta una storia vera e propria ma dà vita a rappresentazioni rurali in chiave mitologica. Con *La danza delle ore*, tratta da *La Gioconda* di Ponchielli, si dà poi vita a una serie di animali danzatori che si adeguano perfettamente alla melodia e infine con *Una notte sul Monte Calvo* di Mussorgskij si porta a termine il progetto ancora con una serie di stupefacenti sincronismi audiovisivi. La congruenza sinestesica e quella espressiva messe in scena da Disney (Cano 2002, pp. 210-217) rilanciano e, in un certo senso, portano a compimento il processo audiovisivo iniziato con le *Silly Symphonies*.

Enorme fu l'impatto del Fantasound, forse il primo autentico sistema multicanale nella storia del cinema. Il sistema prevedeva alcune innovazioni davvero straordinarie e anche troppo precoci per l'epoca: la tecnica di ripresa sonora multimicrofonica, la registrazione e il missaggio multitraccia, il bilanciamento dell'intensità delle singole tracce nell'ambito del sistema multicanale. La colonna monofonica multipla era ottenuta da nove tracce sonore in corrispondenza alle sezioni dell'orchestra, collegata a diversi lettori ottici, connessi ad altrettanti amplificatori e altoparlanti: tre dietro lo schermo (frontale sinistro, frontale destro, centrale), espansi ai lati della sala grazie a un insieme di piccoli altoparlanti montati sulle pareti. Il 13 novembre del 1940 il film venne presentato con un clamore di critica senza pari al Broadway Theater di New York. Il film fu comunque un fiasco

commerciale<sup>26</sup>. Gli alti costi di adeguamento delle sale, e l'arrivo di lì a poco della Seconda guerra mondiale, bloccarono le sperimentazioni della RCA, lasciando Disney con l'amaro in bocca e scrivendo una pagina di storia per un cinema che di lì a poco sarebbe finalmente arrivato.

### *2.5 Musica e cinema*

Da sempre, fin dagli esordi e dalla nascita del medium, cinema e musica si sono accompagnati vicendevolmente. Già nel 1916, in uno dei primi volumi teorici dedicati al cinema, Hugo Münsterberg poteva osservare che «si è sempre sentito il bisogno di un accompagnamento più o meno melodioso, e anche il più misero sostituto della musica mediocre è stato tollerato, poiché, nel buio della sala cinematografica, la proiezione di un film lungo, senza nessun accompagnamento sonoro, stanca e irrita lo spettatore. La musica allevia la tensione e mantiene viva l'attenzione». E subito dopo aggiungeva che anche se gli spettatori non possono riconoscere i brani eseguiti si sentirebbero «a disagio senza» (Münsterberg 1970, p. 111)<sup>27</sup>. Il cinema sonoro portò avanti questa sinergia dando vita a generi e stili musicali al passo coi tempi. Di più: la musica fu di certo l'aspetto privilegiato dal «nuovo mondo originato dalle possibilità di registrazione e trasmissione del suono» (Valentini 2007, p. 105), con un conseguente ripensamento complessivo sulla natura del suono *tout court*. La musica, in questo senso, costituì un'esperienza diversa per la narrazione filmica, andando a strutturarsi attraverso colonne sonore che scorrono parallele alla modalità visiva del film, in maniera quasi autonoma, dimostrandosi elemento potente, in grado di orientare lo sguardo dello spettatore, attraverso le immagini. In una complessa coreografia di un qualsiasi musical con

---

<sup>26</sup> Il progetto *Fantasia* è stato riportato al cinema grazie all'impegno profuso dall'allora *patron* della multinazionale, Roy Disney. *Fantasia 2000* uscì nelle sale americane poco prima del Natale del 1999, inaugurando le nuove sale con quello che storicamente è il primo lungometraggio per Imax. Il film ha avuto un destino analogo al suo predecessore: un buon numero di recensioni positive, ma un netto insuccesso commerciale.

<sup>27</sup> Un disagio e una tensione che riecheggiano anche nelle parole di Adorno e Eisler trent'anni dopo: «Il cinema muto deve aver avuto effetti spettrali [...]. La musica fu introdotta in certo qual modo come antidoto contro l'immagine. [...] La musica per film ha il gesto del bambino che canta nel buio per proteggersi» (Adorno, Eisler 1969, pp. 75-76).

Fred Astaire, lo sguardo dello spettatore è guidato a concentrarsi sui corpi dei ballerini, più che su altri elementi della scena, grazie soprattutto al preciso uso mimetico della musica. Il commento musicale, «cette plaque tournante de l'espace-temps, ce lieu des lieux qui transcendent toutes les barrières matérielles» (Chion 1994, p. 151), non è mai, tranne i casi in cui viene banalizzato, un semplice accompagnamento delle immagini<sup>28</sup>; esso funziona piuttosto come meccanismo semiotico dalle imprevedibili conseguenze e che si struttura come pista interpretativa privilegiata per sciogliere la trama del film, anche percorrendo strade ben diverse da quelle cognitive, e scegliendo piste più vicine alla tramatura dei sensi. È il «valore aggiunto» di cui parla Chion, un effetto in virtù del quale si ha un apporto d'informazione, di emozione, di atmosfera (Chion 1995, pp. 205-206). Prima del lavoro di Max Steiner per *King Kong*, gli *studios* avevano tentato di ridurre la musica nei film, pensando che il dialogo e i rumori potessero prendere il posto del commento musicale. Poi tentarono di applicare il materiale musicale impiegato nel cinema muto, ma il risultato fu ugualmente deludente. Fu a quel punto, come ricorda Daniele Amfitheatrof, compositore russo molto attivo negli Stati Uniti, che arrivò a

---

<sup>28</sup> Ennio Morricone e Otto Preminger offrono, a tal proposito, due aneddoti particolarmente interessanti. Morricone ricorda la scena in cui Claudia Cardinale scende dal treno in *C'era una volta il West* (Sergio Leone, 1968): «Quando Leone mi ha raccontato il film non mi ha detto assolutamente che ci sarebbe stato un orologio sull'edificio della stazione che lui avrebbe inquadrato. Per quella scena ho composto un pezzo con vibrafono e celesta, e lui quella scelta casuale l'ha fatta diventare come il suono di un orologio, andando ben oltre. L'attrice passa dai binari al piazzale antistante la stazione attraversando l'edificio e contemporaneamente la macchina da presa si alza - un classico *dolly* - allargando il campo fino a includere il profilo delle montagne all'orizzonte. Lì avevo scritto un ponte, con un *crescendo* che portava alla ripresa del tema, ma non sapevo che Leone avrebbe trasformato questo ponte musicale in un ponte cinematografico, grazie al quale la donna che entra nella stazione scompare e viene reinquadrata all'uscita, dalla parte opposta. Questa è opera del regista. Io ho scritto soltanto la musica, ma rivedendo questo episodio potreste verificare quanto la musica diventi efficace con questo tipo di trattamento della regia. Sono in pochi ad agire così, però quando si riesce a stabilire questo tipo di collaborazione i risultati diventano eccellenti».

Preminger, poi, sintetizza con queste parole il suo modo di lavorare con i compositori, un modo che denota una sensibilità che decenni dopo porterà all'istituzione della figura del *sound designer*: «Controllo la musica molto attentamente. Adotto un sistema diverso rispetto agli altri registi. Naturalmente si assume il compositore quando il film è già terminato e quest'ultimo scrive la partitura in un mese. Il mio sistema è invece quello di assumere il compositore prima di cominciare il film e di farlo partecipare alle riprese sul set, con me. Ha così la possibilità di studiare per mesi il mio lavoro e di immergersi nell'atmosfera del film. Impara certe cose sull'interpretazione degli attori, capisce come dirigo le scene e generalmente la sua musica risulta un successo» (cit. entrambi in Calabretto 2010, pp. 75, 77 e 59).

Hollywood una nuova ondata di musicisti, in particolare orchestratori e arrangiatori, «incaricati di “ritagliare” e adattare la musica cosiddetta “originale” [...] e anche comporre qualche scena» (cit. in Rondolino 2001, p. 942). Proprio da questo gruppo emerse Steiner<sup>29</sup>, che diede inizio alla vera composizione per commenti musicali scritti appositamente per i film. Con lui inizia un «nuovo capitolo della storia dei rapporti fra musica e cinema che data dall’avvento del sonoro» (Rondolino 2001, p. 942). Non solo con la partitura concepita per *King Kong*, ovviamente<sup>30</sup>. Il lavoro di Steiner era volto ad aderire mimeticamente al clima dei film, prima ancora che alla storia, «privilegiando i toni avvolgenti, i timbri accattivanti, le melodie sinuose». Tutti i compositori hollywoodiani successivi si dovettero confrontare con Steiner, uniformandosi al suo stile: la musica doveva «essere orecchiabile» e soprattutto non doveva «“disturbare” il pubblico» (Rondolino 2001, p. 943). Soltanto a partire dalla messa in discussione di questa assiomatica si riuscì a dare un nuovo impulso alla musica nel cinema americano nei decenni successivi. E a farlo fu, sempre negli USA, il grande Bernard Hermann, inizialmente con il lavoro svolto per i primi due film di Orson Welles all’inizio degli anni Quaranta e poi passando, a partire dal 1955 di *The Trouble with Harry (La congiura degli innocenti)*, a tutti i principali film di Alfred Hitchcock.

La musica conferisce sempre volume allo spazio; è questa la sua forza. L’esempio ovvio è quello dei grandi film d’avventura e dei film western. Se si prende il drammatico *Germania anno zero* (1947) di Roberto Rossellini si può notare una precisa dinamica messa in moto proprio dal commento musicale. Il piccolo Edmund (Edmund Moeschke) vaga attraverso una Berlino diroccata alla fine del film. Nel momento in cui l’inquadratura viene illuminata dal sole, il quadro viene saturato dalla musica di un organo di chiesa, che squarcia così il silenzio. La macchina da presa compie un giro intorno al personaggio e comincia a seguirlo. L’inquadratura si

---

<sup>29</sup> Troppi sarebbero i nomi da ricordare, ma non si possono non citare almeno altri grandi compositori che idealmente appartengono alla scuola di Steiner, come Alfred Newman, Dimitri Tiomkin, Franz Waxman, David Raksin, Hugo Friedhofer e naturalmente Miklos Rozsa.

<sup>30</sup> Tra i suoi tanti lavori seminali, a mo’ di esempio citiamo le colonne sonore per *The Informer (Il traditore)*, 1935) di John Ford, *A Star is Born (È nata una stella)*, 1937) di William Wellman, *Casablanca* (Id., 1942) di Michael Curtiz e *The Searchers (Sentieri selvaggi)*, 1956) ancora di Ford.

sposta su di un campanile e ritorna sul volto di Edmund con un altro carrello laterale. La musica, precisamente in questo frangente, riesce ad aprire «lo spazio parecchio oltre il fuori campo». Queste poche note di un' indefinita musica sacra sono sufficienti «per inventare uno spazio immaginario, quasi miracoloso, che sembra emergere dalle rovine della guerra» (Mouëllic 2003, pp. 60-61). Sembra quasi che la musica ci stia suggerendo l'esistenza di un altro spazio, di certo migliore rispetto alla Berlino post-guerra. Ed è il luogo che il piccolo Edmund cercherà di lì a poco di raggiungere, lanciandosi nel vuoto da quello stesso campanile precedentemente inquadrato.

La musica da film svolge, quindi, funzioni stratificate ed è, in molti, troppi casi, lontanissima dal poter essere considerata semplicemente un «pezzo d'arredamento acustico» (Adorno, Eisler 1969): interroga, anzi, e chiede allo spettatore un coinvolgimento e un lavoro interpretativo di grande impegno, a volte nemmeno facilmente descrivibile cognitivamente. Ejzenštejn lo dice chiaramente: con la musica «non si tratta tanto di rafforzare l'azione (sebbene si tratti in buona misura anche di questo), quanto di finire di raccontare emozionalmente quanto è inesprimibile con altri mezzi» (Ejzenštejn 1964, p. 232).

Il nuovo genere, inestricabilmente connesso alla sincronizzazione del sonoro e della musica, come *The Jazz Singer* aveva già in parte mostrato, fu ovviamente il musical. La nascita del nuovo dispositivo narrativo è stata celebrata dal citato *Singin' in the Rain*, film che racconta come nessun altro il passaggio dal cinema muto a quello sonoro, pur con qualche anacronismo, e così facendo racconta proprio la nascita del genere<sup>31</sup>. Nel film, Donen e Kelly, infatti, mostrano una produzione intenta a trasformare un semplice film in costume (*The Duelling Cavalier*) in un musical con protagonista uno spadaccino danzante interpretato proprio da Gene Kelly (*The Dancing Cavalier*).

---

<sup>31</sup> Oltre a *Singin' in the Rain*, si devono ricordare anche *On the Town* (*Un giorno a New York*, Stanley Donen, Gene Kelly, 1949), *The Band Wagon* (*Spettacolo di varietà*, Vincent Minnelli, 1953), *It's Always Fair Weather* (*È sempre bel tempo*, Stanley Donen, Gene Kelly, 1955), *Bells are Ringing* (*Susanna agenzia squillo*, Vincent Minnelli, 1960), tutti film tesi a esplicitare le convenzioni del genere.

Il musical è di certo la celebrazione più compiuta del cinema sonoro, e «una delle creazioni più tipiche dell'industria di Hollywood» (Altman 1999c, p. 892): la concezione drammaturgica della canzone e la danza non sono mai gratuite ma costituiscono realmente il centro dell'azione. Tra il 1930 e il 1935, uscirono numerosi musical tesi a drammatizzare la separazione tra corpo e voce e a ricondurla nuovamente allo stato normativizzato. *Singin' in the Rain* sottolinea, infatti, non solo la connessione tra corpo e voce, ma tematizza anche «la commerciabilità e la mercificazione della voce umana nell'era della radio e del grammofono, segnando la preminenza sempre crescente di una colonna sonora in ogni percorso della vita moderna, dal luogo pubblico alla sfera privata e viceversa» (Elsaesser, Hagener 2007, pp. 152-153), come è chiaro dall'immediato successo del genere presso il grande pubblico. L'uso del termine musical, comunque, cominciò a circolare pacificamente come «definizione di un genere specifico» non prima della stagione 1930-31. Ironia della sorte, il nome si affermò proprio mentre il pubblico sanciva la fine del suo favore per i film musicali che, dai 55 del 1929 e dai 77 del 1930, nel 1932 erano passati a soli 10 titoli. All'inizio musical era usato come «sostantivo a sé stante» solo «con intento denigratorio» nei riguardi dei primi film che «apparivano stereotipati e con molti limiti» (Altman 1999a, pp. 52-53). Prima del 1930, infatti, il termine non veniva mai utilizzato da solo: «si dovrà attendere fino al 1933 prima che il termine musical, con la fusione tra la produzione musicale e la commedia romantica, si liberi definitivamente della propria funzione aggettivale e descrittiva per assumere l'identità di nome di genere» (Altman 1999a, p. 56). Si dovrà attendere, in altri termini, l'uscita sugli schermi americani di *42nd Street* (*Quarantaduesima strada*, 1933) di Lloyd Bacon, che verrà difatti riconosciuto come uno dei primi musical a tutti gli effetti, suggellando un incontro straordinario tra musica e immagini. Nel musical è pressoché sempre presente quella che Altman definisce la struttura fondamentalmente dualistica del genere, una sorta di struttura polemologica a due che oppone e unisce un uomo e una donna, ancora prima che questi

s'incontrino realmente nella diegesi filmica<sup>32</sup>. Due anni dopo, i tredici minuti del numero finale di *Gold Diggers of 1935* (*Donne di lusso 1935*, 1935) di Busby Berkeley sono già un capolavoro e un *must* del genere. Ann Prentiss (Gloria Stuart) canta *Lullaby of Broadway* mentre emerge dall'oscurità di un sipario. La macchina da presa esegue un carrello che termina su un primo piano dell'attrice per poi staccare su un giorno qualsiasi a New York, giorno che si conclude con l'inizio della notte di Broadway. Siamo quindi proiettati su un gigantesco palcoscenico dove si sta per svolgere uno dei più maestosi numeri di *tap dance* della storia del cinema prima di tornare sul corpo di Ann che, sola, porta a termine il suo numero, tra gli applausi scroscianti. Tutto si tiene, grazie alla coerenza di una semplice canzone orchestrata tra strumenti a corda e ottoni, dove prevalgono ora gli uni ora gli altri, a seconda che si attraversi la città o ci si concentri sul numero sul palco. La musica insomma «si fa carico dei ritmi e dei rumori del mondo in un movimento in cui si mescolano una molteplicità di figure, dal duetto alla folla, dal palcoscenico alla città, dalla notte al giorno, dal sogno di Broadway alla cupa quotidianità degli impiegati» (Mouëllic 2003, p. 26). È questa la magia del musical che riesce a dare continuità alla percezione audiovisiva mescolando e tenendo assieme discontinuità spaziale e temporale. Nello stesso anno, una delle *Silly Symphonies* disneyane, *Music Land* di Wilfred Jackson, mette in scena una guerra tra il paese della sinfonia e l'isola del jazz. Guerra che si conclude con un'unione felice tra un sassofonista e una bella violinista. Esplodono a partire da quest'anno le combinazioni di musica e storie che possono incantare il pubblico, passando per numerosi drammi musicali ambientati dietro le quinte (i cosiddetti *backstage musical*). *42nd Street*, *Gold Diggers of 1933* (*La danza delle luci*, Mervyn LeRoy) e *Footlight Parade* (*Viva le donne!*, Lloyd Bacon) del 1933 sono costruiti sull'equazione che dal successo ottenuto con la

---

<sup>32</sup> Altman 1987, p. 28: «The musical invites us to forget familiar notions of plot, psychological motivation, and causal relationships; we must learn instead to view the film sideways, as it were - arresting the temporal flow and sensing the constant parallels between the principals' activities. The sequence of scenes is determined not out of plot necessity, but in response to a more fundamental need: the spectator must sense the eventual lovers as a couple even they are not together, even before they have met. Traditional notions of narrative structure assume that chronological presentation implies causal relationship (*post hoc ergo propter hoc*); in the musical, chronological presentation and causal relationship alike are at climatic moments eschewed in favor of simultaneity and similarity».

musica non si può non giungere al lieto fine della storia d'amore. «In questo mondo musicale non c'è posto per bambini morenti, sorelle egoiste o nemici intrattabili. Al contrario, gli intrecci sono concepiti in modo da prolungare il corteggiamento della giovane coppia, mentre il loro amore è esaltato dalle canzoni e dal ballo» (Altman 1999c, p. 898). Il 1933 di *Flying Down to Rio* (*Carioca*, Thornton Freeland) è l'anno dell'esplosione della coppia formata da Fred Astaire e Ginger Rogers, coppia che rinsalda il proprio legame dopo ogni numero, che mette in mostra la bravura dei due attori, di ogni film, con l'esaltazione del corpo attoriale. Qualche anno dopo la coppia Astaire-Rogers celebra il suo trionfo con *Top Hat* (*Cappello a cilindro*, 1936) di Mark Sandrich, dove il musical s'integra alla perfezione con i dettami della commedia sofisticata. I simboli della fantasmagoria del corpo sono proiettati sugli schermi dal genere, primo fra tutti il corpo instancabile e perfetto di Fred Astaire. La dimensione onirica di ogni numero musicale è ribadita in ogni film, come «componente metaforica che riguarda lo statuto dell'immagine in sé, l'affidarsi e il definirsi dell'occhio spettatoriale dentro e oltre i bordi del quadro» (Esposito 2001, p. 116). Il musical, allora, è il genere per eccellenza in cui «il tema e le modalità del sogno vengono presi direttamente in carico dal regime tecnico dell'immagine sonora» (Frezza 2006, p. 27).

Ma gli anni Cinquanta di *Singin' in the Rain* sono anche altro. La cesura epocale del rock 'n' roll avviene proprio alla metà del decennio grazie al potenziamento tecnologico di quella che venne avvertita come una vera e propria "nuova musica", anche se si trattava in realtà di un adattamento degli stilemi tipici del rhythm 'n' blues e di altre musiche afro-americane.

Il juke-box e il nuovo disco a microsolco sono le due maggiori innovazioni tecnologiche del periodo (Del Pozzo 2009, pp. 12-13). Per tutti gli anni Cinquanta, come testimoniano centinaia di film, il juke-box è il mezzo socialmente più diffuso per la riproduzione della musica, ed è tecnologicamente attrezzato per l'utilizzo all'interno di grandi e affollati luoghi pubblici, soprattutto deputati all'intrattenimento giovanile. Evoluzione del nastro magnetico sperimentato in Germania nel periodo pre-bellico, i nuovi dischi a microsolco, a 33 giri nel 1948 e a 45 a partire dall'anno successivo, consentivano un indiscutibile miglioramento delle

pratiche di ascolto della musica, sia in termini di maggiore durata della traccia registrata, sia soprattutto in termini di qualità molto superiore rispetto ai sistemi precedenti. Ma è attraverso la categoria concettuale del *teenager* che tutto può cambiare. La nuova generazione nata dopo la guerra, e grazie ad essa cresciuta nel benessere, ha un potere d'acquisto straordinariamente elevato rispetto alla generazione precedente. Consumare è allora il *refrain* del decennio. Due film in particolare sostanziano questo tipo di immaginario, dove il *giovane* scompagina l'ordine costituito: *The Wild One (Il selvaggio, Laszlo Benedek, 1954)* con Marlon Brando nel ruolo di Johnny, il diverso, minaccia e potenziale sovvertitore dello *status quo* della piccola città in cui vive; e *Rebel Without a Cause (Gioventù bruciata, Nicholas Ray, 1955)* con James Dean, che interpreta Jimmy Stark, ragazzo di buona famiglia, e quindi ribelle immotivato davanti agli occhi di un'intera nazione, e che di lì a poco sarà la prima icona giovanile a morire trasformandosi, suo malgrado, in imperitura star.

Di fatto è lo scandaloso rock 'n' roll a diventare la colonna sonora del cinema degli anni Cinquanta, almeno di quello più consapevolmente irriverente. Il cinema, nel sistema dei media dell'*entertainment*, è il primo a capire, insieme all'industria discografica, il grande potenziale offerto dai *teenagers*: i numerosi film sul rock, come *Rock Rock Rock (Il re del rock 'n' roll, Will Price, 1956)*, *Rock baby, Rock it (Sporup, 1957)*, *Rock Pretty Baby (Gli indiatolati, Richard Bartlett, 1956)*, per non contare i film con protagonista lo stesso Presley, costituiscono un vero e proprio genere, inglobato in quegli anni da Hollywood. Il successo di Elvis Presley «si basa sulla relazione tra televisione, radio, dischi a 45 e 78 giri e cinema, tra music hall, sala cinematografica e abitazione che si viene a creare in quegli anni» (Hay 2000, p. 1701). In particolare, da ricordare sono *Jailhouse Rock (Il delinquente del rock 'n' roll, Richard Thorpe, 1957)*, dove Presley interpreta un ex galeotto che arriva al successo musicale e cinematografico, prima di capire che cosa conti davvero per lui nella vita e *Blackboard Jungle (Il seme della violenza, Richard Brooks, 1955)*, che impone definitivamente il nesso rock 'n' roll-violenza-ribellione giovanile.

## *2.6 Suoni magnetici*

Le grandi modificazioni conseguenti alla Seconda guerra mondiale implicarono un terremoto che non poteva non coinvolgere anche il cinema sonoro. Nel 1948, in particolare, cominciava a diffondersi negli Stati Uniti la televisione<sup>33</sup>, che avrebbe nuovamente riequilibrato il sistema dei media statunitensi e, qualche anno dopo, anche il sistema mediale delle nazioni europee, che scontarono subito un ritardo dovuto al fatto di essere state maggiormente colpite dal conflitto. Sempre in quell'anno, la famosa sentenza Paramount interrompeva il regime di integrazione verticale hollywoodiana. L'oligopolio che di fatto si era venuto a creare nel sistema industriale cinematografico americano, a partire dagli anni Dieci, era stato sorvegliato fino a quel momento pacificamente dal governo degli USA. Nel 1938, il Ministero della giustizia accusò però le cinque Majors e le tre Minors di violare le leggi antitrust a sfavore delle case indipendenti che di fatto erano tagliate fuori dai circuiti di prima visione. La procedura era nota per sineddoche come caso Paramount. Dieci anni dopo, la sentenza della Corte Suprema fu chiara: le Majors dovevano rinunciare alle sale di loro proprietà. E così fu. La decisione ovviamente sortì effetti positivi: sia per gli esercenti delle sale, che potevano avere accesso a più materiale, sia per le produzioni indipendenti che vennero invogliate a realizzare film a budget più alto. Anche se già nel giro di pochi anni si capì che la vera rivoluzione sarebbe stata rompere l'asse produttivo-distributivo. Cosa che non avvenne, per cui, nonostante il cambiamento, le Majors e le Minors continuarono a dividersi un mercato che era da loro controllato in maniera spropositata rispetto agli indipendenti (Bordwell, Thompson 1994, pp. 447-448). I mutamenti sociali e culturali e il cambiamento dei comportamenti di consumo portarono a cambiamenti sostanziali della macchina industriale cinematografica. In dieci anni, più del 90% delle famiglie americane possedevano un televisore. Nel decennio 1947-57 ci fu un conseguente crollo del 74% dei profitti dell'industria cinematografica (Bordwell, Thompson 1994,

---

<sup>33</sup> Anche se, come si sa, le prime sperimentazioni sulla televisione di matrice americana capitalizzarono una serie di invenzioni ad opera di ingegneri e scienziati scozzesi, ungheresi e russi e cominciarono, grazie ai Bell Labs, alcune esperienze pubbliche già a partire dal 1927. Dopo quindici anni di ricerche ci si dovette fermare per la conversione degli sforzi dell'industria e della ricerca del comparto elettronico per il perfezionamento del radar, indispensabile per le sorti della Seconda guerra mondiale.

p. 448) e un riposizionamento complessivo del sistema mediale. Edgar Morin, in presa diretta, ne sottolineò le implicazioni sociologiche: «Il cinema non è più la chiave di volta della cultura di massa, non è più il laboratorio culturale dell'individualità moderna: la casa, la televisione, l'automobile, i week-end, i viaggi, tracciano la nuova costellazione culturale in cui il cinema ha perduto la sua centralità solare» (Morin 1957, p. 177; cfr. anche Morin 1956).

L'avvento della televisione e la sentenza Paramount, oltre a cambiare l'assetto del sistema, spinsero l'industria del cinema a rinnovare se stessa. Dopo la saturazione del mercato televisivo avvenuta all'inizio degli anni Sessanta, il pubblico cinematografico ricominciò a crescere e anche se non raggiunse più i livelli pre-televisivi i rapporti economici e di stabilizzazione del mercato tra i due media si erano ormai assestati su nuovi equilibri.

La poderosa ripresa industriale, conseguente alla riconversione del comparto industriale bellico, diede una spinta senza precedenti alle innovazioni tecnologiche anche nel campo del cinema sonoro. Una spinta che di fatto fu meno percepita e meno sconvolgente del precedente passaggio al sonoro, ma non certo meno fondante. Il primo step fondamentale avvenne con l'introduzione del suono magnetico che perfezionava difatti le possibilità fino ad allora limitate dal suono ottico, con un procedimento fisico del tutto diverso: «Le piste magnetiche, dei "nastri" immersi in ossido di ferro, una volta registrate venivano impresse dopo la stampa ai due lati della pellicola, talmente sottili da poter essere contenute tra il fotogramma e la perforazione o tra quest'ultima e il bordo esterno della pellicola. Si ponevano così i presupposti per un superamento dell'ostacolo principale al perfezionamento del sonoro cinematografico, rappresentato da un lato dai limiti intrinseci del supporto ottico, dall'altro dal fatto che ogni estensione al suono rubava letteralmente spazio al fotogramma visivo» (Valentini 2006, p. 73).

Inoltre, Chion osserva in modo pertinente, a tal proposito, come il sonoro sopprima «l'identificazione tra supporto e opera. Nel muto, la pellicola è il film. Nel sonoro, la pista sonora sul bordo della pellicola non è il suono, ma un codice per riprodurlo. Nel muto si sa dov'è il film: è sullo schermo – è il trucco di questa forma d'espressione –, ma non nelle didascalie inserite tra le inquadrature, né nella musica che si suona

durante la proiezione, che pure sono necessarie. Nel sonoro è un po' ovunque, "non si sa dove", tra i suoni e le immagini. Malgrado gli sforzi di molti di identificare il cinema sonoro soltanto con l'immagine [...], il cinema sonoro non ha più rapporti precisi con l'immagine [...], il sonoro consacra il divorzio tra l'operazione tecnica del montaggio e l'articolazione formale ed espressiva» (Chion 2003, p. 166).

Come sempre la storia è molto più complessa di quella che sembrerebbe. Il danese Waldemar Poulsen, alla fine dell'Ottocento, era riuscito a tradurre gli impulsi sonori in segnali elettrici e a catturarli su un filo d'acciaio per poi passarli su un nastro magnetico variabile. I tedeschi, in particolare la Telefunken, soprattutto nel periodo tra le due guerre, svilupparono un sistema all'avanguardia, di cui s'impossessarono gli americani alla fine della Seconda guerra mondiale, scoprendo un sistema eccellente di registrazione su nastro con una striscia di acetato coperta di ossido di ferro sviluppata dall'americana 3M.

Maggiore maneggevolezza, per un verso, ma anche possibilità di riascoltare immediatamente quanto registrato, di cancellare e riutilizzare il supporto: fu questo il presupposto per il successo pressoché immediato del magnetofono a bobina introdotto nel mercato alla fine degli anni Cinquanta e delle musicassette nei decenni successivi, così come i mangianastri portatili. Come sempre la necessità era quella di dirsi il *reale* in un modo più conforme al cambiamento dei tempi: «Non si poteva più descrivere il mondo allo stesso modo» (Chion 2003, 83).

Si squadernavano infinite possibilità per il fissaggio della colonna sonora: «Da quando il nastro magnetico è diventato di uso corrente al cinema e alla radio [...], si possono fare copie e complesse miscellanee, così come si può ascoltare istantaneamente il risultato della registrazione (cosa che non permetteva il procedimento ottico quando era utilizzato nelle riprese). E infine si può cancellare la registrazione e riutilizzare il supporto - cosa che nessuno dei supporti precedenti consentiva» (Chion 2003, 82). Insomma, il processo di lavorazione diventava potenzialmente infinito, fino al raggiungimento del messaggio e del risultato voluto. Era il presupposto necessario all'apertura del multicanale. Fu con *The Robe* (*La tunica*, Henry Koster) del 1953 che il cinema inaugurò il suono stereofonico magnetico, con il sistema che prese il sopravvento sugli altri: il 35mm CinemaScope,

con ampie vedute grazie alle nuove lenti anamorfiche e ai nuovi schermi, e il sonoro magnetico stereofonico a quattro tracce (frontale sinistro, frontale destro, centrale, posteriore).

Nel 1952, a testimoniare come la ricerca sui grandi formati correva in parallelo alle sperimentazioni a tutto campo, per ben centoventidue settimane di fila al Broadway Theater di New York andò in scena lo spettacolo *This is Cinerama*, documentario che sbalordiva il pubblico portandolo su un ottovolante, in un volo verso il Grand Canyon e altre mirabilia. Il Cinerama era il più famoso, e riuscito, esperimento sul cinema 3D dell'epoca. All'ampio schermo curvo e alla triplice macchina per la proiezione, che combinava quindi immagini separate ed era capace di dare l'illusione della terza dimensione, era associato un sistema di amplificazione eccezionale, una colonna sonora magnetica a sei piste che correva su una pista separata e collegata a speciali amplificatori. Era il dispiegamento di forze del cinema che doveva far fronte al progressivo deflusso di spettatori conseguente alla diffusione del cosiddetto piccolo schermo. I vari formati sperimentati di *wide screen* andavano infatti in questa direzione, accantonando il vecchio formato Academy<sup>34</sup>. Le aspettative del pubblico ancora una volta stavano cambiando, come testimonia l'ultimo film di Rouben Mamoulian, *Silk Stockings (La bella di Mosca, 1957)*: in uno dei suoi famosi numeri musicali, Fred Astaire e Janis Paige cantano esattamente il desiderio degli spettatori vogliano per uno spettacolo «in the glorious Technicolor, breathtaking CinemaScope or Cinerama, VistaVision, or SuperScope or Total and Stereophonic sound!» (Valentini 2006, p. 74)<sup>35</sup>.

---

<sup>34</sup> Il rapporto standard Academy è 1,37:1, subito dopo il sonoro 1,33:1, mentre giusto come esemplificazione lo standard del CinemaScope passò da 2,55:1 col suono su banda magnetica a 2,35:1 col suono ottico. Verso la metà degli anni Sessanta, i tre tipi di formato panoramico erano il 35mm anamorfico 2,35:1, il 35mm non anamorfico a 1,85:1 e il 70mm non anamorfico a 2,2:1 (Bordwell, Thompson 1994, pp. 449-451).

<sup>35</sup> Non si proseguì su questa strada innanzitutto per i costi elevatissimi di produzione. Anche altri tentativi di cinema stereoscopico fallirono dopo aver attirato comunque sempre grosse fette di pubblico. Basterà qui ricordare il Natural Vision, che richiedeva due pellicole proiettate una sull'altra e che necessitava degli occhialini polarizzati che ricombinavano le immagini. Come basterà solo fare cenno anche alle sperimentazioni olfattive della fine degli anni Cinquanta come l'AromoRama o lo Smell-O-Vision, anche se qui l'accoglienza del pubblico fu decisamente sfavorevole (Bordwell, Thompson 1994, p. 453).

Con i nuovi sistemi «il cinema poté arricchire l'atmosfera sonora, far sentire rumori o ambientazioni create per sovrapposizione di strati» (Chion 2003, p. 82). Con questo film potremmo far iniziare il mito dell'*high fidelity*.

Il film della 20th Century Fox combinava la magnificenza della nuova tecnologia schermica (19,80 x 7,60 metri) e delle lenti anamorfiche, capaci di comprimere su una pellicola canonica da 35mm un'inquadratura molto più ampia, con la straordinaria potenza del nuovo sonoro. E infatti il film venne pubblicizzato anche per la nuova dimensione acustica, per la sua vividezza e il «full dimensional high fidelity stereophonic sound», ottenuto anche grazie alla contemporanea evoluzione dei microfoni che consentirono un'accurata registrazione dal vivo (Valentini 2006, p. 75).

Ormai il cinema nord-americano aveva scelto la sua strada stereofonica e in CinemaScope, con l'aggiunta di uno stupefacente Technicolor<sup>36</sup>, appena imboccata con *The Robe*. In successione uscirono le commedie *How to Marry a Millionaire* (*Come sposare un milionario*, Jean Negulesco, 1953), in realtà precedente a *The Robe* e uscito dopo solo per una precisa scelta di marketing, *Men Prefer Blondes* (*Gli uomini preferiscono le bionde*, Howard Hawks, 1953), due film che, tra le altre cose, lanciarono il mito di Marilyn Monroe, e *Star is Born* (*È nata una stella*, George Cukor, 1954).

Il visivo, come sempre, si assestò presto e il pubblico riconobbe e accettò pacificamente la grande innovazione del CinemaScope. Il sonoro, invece, continuava a stupire, e ancora una volta era Fritz Lang a metterci il suo magistrale zampino, con il lavoro svolto insieme a Miklós Rózsa e alla sua colonna sonora stereofonica per *Moonfleet* (*Il covo dei contrabbandieri*, 1955).

---

<sup>36</sup> Nei primi anni Trenta, la Technicolor diede vita infatti a una macchina da presa «dotata di prismi per suddividere la luce che proveniva dall'obiettivo su tre diverse pellicole in bianco e nero, una per ciascuno dei colori primari» (Bordwell, Thompson 1994, p. 311). La tecnica venne sperimentata all'inizio per dei cortometraggi animati e all'epoca non era tanto associata a effetti di realismo quanto piuttosto la si associava ad avventure esotiche e fantastiche, per poi essere utilizzata anche nei film storici e *mainstream*. Gli alti costi di produzione e la comparsa del più economico e malleabile sistema a colori monostiscia (emulsione monopak) della Eastman Color, costrinse la Technicolor a chiudere la produzione della sua pellicola già nel 1955 per continuare la sola attività di preparazione delle copie per la distribuzione fino al 1975.

I costi elevati dell'abbinamento CinemaScope-suono magnetico a quattro piste, dopo i primissimi anni di grandiosi successi, ponevano i soliti problemi. La filiera produttiva-distributiva doveva scegliere, e faticosamente scelse, privilegiando la colonna sonora MagOptical<sup>37</sup> fino al 1967, quando il CinemaScope lasciò il campo al Panavision. Anche se si registrava su banda magnetica, quindi, la maggior parte delle copie distribuite da quel momento in poi utilizzavano la traccia ottica.

Ma anche se si stava retrocedendo rispetto ai risultati raggiunti nel suono riprodotto in sala, comunque migliorato grazie a nuovi amplificatori che non dovevano essere più alimentati, e tante altre migliorie tecnologiche stavano arrivando, prima fra tutte la disponibilità di nuovi radio microfoni che liberavano finalmente da ingombranti fili le produzioni sui set.

La frontalità monofonica era ormai superata. E anche se il progressivo miglioramento del suono stereofonico, prima di natura magnetica, poi in recupero ottico, di certo non si poteva tornare indietro. Tutto era cominciato con la stereofonia simulata dal Fantasound di Disney, come s'è visto. E una volta accantonati i dispendiosi sistemi stereo magnetici, si continuava con la simulazione ottica. Accanto al citato MagOptical, l'altro sistema in voga in quegli anni era il Perspecta Optical Directional Sound, associato al più duttile sistema visivo VistaVision, scelto da molte produzioni in sostituzione del ben più costoso CinemaScope. A ogni buon conto, quello che importa sottolineare è la percezione da parte della nuova spettatorialità cinematografica della stereofonia. Anche e soprattutto grazie all'uso più che ottimale che uno dei massimi cineasti del periodo ne seppe fare. L'inglese Alfred Hitchcock si era trasferito negli USA alla fine degli anni Trenta e già all'epoca aveva girato una serie di capolavori impressionante, di grande modernità nell'uso del linguaggio cinematografico e di altrettanto grande presa sul pubblico. Il suo cinema ha sempre conferito una dimensione di primissimo piano al sonoro. Si prenda ad esempio *The Man who Knew Too Much* (*L'uomo che sapeva troppo*, 1956), remake del suo omonimo film del 1936: sin dalla prima sequenza, il regista inglese passa dai titoli di testa inconfondibili di Saul Bass per spostarsi su Bernard Hermann che dirige la London Symphony Orchestra mentre sta eseguendo un tema che ritornerà centrale

---

<sup>37</sup> La MagOptical, infatti, vedeva stampata anche una pista ottica accanto alle quattro magnetiche.

per la comprensione del finale del film, per finire sul suonatore di cimbali che dà un forte colpo di piatti sulla scritta prolettica: «Un singolo colpo di cimbali e come scosse le vite di una famiglia americana». Siamo dalle parti, ma lo scopriremo solo alla fine del film, di un vero e proprio *flashforward* di una sequenza musicale che al termine della pellicola, per uno sforzo mnemonico richiesto allo spettatore, quasi non si vedrà, o di certo non si vedrà con la stessa chiarezza e insistenza di questi titoli di testa memorabili. L'attenzione dello spettatore, infatti, sarà virata da Hitchcock sulla pistola puntata sullo spettatore e su Jo McKenna (Doris Day) che tenta di deviare lo sparo. Così come la diffusione nello spazio della sala cinematografica grazie allo spostamento da altoparlante ad altoparlante di *Que Sera, Sera* cantata da Jo e seguita di luogo in luogo da Ben McKenna (James Stewart) nel tentativo di ritrovare il figlioletto rapito. Già nel caso dei suoni monofonici, o nelle versioni monopista di film multipista visti su altri supporti e in altri contesti diversi dalle condizioni ottimali, quando il suono proveniva da una fonte fissa, se si vedeva il personaggio andare a destra, allora, si sentiva il suono localizzarsi a destra, se il personaggio usciva di campo, si sentiva il suono a lato dello schermo. Questa sorta di «calamitazione spaziale» (Chion 2003) faceva dipendere la localizzazione che lo spettatore conferisce al suono dalla visione della sua fonte reale o supposta: è questo il fenomeno di base del realismo del cinema sonoro. Nelle sapienti mani di Hitchcock, il Perspecta viveva il massimo del suo potenziale e questi effetti calamitanti, di orientamento spaziale, fino ad allora solo indotti nello spettatore, ora risuonavano in maniera prima impensabile. Ancora, in *North by Northwest*, la celeberrima scena dell'attacco aereo a Thornhill (Cary Grant), sono i rumori, prima indiscernibili, poi che si concretizzano nella minaccia dall'alto, a guidare non solo l'attenzione dello spettatore ma soprattutto l'andamento audiovisivo della sequenza. Sull'altro versante dell'oceano, sulla scorta di quanto fatto da René Clair, suo ideale maestro e precursore, Jacques Tati indaga in tanti suoi film, ma in maniera flagrante in *Playtime* (*Playtime - Tempo di divertimento*, 1967) e *Trafic* (*Monsieur Hulot nel caos del traffico*, 1971), i rapporti tra immagine e suono, in quello che si potrebbe definire come un autentico cinema-laboratorio perennemente al lavoro sul sonoro, soprattutto nei suoi usi anticonvenzionali e originali. In una scena di *Trafic*, che

costituisce il negativo comico della sequenza di *North by Northwest* appena evocata, le automobili che attraversano lo spazio urbano non sono precedute, accompagnate e seguite da suoni che appartengono alla loro dimensione reale, piuttosto esse portano con sé il proprio suono come se questo fosse incollato loro addosso, un suono che diventa udibile solo nell'esatto momento in cui esse vengono riprese. In un'altra scena del film, l'apatico e annoiato autista di Altra, la compagnia presso cui lavora lo stesso Hulot, dopo una notte scomoda trascorsa in un'autorimessa in campagna, si sveglia, esce dalla porta cigolante, sbadiglia in faccia al sole, si volta e vede, in fondo all'inquadratura, una mucca, dall'aspetto del tutto irreali, per precisione, colori e posizione assunta nella composizione del quadro. La guarda ma è come se non la vedesse, per cui rigira la testa, ma appena lo fa, un sonoro «muuu», in primo piano sonoro (grazie a una semplice regolazione del volume) e del tutto irreali per la lontananza dell'animale, lo fa voltare stupefatto. Solo ora, per davvero, l'autista vede la mucca, uscendo dall'allucinazione che prima sembrava averlo colto: «è il suono che ci ha informato» della presenza dell'animale. «Il muggito nel quadro riassume il cinema di Tati nel quale, se c'è un suono che si sente e fa problema, la sola risposta possibile è da trovarsi là, nel quadro stesso» (Chion 2003, p. 144 e 145). In *Playtime* la satira del mondo moderno, che indubbiamente costituisce la premessa ideologica del film, si manifesta con effetti comici di straordinaria importanza per capire il funzionamento del rapporto visivo-sonoro. Sono tantissime le sequenze esemplari, a partire dalla sempre citata conversazione attraverso i rumori nella sala d'attesa, con il «pfff» che emettono le sedie plastificate quando ci si siede o ci si alza (Deleuze 1985, p. 258, Chion 2003, p. 150). Un inventore tedesco mostra al Salone delle arti domestiche un'incredibile porta che per quanto la si possa chiudere violentemente, con tutta la rabbia di cui è impregnata la stressante vita moderna, nello sbattere non produce alcun rumore. «Sbattete le porte in un silenzio d'oro»: questo lo slogan della sua preziosa invenzione. L'effetto comico risiede nel fatto che noi spettatori non possiamo impedirci di sentirla sbattere, quella porta, virtualmente, nel nostro cranio, colmando quest'assenza con effetto virtuale altamente risonante. Niente di più distante dal cinema muto: «qui sentiamo l'ambiente del salone, le parole dei visitatori; da sola, al centro di tutto questo, la porta muta, non ri-sonorizzata,

fantasma sensoriale, diventa irreali» (Chion 2003, pp. 146-147). È tutta una questione di direzione dello sguardo e di campo inquadrato. Allo spettatore si chiede di giocare a indovinare a chi appartenga un suono o di localizzare una fonte, includendolo progressivamente nel gioco. Staccando la spina della fonte sonora agli stessi suoni, Tati non è tanto interessato a svelarci il procedimento della macchina cinematografica, quanto a darci un'idea di che cosa significhi per lui rappresentazione, e lo fa attraverso questi procedimenti di scollamento tra il visivo e il sonoro.

Rimanendo in Francia, la multidimensionalità del cinema di Robert Bresson, invece, non ha niente di ludico e se da un lato prende le mosse dalla grande lezione di Renoir, dall'altro sviluppa in maniera originale il suo percorso soprattutto sul sonoro. Si prenda il complesso e stratificato rapporto rumore/immagine in *Journal d'un curé de campagne* (*Diario di un curato di campagna*, 1951), tra rumore *in*, *off*, voce *over* con rumore *off* e ancora rumore *off*, in giochi di continui rimandi, ripetizioni e slittamenti tra un confine e l'altro. In particolare, la voce narrante in prima persona del curato stesso (Claude Laydu) è una sorta di torre di controllo per le immagini che si compongono sullo schermo. Bresson lancia una sfida interpretativa al suo spettatore che si basa proprio sulla lotta per la contrapposizione tra ciò che si vede e ciò che si sente. Non a caso, nelle sue *Notes sur le cinématographe* Bresson ammonisce: «Quel che è destinato all'occhio non faccia doppio uso con quel che è destinato all'orecchio» (Bresson 1975, p. 57). Nel successivo *Un condamné à mort s'est échappé* (*Un condannato a morte è fuggito*, 1956) il regista francese, poi, utilizza i rumori come «componenti strutturali», privandoli della loro «derivazione mimetica» e facendoli funzionare in maniera del tutto diversa dalla pratica del cinema coevo. Essi «sono il sintomo di un reale oggettivo e manipolato, di un referente annullato o caricato (i silenzi, i sovratoni), di un senso mai subalterno [...] all'immagine» (Tinazzi 1979, p. 83). Fino a quando nel finale i rumori intervengono direttamente a sostanziare il montaggio alternato, amalgamando in un tutt'uno passi, parole in tedesco, il rumore del treno, il cigolio della bicicletta, e così via. Nei preparativi per la fuga dal carcere nazista, poi, il regista ci fa ascoltare pleonasticamente i rumori degli oggetti ostinatamente inquadrati dalla macchina da

presa. Rohmer descriveva questo formidabile impasto sonoro come il «miracolo degli oggetti» di Bresson, a sottolineare il rapporto con l'inanimato così centrale nel suo cinema.

Due film del 1968 potrebbero chiudere simbolicamente la modernità del sonoro al cinema lanciando verso la sua più attuale contemporaneità.

Nel citato *C'era una volta il West*, Sergio Leone orchestra un poderoso prologo di dodici minuti e mezzo in cui si alternano una serie di rumori e suoni che dilatano la *suspense* all'inverosimile, lavorando assieme a primi e primissimi piani degli attori. Mai più di un suono alla volta si contende il primo piano sonoro e l'attenzione dello spettatore. La teoria che propone Leone è quella di una serie di microstorie che si allacciano le une alle altre. L'unico suono sempre presente è il cigolio insistente del mulino situato all'esterno, segno dell'indifferenza dell'ambiente rispetto alle cose umane. I suoni, sembra dirci Leone, hanno sempre una loro ragion d'essere, e sono legati a personaggi o a eventi da nessi causali ben precisi. Innanzitutto, la dilatazione del tempo è giustificata dalla situazione della sceneggiatura, ovvero la lunga attesa immobile dei killer che aspettano un misterioso straniero, *Armonica* (Charles Bronson). I tre killer sono titolari di, e individuati da, altrettanti rumori molesti: il ronzio fastidioso di una mosca, lo scrocchiare delle dita delle mani, il rumore di una goccia d'acqua che cade. I tre uomini controllano ed esercitano il loro controllo sui rumori, tranquillizzando e riportando secondo una gerarchia precisa il loro dominio su di essi, fino allo scatenamento del duello con cui finalmente inizia il film. Tutta un'illusione: i tre vengono uccisi e il rumore continua. Nella maggior parte dei casi, soprattutto nelle straordinarie scene di duello, Leone immobilizza come statue i duellanti e la dilatazione temporale è affidata sempre alla musica che si combina con un montaggio volto a espandere al massimo la *suspence*.

In *2001: A Space Odyssey* (*2001: Odissea nello spazio*), Stanley Kubrick tesse un *unicum* audiovisivo ancora oggi insuperato. Suoni musicali, rumori e dialoghi a dir poco essenziali lavorano assieme in maniera proficua<sup>38</sup> in una dimensione

---

<sup>38</sup> Kubrick 2001, p. 79: «2001 è un'esperienza non verbale: in due ore e diciannove minuti di film ce ne sono solo una quarantina, di dialoghi. Ho cercato di creare un'esperienza *visiva*, che oltrepassi le categorizzazioni verbali e penetri direttamente nel subconscio con un contenuto emotivo e filosofico» (l'intervista, rilasciata a Eric Nordern di «Playboy», è del 1968).

straordinaria che è quella del silenzio dell'universo, enorme e agghiacciante perché infinito e indifferente. Nell'episodio «The Dawn of Man» a dominare sono i rumori di origine animalesca: grugniti, strepiti, tonfi e colpi. L'arrivo dell'oggetto simbolico del monolite introduce la musica, e con essa la storia e la possibile dimensione umana. L'umano è l'alieno per eccellenza, allora, perché la musica non esiste in natura. E non esistendo nella dimensione naturale è l'unico suono ammesso nel vuoto dello spazio siderale, luogo privo di ogni rumore diegetico possibile: Kubrick non a caso eliminò tutti i rumori dei motori dell'astronave perché nello spazio non c'è aria che possa trasmetterli. Solo la musica<sup>39</sup> può spezzare e riempire questo vuoto, suono alieno per eccellenza.

### *2.7 High fidelity e verità del cinema*

Nel 1951, il polacco Stefan Kudelski fondava l'azienda svizzera che per più di una generazione di registi rappresentò un vero e proprio mito, la Nagra (*registrazione*, in polacco), dando di fatto accesso a tutti quelli che volevano realizzare un film, ma anche a tutti coloro che per i più disparati motivi volevano occuparsi di registrare i suoni, i rumori, le voci della realtà<sup>40</sup>, di poterlo fare con una strumentazione leggera e maneggevole, oltre che di grande accuratezza. Un salto di qualità davvero impensabile. Nel 1958, a queste caratteristiche il Nagra III, appena messo in commercio, aggiungeva le dimensioni estremamente contenute grazie ai transistor, una maggiore robustezza dovuta alla forma a valigetta oltre che un'alimentazione a batterie convenzionali, altra piccola ma fondamentale rivoluzione nella rivoluzione. Le prestazioni, poi, erano equivalenti o addirittura superiori ai registratori da studio. Il suono magnetico diventava non solo simbolo, ma si faceva prassi per un cinema in

---

<sup>39</sup> Kubrick 2001, p. 118: «Comunicare in modo visivo e tramite la musica significa superare le rigide classificazioni basate sul linguaggio verbale da cui la gente non riesce a staccarsi» (l'intervista, rilasciata a Maurice Rapf, è del 1969).

<sup>40</sup> Zumthor 1983, p. 298: «Dischi e apparecchi di registrazione lasciano all'ascoltatore un'ampia libertà di scelta: il produttore di un microsolco mi impone la sua scelta di dieci o dodici canzoni che ha inciso sulla stessa matrice; ma, nel complesso, io sono il solo a decidere di ascoltare questo disco e poi un altro, o addirittura di modificare il mio programma nel corso dell'esecuzione. Il registratore a nastro o a cassetta, alla portata di tutti e di facile impiego, mi liberano anche da quest'ultima schiavitù, perché posso registrare quello che voglio».

grado di incistarsi nel grande mito della verità, inaugurando una contrapposizione nei confronti del *producer system* e della grandezza dell'industria hollywoodiana da parte di tanti giovani *filmmakers*. Non a caso, reportage e documentario ne beneficiarono subito<sup>41</sup>, e un regista attento alla lezione di Dziga Vertov e della Kino Pravda, come Jean Rouch nel 1960 per *Chronique d'un été* (co-regia di Edgar Morin), definisce il suo modo di fare cinema, appunto, «cinéma vérité». Con una macchina da presa creata per le riprese aeree militari di soli 9 kg, e uno speciale modello di Nagra in grado di registrare in sincrono i suoni, Rouch realizzò questa inchiesta sulla vita quotidiana a Parigi ottenendo uno scalpore enorme in tutto il mondo. Come annuncia la voce *over* del film, pronunciata dallo stesso regista: «Ce film n'a pas été joué par des acteurs mais vécu par des hommes et des femmes qui ont donné un moment de leur existence à une expérience nouvelle de cinéma-vérité». Due anni dopo, grazie al Pilotone, si potevano sincronizzare perfettamente visivo e sonoro, attraverso un sistema di segnali pilota memorizzati su nastro e inviati dalla macchina da presa, necessaria poi in fase di proiezione per la sincronizzazione.

Il mito dell'impossibile cattura della verità da parte del cinema s'intensificò proprio a partire da quegli anni, dando la stura a tanti movimenti che innervarono con le loro sperimentazioni il cinema *tout court*: dal Free Cinema inglese (si pensi ai primi lavori di Ken Loach), alla scuola documentaristica francese (il cinema etnografico di Jean Rouch, appunto), dal New American Cinema (un esempio su tutti, *Shadows*, di John Cassavetes, 1961) al Direct Cinema canadese (attivissimo tra il 1958 e il 1962), il cinema sobillava per le potenzialità delle nuove apparecchiature tecnologiche e in particolare proprio per le infinite possibilità e applicazioni fornite dal sonoro. L'uso combinato di macchine da presa sempre più leggere (ed efficaci) e dei registratori Nagra di nuova generazione consentirono davvero al cinema di cambiare pelle e permettere una nuova gerarchizzazione tra suoni e immagini di cui beneficiò anche il cinema narrativo *mainstream*.

Il mito della verità del suono, ovvero l'irrompere dei suoni sporchi della realtà o, di converso, la possibilità di registrare in presa diretta gli esterni, e il mito della fedeltà

---

<sup>41</sup> Anche giornalistico: nel 1959 la RAI acquistò un quantitativo enorme di questo modello di registratore per consentire a tanti giornalisti e tecnici di riprendere con sistemi moderni le Olimpiadi romane dell'anno successivo.

del suono, ovvero la possibilità di ascoltare esattamente come nella vita quotidiana attraverso le nuove tecnologie di amplificazione della sala e l'introduzione della stereofonia, reale o solo percepita, animarono allora la discussione teorica e soprattutto la prassi cinematografica dei decenni immediatamente successivi alla Seconda guerra mondiale. Dalla loro dialettica, il cinema si confrontava con le istanze del realismo e della rappresentazione. Ancora una volta, è il sonoro a fare la parte del leone in questa lotta per il predominio nell'audiovisione. Già nell'immediato dopoguerra, se da un lato le contraddizioni poste in essere dal rapporto sonoro-visivo del Neorealismo sono evidenti, nella maggior parte dei capolavori italiani dell'epoca, in alcuni di questi film sono rintracciabili piste sonore addirittura straordinarie. È il caso in particolare di due film, *Paisà* (1946) di Roberto Rossellini e *La terra trema* (1948) di Luchino Visconti, che non a caso compì i primi passi nel cinema lavorando a fianco di Renoir come aiuto regista. In *Paisà*, Rossellini fa convivere un modo classico di trattare il sonoro con la sua programmatica infrazione: l'impasto linguistico che miscela americano e palermitano si aggiunge al commento musicale di Renzo Rossellini con i rumori presi dalla realtà, con in più una voce over iniziale che oggettivizza di fatto gli eventi che si stanno per narrare, come una cronaca radiofonica che annuncia gli accadimenti mentre questi avvengono. L'*incipit* dell'episodio fiorentino è indicativo: all'inizio, l'impasto delle lingue non consente il discernimento del racconto del soldato americano, mentre subito dopo si assiste a un trattamento sonoro del tutto diverso. La fuga lungo il corridoio del Vasari, infatti, è rappresentata attraverso una musica totalizzante e pervasiva che dà allo spettatore una pista interpretativa univoca e non negoziabile. Questa mescolanza e questo uso alternato dei piani sonori non era avvenuto, invece, per motivi sia di contingenza che di volontà autoriale, negli altri grandi film neorealisti.

In *La terra trema*, Visconti utilizza, invece, in maniera rigorosa la presa diretta per dare vividezza al dialetto dei marinai siciliani e a tutto il comparto degli elementi sonori non musicali che approfondiscono l'importanza di una materialità pastosa del sonoro. Il suono verbale è trattato in modo ambiguo, non gerarchizza più intorno a sé in maniera univoca tutto il comparto sonoro, ma sfuma in una pura sonorità, insieme

ad una voce narrante quanto mai ambigua e poco conciliante, che crea un cortocircuito audiovisivo vista la sua perfetta dizione e autorevolezza. Soprattutto nella prima parte del film, il ritmo sonoro organizza quello visivo. Per quanto Visconti trasponga a suo modo i (presunti) dettami del Neorealismo, l'aspetto interessante è che la costruzione filmica rivela una tipica impronta autoriale. Il Neorealismo mette in campo un visibile e un udibile finora occultati, con gli stilemi e le convenzioni proprie di ogni regista.

Anni dopo, Pier Paolo Pasolini con il suo primo film, *Accattone* (1961), sperimenta un uso originalissimo della musica insieme a un universo sonoro assai rumoroso, caricando di colpo immagini prosaiche con la musica di Bach che, impetuosamente, travolge lo spettatore.

Gli autori della Nouvelle Vague francese, formatisi intorno ai «Cahiers du cinéma» di André Bazin e Jacques Doniol-Valcroze, che a partire dalla fine degli anni Cinquanta rivoluzionarono il cinema, si trovarono di fronte a una grande problematica: se da un lato infatti avevano appreso la lezione del Neorealismo ed erano pronti da subito ad utilizzare le nuove tecnologie che combinavano la leggerezza delle nuove macchine da presa ai registratori Nagra, dall'altro, poiché le macchine da presa a 16mm non erano considerate professionali, i film così girati non potevano accedere ai grandi circuiti, andando a negare il presupposto ineludibile per la politica intrapresa dai cosiddetti giovani turchi. Solo a partire dal 1972, infatti, con l'introduzione della rivoluzionaria, maneggevolissima Arriflex BL 35 si poterono girare film in 35mm con suono in presa diretta. Per un decennio, pur facendolo in modo straordinariamente innovativo, Godard, Truffaut, Rivette, Chabrol, Resnais e gli altri, utilizzarono il tradizionale suono monofonico e la postsincronizzazione, forzando la prassi audiovisiva fino a quel momento dominante, in specie nel rapporto, spesso competitivo e non canonico, tra regime del visivo e uso del sonoro, a partire dalla messa in discussione della voce e dei dialoghi, che spesso si confondono con gli altri suoni e non si prestano alla facile comprensione. Esempio illuminante ne è *Muriel, Histoire d'un retour* (*Muriel, storia di un ritorno*, 1963) di Alain Resnais. Fino all'uso condiviso, a partire dalla fine degli anni Sessanta, della presa diretta. Prima, infatti, per i limiti tecnologici di cui si diceva, la presa diretta emergeva solo

raramente, come nella straordinaria intervista finale al ragazzino della psicologa in *Les Quatre cent coups (I quattrocento colpi, 1959)*, primo lungometraggio di Truffaut che vinse il Premio per la migliore regia al Festival di Cannes di quell'anno e aprì le porte della notorietà al movimento. In un altro film di Resnais, *Hiroshima, Mon Amour (Id., 1959)*, la programmatica messa in crisi del rapporto tra visivo e sonoro si concretizza soprattutto grazie alla voluta confusione e non facile discernibilità tra montaggio alternato e parallelo, tra i piani del presente e del passato, nel viluppo della vicenda narrata. Come dare poi un senso al ruggito di tigre (non diegetico) di *Bande à part (Banda a parte, 1964)* di Godard o alla sua stessa voce nel buio di una sala cinematografica in *À bout de souffle (Fino all'ultimo respiro, 1959)*? In particolare, i minuti iniziali del primo lungometraggio di Godard sono un vero e proprio manifesto della fine della supremazia della narrazione e del potere delle immagini sul suono. La musica non opera più solo effetti di ridondanza o contrappunto. Nella prima sequenza, ascoltiamo un motivetto interrogativo suonato al piano, ripreso con la tromba sul titolo del film, e che si protrae sulla prima apparizione di Michel Poiccard (Jean-Paul Belmondo). La musica si arresta di colpo poi sul viso di Patricia Franchini (Jean Seberg). Il passaggio alla seconda sequenza avviene attraverso un'ellissi temporale e un altro motivetto classico. Ritroviamo Michel che va in giro per la strada e canticchia il nome di Patricia. Esattamente a questo punto abbiamo una evidentissima inversione tra suono e immagine: è la voce che dà il ritmo al montaggio delle immagini, non il contrario. «Montaggio delle immagini, voce, musica e rumori di clacson si mescolano in un'unità ritmica che sembra essere la posta in gioco [...]: un inventario metodico della possibilità del ritmo» (Mouëllic 2003, pp. 82-83). O ancora, si pensi al lavoro di Michel Fano per i film di Alain Robbe-Grillet, mix di effetti sonori e musiche così strettamente aggrovigliati da non poterli distinguere: in *L'Homme qui ment (L'uomo che mente, 1968)*, durante i titoli di testa si sentono tutto un mix di suoni che si caricheranno di un senso solo nel corso del film, mentre altri, addirittura, non ne riceveranno alcuno. Il cinema moderno degli autori della Nouvelle Vague, insomma, facendo propria la lezione di alcuni registi dei decenni precedenti, mette definitivamente in crisi il primato assoluto del visivo e apre le porte a tutto il cinema successivo ponendo al

centro del discorso una progressiva valorizzazione dell'universo del sonoro, spesso proprio mettendolo in valore attraverso procedimenti scioccanti in contraddizione o in concorrenza rispetto al visivo stesso.

Sia il Neorealismo che la Nouvelle Vague<sup>42</sup> hanno comunque un loro incredibile antecedente nell'opera pionieristica e nelle intuizioni straordinarie di Jean Renoir. Da subito il lavoro di Renoir è di una limpidezza sconcertante. Con *La Chienne* (*La cagna*, 1931), il suo ingresso nel sonoro è all'insegna della presa diretta: «Io credo al “dialogo” ma è solo una parte del sonoro. Per me un sospiro, lo scricchiolio di una porta, dei passi sul selciato possono essere altrettanto eloquenti di un dialogo» (Renoir 1974, p. 91). Anche il successivo *Toni* (Id., 1934), dove si racconta un episodio reale della vita di Antonio Canova, è realizzato per lo più in esterni in presa diretta e gli attori sono persone del posto. Con *La Règle du jeu* (*La regola del gioco*, 1939), poi, Renoir porta a termine uno dei suoi capolavori: durante un grande ritrovo in un castello di un nobile, si intrecciano diverse storie amorose. La vicenda porta alla morte accidentale di una ragazza, occultata dal padrone di casa. Tra le tante scene memorabili, una sorta di «assolo» costituito da due minuti di spari in campagna senza parole, che danno, in rapporto allo stratificato universo sonoro del resto del film, una forza per contrasto enorme, e indimenticabile. Renoir miscela nei suoi film dinamiche da film muto, sonorità in concorrenza col registro del visivo, contrappunti musicali di grande drammaticità, dialoghi significativi e frizzanti, il tutto impastato grazie a un trattamento del sonoro straordinariamente complesso e avanti coi tempi (non a caso la complessità dei discorsi di *La règle du jeu* non venne affatto colta e il film fu un insuccesso totale): «con uno spirito tutto moderno, Renoir fa interagire visivo e sonoro scuotendo lo spettatore dalla sua passività e chiamandolo direttamente in gioco» (Valentini 2006, p. 88). Jean-Marie Straub racconta che Renoir era solito dire, lanciando per terra un posacenere di vetro dal tavolo: «Io non ho nessuna religione, non sono un fanatico, ma la mia religione per

---

<sup>42</sup> Se pure *en passant*, corre l'obbligo di ricordare come sia il Neorealismo che la Nouvelle Vague tutto furono fuorché delle scuole. Entrambi i movimenti erano composti da personalità eterogenee e spesso diversissime tra loro, e andrebbero scandagliati nello specifico dei registi che più o meno vi si riconoscevano.

quanto riguarda il mio mestiere è questa: quello che si vede e che si sente sono inseparabili»<sup>43</sup>.

---

<sup>43</sup> L'aneddoto è riportato in un'intervista rilasciata da Straub e Danielle Huillet a Luca Bandirali: "Quello che si vede e quello che si sente sono inseparabili", in «Segnocinema» 131, p. 22.

*People call me a director but  
I really think of myself as a soundman*  
David Lynch

## CAPITOLO TERZO

### Il cinema audiotattile

#### 3.1 Dallo spazio profondo

Matthew Bennel (Donald Sutherland) non ne può più. È stremato per la fatica. Deve dormire, ma non può, perché il pericolo incombe su di lui. L'intera città di San Francisco, oramai sostituita da essere alieni, provenienti dallo spazio profondo, da un altro mondo ormai «in agonia», come spiega uno di loro, simili in tutto e per tutto agli originali, persino nei ricordi, con l'unica eccezione di essere privi di sentimenti, sta dando la caccia a lui e a Elizabeth Driscoll (Brooke Adams), l'amica insieme alla quale Bennel ha scoperto il complotto che sta avvenendo nella sua città e, pare di capire, in tutto il mondo. «Tornerete a nascere in un mondo imperturbato, libero dall'angoscia, dalla paura, dall'odio», così cerca di convincerli il dottor Kibner (Leonard Nimoy). Alla fine, dopo l'ennesimo tentativo di fuga, a pezzi a causa del sedativo iniettatogli da Kibner e rimasto solo perché anche a Elizabeth è stato sottratto il corpo originale, Bennel, anche se non lo vediamo, si addormenta, e viene sostituito. *Invasion of the Body Snatchers (Terrore dallo spazio profondo, 1978)*, remake di Philip Kaufman dell'omonimo film del 1956 di Don Siegel, tratto originariamente dal romanzo del 1954 di Jack Finney (*The Body Snatchers*), termina con il terrificante urlo acuto<sup>1</sup> di Bennel, mutato in cosa, che addita l'ultima donna rimasta umana. In alcune inquadrature, soprattutto all'inizio del film, gli esseri

---

<sup>1</sup> Il grido di Bennel rimanda all'indimenticabile effetto, dovuto a un altro rumore impressionante, causato dall'interruzione della voce umana in *Andrej Rublëv (Andrej Rubliov, 1969)* di Tarkovskij. La scena è quella in cui un principe russo torturato dai tartari esce ricoperto di bende per le percosse e le mutilazioni appena ricevute, con le sole labbra scoperte e visibili. Solo e abbandonato sul letto, il principe maledice con tutte le sue forze i torturatori, ma un attimo dopo la mano di un carnefice gli versa in gola dell'olio bollente. Non vediamo nulla, ma non possiamo sottrarci all'orribile, osceno rumore di gargarismo e gorgoglio proveniente dal soldato. Una laringe e una lingua che hanno appena parlato sono state distrutte per sempre. Il rumore ci colpisce proprio perché la «parola umana» è stata colpita a morte «nel suo centro fisico» (Chion 1990, p. 31).

vegetali e quelli umani, le cose e le persone, convivono nelle medesime inquadrature. L'animato e il non-più-inanimato riempiono la medesima porzione di mondo. Le sequenze, già di per sé perturbanti, lo sono in maniera quasi insostenibile in virtù del terrificante impasto sonoro che crea l'orrore nella vita di questi esseri pseudo-vegetali. L'effetto rumoristico, creato dal *sound designer* Ben Burt, è impressionante: «rumore di stiramento, di dispiegamento di organi, di membrane che si scollano, di scricchiolio [...] questo rumore reale e preciso [...], tattile, lo si sente come se lo si toccasse» (Chion 2003, p. 93). Come sottolinea Michel Chion, un rumore del genere, solo cinque anni prima, letteralmente, sarebbe stato impossibile da realizzare con un effetto paragonabile al risultato conseguito, «non avrebbe ottenuto», in altre parole, «una *resa* così concreta, così presente, staccata nell'acuto, tattile [...]». Qualcosa all'inizio degli anni Settanta aveva reso possibile tutto questo, cambiando ancora una volta la percezione del mondo attraverso il cinema, e gli altri media elettrici e digitali, una percezione sempre più audiotattile<sup>2</sup>. Chion, in proposito, è categorico quanto illuminante: «dal momento in cui il piccolo popolo degli acuti ha fatto il suo ingresso nei film [...] ha portato con sé un'altra materia, un'altra impressione della vita. Non parlo dei giochi spaziali della stereofonia, né degli effetti roboanti resi possibili dal Dolby, ma di una micro-resa del rumore del mondo, che mette il film al massimo del presente indicativo, lo declina al massimo del concreto. Qualcosa si è mosso e, come le sostituzioni raccontate dal film, un cambiamento venuto dal suono, che non è stato registrato da nessuna parte, si è compiuto e ha cambiato lo statuto dell'immagine, una rivoluzione senza

---

<sup>2</sup> Già la televisione, aveva notato per tempo McLuhan, più che un medium visivo si configurava come medium tattile, come ricorda il suo ex-allievo de Kerchove: «McLuhan ha detto spesso che la televisione è un medium tattile, un'affermazione oscura che ho compreso bene con un esperimento. In un laboratorio, con dei sensori ai polsi collegati a un computer, mi hanno fatto sedere di fronte a uno schermo dove ho visto venti minuti di programmi televisivi. Nella mano destra avevo un joystick col quale segnalavo se ciò che vedevo mi piaceva o meno. Ho visto violenza, tedio, pubblicità, erotismo, tutto quello che normalmente si vede in televisione, ma per dei momenti così brevi che era difficile per me dire cosa mi piacesse e cosa no. Dopo venti minuti i ricercatori mi hanno mostrato la registrazione sul calcolatore e ho visto che la reazione del mio corpo era stata istantanea, contemporanea a tutti i cambiamenti dell'immagine, a differenza di quella, molto più lenta, della mia mente. Ho capito che si tratta di una condizione normale della fruizione televisiva, che la televisione non parla alla mente bensì al corpo» (de Kerchove 1994, p. 54).

incidenti» (Chion 2003, p. 93). È grazie al Dolby che Burtt riesce a creare questi suoni inauditi.

Ed è nel nome di Burtt che esattamente quarant'anni dopo viene realizzato un altro straordinario esempio di cinema sonoro.

Sul motivo di “Out there”, *Wall•E* (Id., 2008) si apre con planata dallo spazio ai grattacieli di rifiuti, in un'inquadratura zenitale che si trasforma in una serie di piani ravvicinati che vedono Wall•E realizzare i suoi cubi di spazzatura compressa, fino a quando mette in pausa la musica che lo accompagna nel lavoro di ripulitore del pianeta. Si dà così il via a una pletora di rumori simil-animaleschi. Le uniche voci udibili sono i *claim* pubblicitari dell'unica multinazionale terrestre, la BnL, che pubblicizza lo Spazio come l'ultima frontiera del divertimento possibile, preannunciando quello che accadrà nella seconda parte del film. Wall•E fischieta il motivo di *Out there* mentre guarda in VHS una copia del musical sentimentale da cui è tratta, *Hello, Dolly!* (Id., 1969, Gene Kelly), sognando di non trascorrere tutta la vita da solo. Il risveglio di Wall•E è tutto comico: il robot-spazzino si rigenera con l'energia elettrica, e inizia una nuova giornata di lavoro, tra produzione di cubi compressi e conservazione di oggetti per lui significativi. Fino a quando l'inatteso accade: anche su una Terra dove non c'è più vita da un numero imprecisato di secoli, può crescere la vita, qui simboleggiata da una piccola pianticella. Che Wall•E provvede a mettere al riparo e a portare con sé nel suo alloggio camera-della-nostalgia. Ma subito dopo un'altra sorpresa rompe gli equilibri. Una luce rossa proveniente da una fonte misteriosa solca il terreno intorno a Wall•E che, incuriosito, la insegue. Il tutto avviene con un impasto sonoro da cliché di cinema di fantascienza. Fino all'atterraggio di una navicella spaziale iper-moderna (digitale?), almeno rispetto all'anacronistico (analogico?) Wall•E. Dall'astronave discende l'elegante scanner di forme di vita Eve, come in una visione, e per Wall•E è il classico colpo di fulmine. Una volta scontratisi, Eve capisce che Wall•E non è un pericolo e comincia allora il corteggiamento del robot spazzino, in parallelo con una colonna sonora adeguata (Armstrong che canta “La vie en rose”). I due alla fine si presentano. Wall•E la conduce nel suo rifugio e le mostra i suoi cimeli, compresi i due oggetti più sacri, la VHS di *Hello, Dolly!* e la piantina trovata qualche giorno

prima. Qui scopriamo il senso della missione, e il film vero e proprio ha inizio. La navicella torna all'astronave base Axiom di cui si favoleggiava all'inizio del film. Trentacinque minuti di film non parlato, con un impasto sonoro non solo eccezionale perché fa convivere diversi momenti della storia del cinema, innestandoli uno sull'altro, tra analogico e digitale, muto e sonoro, alla ricerca di un nuovo equilibrio, grazie all'uso sofisticato di rumori e oggetti sonori, ma pregnante in specie proprio grazie a un sofisticato universo sonoro<sup>3</sup>.

### *3.2 Suoni e silenzi contemporanei*

Tutto ha inizio nel 1971 con *A Clockwork Orange (Arancia meccanica)* di Stanley Kubrick, il primo film a poter usufruire della riduzione sensibile del rumore offerta dalla nuova tecnologia Dolby. Il grande miglioramento tecnologico apportato dai nastri magnetici e dalla possibilità di registrare e cancellare continuamente la traccia sonora presentava, difatti, un unico grande inconveniente. A ogni riversamento aumentava il rumore di fondo, che poteva anche diventare insopportabile una volta amplificata la traccia nelle sale cinematografiche. È qui che si innesta il lavoro dei laboratori Dolby, a partire dalla loro fondazione a Londra nel 1965, con lo specifico progetto denominato Dolby A-type Noise Reduction, impiegato con successo per la prima volta proprio per *A Clockwork Orange*<sup>4</sup>. L'idea era tutto sommato semplice, per quanto geniale. Durante la registrazione venivano aumentati di volume i suoni

---

<sup>3</sup> Viene in mente lo shock sonoro con cui si apre *Le Conseguenze dell'amore* (2004) di Paolo Sorrentino, uno dei non molti registi italiani che oggi meglio lavora sul sonoro: il piano lunghissimo che diagonalmente si avvicina allo sguardo dello spettatore inquadra un facchino con una valigia; al termine della passerella mobile, il rumore diegetico delle ruote del trolley prende all'improvviso il sopravvento, zittendo la musica over di "Scary World Theory" dei Lali Puna che aveva finora saturato lo spazio sonoro dei titoli di testa, e risvegliando lo spettatore finora risucchiato dal torpore ipnotico delle note della band tedesca.

<sup>4</sup> Valentini 2006, p. 106: «L'invenzione di Ray Dolby inoltre consentiva di cominciare realmente a sfruttare la registrazione magnetica: l'ottima qualità del suono magnetico (non ancora in gara col digitale), che avrebbe consentito di duplicare il suono filmico e di sperimentare a fondo le possibilità del messaggio, era stata frenata dall'incremento di rumore di fondo che ogni fase di montaggio apportava. La *noise reduction* introdotta da Dolby dà finalmente il via libera ai più articolati e ricchi impasti sonori. Insieme sancisce la nascita, poi radicalizzata dal digitale, del mito della pulizia del suono, cinematografico o domestico non importa, ma prodotto sostanzialmente in condizioni sterili, che è la principale omogeneizzazione operata dal Dolby e che offre la ricaduta maggiore sul piano dell'estetica».

inferiori in modo da sopravanzare il rumore di fondo per poi riabbassarli al momento della riproduzione, eliminando così il rumore disturbante e lasciando integri, e perfettamente udibili, i suoni che lo sopravanzavano.

Dal Dolby A si passa poi al Dolby B, sistema progettato specificamente per le apparecchiature non professionali per uso casalingo, soprattutto per i registratori a cassetta. Strategico in tal senso l'accordo con l'olandese Philips che aveva da poco introdotto nel mercato mondiale le musicassette, facendo diventare Dolby una realtà industriale di primo piano.

Grazie all'invenzione di Dolby, Kubrick può quindi miscelare a piacimento l'impasto musicale con il parlato, quello rumoristico registrato in presa diretta e modificato in post-produzione con il lavoro svolto con il sintetizzatore Moog da Walter Carlos, dando vita così a uno straordinario *mélange* sonoro.

Ma nello stesso periodo dell'uscita di *A Clockwork Orange*, pur non avvalendosi della stessa tecnologia, qualcos'altro stava accadendo. Alla fine del 1970, infatti, un giovane George Lucas dà vita a un film di grande importanza per la storia del medium, *THX 1138 (L'uomo che fuggì dal futuro, 1971)*. Il film, in realtà, esce due mesi dopo *A Clockwork Orange*, ma da un punto di vista tecnico-mediale di certo lo precede. Lucas, grazie a Walter Murch<sup>5</sup>, montatore, autore dei suoni e co-sceneggiatore del film, mette in piedi un film monopista dai grandissimi effetti speciali sonori, tanto da simulare i successivi film multipista e sembrare di un altro periodo storico. Con *THX 1138* Murch e Lucas danno vita a un modo di fare cinema

---

<sup>5</sup> Walter Murch è uno dei migliori creatori e montatori di suoni del cinema contemporaneo, tra i primi ad aver usato l'espressione *sound montage*, e forse addirittura quella di *sound designer*, come racconta l'amico regista Francis Ford Coppola. Parlando del fatto che a Murch non potessero essere riconosciuti i suoi meriti, non essendo iscritto al sindacato degli autori cinematografici, Coppola ricorda: «Così Walter disse: "Se non me lo concedono, potrei definirmi 'sound designer'?"». «Ci proveremo, sarai il sound designer...» gli rispondemmo. Ho sempre trovato ironico che "sound designer" sia diventato un titolo prestigioso; in realtà il termine era stato creato [...] per aggirare le limitazioni del sindacato» (cit. in Ondaatje 2002, p. 270). È interessante mettere in connessione, poi, l'influenza che un giovane Murch seppe ricavare dall'esperienza della musica concreta degli anni Cinquanta, movimento che aveva in Pierre Schaeffer, come s'è visto, maestro di Michel Chion, uno dei suoi riferimenti più importanti: «Un giorno tornai a casa da scuola e accesi la radio [...]. I suoni che uscirono dalle casse mi fecero drizzare i capelli sulla nuca. [...] Scoprii poi che era un pezzo di Pierre Schaeffer e Pierre Henry – due pionieri della *musique concrète*. Sentivo una profonda affinità con quello che stavo facendo io: prendere suoni dal quotidiano e arrangerli ritmicamente, creare una specie di musica su nastro» (Ondaatje 2002, p. 21).

estremamente nuovo, creando con il montaggio e il suono «un nuovo modello di poliritmia e di politonalità fondato sulla presenza di più centri di attrazione» che ha «cambiato l'aspetto del cinema nel suo insieme» (Chion 2003, p. 97). Nella scena in cui THX (Robert Duvall) tenta di fuggire dal mondo sotterraneo in cui è costretto a vivere per raggiungere la tanto agognata superficie, il montaggio sonoro alterna la gran velocità dell'uomo in fuga con un bolide lanciato a tutta forza e un insieme di effetti sonori rallentati e depotenziati, con un ritmo molto più blando, a sottolineare la società burocratica e senza sentimenti che nell'inseguire il ribelle applica un anodino protocollo. Non si può comprendere la rivoluzione apportata dal Dolby se non si passa attraverso film come *THX 1138*, dove la poliritmia e la politonalità, artefatte grazie a effetti di montaggio straordinari, hanno di fatto anticipato l'arrivo dei sistemi a noi più contemporanei.

Nel 1974, poi, i laboratori Dolby mettono a punto un altro formato che prevede, nello spazio di pellicola deputato ad accogliere il suono monofonico, due tracce ottiche con informazioni per ottenere quattro canali: frontale sinistro, frontale destro, centrale e posteriore. È il 4-Channel Optical Stereo Variable Area, altrimenti detto Dolby Stereo. Leggibile da pressoché tutti i tipi di proiettore in circolazione, il Dolby Stereo struttura i quattro canali in modo da posizionare quello centrale dietro lo schermo, destinato specificamente ai dialoghi, così da consentire la massima chiarezza possibile, mentre il posteriore, il cosiddetto Surround, produce effetti di ambiente ed è destinato agli effetti speciali. Gli altri due, sinistro e destro, ospitano rumori e musiche.

Il primo film realizzato con questa tecnologia è *Lisztomania* (Id., 1975) di Ken Russell, seguito dopo un anno da *A Star is Born* (*È nata una stella*) di Frank Pierson, ennesimo *remake* dell'omonimo film del 1937 di William Wellman, realizzato con ampi effetti Surround.

Ma è due anni dopo che con *Star Wars* (*Guerre stellari*, 1977) di George Lucas si scatena la vera e propria rivoluzione del sonoro grazie al Dolby. L'Oscar per il suono (tutta la serie di *Star Wars* è puro «cinema degli effetti sonori» [Chion 2003, p. 109] e recupera il sapiente lavoro sul suono svolto da sempre dal cinema d'animazione), il

premio speciale per gli effetti a Ben Burt e l'enorme successo commerciale del film contribuiscono in maniera esponenziale alla diffusione internazionale del Dolby.

Come era avvenuto durante il passaggio alla sincronizzazione, il problema dell'adeguamento delle sale e delle procedure di standardizzazione si ripresenta in tutta la sua urgenza spettacolare. Nel 1987 una commissione della Smpte<sup>6</sup> sostiene l'introduzione del digitale e, grazie al successo del multicanale su pellicola 70 mm, definisce il formato a sei canali come numero minimo di diffusori per gli impianti. È l'inizio ufficiale dell'epoca del 5.1: cinque canali di frequenza estesa, frontale sinistro, frontale destro, centrale, posteriore sinistro, posteriore destro, e uno deputato alle frequenze basse.

Ormai la conquista dello spazio acustico sembra portata a termine: dopo la monofonia dei fonografi di Edison e la stereofonia dei decenni successivi, siamo, da più di trent'anni, in epoca di Surround. Con conseguenze non ancora del tutto scandagliate.

È un dato di fatto, comunque, che le tecnologie Surround attivino nello spettatore meccanismi di percezione dello spazio cinematografico inediti rispetto a qualche decennio fa. Importante a riguardo sono le testimonianze dei *sound designer* dei film più consapevoli. È infatti non a caso a partire dagli anni Settanta che la figura professionale del *sound designer* prende sempre più piede<sup>7</sup>. Gary Lindstrom, curatore del sonoro di *Saving Private Ryan* (*Salvate il soldato Ryan*, 1998) di Steven Spielberg, ci dice che il film «utilizza tutte le più sofisticate tecniche [...] disponibili per la realizzazione della colonna sonora». L'intento di Spielberg era infatti quello di far «vivere l'esperienza di essere nel bel mezzo di una battaglia esattamente come un soldato», con l'evidente correlato di sentire «molto di più» di ciò che si vede. Il film

---

<sup>6</sup> La Society of Motion Picture and Television Engineers (Smpte), fondata negli anni Dieci del secolo scorso, è un'associazione professionale internazionale, con sede negli Stati Uniti, e riunisce tecnici dell'industria televisiva e cinematografica, con lo scopo di stabilire standard internazionali.

<sup>7</sup> Sull'importanza e la specificità del *sound designer*, la letteratura è ormai nutrita. Si vedano almeno LoBrutto 1994, Murch 2000 e Ondaatje 2002. Si rimanda, poi, alle seguenti dichiarazioni programmatiche di Murch: «For a film to really take advantage of sound, it even has to be in the script stage. Sound is not something that should be applied later on as a coat of paint; it really has to be like certain stains that penetrate the wood. Sound needs to be part of the script. Certain scenes need to depend on sound» (LoBrutto 1994, p. 98).

sfrutta al massimo delle potenzialità i canali Surround. Lindstrom offre un'altra testimonianza preziosa del momento creativo e delle intenzioni spielberghiane: «È stata un'esperienza interessante provare a fare qualcosa di grande e di caotico come la battaglia D-Day: il suono doveva essere potente e articolato ma non così tanto da annoiare. Mi sono anche sentito nell'obbligo di essere accurato nella descrizione di come tale guerra poteva essere ascoltata da un soldato e non incorrere, invece, nel rischio di lasciare allo spettatore la libertà di interpretare i suoni stessi» (cit. in Calabretto 2010, p. 194). I primi dodici minuti di *Saving Private Ryan* riproducono con stile documentaristico le riprese dello sbarco. La fonosfera di questa prima eccezionale porzione del film si attaglia perfettamente allo stile visivo: Spielberg richiede una cura audio-millimetrica per riprodurre il più fedelmente possibile ogni singolo rumore degli elementi messi in campo dalla diegesi. Il realismo acustico, filtrato tutto dalle soggettive dei marines, è massimo. Lo spettatore vive lo sbarco delle forze alleate aderendo come una pellicola sonora sottilissima alle percezioni dei soldati che combattono immersi in un universo di sibili di pallottole, rombi di mezzi anfibi, cannonate, urla di dolore e strepiti sconcertanti. D'altra parte il cinema di guerra ha gioco facile in questo campo. *The Hurt Locker* (Id., 2008) di Kathryn Bigelow è però un war movie fuori squadra, in grado di chiudere il primo decennio del XXI secolo con una forza sonora che ha pochi pari nel cinema degli ultimi anni. La «logistica della percezione» (Virilio 1991) sposta il proprio asse dalla centralità del visivo a quella della percezione acustica, a partire proprio, come dimostra il film di Bigelow, dalla rifunzionalizzazione del silenzio<sup>8</sup>. Come il CinemaScope all'inizio veniva saturato da mirabolanti effetti visivi così il Dolby viene riempito di effetti e per usarlo nelle sue potenzialità lo si deve svuotare, tematizzando nuovi usi del

---

<sup>8</sup> Sulla dimensione antropologica e mediale del silenzio nelle pratiche comunicative del Novecento si veda Fiorentino 2003. Sul silenzio cinematografico, e le sue varie funzionalità, si è molto soffermato Odin 1985. Per fare due soli esempi di quanto la tecnologia del cinema contemporaneo consenta di sfruttare al meglio la dimensione che assume il silenzio, si pensi a quanto esso, insieme all'uso diffuso di micro-suoni, domina un film come *Yume* di Kurosawa; o ancora, si pensi alla scena di *Juno* (Id., 2007) di Jason Reitman in cui la protagonista (Ellen Page) sta andando ad abortire: il silenzio della sala del consultorio stacca i suoi sensi amplificando in modo abnorme tutti i suoni che cominciano a rimbombare in maniera insostenibile.

silenzio<sup>9</sup>. Tutto il tessuto sonoro di *The Hurt Locker* si avvale non tanto di effetti di spazializzazione del suono, già così magnificati in *Saving Private Ryan*, quanto dell'assenza di scelte radicali e di effettistica per privilegiare un ambiente audiotattile fibrillante silenzioso e pronto a risucchiare lo spettatore. Siamo lontani non solo dal film di Spielberg, ma anche dagli effetti di cronaca in presa diretta di *Redacted* (Id., 2007) di Brian De Palma o dall'estetismo audiovisivo di un film per altri versi importante come *The Thin Red Line* (*La sottile linea rossa*, 1998) di Terrence Malick. E siamo su un fronte potremmo dire antitetico rispetto agli effetti di saturazione iper-realistica del Kubrick di *Full Metal Jacket* (Id., 1987). Non c'è più posto per gli effetti sopra le righe; ma per la regista statunitense la strada non può essere nemmeno quella, pur così fondante, tracciata da *Redacted*: Bigelow tenta l'esplorazione di altre vie, attraverso la difficile costruzione di un ambiente per lo più fatto di silenzi sotto il cui manto fibrilla qualcosa, un pericolo, che potrebbe esplodere in qualsiasi momento. Terrore sonoro allo stato puro.

Murch ricorda come la messa a punto dello spazio acustico, offerta dalle potenzialità del missaggio, dia i primi risultati molto prima. Due anni dopo *A Clockwork Orange*, è con *American Graffiti* (Id., 1973) ancora di Lucas che si può dimostrare come le tecnologie mutino e configurino un nuovo tipo di spazio acustico. Le professionalità che si formarono nel decennio degli anni Settanta, tra *sound engineer* e *sound designer*, trovano proprio in Murch una delle figure chiave di questo passaggio. Attraverso un procedimento non a caso battezzato dallo stesso Murch come «immersione nel mondo», lo show radiofonico orchestrato nel film di Lucas si avvale di suoni catturati nel mondo reale giustapposti alla costruzione del suono in studio, con un'inversione assai produttiva della convenzione cinematografica per cui gli effetti più realistici vengono forniti dai suoni musicali, mentre i suoni non musicali conferiscono i maggiori effetti drammatici. Questo procedimento rende il suono ancora più «casuale», con un effetto di nebbia acustica in grado di avvolgere i personaggi. In questo senso, allora, l'analogia posta da Murch con la profondità di

---

<sup>9</sup> Chion 2003, p. 121: «Il silenzio opprimente permesso dal digitale [...] permette allo spettacolo cinematografico di approfondire l'attenzione, di approfondire il vuoto tra le frasi e le parole, di rinviare più che mai ogni persona alla verità del suo silenzio e del suo ascolto, e di durare e durare ancora a lungo».

campo in fotografia è chiara. «Se prendo un tuo ritratto», spiega il *sound designer* newyorkese, «voglio che lo sfondo non sia a fuoco, perché voglio concentrarmi sul tuo volto. Così regolo la profondità di campo dell'obiettivo in modo che lo sfondo rimanga sfocato» (Ondaatje 2002, p. 104). Raramente prima di *American Graffiti* si era potuto arrivare a tanto. Il mix di suoni non musicali insieme all'assenza della voce umana attraverso cui è organizzata la narrazione all'inizio di *Jade* (Id., 1995) di William Friedkin è, per quanto formidabile, solo uno dei numerosissimi esempi che si potrebbero fare su questa scorta.

Tra evidenti segnali di continuità e altrettanto smaccati punti di frattura, prende vita allora un'ulteriore rivoluzione tecnologica nella storia del cinema sonoro. Il rapporto tra suoni, voci, musica, rumori e immagini mette a frutto la lezione del moderno e proietta il cinema contemporaneo verso nuovi orizzonti audiovisivi.

Arrivati a tanto, le strade percorse sembrerebbero due: da un lato il cinema privilegia una sorta di trasparenza sonora dove il dispiego delle tecnologie, sempre presenti grazie anche a un miglioramento senza pari dell'acustica nelle sale (ma anche nei sempre più diffusi sistemi *home-theater*), nasconde la complessità del procedimento a favore di una costruzione sonora del film dalla resa (che vorrebbe essere) immediata; dall'altro il cinema sottolinea la manipolazione audio dello spettacolo filmico nel rapporto sempre dinamico tra gli elementi sonori e visivi del film.

È proprio dal rapporto sempre più concorrenziale tra *high fidelity* casalinga, ottenuta grazie ai sistemi per uso personale e allo sviluppo dei consumi musicali da parte delle nuove generazioni, e le esigenze di essere sempre *bigger than life* del cinema, a dare continui nuovi impulsi alla ricerca tecnologica.

### *3.3 Prove di realismo aurale*

Il cinema, come la fotografia, ha sempre avuto l'ossessione di voler essere più vero della vita. «Cosa chiede apparentemente lo spettatore al suono, se non in primo luogo il realismo?» (Chion 2003, p. 94). La domanda retorica di Chion è di grande importanza, pur nella sua apparente ingenuità. Il teorico francese sottolinea come il desiderio dello spettatore sia sempre teso a credere e ad accettare qualunque cosa assomigli a ciò che per noi è verosimile alla realtà. Lo spettatore è disposto a credere

a qualsiasi trucco, a qualsivoglia effetto, purché generalmente si mantenga vivo un unico principio regolatore, quello del realismo. Ma soprattutto come costantemente insiste Godard in *Histoire(s) du cinema* (1988-1998), ogni film ingiunge al suo spettatore «credi!»: credi a tutto quello che succede, ciò che ti racconto, o ti mostro, altro non è che la verità. L'obiettivo di un film realista è rendere plausibile il simulacro che ogni film in sostanza è.

La questione è ovviamente molto più sfaccettata. Le rivoluzioni sul piano del sonoro, in virtù di un miglioramento tecnologico sempre crescente, hanno riguardato quella che si potrebbe definire più correttamente la *resa del reale*<sup>10</sup>, ulteriormente modificata grazie al Dolby, a favore di una maggiore *impressione di realtà*, nel senso ancipite sia di un cinema capace di impressionare il proprio spettatore e sia di una realtà che si impressiona sul proprio supporto per dare vita allo spettacolo cinematografico (Terrone, a cura, 2002).

«È raro che le percezioni della vita siano puramente sonore e visive. [...] Il tutto si agglomera in una bolla di percezioni, che fa dell'evento un impatto globale. Questa *bolla*, il cinema può tentare di restituirla, di renderla, in bianco e nero, monoculare e monaurale. Ma può farlo solo mediante una manipolazione del simulacro: si dovrà per esempio esagerare la curva di ascesa e di caduta del suono, aggiungere un

---

<sup>10</sup> Chion, commentando una sequenza di viaggio notturno dove i protagonisti del film si trovano in un'ambulanza, s'interroga sul perché non siano stati usati rumori *reali* ma tutta una serie di suoni realizzati con mille espedienti diversi: «La "resa" è una faccenda di pura convenzione, perfino di retorica, oppure riproduce fisicamente un effetto diretto? Si potrebbe rispondere dicendo che la resa si colloca da qualche parte tra il codice e il simulacro. E che tra simulacro, resa e codice non c'è sempre soluzione di continuità, si scivola senza rendersene conto dall'uno all'altro. [...] Avendo i suoni i loro archetipi, i loro stereotipi, si fa in fretta a oscillare tra l'uno e l'altro. E così, i suoni "strani" della scena dell'ambulanza potrebbero facilmente capovolgersi nel cliché sonoro di fantascienza. Ma non si è neanche cercato di trasfigurare questa scena in un viaggio interplanetario. La forza della sequenza è appunto che non si tratta della trasfigurazione forzata di una realtà concreta, ma di un glissare di suono in uno spazio intermedio e ambiguo, semi-astratto e semi-concreto, semi-quotidiano e semi-fantastico...» (Chion 2003, p. 176). Dunque: «L'arte della resa sonora si pratica tutte le volte che si fanno gli effetti sonori di un film. I suoni sentiti nei film, infatti, raramente traducono il suono reale [...], ma se mai l'impatto fisico, psicologico, perfino metafisico dell'atto, sull'emittente o sul destinatario» (Chion 2003, p. 177). Già per Arnheim, fervido sostenitore del film muto, come s'è visto, e altrettanto fine conoscitore del medium radiofonico, il suono trasformava l'immagine bidimensionale in una realtà tridimensionale. Il suono trasforma il cinema in un dispositivo produttore di realismo mimetico.

cambiamento di luce, creare un effetto di montaggio, disporre di una prima zona di calma» (Chion 2003, p. 176).

In altre parole, riprendendo un esempio canonico, al cinema un corpo umano che cade e che dovrebbe produrre un rumore, a seconda della massa, della velocità dell'impatto e di un'altra serie di varianti connesse alle leggi della fisica, viene trasformato in tutt'altro, in un mix cui vengono opportunamente associati una serie di effetti sonori che ben poco hanno a che fare con la caduta *reale* di questo corpo. Pensiamo alla celeberrima scena della caduta di Kong dall'Empire State Building: trattandosi di un pupazzo che cade da una miniatura, è necessario un accurato calcolo matematico per stabilire la velocità di caduta della grande scimmia e una conseguente velocità di riprese della camera, per rendere il tutto realistico. È improprio allora dire che il sistema tecnico produce suoni che non sono altro che il doppio della realtà: «è raro che i suoni ascoltati nei film siano quelli che si sentirebbero dal vero. Il suono non è più realistico che nei film classici; è più sensoriale e contiene maggiori informazioni. Il che appunto non sempre fa il gioco del realismo» (Chion 2003, p. 104). Per quanto incompleta, la questione fondamentale del realismo sonoro potrebbe anche risiedere tutta in questi pochi elementi appena sbazzati.

D'altra parte il realismo è un problema di capitale importanza nella storia e nella teoria del cinema<sup>11</sup>, specificamente perché il *reale* è l'elemento irrinunciabile con cui il medium si deve sempre confrontare, anche se a volte implicitamente. Ed è una questione, quella posta dal realismo, che si ripropone ogni volta che ci si trova di fronte a un sostanziale cambiamento di possibilità percettive. Si tenga sempre presente che l'occhio e l'orecchio del cinema non agiscono mai in maniera neutra ma

---

<sup>11</sup> Per un inquadramento della questione, si veda Terrone, a cura, 2002, che distingue produttivamente, sulla scorta di una cospicua serie di testi teorici analizzati, tra *realismo materiale* (ovvero realismo come traccia, che prende l'impronta del reale), *realismo formale* (cioè come costruzione, dove il cinema offre un'illusione di realtà più vera del vero) e *realismo tematico* (che trae origine dai primi due ed elegge il dualismo realtà/pensiero a suo tema fondante). Si vedano, inoltre, studi classici come Bazin 1958-1962, Kracauer 1960, Comolli 1971-1972, Aumont, Bergala, Marie, Vernet 1983 e Lotman, Tsivian 1994. Walter Murch, con affabulante chiarezza, definisce il cinema come «un mezzo ideale per una rappresentazione ideale della realtà vista da vicino». Il cinema sarebbe in grado di unire «il realismo della letteratura e della pittura» al «dinamismo della musica» attraverso una nuova tecnologia. È attraverso questo filo logico, argomenta Murch, che si possono considerare Edison, Beethoven e Flaubert come i tre padri del medium (Ondaatje 2002, p. 81 e p. 78).

hanno sempre a che fare con un linguaggio che manipola, e in fin dei conti, costruisce il proprio *reale*. Lo aveva ben chiaro anche Bazin, che non a caso concludeva il suo famoso saggio *Ontologia dell'immagine fotografica* con un perentorio: «D'altra parte il cinema è un linguaggio» (Bazin 1958-1962, p. 10). Il realismo cinematografico, ma a ben vedere questo discorso vale per tutte le sue configurazioni estetiche, è un realismo che appartiene a una serie di pratiche e in definitiva allo stile, non certo ai contenuti. Una di queste pratiche, e lo si prenda come esempio emblematico, è quella del piano-sequenza, il modo migliore, per un cineasta come Pasolini, per dare conto attraverso il cinema, o meglio, come diceva lui stesso, attraverso ogni tecnica audiovisiva, della «lingua scritta della realtà» (Pasolini 1966). Per vedere e sentire la realtà nel suo dispiegarsi, argomenta Pasolini, l'unico modo possibile è attraverso la tecnica del piano-sequenza «che è il massimo limite realistico di ogni tecnica audiovisiva» (Pasolini 1967, p. 241)<sup>12</sup>.

Da un lato quindi sussiste il mondo e un *reale* che, lacanianamente, potremmo considerare irrepresentabile e mai del tutto conoscibile<sup>13</sup>. Dall'altro c'è un sistema di comunicazione con una sempre mutevole strumentazione tecnologica che tenta di darne conto. Il realismo, al cinema, vale per come il medium riesce a restituire, o ricreare, la cosiddetta realtà, attraverso il proprio specifico linguaggio. «Il problema», dice ancora Murch, «è che se registri il suono reale», per esempio, di uno spazio immenso come il deserto, questo «non ha niente a che vedere con l'*emozione* di essere lì». Quello che viene impresso sul dispositivo di registrazione è «un suono vuoto, sterile». Così, costruendo il suono di *The English Patient (Il paziente inglese, 1997)* di Anthony Minghella, Murch utilizza il «trucco di evocare attraverso i suoni uno spazio che è silenzioso», aggiungendo «rumori di insetti che, realisticamente, non avrebbero potuto esserci» (Ondaatje 2002, p. 103). Grazie a «un'intera gamma

---

<sup>12</sup> In questo breve, assai intenso saggio sul piano-sequenza a partire dal celebre filmato amatoriale sulla morte di John F. Kennedy, Pasolini argomenta come il cinema, o meglio la tecnica audiovisiva, sia «sostanzialmente un infinito piano-sequenza soggettivo in grado di vedere e sentire (un infinito piano-sequenza che finisce con la fine della nostra vita): e questo piano-sequenza, poi, non è altro che la riproduzione [...] del linguaggio della realtà: in altre parole è la riproduzione del presente (Pasolini 1967, p. 244).

<sup>13</sup> Anche uno studioso così diverso da Lacan come W.J.T. Mitchell definisce il *reale* «l'entità più evanescente mai conosciuta» (Mitchell 2006, p. 85).

di piccoli brusii e *presenze*» emessi da un popolo di insetti che non poteva essere fisicamente lì, Murch riesce così a creare un tessuto sonoro di grande impatto emozionale perché percepito come formidabilmente realistico. Nel cinema è sempre in atto una tensione stringente, un equilibrio da raggiungere fra un qualcosa di autentico e una metaforicità propria del suo linguaggio<sup>14</sup>. Un linguaggio che con gli anni, come s'è visto, si è fatto compiutamente audiovisivo, con tutte le problematiche che questo comporta in termini di realismo. D'altro canto se il cinema può mostrarci l'invisibile, perché non potrebbe farci ascoltare l'inaudibile? Anche se non li abbiamo mai ascoltati, non per questo la gamma sonora emessa dai dinosauri di *Jurassic Park* (Id., 1993) di Steven Spielberg ci appare meno realistica del barrito di un elefante di un qualsiasi documentario. La questione, allora, riguarda la contrapposizione tra presunta realtà e sistema dell'immaginario che ogni volta viene presupposto dal cinema.

Tornando a Bazin, lo studioso francese in qualche modo porta avanti un'istanza evolucionistica, facendo derivare l'immagine cinematografica da quella pittorica, in virtù di una comune esigenza di matrice realistica sulla base di una concezione prospettica della resa del reale. Bazin non è comunque così ingenuo e afferma perentoriamente che il cinema va ben al di là del discorso pittorico. E non solo. In un altro saggio capitale contenuto sempre nella raccolta *Che cos'è il cinema?*, il fondatore dei «Cahiers du cinéma» si chiedeva appunto che cosa venisse prima, se la realtà che percepiamo, e che comunemente crediamo esistere, o piuttosto il sistema

---

<sup>14</sup> Ondaatje 2002, p. 105: «Pensa allo stridore del convoglio della metropolitana sopraelevata del *Padrino* [*The Godfather*, Francis Ford Coppola, 1972]» racconta Murch al suo intervistatore, «quando Michael Corleone [Al Pacino] uccide Sollozzo [Al Lettieri] e il poliziotto, il capitano McCluskey [Sterling Hayden], nel ristorante italiano. È un rumore autentico, perché è un vero treno della metropolitana e perché sembra adatto a quel quartiere del Bronx, dove si trova il ristorante. Non ci chiediamo nemmeno che rumore sia, perché abbiamo visto così tanti film ambientati nel Bronx, dove si sente sempre quel rumore». Ciononostante, conclude Murch, quel suono, quel rumore «è metaforico, in quanto non abbiamo mai visto le rotaie e il rumore è forte in modo così abnorme da contrastare obiettivamente con quello che vediamo. Per essere così forte, la macchina da presa avrebbe dovuto essere sulle rotaie».

della realtà immaginaria che produce effetti altrettanto reali, come avviene col «furto ontologico» dei baffi da parte di Hitler a danno di Charlot<sup>15</sup>.

Due sono dunque le anime, spesso in conflitto, che s'incontrano: per un verso prende corpo l'idea di un suono capace di dare nuova vita all'immagine, un principio che si articola a partire dal suono magnetico e dalla possibilità di fissare i suoni della realtà esterna; dall'altro invece si afferma la possibilità di avere un suono come oggetto fondamentalmente di manipolazione, un suono che «si potenzia, si espande in modo abnorme attorno allo spettatore [...] acquistando una definizione e una precisione artefatta» (Valentini 2006, p. 99), inaudita finora, con il correlato mito dell'*high fidelity* che è così centrale per il nostro contemporaneo. La scelta per un suono cosiddetto realistico, dunque, che gli ingegneri del suono e i *sound designer* devono sempre operare è una scelta fra l'intelligibilità e la fedeltà. «Così l'apparente stabilità dello stile filmico classico, nel quale tutti i parametri sono subordinati alla narrazione, è costantemente minacciata da una tensione interna» (Elsaesser, Hagener, p. 153). Ma a confondere la percezione del realismo s'innesta un'altra questione propria del medium, la sincesi: il cinema ha creato, nel corso dell'istituzione del suo linguaggio, dei codici di verità, riguardanti la modalità attraverso cui si può dire cosa *fa* vero, che non hanno niente a che vedere con ciò che è vero. Come più volte ribadisce Chion, il cinema preferisce il simbolo, il suono-emblema, al suono della realtà<sup>16</sup>.

---

<sup>15</sup> L'articolo di Bazin è del 1945, s'intitola *Pasticcio o posticcio o il nulla per dei baffetti* ed è contenuto in Bazin 1958-62. «Non affermo evidentemente che Hitler abbia agito intenzionalmente. [...] Ma quando ci si chiama Adolf Hitler bisogna stare attenti ai propri capelli e ai propri baffi. [...] Imitando Charlot, aveva dato inizio a una truffa all'esistenza che l'altro non dimenticherà. Doveva qualche anno più tardi pagarla cara. Rubandogli i baffetti, Hitler si era consegnato mani e piedi legati a Charlot. Il poco d'esistenza che aveva tolto alle labbra del piccolo Ebreo avrebbe permesso a questi di riprendergliene ben di più, che dico, di vuotarlo interamente della sua biografia a profitto non esattamente di Charlot, ma di un essere intermediario, un essere appunto di puro nulla» (Bazin 1958-62, pp. 50-51).

<sup>16</sup> Chion 2003, p. 165: «Realismo: è la parola che spesso si associa all'arrivo del suono sincrono al cinema. Ma questo guadagno in impressione di realtà che sembra dare il suono delle voci e dei rumori, e di cui, dopo Bazin, parla Jean-Louis Comolli nella celebre serie di articoli *Tecniche et idéologie*, è subito sospetto, poiché le tecniche rapidamente messe a punto del doppiaggio, degli effetti sonori e della miscelazione dei suoni, offrono lo strumento per ricomporre artificialmente *a posteriori* il suono detto diegetico, ponendo così il problema, sempre fonte di vivaci polemiche, del suono in presa diretta, del vero suono delle riprese».

Ancora una volta il ribaltamento lacaniano di *fede* e *finta*, di cui si è rinvenuto il funzionamento, è qui perfettamente in azione<sup>17</sup>. La «finta possibile», agendo sul cinema e in maniera specifica sul cinema che s'è deciso di chiamare audiotattile, è il ribaltamento del meccanismo di fiducia che i sistemi Surround cercano di stabilire con il proprio spettatore. Sembra di sentire il sussurro di Tom Frost (Ian Holm) a Bill Lee (Peter Weller) in *Naked Lunch (Pasto nudo, 1991)* di David Cronenberg: «Read my lips»: peccato che non possiamo non notare che il movimento delle labbra che vediamo e le parole che effettivamente udiamo producono uno scarto lacanianamente insanabile: «io dico altro da ciò che il suono mi fa dire». C'è qui in nuce, per Chion, «tutta la storia del sonoro» (Chion 2003, p. 133).

Il cinema audiotattile prende corpo lì dove si sente più forte il corpo dello spettatore, in fibrillazione e alla ricerca di un nuovo equilibrio nella sfera risonante nei nuovi media<sup>18</sup>.

Se col digitale non possiamo più fidarci dei nostri occhi perché impossibilitati a ratificare il rapporto di somiglianza o affinità con quanto si trova dinanzi a essi (qual

---

<sup>17</sup> Lacan 1981, p. 44: «Per noi, la struttura della parola [...] è che il soggetto riceve il suo messaggio dall'altro in forma inversa. La parola piena, essenziale, la parola impegnata, è fondata su questa struttura. Ne abbiamo due forme esemplari. La prima, è *fides*, la parola che si dà [...] *Tu sei ciò che è ancora nella mia parola, e questo posso affermarlo solo prendendo la parola al tuo posto. Questo viene da te per trovarvi la certezza di ciò che impegno. Questa parola è una parola che impegna te.* L'unità della parola in quanto fondatrice della posizione dei due soggetti, è qui manifesta. [...] Il segno dal quale si riconosce la relazione tra soggetto e soggetto, e che la distingue dal rapporto tra soggetto e oggetto, è la *finta*, inverso di *fides*. Siete in presenza di un soggetto nella misura in cui ciò che dice e fa - è la stessa cosa - può essere supposto esser stato detto e fatto per fintarvi, con tutta la dialettica che questo comporta, ivi compreso che dica la verità perché voi crediate il contrario. [...] Ciò che il soggetto mi dice è sempre in una relazione fondamentale con una *finta possibile*, cui mi rinvia e dove ricevo il messaggio sotto una forma invertita». Per la radio e Welles, e un'applicazione del discorso lacaniano di *fede* e *finta*, si veda il terzo paragrafo del secondo capitolo del presente lavoro.

<sup>18</sup> McLuhan, McLuhan 1988, pp. 140-141: «Siccome l'uomo elettrico vive in un mondo di informazione simultanea, si trova sempre più escluso dal suo mondo tradizionale (visivo), in cui lo spazio e la ragione appaiono uniformi, connessi e stabili. Anziché con esso, l'uomo occidentale (legato alla visualità e all'emisfero sinistro) si trova in relazione costante con strutture di informazione simultanee, discontinue e dinamiche. L'atto uditivo, in quanto tale, si ha da ogni direzione contemporaneamente, in una sfera di 360 gradi. L'apprendimento avviene oggi, elettricamente, da tutte le direzioni contemporaneamente, in una sfera di 360 gradi, così che lo stesso apprendimento è stato riplasmato o recuperato, per così dire, in forma acustica. [...] Buona parte della confusione della nostra epoca deriva in maniera naturale dalla contraddizione tra l'esperienza dell'uomo occidentale alfabetizzato, da una parte, e il suo nuovo contesto di apprendimento simultaneo o acustico, dall'altra. L'uomo occidentale è scisso tra l'adesione a una cultura, o struttura, visiva e una uditiva».

è, davvero, la realtà?) dovremmo forse cominciare a fidarci delle nostre orecchie? La *high fidelity*, allora, forse consiste proprio in questo ribaltamento tra *fides* e *finta* e nell'impossibilità di potersi fidare tanto del visivo quanto del sonoro.

«Più si è realisti a livello percettivo, più ci si avvicina ai limiti della credenza» o della cosiddetta volontaria sospensione dell'incredulità. «Sono le convenzioni del cinema che allora non tollerano più questo eccesso di realismo» (Chion 2003, p. 104). Il registro del visivo è diventato progressivamente inaffidabile quanto il registro del sonoro, nel senso che non si può essere certi di nulla, non si può essere certi cioè se ciò che vediamo o ascoltiamo, sia davvero reale o meno. Grazie alla consistenza conferita dal Dolby e dal Surround esistono ormai sempre più oggetti sonori che quasi galleggiano nelle nostre sale, e che vivono di vita propria: «Con il suono, il mondo degli oggetti c'invade in modi alquanto sorprendenti» (Elsaesser, Hagener, p. 165).

«Ma il reale», si chiede allora Chion, in fin dei conti «qual è?». La risposta sembrerebbe definitiva: «come nei romanzi gnostici di Philip K. Dick, il mondo reale spunta a sprazzi, si rivela per qualche secondo - in questo caso, la realtà muta del cinema sonoro svelata in un lampo» (Chion 2003, p. 130).

Per Dziga Vertov, come s'è visto, le cose stavano diversamente. La macchina da presa non è una protesi dell'occhio, né tantomeno dell'orecchio: l'unione della macchina con l'occhio (e l'orecchio) deve creare un occhio (e un orecchio) non solo più potente, ma di natura profondamente diversa, in grado di vedere (e udire) cose mai viste (e udite) prima. Di conseguenza, l'immaginario squadernato dal cinema non può, non deve andare nella direzione del realismo: per Vertov l'aspetto fondamentale del processo artistico e del fare cinema è il processo che può portare alla verità, attraverso un cinema organizzato sulla ripresa dal vero, e fortemente formalizzato grazie a complesse operazioni di montaggio. L'uomo con la macchina da presa vertoviano guarda e ascolta meglio di chiunque altro perché è la macchina. Solo così si può realizzare il programma vertoviano e «cogliere la vita sul fatto». Programma quantomai antinarrativo e antifinzionale, che non ha niente a che vedere con il documentarismo (Montani 1999, p. 41) ma ha a che fare con una ricerca costante della verità attraverso un altrettanto costante processo di organizzazione del

mondo visibile e udibile. *Čelovek s kino-apparatom*, da questo punto di vista, allora, è a dir poco programmatico: l'uomo con la macchina da presa insegue il cosiddetto *reale*, perché il *reale*, come la *verità*, va inseguito e in quanto processo va continuamente realizzato. Lo si vede di più, il *reale*, lo si percepisce meglio proprio perché la macchina da presa lo *media*. È il *medium*, allora, che fa il *reale*. E da questo consegue che non c'è identificazione possibile, se mai riconoscimento, per questo il pubblico di *Čelovek s kino-apparatom* ride e si diverte, perché, semplicemente, si riconosce<sup>19</sup>.

### *3.4 Iper-realismo digitale*

«Il cinema nasce oltre la realtà» (Morin 1956, p. 15). E allora, forse, conviene ricominciare dalle origini per poterci spingere veramente *oltre*.

La questione del realismo è già tutta condensata nell'opposizione tra Méliès e Lumière. In un luogo di particolare e ispirata salienza teorica, ancora oggi di grande produttività epistemologica, Alberto Abruzzese faceva saltare in aria la presunta opposizione binaria (realismo *versus* fantastico) tra due dei maggiori esponenti del cinema delle origini, ovvero i fratelli Lumière e Georges Méliès. «L'esperienza di Méliès è fondante proprio in quanto si muove all'interno di uno sguardo precinematografico, laddove i fratelli Lumière affrontano immediatamente un'avventura nuova [...]. Infatti, mentre Méliès lavora sul suo stesso materiale teatrale, riproducendone le "finzioni", i fratelli Lumière indagano lo spazio urbano. Per questo motivo molti sono stati tentati di esemplificare in queste due esperienze i poli opposti del cinema fantastico, nel primo caso, e del cinema realistico, nel secondo. Niente di più errato, se davvero si vuole conservare una distinzione esemplificativa tra l'uno e l'altro cinema, poiché Méliès, proprio ricorrendo alla riproduzione di un materiale "fantastico" già esistente, perviene a un uso documentaristico della

---

<sup>19</sup> Di recente il regista teatrale britannico John Wright ha sottolineato che: «We laugh because we can see ourselves in that situation. We laugh because we understand and because we can share that understanding. Recognition is at the heart of the way we represent our humanity on stage. But it must be remembered that in art, all our representations of life, no matter how real they might appear to be, are the product of carefully made choices. Verisimilitude might be at the heart of recognition but isn't the key to theatrical truth. We want something more» (Wright 2007, p. 9).

macchina da presa, mentre i Lumière, ricorrendo a una riorganizzazione visiva della realtà, danno inizio a un nuovo processo di “falsificazione”, aprono lo spazio sino ad allora *agito* dallo sguardo, predispongono l’immaginazione all’uso di un materiale più ricco» (Abruzzese 1979, pp. 27-28). L’essenza del linguaggio cinematografico si articola proprio attraverso l’opposizione originaria tra l’uso documentaristico, la grande perizia tecnica della macchina cinematografica messa in campo da Méliès, e il processo di falsificazione della realtà nel tentativo di darle forma estetica da parte dei Lumière. Non è un caso, allora, che Schoedsack e Cooper, i due registi che nel 1933 diedero vita a *King Kong*, il film teoricamente più pregnante sul fantastico e che sancisce la consacrazione definitiva della tecnica degli effetti speciali, avessero una forte esperienza precedente come documentaristi.

La cinepresa, insomma, agisce come apparato di cattura del mondo e come macchina per la sua radicale trasformazione in immagine. Dallo stato di impronta allo stato di segno: con il meta-medium del computer, poi, dispositivo in grado di ri-mediare in modi differenti tutte le forme medialità, e ri-produrre il mondo, sganciandosi dalle sue contingenze, è ormai fatto assodato. È per questo che il realismo oggi è diventato nuovamente una questione dirimente, perché si ragiona ancora una volta sullo statuto epistemologico dell’audiovisione a partire da una possibilità tecnologica straordinaria come il digitale, che investe tutte le fasi delle filiera produttiva, oltre ad aver cambiato radicalmente l’immaginario mediale nel quale siamo immersi. Dal cinema come linguaggio per eccellenza della riproducibilità tecnica a medium della producibilità algoritmica<sup>20</sup>, dunque. Sono ancora più che valide e utili, allora, le parole di Béla Balázs che a proposito dello statuto di realtà del cinema ricordava una strana assonanza tra la cultura popolare cinese e il cinema hollywoodiano. Una leggenda della tradizione cinese racconta, infatti, di «un vecchio pittore che dipinse uno splendido paesaggio», così vivido e ben fatto che il pittore, «vinto da un ardente

---

<sup>20</sup> La letteratura sul cinema digitale e il nuovo statuto del medium è ormai assai vasta. Per il concetto di derivazione McLuhaniana di ri-mediazione proprio dei media digitali, tra *immediatezza* e *ipermediazione*, si veda Bolter, Grusin 1999; sul virtuale, Levy 1995; sul linguaggio e la cultura dei nuovi media, Flusser 1997, Manovich 2002, Girlanda, a cura, 2010; sul cinema digitale, Barjavel 1944, Brancato 2003 (in particolare, pp. 133-146), De Rubeis 2005, Frezza 2006 (pp. 403-439), Girlanda 2006, Amaducci 2007, Lipovetsky, Serroy 2007, Rodowick 2007, Uva 2009; sugli effetti speciali come dispositivo specifico del cinema, Fara, Romeo 2000, Bruno 2001.

desiderio, entrò nel dipinto e percorse il sentiero che egli stesso aveva tracciato. Camminò a lungo, inoltrandosi sempre più nel quadro sino a che scomparve dietro la montagna. E non fece più ritorno» (Balázs 1952, p. 42). Vengono subito alla mente opere che sfidano e cortocircuitano il *frame* situazionale (Goffman 1974) del rapporto canonico film-spettatore come, appunto, l'episodio intitolato *Corvi* del film di Akira Kurosawa *Yume (Sogni, 1990)* o *The Purple Rose of the Cairo (La rosa purpurea del Cairo, 1985)* di Woody Allen. Ma cosa c'entra il cinema hollywoodiano se, come ricorda sempre Balázs, «nell'ambiente culturale europeo non sarebbe mai potuta nascere una favola del genere»? Ecco la spiegazione del teorico ungherese: «Nella testa di un americano di Hollywood, invece, queste strane storie sarebbero potute nascere con estrema facilità. Le nuove forme d'arte cinematografica, che si svilupparono a Hollywood, dimostrano come quegli americani non osservassero da lontano, e con profondo rispetto, il mondo interiore del film: dimostrano che essi non lo ritenevano affatto inaccessibile né pensavano fosse dotato di una dimensione diversa da quella reale. Non per nulla essi inventarono l'arte che non conosce il concetto della composizione chiusa. L'arte cinematografica non soltanto rende superfluo il "raccolgimento" dello spettatore dinanzi all'opera d'arte distante da sé, ma crea nello spettatore stesso l'illusione di trovarsi al centro dell'azione, nei luoghi che il film rappresenta» (Balázs 1952, p. 43). Le due piste perseguite in questo senso dal cinema potrebbero conseguire la copia perfetta del mondo attraverso una rappresentazione il più possibile simile a esso, o captare la realtà grazie alla strumentazione leggera: a un cinema che manipola si opporrebbe un cinema che registra, a una linea della rappresentazione-illusionismo-simulazione si opporrebbe un versante costituito da riproduzione-sistemi leggeri-testimoni-e-archivi di ciò che ci succede (Quintana 2008). «In quest'ottica», chiosa Brancato, «le nuove tecnologie catturano una dimensione del desiderio che ha attraversato e caratterizzato l'individuo contemporaneo, fornendo soluzioni adeguate a una domanda tecnologicamente sempre più attrezzata» (Brancato 2003, p. 134). Il passaggio socio-culturale e tecnologico-mediale che ha portato, in anni chiave, tra il 1896 e il 1904, dal *cinematografo* al *cinema*, per usare la terminologia assai produttiva di Edgar Morin (Morin 1956, pp. 65-113) evidenzia, da un lato, il passaggio del cinema alla

sua dimensione più compiutamente spettacolare, e dall'altro il passaggio dalla presupposta posizione realista dei fratelli Lumière al cosiddetto cinema fantastico di Méliès, ovvero al sistema spettacolare più potente della prima metà del Novecento. «La tecnica e il sogno» d'altra parte, dice ancora Morin, «sono parenti naturali. Non si può situare il cinematografo, in nessun momento della sua genesi e del suo sviluppo, soltanto nel campo del sogno o soltanto in quello della scienza» (Morin 1956, p. 17). Il cinema, per dirlo in altri termini, è il solo linguaggio, «la sola arte che dipenda strettamente dalla tecnica» (Barjavel 1944, p. 35)<sup>21</sup>. Il cinema è sguardo e ascolto meccanico e prosegue e porta alle estreme conseguenze, nell'atto stesso della sua nascita, il desiderio di «riprovisione»<sup>22</sup>, ovvero di riproduzione meccanica della realtà, visibile e udibile, di matrice fotografica. Ma il cinema, occorre ricordarlo, è anche simulazione. Lumière a Méliès, ci ricorda Abruzzese, convivono e si sovrappongono sempre. Anche nel momento per la storia del cinema dove

---

<sup>21</sup> Sull'importanza del testo di Barjavel, per decenni obnubilato dalla critica e dalla teoria del cinema, si soffermano in particolare Abruzzese, nella prefazione all'edizione italiana del volume (ora anche in Abruzzese 2006, pp. 129-150), e Denunzio 2004, pp. 172-178. Solo per capire la lungimiranza straordinaria di un testo scritto all'inizio degli anni Quaranta, per una comunità a venire che è quella di noi spettatori del cinema digitale, si leggano solo questi brevi passaggi, che non possono non farci pensare all'oggi, all'Imax e ai dvd, ma anche a un *oltre* forse non così lontano: «Ci sembra che non si perverrà a una soluzione soddisfacente finché il cinema sarà schiavo di una pellicola piana che si chiama film. Trasformare un'immagine piana in immagine a tre dimensioni, anche proiettandola su uno schermo sferico, ci sembra non soltanto difficile, ma illogico. In verità, occorrerà trasformare direttamente in onde le immagini degli oggetti reali, poi queste onde in immagini virtuali. Queste immagini saranno materializzate senza lo schermo, o nel riquadro di uno schermo voluminoso e trasparente, forse anche immateriale, costituito, anche lui, da un fascio di onde». E ancora: «Quale sarà il nuovo mezzo di registrazione e di conservazione delle immagini? [...] Sarà forse basato sulla proprietà che possiedono talune materie di vedere modificata la loro struttura interna quando sono sottoposte all'azione di certe onde. Uno spettacolo di diverse onde si conserverà in un piccolo volume [...] e permetterà all'appassionato di conservare i suoi spettacoli preferiti, o di prenderli in prestito alla cineteca di quartiere, allo scopo di rivederli e risentirli, come si rilegge un libro amato» (Barjavel 1944, p. 59 e p. 68).

<sup>22</sup> Il neologismo «riprovisione», proposto da Marcello Walter Bruno, dà conto dell'insieme di tecnologie «di cattura del pro-ottico», che a sua volta potrebbe sostituire un'altra vetusta categoria, quella di profilmico. «Calcolando che il comportamento della *camera* (macchina fotografica, cinepresa, telecamera, videocamera) prescinde dall'utilizzo del supporto film» spiega difatti Bruno, «il termine "profilmico" andrebbe oggi sostituito con un più generico "pro-ottico": la realtà è ciò che passa senza manipolazioni attraverso strumenti scientifici per la riproduzione della visione umana». La riprovisione, comprendendo sia pratiche ottiche che elettroniche e digitali, va oltre il cinema, che a sua volta, dice ancora Bruno, «comprende pratiche non riprovisive», come «la cosiddetta animazione, che non a caso ha sempre occupato una casella autonoma nelle teorie e nelle storie del cinema» (Bruno 2001, p. 768).

maggiormente era presente un'adesione etica ed estetica alla cosiddetta realtà, il Neorealismo, non si poté prescindere dallo specifico tecnico del cinema, ovvero dagli effetti speciali<sup>23</sup>. Tutta l'effettistica sonora cinematografica, allora, pur derivando, come è ovvio, molte delle sue tecniche dal teatro e dalla radiofonia, centra il proprio obiettivo solo distogliendo l'attenzione dello spettatore dai procedimenti attraverso cui raggiunge l'effetto-meraviglia per esprimerne altri. E lo fa non solo per motivi estremamente pratici (non è facile far scoppiare una bomba in un teatro di posa), ma anche e soprattutto per ottenere una resa migliore. «Che l'equivalente degli effetti sonori, ricreare la vita con pezzi di legno, di tessuto, di metallo, sia possibile per l'immagine solo con artifici terribilmente costosi e complicati (creare la figura di E.T. al cinema!) illustra bene la differenza di statuto tra il sonoro e il visivo, e ci ricorda che l'orecchio in determinate condizioni è l'organo più ingannabile» (Chion 2003, p. 177). Hanno ragione allora Elsaesser e Hagener a sottolineare come «la nuova "viscosità" tecnologica o qualità "velcro" del suono» possa «aderire ad ogni sorta di sostanza materiale, ma anche semantica»: infatti, «questo tipo di suono è sempre in bilico sull'orlo della referenzialità, ma essendo transitorio, fugace e multi-direzionale è assai mobile nel modo in cui si collega a un'immagine come a un significato, o magari se ne distacca» (Elsaesser, Hagener, p. 165).

I campioni della linea realista, allora, da Griffith a Ejzenštejn, per intenderci, convivono con i portavoce della sperimentazione meliesiana. Come rinviene Manovich (2002), la breve storia dell'immagine digitale in movimento rimette in scena il destino del cinema stesso. Allora, vale davvero la pena ricordare che il cinema nasce *cartoon* e che oggi il laboratorio più autentico della sperimentazione audiovisiva è il *cinema d'animazione*. A compimento di un processo che ha messo produttivamente in circolo *cartoon* e *cinema live* che si può far risalire, genealogicamente, ancora una volta intorno a un anno cruciale, il 1977. La rivoluzione digitale ha inizio, da questa prospettiva, con la saga di George Lucas, che

---

<sup>23</sup> Bruno 2001, p. 789: «Quando i due protagonisti di *Ladri di biciclette* (Vittorio De Sica, 1949) vanno in giro per le strade di Roma a bordo di un camioncino, con la pioggia che disturba la visibilità tanto che un passante viene quasi investito, basta guardare con un po' d'attenzione per accorgersi che quella pioggia è realizzata in studio, il camioncino è fermo, il paesaggio scorre su un trasparente - e il passante non rischia davvero l'investimento, perché anche lui esiste solo sullo schermo di retroproiezione».

a partire dall'uscita di *Star Wars* pone in essere una crescente e potente relazione mediale tra cinema (non più, come detto, fulcro del sistema mediale) e computer. Con *Star Wars*, uno dei film che ha cambiato il volto del cinema contemporaneo, la storia del medium si ricapitola con un nuovo inizio, rilanciandosi più forte di prima, superando un profondo momento di crisi, che ha avuto inizio alla fine degli anni Cinquanta, con lo spostamento al centro dell'asse mediale della TV. È nel segno della Pixar che tutto questo si porta definitivamente a compimento<sup>24</sup>. Dal momento in cui viene introdotta, fino al suo perfezionamento, la tecnica del suono sincronizzato mette da subito in discussione l'aspetto che più affascina gli spettatori, e cioè un indubitabile «effetto di realismo», e lo mette in discussione svelando l'origine artificiale di questo effetto, e dunque della macchina cinematografica tutta. L'esempio del cinema di animazione sonoro, sotto l'aspetto specifico della sincronizzazione, come si è visto, è addirittura paradigmatico. Ai fini del nostro discorso, l'importanza di personaggi creati al computer è determinante perché essi appartengono a una dimensione ontologica *altra*, regolata da leggi diverse, in un mondo senza *analogon* (Di Marino 2008, p. 4). Eccolo all'opera il vero laboratorio della producibilità algoritmico-digitale. Qual è la differenza sul piano emotivo, oltre che percettivo, tra i fondali *realistici* di *Finding Nemo* (*Alla ricerca di Nemo*, Andrew Stanton, 2003), i giocattoli *realistici* della trilogia *Toy Story* (il primo lungometraggio, come si è detto, è del 1995, l'ultimo del 2010, Lee Unkrich), gli esseri umani *iper-realistici* di *The Incredibles* (*Gli incredibili*, Brad Bird, 2004)? Gli appartenenti a questi gruppi sono differenti, pur condividendo «ontologicamente la

---

<sup>24</sup> La casa di produzione di Emeryville, nella baia di San Francisco, ha rivoluzionato in maniera irreversibile il segno del *cartoon* contemporaneo e rilanciato in maniera fortissima il cinema d'animazione a livello mondiale. Dal primo film completamente realizzato in computergrafica 3D, *Toy Story* (Id., John Lasseter, 1995) alla sua acquisizione, dopo una lunga collaborazione, da parte della Disney nel 2005, pur con tutte le garanzie riguardanti l'indipendenza produttiva, la storia della Pixar Animation è ben raccontata in Aicardi 2006. Per una discussione mediologica sulla centralità della Pixar nelle discussioni del cinema contemporaneo si veda Frezza 2006, pp. 418-421. Qui si vuole solo ricordare che la nascita della Pixar è targata, ancora una volta, George Lucas. Nel 1979, infatti, forte del successo di *Star Wars*, Lucas decise di dar vita a una società che sviluppasse effetti di computer grafica. Nacque così la Pixar, divisione della Lucas Film, affidata a due ricercatori, Edwin Catmull e Alvy Ray Smith, ai quali si affiancò il regista d'animazione John Lasseter, formatosi non a caso alla Disney, e oggi direttore creativo sia della Pixar che della Walt Disney. Nel 1986, poi, la Pixar venne comprata per 5 milioni di dollari da uno dei fondatori di Apple, Steve Jobs, altro nome fondamentale per lo sviluppo tecnologico-mediale del nostro contemporaneo.

stessa natura di essere realizzati al computer», e seguono leggi concettuali diverse (Di Marino 2008, p. 4). Il fondale marino dove nuota Nemo, l'essenza e la consapevolezza di essere giocattoli di Buzz Lightyear e Woody, lo status di supereroi mimetizzati in un'America di provincia dei personaggi del film di Bird, seguono leggi narrative diverse e per questo possono apparire più o meno realistici. Il loro realismo, cioè, non dipende dal loro statuto di immagini digitali e animate<sup>25</sup>. Il grande, irreparabile difetto di buona parte dell'animazione mainstream, oggi, è il tentativo ottuso di dimostrare quanto il computer possa imitare perfettamente la realtà. Le immagini di sintesi, chiosava Manovich già qualche anno fa, sono fin troppo perfette. E addirittura, «paradossalmente, possiamo anche dire che sono *troppo reali*» (Manovich 2001, p. 255). Essendo svincolata dai limiti, sempre presenti, della visione umana e, di conseguenza, di quella fotografica, l'immagine sintetica deve seguire un'altra logica. Ha ragione Manovich, allora, a sottolineare che le immagini sintetiche e digitali generate al computer non seguono affatto un tipologia di rappresentazione di serie inferiore rispetto alla nostra realtà, ma sono «una rappresentazione realistica di una realtà diversa» (Manovich 2001, p. 255). La competizione tecnologica con il fotorealismo della realtà, da parte del cinema d'animazione più attrezzato, sconta una cattiva ideologia pseudo-realistica<sup>26</sup>. Il fotorealismo 3D, in particolare nella configurazione spettacolare della grandiosità percettiva dell'Imax, porta a compimento quelle politiche dell'*immersività* che almeno dagli anni Cinquanta in avanti, ricorsivamente, sono sempre state al centro

---

<sup>25</sup> Quello che ci insegna l'animazione digitale in computer grafica 3D della Pixar, insomma, è che non siamo più da tempo dalle parti dei personaggi di *Who Framed Roger Rabbit?* (*Chi ha incastrato Roger Rabbit?*, Robert Zemeckis, 1988); che differenza ci sarebbe, allora, tra Obi-Wan Kenobi, Yoda, Jar Jar Binks (*Star Wars*), il Gollum di *The Lord of the Rings (Il Signore degli anelli)*, Peter Jackson, 2001-2003) o i personaggi della Pixar? Il digitale produce immagini di sintesi che hanno come unico referente una manipolazione algoritmico-numerica. Nel mondo della sintesi digitale tutti questi personaggi hanno un unico statuto ontologico e un unico rimando referenziale che va al di là del pro-ottico. A cambiare cioè non è la fenomenologia del cinema ma la sua ontologia. Il cinema con il digitale, e l'animazione ce lo dimostra in maniera lampante, ci chiede di trovare nuove cornici interpretative per scandagliare la forma e la sostanza dei film.

<sup>26</sup> Anche Rodowick si pone la stessa domanda: «C'è molto da imparare dal fatto che il realismo "fotografico" rimanga il Santo Graal dell'immagine digitale. Se il digitale è un processo così rivoluzionario di creazione di immagini, perché il suo obiettivo tecnologico ed estetico è quello di diventare percettivamente indistinguibile dal precedente modo di produrre immagini?» (Rodowick 2007, p. 29).

della sperimentazione audiovisiva. Se infatti nel 1953 con il CinemaScope, come s'è visto, s'inaugurò un ampliamento della superficie spettacolare grazie alla tecnologia anamorfica per far fronte alla diffusione del piccolo schermo televisivo, successivamente si diffusero in questa direzione varie tipologie di sperimentazione audiovisiva<sup>27</sup>, come ricorda Youngblood nel suo celebre *Expanded Cinema*. Oggi la capacità di far immergere gli spettatori nel mondo cinematografico, connessa alle sperimentazioni grandiose degli anni Cinquanta, Sessanta e Settanta è rilanciata nuovamente grazie ad *Avatar* (Id., 2009) di James Cameron. Punta di diamante della spettacolarità hollywoodiana, *Avatar* è il primo lungometraggio autenticamente progettato per la visione 3D in Imax ed è girato con una avveniristica cinepresa 3D capace di far vedere in diretta al regista sia l'attore in movimento nello spazio da ri-arrangere sia i fondali che non sono più set vuoti. Il grande limite che l'immenso progetto di Cameron sconta, però, è che l'immersività nella quale viene risucchiato lo spettatore è tutta spesa sul lato ottico. Pur avendo realizzato un grande lavoro di teoria del visivo, il regista di *Titanic* (Id., 1997) non riesce a sfondare anche sul piano del sonoro, e quindi fallisce l'obiettivo di dare vita a un compiuto, rivoluzionario lavoro audiovisivo. Ma torniamo all'animazione. La Pixar di Lasseter, si diceva, non vuole competere con l'immagine dal vero, ma vuole rendere il più reale possibile un mondo che di per sé, ontologicamente, resta fantastico e appannaggio dell'immaginazione. «La qualità delle animazioni Pixar», infatti, «straordinariamente articolata sul piano narrativo-visivo-sonoro [...] interagendo in modo incantevole con l'immaginazione di infanti e adulti, si manifesta nel suo valore formativo» (Frezza 2006, p. 420), e ci riesce proprio perché si smarca chiaramente dal cinema live. Realtà significa quindi non ricerca di una fantomatica pura mimesi ma precisione, ricerca dei dettagli, lavoro sui particolari, fluidità nei movimenti dei personaggi, cura e messa a punto delle azioni, descrizione e organizzazione degli eventi. È per questo che il mondo di *Monsters Inc.* (*Monsters & Co.*, Pete Docter, 2001), quello di *Cars* (Id., John Lasseter, 2006) o di *Ratatouille* (Id., Brad Bird, 2007) sono mondi di

---

<sup>27</sup> Se ne ricorda solo una, tra le più eclatanti: negli anni Sessanta Stan Vanderbeek mise a punto a New York il Movie Dome Theatre, uno schermo-cupola. Gli spettatori si dovevano posizionare, sdraiati, al di sotto di questa sorta di cielo stellato audiovisivo, facendo esperienza di cinema con una posizione del corpo che favoriva il sonno, più che il sogno a occhi aperti.

grande realismo, perché coniugano storie di straordinaria tenuta narrativa a una miriade di particolari e dettagli tecnici, dalla conformazione degli oggetti e dei personaggi alla credibilità delle ombre, dalla plasticità delle pose fino a qualsiasi movimento di camera e a qualsiasi simulazione di ottiche e messe a fuoco. In realtà per quest'ultimo aspetto la situazione è completamente ribaltata, ed è il cinema dal vero a poter simulare attraverso il computer inquadrature prima pressoché impossibili da realizzare. E per rendere il mondo dei suoi cartoni animati più vero del vero – è questo il sotteso ideologico di ogni film che voglia dirsi realista – la Pixar lo fa attraverso un approccio audiotattile e sinestesico. L'esempio ultimo e più riuscito in ordine di tempo è fornito proprio da *Ratatouille*, con il corredo di odori, gusti e sapori che la narrazione offre ai sensi dello spettatore.

Il cinema, allora, «arte del visibile, o meglio arte del mostrare l'impossibile» dimostra come il realismo non appartenga all'«ordine della realtà, ma a quello della *poiesis* artistica» (Bruno 2001, p. 785 e p. 784). Il reale, insomma, non può essere rappresentato<sup>28</sup>, solo la rappresentazione può esserlo. Come suo malgrado dimostra *Redacted* di De Palma, forse il film che più di ogni altro nei primi anni del Duemila fa i conti con i limiti del realismo e il concetto di irrappresentabilità. Sin dai titoli di testa, dove a una a una, in cerca di un segnale dell'enunciazione che sappia ridarci un effetto-realtà, vengono cancellate tutte le parole che normalmente formano il messaggio iniziale che dice agli spettatori che ci troviamo di fronte a un film («This film is entirely fiction», e così via). I fatti raccontati dal film sono successivi al caso Abu Ghraib, evento mediatico che ha cortocircuitato l'auto-documentazione con la denuncia di fatti osceni, come le torture dei militari statunitensi a presunti terroristi nei centri di detenzione di Guantánamo. In *Redacted* il regime della rappresentazione del film è costituito da una serie di sfoglie narrative che appartengono a media

---

<sup>28</sup> È quanto accade quando il cinema ha provato ha raccontare uno degli eventi più irrepresentabili del Novecento, la Shoah. Un Alfred Hitchcock che all'epoca aveva già girato molti dei suoi capolavori partecipò al film di montaggio di Brian Blake, promosso dall'ufficiale inglese Sydney Bernstein, *Bergen Belsen Liberation*, subito dopo la liberazione del campo di concentramento. L'apporto di Hitchcock si rivelò fondamentale, ma per quanto i suoi sforzi fossero tutti concentrati nella direzione di rappresentare il reale, il risultato finale sembrerebbe però falsificarlo, per eccesso di evidenza, per così dire. Il film, poi, concepito per il pubblico tedesco, non uscì, se non decenni dopo, nel 1985, col titolo di *A Painful Reminder: Evidence for All Mankind*. La sua diffusione nel 1945, infatti, si argomentò all'epoca, avrebbe ostacolato il periodo di stabilizzazione del paese.

diversi, che cercano di restituire l'opportunità, problematica, di poter raccontare attraverso diversi filtri finzionali (il diario di guerra con la cinepresa digitale di uno dei soldati con cui si apre il film, *Don't Tell Me Lies*, il finto documentario, reale nella diegesi, *Barrage*, le videochat, la diffusione di filmati su YouTube) la realtà di un evento extra-filmico purtroppo veritiero, lo stupro e lo scempio di una ragazzina di quattordici anni e della sua famiglia, da parte di un gruppo di soldati statunitensi durante la campagna in Iraq del 2006. «La telecamera non mente mai», dice Angel Salazar (Izzy Diaz) ai suoi commilitoni mentre li filma e registra per *Don't Tell Me Lies*; «Cazzate, la telecamera mente sempre!», gli risponde uno dei soldati. A sostanziare questo discorso proprio è la costruzione del sonoro del film: la prima volta che entra la musica in *Redacted* («una musica triste di sottofondo», come commenta in un'intervista De Palma), lo fa per segnalare la *mise en abîme* del documentario nel documentario, quando cioè noi spettatori vediamo in scena il finto documentario *Barrage*. Subito dopo, poi, inizia, sempre ad accompagnare *Barrage*, la “Sarabanda” di Georg F. Händel, resa famosa al cinema, e quindi rimando interno inevitabile ed esplicito, da *Barry Lyndon* di Stanley Kubrick, segnalando quindi l'artificiosità di *Barrage* e contrapponendo, quindi, anche e soprattutto grazie al livello del sonoro, il processo di costruzione del reale di *Redacted* con un film smaccatamente costruito e artefatto come il capolavoro kubrickiano.

### *3.5 Le tecnologie di fonofissazione digitale*

Nel 1983 Lucas, per proteggere e verificare la qualità della post-produzione audio, mise a punto, insieme al suo ingegnere Tomlinson Holman, la certificazione THX, volta a garantire l'alto standard necessario per gli impianti di diffusione dell'audio nelle sale. Quelli erano anche gli anni del riassetamento delle sale cinematografiche e la nascita delle multi-sale<sup>29</sup>, per cui si tornò nuovamente, come accade a ogni nuovo

---

<sup>29</sup> Per uno studio complessivo sull'argomento, si rimanda a Casetti, Fanchi, a cura, 2006. La considerazione preliminare è che gli spettatori oggi non possono assomigliare più di tanto «agli avventori dei cinema primitivi», anche se, come ricorda Pedullà, già alcuni tra i primi critici e giornalisti che si occuparono del nuovo medium individuarono una caratteristica che è ancora propria dei visitatori dei cineplex dei nostri tempi: «Il pubblico non va al cinema per sognare, ci va per divertirsi» (Pedullà 2008, p. 133 e p. 30).

ciclo tecnologico che riguarda il cinema, a una piccola guerra per gli standard. Nel 1986 si afferma il Dolby SR (Spectral Recording) che sostituisce il Dolby Stereo. Nel successivo sistema Dolby Digital AC3 messo a punto nel 1992, la traccia audio digitale è incisa direttamente sulla pellicola, alla destra del fotogramma. A differenza, invece, del sistema DTS (Digital Theater System) della Universal Pictures del 1993, che vede allogato sulla pellicola un timecode che ne garantisce la sincronia, collegato a una serie di cd contenenti la colonna sonora non compressa. Il sistema SDDS (Sony Dynamic Digital Sound) della Sony, sempre dello stesso anno, scrive le informazioni sonore ancora una volta sulla pellicola, su entrambi i lati del fotogramma, in modo da consentire al processore una lettura parallela di entrambe le tracce per ottimizzare i dati sonori riproducibili. «Nella logica attuale del cinema digitale, in cui reciprocamente s'integrano l'immagine simulata e il Dolby surround (amplificando l'orizzonte percettivo in sistemi e coordinate attive in strati molteplici)», commenta Frezza, «i suoni investono un flusso che ha il vigore di masse e di volumi che agiscono pressantemente; l'occhio e lo sguardo vi si direzionano quasi implacabilmente ma anche vi trovano fonti d'energia e una libertà di *scrutare* dapprima impensabili. In tal senso, suono, musica e voce trasvalutano se stessi, dando luogo a una incessante metaforicità» (Frezza 2006, p. 58). Grazie ai nuovi modi di registrazione e riproduzione del suono, il cinema insomma cambiò pelle, e questo avvenne in parallelo alla diffusione della modalità produttivo-distributiva del cosiddetto cinema-blockbuster, di cui anche in questo senso un film come *Star Wars*, con l'immaginario della doppia trilogia a cui diede la stura, costituisce un modello al quale si è successivamente guardato con estremo interesse. Accanto a *Star Wars*, poi, svariati film degli anni Settanta contribuirono a rivoluzionare il cinema anche grazie allo straordinario uso del sonoro. Si prendano due esempi irrinunciabili come *Nashville* (Id., 1975) di Altman, con la ricerca costante di una polifonia verbale ottenuta grazie a un sistema di microfoni indossati dagli attori, che consentiva loro di muoversi liberamente lungo il set come mai prima di allora, e *Apocalypse Now* (Id., 1979) di Coppola, con i suoni delle pale degli elicotteri che fendevano l'aria della sala cinematografica fino alla scena cult del bombardamento del villaggio vietnamita, sequenza miscelata con il tema della

“Cavalcata delle Valchirie” di Wagner. Ma, forse, l’importanza decisiva del film di Coppola la si coglie proprio nei momenti in cui gli altoparlanti finalmente tacciono per lasciare il campo alla voce roca, profonda, da strumento solista<sup>30</sup> dei monologhi finali del colonnello Kurtz (Marlon Brando).

Con il Dolby poi si assiste a una vera e propria riaffermazione della presenza fisica del suono. «Negli spazi sonori multisala del Dolby, [...] i suoni si ammucciano e si dispongono come gli oggetti nello spazio visivo pre-rinascimentale; il vuoto che separa questi corpi non è costruito. Ma la finezza temporale del suono (l’immagine, al contrario, si accontenta di una campionatura-tempo grossolana) permette a più strati sonori di agire sull’attenzione a livelli diversi di velocità» (Chion 2003, p. 95). Ma prima del Dolby non si può non citare l’esperienza del Sensurround della Universal, un dispositivo tecnologico reso celebre da *Earthquake* (*Terremoto*, 1974) di Mark Robson, consistente in quattro altoparlanti aggiuntivi posizionati nei due angoli dietro allo schermo. Gli altoparlanti erano sincronizzati e controllati da un’ulteriore colonna sonora ottica aggiunta a quella magnetica a quattro piste del 35mm Panavision e in dati momenti, particolarmente significativi, sgorgavano impulsi a bassa frequenza che davano al pubblico un effetto di vibrazione in grado di restituire realmente la sensazione dello sconvolgimento fisico messo in scena. Il sistema, particolarmente esoso, venne utilizzato in qualche altro film catastrofista e bellico, ma ben presto venne sostituito dal perfezionamento della stereofonia e dall’avvento del Subwoofer, e dall’estensione sensoriale progressiva che aprì la strada ai nostri suoni più contemporanei. Nel 1980 la Sonics Associates aveva già iniziato le ricerche per il sonoro digitale. Da queste sperimentazioni sarebbero nati l’Imax Digital Sound System nel 1988, basato sul DDP (Digital Disc Playback System), ripristinando ancora una volta un sistema collegato questa volta a diversi cd sincronizzati alla proiezione del film. Nel 1993, poi, arrivò l’Imax 3D Sound System con dieci canali, otto piste connesse a quattro cd, con in aggiunta delle cuffie distribuite agli spettatori per il Personal Sound Environment, con un effetto supplementare di individuazione sul posto del punto d’ascolto in sala. «See more,

---

<sup>30</sup> Inutile sottolineare che a coordinare il team per il montaggio del film, e a curare personalmente quello sonoro, c’era Walter Murch.

hear more, feel more»: è questo lo slogan dell'«ultimate movie experience». Schermo gigante, apparecchiatura sonora iper-potente e mai così avvolgente promettono ipoteticamente un coinvolgimento sensoriale mai offerto prima. D'altra parte, per ora, la diffusione delle sale Imax è ancora troppo lenta per poter parlare di ulteriore rivoluzione nell'esperienza cinematografica. Nei circuiti normali, comunque, la sperimentazione digitale è continuata eccome, e nel 1991 venne introdotto nei circuiti il Dolby Stereo Digital (SR-D) magnificato da un film che rilancia lo spettacolo hollywoodiano, *Batman Returns* (*Batman - Il ritorno*, 1992) di Tim Burton. Il Dolby Stereo Digital si affermò ben presto come standard internazionale. Fu la conferma del sistema 5.1, con sei canali digitali discreti e due surround posteriori, modulati in sinistro e destro, che rendevano la sala cinematografica un luogo di ascolto mai così avvolgente. Ben presto altri sistemi concorrenti, come s'è visto, rilanciarono la guerra per lo standard. In realtà, la perdita di standardizzazione del suono contemporaneo è, per ora, una realtà innegabile, che a ogni modo non frena anzi rilancia la sperimentazione. Una sfida raccolta di recente ancora una volta da Lucas che per gli ultimi episodi della sua saga da lui diretti, *The Phantom Menace* (*La minaccia fantasma*, 1999), *Attack of the Clones* (*L'attacco dei cloni*, 2002) e *Revenge of the Sith* (*La vendetta dei Sith*, 2005) inaugura un nuovo sistema, il Dolby Digital Surround Ex, ovvero Extended, un perfezionamento ulteriore del precedente.

Grazie a questa dilatazione percettiva sempre crescente è possibile padroneggiare un'apparente imprecisione e confusione dell'ambiente sonoro. *Alien* (Id., 1979) di Ridley Scott è un film che gioca moltissimo col suono. L'alieno, nota Chion, è il «depositario del Grande Orecchio in un cinema in cui, grazie al Dolby, ci sono più suoni da sentire, e dove a sentire di "più" non c'è altro che un animale o un robot» (Chion 2003, p. 101). Oggi, grazie al digitale e ai nuovi sistemi di fonofissazione, non ci si può certo fermare alle pur necessarie sollecitazioni di Pierre

Schaeffer che con le sue «presenze acustiche»<sup>31</sup> ha per tempo tracciato una rotta di grande interesse teorico che Chion sta ancora fruttuosamente percorrendo. Con la diffusione negli anni Sessanta della radio, dei dischi e di tutta la conseguente pletora di mezzi di registrazione, trasmissione e riproduzione del suono Schaeffer aveva ben individuato che la battaglia col visivo era in un momento capitale dello scontro. Oggi gli oggetti sonori che sembrano danzare autonomamente nelle moderne sale cinematografiche (come negli attrezzati salotti di casa nostra) ripropongono la questione. Così come il loro occultamento, d'altra parte. Come non pensare al grido mancato della Signora dei gatti (Miriam Karlin) in *A Clockwork Orange* che Kubrick provvede a celare subliminalmente alle nostre orecchie inserendo immagini in stile pop-art di una donna a bocca spalancata, così da far scattare nella memoria di ciascuno di noi i ricordi delle urla che abbiamo sentito al cinema e non solo?

Altro snodo tecnologico, da non dimenticare per comprendere fino in fondo il compimento dell'immaginario e del desiderio del pubblico nei confronti del Dolby, è il lancio da parte della Sony nel 1979 del walkman<sup>32</sup>. Col Dolby noi spettatori siamo al centro dello spazio acustico ovunque ci sediamo, al cinema, come nel salotto adeguatamente attrezzato della nostra abitazione, portando a compimento, dunque, le pratiche di fruizione proprie del walkman. Si pensi alla scena di *La boum (Il tempo delle mele, 1980)* di Claude Pinoteau quando Mathieu (Alexandre Sterling), durante il frastuono assordante di una festa, copre le orecchie di Vic (Sophie Marceau) con le cuffie di un walkman e le fa ascoltare il tema portante del film, la canzone "Dreams are my reality". Vic non può far altro, così isolata grazie al dispositivo della Sony in uno spazio di immaginario romanticismo, che acconsentire al ballo offertole da Mathieu. Come oggi immersi nel Dolby Surround siamo sempre al centro dello

---

<sup>31</sup> Vengono in mente gli oggetti sonori di film i cui personaggi sembrano fantasmi, spettri o extraterrestri che grazie alle tecnologie di spazializzazione «passeggiano nella sala cinematografica attraverso gli altoparlanti» (Chion 2003, p. 106). L'esempio migliore degli ultimi anni è il dickiano *The Others* (Id., 2001) di Alejandro Amenábar, che sfida la competenza sonora dello spettatore cui viene richiesto di capire cosa stia avvenendo nella diegesi facendosi strada in un mare difficilmente definibile di suoni.

<sup>32</sup> Sulla specificità del dispositivo del walkman, nella dimensione tra suono, musica e rumore, si veda Frezza 1990.

spazio sonoro<sup>33</sup>, così ieri «lo spazio esterno del walkman» diventava «lo spazio interno» di chi lo indossava (Elsaesser, Hagener, p. 163).

Ma è in un film unico come *Blade Runner* (Id., 1982, Ridley Scott) che il cinema audiotattile dimostra come una stratificazione di svariate piste sonore possa mettere in scacco il visivo<sup>34</sup>. Il film tesse una tramatura audiovisiva che svolge il filo guida del senso attraverso il motivo dominante del suo impasto sonoro. In questo senso *Blade Runner* anticipa fortemente il ruolo che il digitale sonoro avrà di lì a poco. Il digitale introduce, infatti, una sonorità che ha i suoi esempi archetipici in film come *Blade Runner* e *THX 1138*, una sonorità percettivamente materica, grazie alla dinamica e alle modalità di diffusione dei suoni che riesce a restituire, nonostante l'assoluta mancanza di una sorgente reale. È la radicalità del suono digitale: la copia, per la codifica dei dati in valori astratti, è davvero fedele all'originale. Su questa strada, un film di difficile definizione come *Blade Runner*, che sa muoversi tra fantascienza, noir e action movie, apre la strada a tantissimo cinema che di lì a poco caratterizzerà i decenni degli anni Ottanta e Novanta, grazie proprio a una sorta di apparentemente paradossale analogia materica, su base elettronica, tra gli effetti sonori e la musica sintetica di Vangelis, tanto da offrire la possibilità al direttore del suono, Graham Hartstone, di realizzare un impasto rumore-suono-musica-parola davvero unico. Pensiamo poi solo all'incredibile e inaudito tessuto sonoro che conferisce credibilità, con le sue onomatopее acustiche, a film d'azione come la serie

---

<sup>33</sup> L'introduzione e la diffusione nel mercato mondiale del walkman dimostrano quanto sostiene Chion a proposito della scarsa fondatezza del ritenere l'avvento del Dolby come un evento scollegato dalla storia dell'innovazione tecnologico-mediale del cinema: «Il Dolby non è Gesù Cristo: non se ne può raccontare la storia con un prima e con un dopo. Si è compiuto progressivamente. Compatto all'inizio [...] chiuso in una banda stretta di frequenze dove era difficile sistemare tutte le sue parti costitutive, voci, musica e rumori, il suono si è lentamente allargato. [...] L'allargamento della banda di frequenze, il raffinamento delle tecniche di miscelazione del suono, trasformazione quantitativa lineare, hanno avuto delle conseguenze sotto forma di salti qualitativi impreveduti, [...] permettendo ancor meglio la polifonia, la co-abitazione paritetica di più strati sonori» (Chion 2003, p. 94).

<sup>34</sup> Chion 2003, p. 94: «Mentre l'immagine cinematografica, salvo qualche tentativo sempre occasionale di schermo diviso [...] o di sovrimpressioni prolungate, resta quasi sempre *una*, il suono è sempre stato *plurale*. Si doveva almeno gerarchizzarlo in modo diverso, far tacere il rumore del mondo nei dialoghi, attenuare la musica. Ma in alcuni film degli anni Ottanta come *Blade Runner* di Ridley Scott, l'audio esiste su due, tre, quattro strati di uguale presenza, il visivo è solo uno strato in più, non sempre il principale. In questo grande acquario sonoro, l'immagine talvolta galleggia, povero pesciolino».

cinematografica *Mission: Impossible*; arrivata attualmente al terzo capitolo. I tre registi che si sono succeduti, De Palma (1996), Woo (2000) e Abrams (2006) miscelano le più avanzate tecnologie per restituire un universo dalla grande complessità e costruzione audiovisiva dell'immagine-movimento, attraverso un'esplosione di segni sonori. O si pensi ancora a un fallimento commerciale come *Last Action Hero* (Id., Jack McTierman, 1993) che non ha impedito affatto la diffusione del sistema sonoro che sponsorizzava, il Sony Digital Dynamic Sound.

Su un altro versante, diversissimo ma altrettanto importante, agisce tutto il cinema di David Lynch. «Che l'orecchio e l'ascolto siano al centro del cinema di Lynch è cosa difficile da non riconoscere», sottolinea opportunamente Chion (1992, p. 212). Solo per fare qualche esempio, pensiamo a Dale Cooper (Kyle MacLachlan) che durante tutta la serie di *Twin Peaks* (due stagioni, 1990-91) si confida a un registratore di nome Diane sul quale continua a registrare finanche in punto di morte; o al Lynch regista che sul set indossa spesso le cuffie che lo collegano alla voce dell'interprete e che anche se non accreditato sovrintende sempre al sonoro dei suoi film; o nella già ricordata scena del club Silencio di *Mulholland Drive*, dove il playback messo in atto dal regista statunitense funziona come «una sorta di musica del cervello prodotta da un fonografo che scorre sui solchi cranici delle due donne, raccontando la loro tragedia» (Grespi 2008, p. 125); o ancora, all'orecchio tagliato di *Blue Velvet* (*Velluto Blu*, 1986), metafora perfetta ed evidente di una porta che dall'interno del corpo offre un varco verso l'esterno di un'altra dimensione. Una dimensione straniante che conduce dalla tranquilla cittadina di provincia, inizialmente descritta dal film, a un mondo ben poco rassicurante, dove si svolge una storia intrisa di violenta depravazione. Il tutto concentrato come in una malefica biosfera sin dalla sequenza iniziale. Dopo una serie di inquadrature iper-realistiche, dai colori sgargianti e dalla messa in scena assai artefatta, Lynch si sofferma su un uomo che innaffia il suo giardino. La melodica e spensierata canzone di Bobby Vinton, che dà il titolo al film, sulla quale è costruita la sequenza, e che tornerà in più momenti nel corso del film, quando verrà cantata anche da una delle protagoniste, Dorothy Vallens (Isabella Rossellini), viene disturbata dal rumore eccessivamente cupo della pompa d'acqua inquadrata in primo piano, il cui tubo si sta annodando. La sovrapposizione

momentanea delle due sonorità, così diverse, preannuncia il disastro. L'uomo, difatti, all'improvviso ha un infarto, e cade a terra. A questo punto, lo sguardo di Lynch, attraverso una carrellata che entra tra i fil d'erba del giardino, cambia registro. La musica sfuma fino a cessare e, attraverso sempre un movimento in avanti della macchina da presa, si arriva in un mondo sotterraneo dove un gruppo di rumorosi scarafaggi neri lotta fra loro. Il mondo della superficie patinata lascia così il posto al mondo dell'obbrobrio, a un osceno che preannuncia il prosieguo della storia. Spesso nel cinema di Lynch gli eventi precipitano all'improvviso e il modo in cui l'orrore prende il sopravvento, o il domestico lascia spazio al perturbante, avviene attraverso un cambio di marcia segnalato dall'universo sonoro. Pensiamo anche all'uso del silenzio e della dilatazione temporale in un altro suo film, *The Straight Story* (*Una storia vera*, 1999): ancora una volta la musica sfuma, ma questa volta non lo fa per lasciare il posto all'inquietudine straniante dei rumori del sottosuolo, ma per dare modo al silenzio di irrompere. Un carrello in avanti – uno dei movimenti di macchina tipicamente lynchano – ci fa avvicinare lentissimamente alla casa di Alvin Straight (Richard Farnsworth). All'improvviso si sentono dei passi e subito dopo un forte tonfo. Una caduta banale viene trattata audiovisivamente in modo inquietante. A rendere sottilmente straniante questa scena, e l'intero film, infatti, è proprio l'uso fuori dall'ordinario della sonorità, *in primis* attraverso il silenzio e l'immobilità. Ogni piccolo rumore che il signor Straight produce, poi, è parossisticamente amplificato, al punto da apparirci, nel contesto di un film così silenzioso, fuori luogo, come se provenisse da un'altra dimensione, e dunque disturbante. Sin dal suo primo film, *Eraserhead* (Id., 1976), Lynch s'interroga sul luogo dal quale provengono i rumori e i suoni che appaiono ai suoi spettatori così inquietanti e stranianti. Per rimanere su quest'ultimo titolo, infatti, verrebbe da chiedersi qual è l'origine dei rumori industriali che assediano la mente del povero Henry Spencer (Jack Nance) per tutto il film. Sono di certo suoni acusmatici, ma per tutto il film aleggia il sospetto che siano il prodotto di una mente psicotica. Oppure sono il mezzo attraverso il quale Lynch ha deciso di descrivere efficacemente Philadelphia senza farla vedere. A rendere visibile la città ci pensa un impasto di suoni meccanici, fischi, rombi, boati, frastuoni, il tutto amalgamato come fosse una sinfonia (Giallonardi 2008, pp. 46-47).

O infine, pensiamo al suo primo film girato totalmente in digitale, ma non in HD, a sottolineare anche una svalutazione del piano del visivo, *Inland Empire* (*Inland Empire - L'impero della mente*, 2006), una grande esperienza sensoriale, che segna una nuova, programmatica deriva audiovisiva, dove i suoni acusmatici orchestrati dallo stesso Lynch – con la complicità delle musiche del solito Badalamenti – sono gli elementi guida che fanno slittare o incastrano un piano diegetico sull'altro, in una narrazione-puzzle difficilmente ricostruibile, ma che ha proprio negli effetti sonori la sua matrice di riconoscibilità. Le sensazioni, le informazioni nel cinema audiotattile arrivano attraverso il senso dell'udito, e a partire da questo si ricostruisce il reale del film: sembra una chiosa a tutto il cinema del regista di Missoula. Nel cinema di Lynch si ha davvero la sensazione che «lo schermo sia una fragile membrana dietro cui premono correnti multiple» (Chion 1992, p. 169): sono i modi attraverso i quali pulsano i suoni nel suo cinema, che è come se fossero anticipati dal loro riverbero. Un effetto simile lo si riscontra in un film lynchiano di Martin Scorsese, *Shutter Island* (Id., 2010). Il film è tutto compreso nel suo inizio. Un battello si avvicina nella nebbia, verso di noi. Se il livello del visivo è nascosto dietro una profonda coltre di nebbia, i sensi dello spettatore sono investiti da un tessuto sonoro ambiguo, non facilmente decifrabile, prolessi del soundtrack che si squadernerà nel film, sintesi di tanta musica del Novecento, e contaminazione continua di sonorità non interpretabili in maniera univoca. Ma se c'è una pista da seguire per decifrare il film, sembra suggerirci Scorsese sin dalle prime battute, è proprio quella del sonoro, che da subito ci avvolge. Il visivo lasciamolo pure nascosto nella nebbia dell'indecifrabile. O pensiamo ai diversi livelli di sonorità che fanno trapassare i personaggi da un piano all'altro della realtà in *Inception* (Id., 2010) di Christopher Nolan, dove tutto si confonde e diventa indecidibile se ci si trova in un livello di veglia, sogno o ulteriore *mise en abîme* onirica. Altro esempio, dunque, di formidabile risultato audiovisivo contemporaneo.

Oggi, dunque, nessuno può più credere a un'unità ritmico-sonora del mondo. L'inizio di *The Empire Strikes Back* (*L'impero colpisce ancora*, 1980, Irvin Kershner) rendeva evidente quest'affermazione. I rumori esistono come mondo a sé, senza più essere asserviti alle altre componenti sonore del film. O ancora, pensiamo ai passi

iniziali nel buio di Deborah Gelly (Elizabeth McGovern) prima di essere uccisa in *C'era una volta in America* (1984) di Sergio Leone, o al trillo del telefono che Noodles (Robert De Niro) sente, oggetto sonoro fantasmatico, che travalica lo spazio-tempo, il prima e il dopo, il qui e là, mantenendosi sempre in primo piano, e riconfigurando il rapporto tra l'immagine e l'intero soundscape del film. Dopo quasi due minuti di trillo, un tempo percettivamente assai dilatato, Noodles sta per alzare la cornetta, ripresa magistralmente da Leone in primo piano, ma niente, il trillo continua, e subito dopo è il sergente Halloran (Bruce Bahrenburg) ad alzare la cornetta del mondo diegetico, interrompendo il suono del telefono e mutandolo in uno stridìo insopportabile che risveglia in malo modo un Noodles che aveva finora sognato, e ricordato, in balìa dei fumi dell'oppio. L'autore reale della telefonata che tormenta Noodles è egli stesso: con quella chiamata aveva causato la morte dei suoi amici e complici, tranne quella di Max, come scopriremo nel prosieguo del film. Eccola in azione, allora, la relazione complementare attraverso la quale il suono è in grado di usare l'immagine per celare le proprie azioni.

### *3.6 L'arte del ventriloquio*

Rick Altman già nel 1980 sottolineava come fosse giunto il tempo di ribaltare la consueta prospettiva analitica e cominciare a considerare la relazione suono-immagine in termini diversi. In particolare per Altman la colonna sonora è un ventriloquo che, «by moving his dummy (the image) in time with the words he secretly speaks, creates the illusion that the words are produced by the dummy/image whereas in fact the dummy/image is actually created in order to disguise the source of the sound» (Altman 1980, p. 67). Lunghi dall'essere asservita all'immagine, dunque, la colonna sonora è perfettamente in grado di utilizzare l'illusione di essere serva, per servirsi a sua volta dell'immagine per i suoi fini. Il cinema come arte del ventriloquio, dunque. E il centro nodale del problema sembrerebbe connesso proprio alla colonna sonora: «For the ventriloquist's problem is exactly that of the sound track – how to retain control over the sound while attributing it to a carefully manipulated life like dummy with no independent life of his own. Indeed, the ventriloquist's art depends on the very fact which we have found at the heart of

sound film: we are so disconcerted by a sourceless sound that we would rather attribute the sound to a dummy or a shadow than face the mystery of its sourcelessness or the scandal of its production by a non-vocal (technological or “ventral”) apparatus» (Altman 1980, pp. 76-77). La questione non riguarda solo la colonna sonora. Come si è già detto a più riprese, tutta la teoria degli «acousmètres» di Chion è costruita esattamente intorno a quanto sin qui presupposto, ovvero a un guasto nel rapporto tra suono e immagine che caratterizza anche molte modalità di ventriloquio (Connor 2000, p. 36). Si prenda il film tipico di questo discorso, *The Invisible Man* di Whale. L'immagine parla da sé. Ogni volta infatti che l'uomo invisibile non indossa bende né impermeabile, egli ovviamente continua a parlare con la voce di Claude Rains, ma la macchina da presa che lo inquadra mette a fuoco una scenografia vuota, e la sua voce per quanto *in* è di fatto *acusmatica*. Certezza della vista e fraintendimento dell'udito.

Ma non è solo dalla voce umana di un personaggio non visibile che può arrivare la voce ventriloqua. Anche un meccanismo non-umano, un congegno macchinico che sottende allo straordinario proliferare delle tecnologie acustiche tra Otto e Novecento, dal telefono alla radio, dal fonografo al grammofono, dal microfono al megafono, per finire col cinema sonoro e il registratore magnetico, può farsi protagonista del dispositivo ventriloquo. L'esempio emblematico è costituito dalla voce del dottor Mabuse in *Das Testament des Dr. Mabuse*: la voce del malefico ipnotizzatore che impartisce ai suoi sottoposti gli ordini da eseguire, alla fine, scopriremo, è emessa proprio da una macchina, un grammofono, tanto domestico quanto capace di amplificare una voce così perturbante. Massimo esempio di voce disincarnata. Il cinema, dunque, è un autentico congegno per «macchinare la voce» (Deleuze, Guattari 1980) e dare consistenza visiva alle ombre audio-sonore.

In questo discorso, dovremmo, allora, sforzarci di assumere il punto di vista dello spettatore ideale di *Blue* (Id., 1993) di Derek Jarman, cioè la soggettiva di chi sta perdendo la vista, come stava per l'appunto capitando al regista britannico, malato di Aids. In *Blue* Jarman esemplifica magistralmente come la voce di un narratore, cui

non si può non prestar credito, possa arredare l'immaginario dello spettatore<sup>35</sup> con un film che sul piano del visivo offre uno specchio opaco nel quale riversare le immagini dell'inconscio di ciascuno di noi. «Dici al ragazzo: apri gli occhi. Quando li apre e vede la luce gli strappi un grido, dicendo: o luce sgorga, o luce sorgi, o luce ascendi, o luce entra». Esperimento estremo dell'audiovisione cinematografica, la voce dei vari narratori che si succedono nel film guida le immagini mentre la vista s'incaglia in uno schermo colmo di una tonalità blu abbacinante, alla Yves Klein, che risucchia lo sguardo e lo riempie delle immagini mentali dello spettatore. Il cinema del ventriloquio<sup>36</sup>, allora, è esattamente «the product of an effort to overcome the sound-image gap, to mask the sound's technological origin, and to permit the film's production personnel to speak their sub-conscious mind – their belly – without fear of discovery» (Altman 1980, p. 79). Non è tanto l'intensificazione né tantomeno l'isolamento del senso dell'udito a fare la differenza nel più consapevole cinema audiotattile contemporaneo. Il ventriloquio come metafora per il cinema sta a indicare invece la loro necessaria cooperazione, superando così il fatto che l'immagine sia ausiliaria del suono o il contrario, come più spesso si è argomentato. Non possiamo mai fidarci delle voci del cinema, allora. Come quella che proviene da un pupazzo manovrato da un ventriloquo, la voce del cinema può sempre spiazzarci.

---

<sup>35</sup> Ong non potrebbe essere più esplicito, quando spiega il perché la voce riesca a popolare di presenze l'immaginario di un ascoltatore: «La voce non è *popolata* di presenze: è essa stessa la manifestazione della presenza» (Ong 1967, p. 190).

<sup>36</sup> Altman 1980, p. 77: «The ventriloquist must avoid moving his own lips, thus disguising the true source of the sound (in the theater this function is fulfilled by dissimulation of the loudspeakers, often behind a sound-transmitting screen). He must also be able to move the dummy in time with his voice – not only lip movement but all other bodily motion as well must be rhythmically consistent with the sound (this is the obvious function of lip-synching in film, and the primary reasons why the camera must so often be pointed at the “speaker”». Oltre al citato saggio di Altman, non a caso intitolato *Moving Lips. Cinema as Ventriloquism*, si rimanda, per una trattazione storico-filosofica del ventriloquio, a Connor 2000. Si tenga presente almeno questo passaggio: «Proprio come il ventriloquio dipende dall'insufficienza del suono e dalla sua correzione da parte della vista, così una struttura ventriloqua è al lavoro nelle più grandi correzioni di suono, della vista degli altri sensi. Capire le operazioni del ventriloquio, nell'accezione più ampia della separazione delle voci (e dei suoni) dalla loro sorgente, e dell'attribuzione compensativa di una sorgente a quei suoni, significa andare a fondo nella comprensione della costruzione e della trasformazione di ciò che può essere chiamata la sensorialità culturale o il sistema di relazioni, di implicazioni e di scambi tra i sensi» (Connor 2000, p. 38). Si veda anche Peters 1999, in particolare pp. 217-275.

La strada per capire il cinema audiotattile, un cinema *tutto orecchie*<sup>37</sup>, potrebbe rivelarci che la natura più autentica del cinema parlato e sonoro è appunto il ventriloquo, con tutta la sua doppiezza e ambiguità.

La voce arriva sempre da un luogo non identificabile e ci parla. Pensiamo al ventriloquo che diventa geloso del suo pupazzo fino allo scatenamento psicotico nell'ultimo episodio, diretto da Alberto Cavalcanti, del film collettivo *Dead of Night (Incubi notturni, 1945)*. Il ventriloquo Maxwell Frere diventa completamente succube della sua altra personalità che si manifesta attraverso il pupazzo Hugo Fitch, fino a "ucciderlo", collassando lui stesso. Si può sopprimere la propria voce e rimanere ancora vivi? L'episodio di Cavalcanti ha un finale formidabile: Maxwell riprende i sensi in ospedale e quando sta per ricominciare a parlare lo fa, ma con la voce distorta del pupazzo<sup>38</sup>. Sembra che al dispositivo ventriloquo del cinema non si possa tappare la bocca.

### *3.7 Cinema che controlla*

A parlare è dunque la tecnologia dell'audiovisione. A noi audiospettatori del cinema audiotattile il compito di imparare ad ascoltare. Dobbiamo imparare, cioè, a tendere nuovamente le nostre orecchie «verso degli *indizi*» (Barthes 1982, p. 237), come durante il primigenio ascolto<sup>39</sup> umano. «Respirazioni, scricchiolii, tintinnii, brusii, tutto un popolo di rumori ha lentamente aspettato il suo turno». È quello che

---

<sup>37</sup> Connor 2000, p. 35: «Il ventriloquo e i suoi equivalenti forniscono alcune delle maggiori e sorprendenti prove della condizione e delle conseguenze di essere "tutto orecchie"».

<sup>38</sup> Connor sembra chiosare magnificamente: «La capacità del pupazzo di attirare l'attenzione è così potente che troviamo difficile comprendere come il ventriloquo possa avere mai funzionato senza i pupazzi» (Connor 2000, p. 275). Il pupazzo dà infatti non solo un punto di ancoraggio ma addirittura un volto alla voce. Si rimanda anche all'illuminante spiegazione lacaniana argomentata da Žižek contenuta nel film di Sophie Fiennes, *The Pervert's Guide to Cinema* (2006). Si veda anche *Devil Doll (Il mostro e le vergini, 1964)* di Lindsay Shonteff, allorché il pupazzo di Great Vorelli (Bryant Haliday), durante lo spettacolo, si alza e cammina da solo.

<sup>39</sup> «A questo livello» di ascolto, dice Barthes, «nulla distingue l'animale dall'uomo». Nella categorizzazione barthesiana, il secondo tipo, invece, sarebbe proprio dell'uomo, e consisterebbe in una vera e propria «*decifrazione*: quel che si cerca di capire sono dei *segnali*». L'ultima tipologia, infine, sembrerebbe compiere una spirale verso l'origine, tornando alla «concezione di un ascolto *panico*» (Barthes 1982, p. 237 e p. 250).

acutamente Chion definisce «il popolo del suono». In alcuni casi, poi, aggiunge lo studioso francese, il suono ha addirittura vinto una ipotetica battaglia semiotica nei confronti del visivo, «spostando verso di sé il luogo del film, facendo del quadro dello schermo non più il luogo privilegiato, ma un quadro di sorveglianza della situazione, di rivelazione, “un monitor”» (Chion 2003, 94). Il cinema audiotattile è un cinema che fa dell'iperestesia auditiva il suo centro nodale.

La scena iniziale di *Short Cuts* (*America oggi*, 1993) di Robert Altman è, giunti a questo punto, a dir poco paradigmatica: la macchina da presa esce dal nero dello schermo annunciata da un rumore di pale di elicottero, sorvola la città, e mentre compie questo ampio movimento, percorrendo e dominando dall'alto l'intero spazio urbano, controlla altresì le conversazioni degli abitanti. *Short Cuts* ci conduce all'interno del dispositivo audiovisivo dall'alto, dalla posizione privilegiata di chi può controllare il mondo sonoro del film: da «questo punto mobile», in effetti, «si dipana la mappa sonora di quanto vi è da sentire» (Szendy 2007, p. 71). Altman ci invita a prestare attenzione a quello che si dice per ricostruire e sciogliere una matassa narrativa ricostruendo le vicende dei tanti personaggi inquadrati dalla storia a partire dal sonoro e in prima istanza dalla voce, a volte *in*, altre *over*, altre ancora *off*, del seguito opinionista televisivo Howard Finnigan (Bruce Davison), voce che entra in ogni casa: il dispositivo audiovisivo che di lì a poco si squadernerà davanti ai nostri occhi lo farà coinvolgendo in maniera totalizzante le nostre orecchie. Si tratterebbe, in altri termini, di un dispositivo, e di un film, in questo senso, panacustico. Ovviamente il riferimento è direttamente alla casa d'ispezione

panottica<sup>40</sup>, e, se pur non così esplicitamente, panacustica, pensata nel 1787 da Jeremy Bentham, modello che ha ispirato lo studio dei dispositivi di sorveglianza, e i meccanismi di sapere e potere a essi connessi, di Michel Foucault<sup>41</sup>. All'architettura per la vista si somma anche un dispositivo per l'ascolto. In due lettere e per due volte Bentham infatti evoca voce e orecchio. La prima come portatrice di «autorità sorvegliante». A ogni Panopticon, cioè, un suo «Panacusticon che faciliti la comunicazione, la trasmissione tra il sorvegliante e il sorvegliato, all'interno di un

---

<sup>40</sup> Servono poche parole al filosofo e giurista inglese per spiegare la *ratio* del suo dispositivo: «Un nuovo modo d'ottenere il dominio della mente sopra un'altra mente, in una maniera fino a oggi senza esempio: e un grado ugualmente senza precedenti, garantito da chiunque lo scelga contro l'abuso. Questa è la macchina: questo è il lavoro che si può ottenere» (Bentham 1977, p. 33). Foucault riassume magistralmente il funzionamento del Panopticon: «L'effetto principale del *Panopticon*: indurre nel detenuto uno stato cosciente di visibilità che assicura il funzionamento automatico del potere. [...] Perciò Bentham pose il principio che il potere doveva essere visibile e inverificabile. Visibile: di continuo il detenuto avrà davanti agli occhi l'alta sagoma della torre centrale da dove è spiato. Inverificabile: il detenuto non deve mai sapere se è guardato; ma deve essere sicuro che può esserlo continuamente. Bentham, per rendere impossibile il decidere sulla presenza o l'assenza del sorvegliante, per far sì che i prigionieri, dalla loro cella, non possano scorgere neppure un'ombra o cogliere un controluce, prevede non solo persiane alle finestre della sala centrale di sorveglianza, ma, all'interno, delle divisioni che tagliavano ad angolo retto, e, per passare da un settore all'altro, non delle porte, ma delle *chicanes*: poiché il minimo battimento, una luce intravista, uno spiraglio luminoso, avrebbero tradito la presenza del guardiano. Il *Panopticon* è una macchina per dissociare la coppia vedere-essere visti; nell'anello periferico si è totalmente visti, senza mai vedere; nella torre centrale si vede tutto, senza mai essere visti» (Foucault 1975, pp. 219-220).

<sup>41</sup> Foucault ha dedicato all'analisi dei meccanismi di sapere e potere un vasto numero di lavori. Solo per rimanere su *Sorvegliare e punire* basterà questo brano: «Bisogna piuttosto ammettere che il potere produce sapere (e non semplicemente favorendolo perché lo serve, o applicandolo perché è utile); che potere e sapere si implicano direttamente l'un l'altro; che non esiste relazione di potere senza correlativa costituzione di un campo di sapere, né di sapere che non supponga e non costituisca nello stesso tempo relazioni di potere» (Foucault 1975, p. 31).

contesto di lavoro organizzato» (Szendy 2007, p. 38 e p. 39), un megafono<sup>42</sup> mabusiano, insomma. Quando poi Bentham parla dell'orecchio lo fa per sottolineare la distanza con un dispositivo noto sin dall'antichità, l'Orecchio di Dionigi: «Spero che nessun critico sia così ingiusto da paragonare una casa d'ispezione all'*orecchio di Dionigi*. L'oggetto di quella trovata era di sapere cosa dicessero i prigionieri senza che essi lo sospettassero. L'oggetto del principio di ispezione è esattamente l'opposto: è non solo farli *sospettare*, ma essere *sicuri* che qualunque cosa facciano è risaputa, anche se non volessero. L'oggetto del primo caso è lo scoprire: il *prevenire* quello del secondo. Nel primo caso la persona che detiene l'autorità è una spia, nel secondo un controllore [*a monitor*]. L'oggetto del primo era di spiare nel più profondo cuore; il secondo, limitando la sua attenzione ad atti manifesti, tralascia pensieri e fantasie, essendo il giudice posteriore» (Bentham 1977, pp. 101-102). È piuttosto singolare come il termine *monitor* designi oggi, dopo l'iniziale significato di istruttore e controllore, quello di apparato tecnologico di informazione, e dunque di sorveglianza e controllo. È il «fantasma dell'ascolto», per prendere in prestito un concetto di Freud via Szendy (Szendy 2007, p. 43), che è qui continuamente al lavoro. Un lavoro sotterraneo, paziente, come quello della talpa kafkiana evocata nell'esergo di questo lavoro, un lavoro frustrante di chi alla fine sa che non è possibile trovare alcuna via d'uscita all'essere ascoltato e sorvegliato. D'altro canto, per quanto quest'impianto discorsivo possa essere valido, esso è in buona sostanza superato. Gilles Deleuze ha per tempo proposto, infatti, di accantonare lo studio

---

<sup>42</sup> Indispensabili la parole dello stesso Bentham: «Per risparmiare all'ispettore lo sforzo di alzare la voce per essere ascoltato e per impedire ai prigionieri di sapere che è occupato con un altro prigioniero più lontano, si potrebbe installare un piccolo tubo di stagno in ogni cella fino alla residenza centrale [...]. Questo dispositivo permetterebbe di udire il più leggero rumore da una estremità all'altra [...]. Per quanto concerne le *istituzioni*, [...] in tutti quei casi in cui è sufficiente dare ordini verbalmente e a distanza, questi tubi saranno utili. D'altra parte risparmierebbero all'ispettore di sforzare la voce, sforzo che dovrebbe fare per dirigere i lavori senza abbandonare la sua posizione centrale, e d'altra parte elimineranno la confusione che risulterebbe dall'emissione simultanea di ordini impartiti da più istruttori o da altre persone che si trovano nella residenza e che si rivolgono nello stesso istante a differenti celle. E nel caso degli ospedali, la tranquillità che questo piccolo espediente potrebbe assicurare offre un vantaggio supplementare» (Bentham 1977, p. 39). Su quanto poi Mabuse, il celebre psicanalista incarnazione del male di una ben nota trilogia langhiana, sia l'emblema di questo discorso, si rimanda al percorso che ha condotto il lettore sin qui. Sul Panopticon come esperienza centrale per una più corretta lettura del medium cinematografico all'interno dei percorsi di definizione del moderno, si veda Abruzzese 1999.

foucaultiano delle «società disciplinari» per analizzare un più invasivo e strisciante meccanismo di sorveglianza posto in essere dalle «società di controllo»<sup>43</sup>. «Non è il caso», precisa Deleuze, «di chiedersi quale sia il regime più duro o più tollerabile, dal momento che in ognuno di essi si intrecciano liberazioni e asservimenti». Piuttosto, aggiunge, «bisogna cercare nuove armi» (Deleuze 1990, p. 235). Come evidenzia con grande efficacia *Enemy of the State* (*Nemico pubblico*, Tony Scott, 1998), «i controlli sono una *modulazione*, qualcosa come un calco autodeformante che cambia continuamente, da un istante all'altro, o qualcosa come un setaccio le cui maglie divergono da una zona all'altra» (Deleuze 1990, p. 236). Sembra davvero che Deleuze stia commentando il film di Scott, o che lo sceneggiatore David Marconi sia uno studioso deleuziano. Più verosimilmente, il tema della sorveglianza e del controllo è una delle «emozioni culturali» più forti del nostro contemporaneo<sup>44</sup> che tocca i nervi scoperti del nostro apparato politico-ideologico. Come rinviene anche Szendy, in *Enemy of the State* lo specifico funzionamento «metastabile»<sup>45</sup> della rete rimodula continuamente il proprio apparato di controllo, mappando ininterrottamente gli spostamenti di Robert Clayton Dean (Will Smith), il fuggiasco: è come se il monitor degli apparati di controllo «si adattasse a ogni variazione del

---

<sup>43</sup> Deleuze 1990, pp. 234-235: «Foucault ha situato le *società disciplinari* tra il XVIII e il XIX secolo; esse raggiungono l'apogeo all'inizio del XIX secolo, procedendo all'organizzazione dei grandi ambienti di rinnovamento [...]. Ma Foucault era anche consapevole della brevità di questo modello [...]. Le discipline, a loro volta, conosceranno una crisi a vantaggio di nuove forze che lentamente guadagneranno terreno, fino a precipitare dopo la Seconda Guerra mondiale: le società disciplinari erano già qualcosa del nostro passato, qualcosa che stavano smettendo di essere [...]. Sono le *società di controllo* che stanno sostituendo le società disciplinari».

<sup>44</sup> La filmografia a riguardo potrebbe essere ricchissima e relativamente anche assai recente, in specie quella di derivazione dickiana. Per cui, valga come esempio la scena iniziale di *Minority Report* (Id., 2002) di Steven Spielberg, tratto appunto da un racconto di Philip K. Dick, dove John Anderton (Tom Cruise) controlla audiovisivamente lo svolgersi degli eventi prima che questi accadano realmente. Come osserva Thomas Levin, «not least since Orwell's 1949 vision of an aggressively invasive authoritarian 1984, our sense of the future - and increasingly of the present - has been marked by the fear of being watched, controlled, and robbed of our privacy» (Levin 2002, p. 578).

<sup>45</sup> Il lessico di Gilbert Simondon (per cui si rimanda almeno a Simondon 1989) è ripreso in numerosi punti dell'opera deleuziana. In particolare, qui Deleuze sottolinea come nelle società disciplinari il potere sia, allo stesso tempo, «massificante e individualizzante»; detto in altri termini, il potere «costituisce in corpi coloro sui quali si esercita e plasma l'individualità di ogni singolo membro del corpo». Invece, nelle nostre attuali e più pervasive società di controllo, «gli individui sono divenuti "dividuali" e le masse sono divenute dati campione» (Deleuze 1990, p. 237).

territorio» (Szendy 2007, p. 60). Non c'è più barriera che tenga, dunque: la rete e quel meta-medium che è il computer possono individuare, come aveva avvertito già per tempo Deleuze, «la posizione di ciascuno», lecita o illecita non importa, e operare «una modulazione universale» (Deleuze 1990, p. 240). Il controllo spaziale continuo esercitato nel film di Scott ha un equivalente sonoro preciso. Grazie al *pan pot* (*panoramic potentiometer*) è possibile infatti creare un'illusione pressoché perfetta che la fonte sonora fluttui circolarmente nello spazio uditivo. La spazializzazione quadrifonica mette in cortocircuito l'idea che esista un unico e determinato *punto di ascolto*.

Anche se chiaramente si sta semplificando, sussiste comunque qualcosa di più di un'analogia tra il *punto di vista* che al cinema è per lo più genericamente assimilabile al punto di vista della macchina da presa, e un *punto di ascolto* che invece non coincide mai espressamente con la posizione delle orecchie dello spettatore. In accordo con le posizioni di Chion<sup>46</sup>, non si sta negando la nozione di *punto di ascolto*; piuttosto, per quanto la si presupponga necessaria, è solo a partire dalle differenze strutturali più volte ribadite tra suono e immagine, che si deve chiarire continuamente il concetto di rappresentazione uditiva al cinema.

Come magistralmente sottolinea anche Szendy (2007, pp. 73-80), le conseguenze implicate in questo discorso sono state rappresentate audiovisivamente in maniera seminale da Francis Ford Coppola nel suo capolavoro del 1974, *The Conversation* (*La conversazione*), autentica «exploration of panoptical hermeneutics» (Levin 2002,

---

<sup>46</sup> In particolare espresse in più punti in Chion 2003. Si veda per esempio questo passaggio: «Se la questione del *punto di vista* al cinema è stata posta presto, ed è stata pensata, realizzata, analizzata approfonditamente da tutti quelli che, registi o tecnici, critici o studiosi, si sono confrontati con il problema del suo linguaggio, la stessa cosa non capita ovviamente per il problema del *punto di ascolto* sorto con il cinema sonoro. Formulato banalmente, il problema è questo: in rapporto» (Chion 2003, p. 215).

p. 582). Il più grande esperto mondiale di intercettazioni, Harry Caul<sup>47</sup> (Gene Hackman), alla fine di una vicenda intricata, si trova pericolosamente invischiato in un gioco più grande di lui e dal quale non riesce a uscire. Tutto ha inizio dal lavoro che Caul esegue all'inizio del *plot*, ovvero una complicata intercettazione con conseguente registrazione di una conversazione di una coppia che cammina al centro della popolosa e rumorosissima Union Square di San Francisco, coppia di innamorati funzionale al processo di messa sotto sorveglianza acustica<sup>48</sup>. Tutto il film è una ricostruzione del significato di questa conversazione, oltre a essere un efficace discorso sul reale e sulla rappresentazione che il medium cinematografico è in grado di dare (Bruno 1997). «He'd kill us if he got the chance» (Ci ammazza se ne ha l'occasione): questa la frase topica che Caul suo malgrado ricostruisce nell'ultima sessione di ascolto, considerabile semioticamente del tutto audiovisiva<sup>49</sup>. Anche se così facendo, si diceva, entra in relazione troppo stretta e pericolosa sia con la coppia di amanti sia con il committente del lavoro. E infatti nell'ultima parte del film Caul scoprirà di essere stato violato lì dove mai avrebbe voluto, nell'intimità della sua casa, lui, che fa della sua privacy la propria nevrosi personale. Nell'epilogo delle narrazione, infatti, Caul, rientrato a casa, si dedica al suo hobby prediletto, suonare il

---

<sup>47</sup> È stato più volte sottolineato come il sacco amniotico, in cui poco, se non nulla, si vede, ma qualcosa, anche se in maniera ovattata, pur si ascolta, implicato da «Caul» sia omofono, non a caso, di «call», ed è esattamente sul cortocircuito della chiamata telefonica che nel finale sconvolge l'esistenza del nostro detective che si vuole richiamare l'attenzione del lettore. Coppola, in realtà, voleva chiamare il protagonista della storia Harry Caller, trasformando l'Haller, personaggio principale del romanzo di Hermann Hesse che il regista americano stava leggendo (per la cronaca, *Der Steppenwolf*, 1927, in italiano *Il lupo della steppa*). Caller, come ci racconta Murch, non a caso rumorista e montatore del suono, venne poi abbreviato da Coppola in «Call» che la sua segretaria di edizione trasformò, per caso, in «Caul», fornendo involontariamente una «metafora visiva per il film, quella di un uomo che indossa sempre un impermeabile traslucido che è una sorta di sacco amniotico, e quando si sente minacciato o sta per succedere qualcosa di brutto, si nasconde dietro brandelli di plastica o vetri ondulati» (Ondaatje 2002, p. 38).

<sup>48</sup> «They are important only because someone is listening» (scritto in maiuscolo e sottolineato): così Coppola osserva a proposito dei due protagonisti della conversazione, come riporta in figura, nella versione originale del libro di interviste con Murch, Ondaatje (2002, p. 179).

<sup>49</sup> Valle 2006, p. 30: «L'assassinio dunque propriamente *non c'è in quanto non è accaduto*, se non nella forma ontologicamente degradata dell'ipotesi finzionale: quella, ipotetica, che Harry stila nell'ultima sessione di ascolto della conversazione, sessione in cui, nel foro interiore, riascolta (con immutata precisione) la conversazione ancora una volta, e a ciò che c'è (la conversazione) aggiunge ciò che ci dovrebbe essere (il suo senso nei termini di un assassinio)».

suo sax tenore duettando con un disco jazz che gira nel giradischi, improvvisando le sue note che si accavallano a quelle del sax solista della registrazione. A rompere questo dialogo musicale assai rilassato, il suono insistente di una telefonata. Harry, spazientito, abbassa il volume del giradischi, risponde e ripete per due volte «Pronto», senza esito alcuno. Dall'altra parte del ricevitore si ode solo il suono muto della linea telefonica. La macchina da presa ferma l'inquadratura per qualche secondo sul primo piano del telefono, mentre Caul si sposta nuovamente sulla sedia e riprende a suonare, rialzando il volume del disco. A quel punto, la cinepresa si sposta con un carrello laterale per riprendere Harry nuovamente al centro dell'inquadratura. Ma dopo pochi secondi il telefono squilla nuovamente. Questa volta Caul è visibilmente preoccupato e ansioso, tanto da non abbassare, come prima, il volume del giradischi. Si alza e risponde, nuovamente, «Pronto». Questa volta, il suono di un nastro che si riavvolge è immediato. «Noi sappiamo che lei sa tutto, signor Caul. Per il suo bene le consigliamo di non immischiarsi. Noi la sorvegliamo». La musica del giradischi cessa e immediatamente Caul si mette al lavoro, e con tutta la perizia tecnica di cui è capace cerca di capire come sia possibile che lui, il miglior spione in circolazione, sia stato messo sotto sorveglianza. Con metodica professionalità, arriva a fare a pezzi la casa in cui vive. Nulla è lasciato al caso, anche la carta da parati viene rimossa. Ma senza esito alcuno. Alla fine, evidentemente senza più speranza, rimette il disco e ricomincia a suonare, tra le macerie, mentre la cinepresa percorre in lungo e in largo la stanza dove si trova. L'ultima famosa e assai citata scena del film di Coppola lo ritrae mentre continua a suonare il sax, con una panoramica dall'alto. È il cinema del controllo che lo sovrasta, e noi, insieme a lui, siamo sotto il suo dominio.

Harry non è stato capace di trovare la microspia perché, semplicemente, non poteva. Tutto lascia supporre, infatti, seguendo l'intuizione di Szendy, «che, in realtà, non ci sia niente da fare, perché la microspia si colloca *in maniera strutturale* al di fuori della sua portata» (Szendy 2007, p. 74). In questo film, secondo Thomas Levin, «surveillance is no longer simply an occasional formal strategy used to differentiate certain images from others, but has become the movie's primary narrative concern» (Levin 2002, p. 582). Il dispositivo di sorveglianza, per lo studioso

statunitense, è irreperibile dagli occhi di Caul perché è alloggiato nello stesso dispositivo della macchina cinematografica: «the “bug” [...] is right “there” in the film’s final sequence, an extended high-angle shot, that slowly surveys the extent of the futile damage. Beginning in an empty corner, it pans slowly and methodically to the left until it captures the broken, saxophone-playing man, and then continues on past him until, having hit another corner, it suddenly and somewhat jerkily reverses itself and pans back, and then back again» (Levin 2002, p. 582). Le panoramiche che da sinistra a destra inquadrano Caul all’interno della forma cinematografica sono esse stesse, secondo Levin, il dispositivo di sorveglianza che Caul inutilmente s’è affannato a cercare. «Questa forma», sottolinea Szendy parafrasando Levin, «ha il suo luogo in un altro spazio, in un’altra dimensione che non è quella (diegetica) della storia, ma quella tecnica della narrazione» (Szendy 2007, p. 75). Per dirlo con le parole di Levin, «where “is” this thing located? It can’t be “in” his apartment since the veteran expert would have long since discovered it: indeed Harry will never find the surveillant camera because it resides in a space that is epistemologically unavailable to him within the diegesis: surveillance has become *the condition of the narration itself*. In other words, the locus of surveillance has thus shifted, imperceptibly but decidedly, away from the space of the story, to the very condition of possibility of that story. Surveillance here has become the formal signature of the film’s narration» (Levin 2002, p. 583). Il punto d’ascolto e il dispositivo di sorveglianza che mette sotto scacco Harry gli sono inaccessibili.

«Una sorta di *cimice*, dunque: tale sarebbe uno dei nomi possibili di questo punto d’ascolto introvabile che, demoltiplicandosi, [...] cerca tanto più ardentemente quanto più si sente ascoltata». Ecco dunque che «l’ascolto si lascia prendere dal panico»: come la talpa del racconto di Kafka cediamo «alla paura, e il lavoro dell’arte si rivela non essere più il luogo del riposo e dell’armonia, dove l’orecchio trova la serenità di un accordo (*symphonia*), ma al contrario una rete incontrollabile, dove la minaccia è permanente. Per quanto incontrollabile e terribilmente allarmante sia questa prospettiva, non è questa, nonostante tutto, la vita propria dell’ascolto? Il suo sgorgare sempre rinnovato, trattenuto nella e dalla sua inquietudine, la sua assenza di

tranquillità?» (Szendy 2007, pp. 91-92). A ogni spettatore audiotattile la propria cimice da trovare.

## BIBLIOGRAFIA

- AA.VV., 1979, *I formalisti russi nel cinema*, Milano, Garzanti.
- AA.VV., 1992, *L'immagine acustica: dal muto al sonoro. Gli anni della transizione sonora in Europa*, Ancona, Transeuropa.
- AA.VV., 1993, *L'immagine acustica II. Il passaggio dal muto al sonoro in America*, Ancona, Transeuropa.
- Abruzzese, A., 1973, *Forme estetiche e società di massa*, ed. 1992, Venezia, Marsilio.
- Abruzzese, A., 1979, *La Grande Scimmia. Mostri vampiri automi mutanti. L'immaginario collettivo dalla letteratura al cinema e all'informazione*, nuova ed. 2008, Roma, Sossella.
- Abruzzese, A., 1995, *Lo splendore della TV. Origini e destino del linguaggio audiovisivo*, Genova, Costa & Nolan.
- Abruzzese, A., 1999, "La fabbrica panoptica. Il cinema nel vuoto tra scrittura e lettura", ora in Id. 2006, pp. 43-63.
- Abruzzese, A., 2001, *L'intelligenza del mondo. Fondamenti di storia e teoria dell'immaginario*, Roma, Meltemi.
- Abruzzese, A., 2003, *Lessico della comunicazione*, Roma, Meltemi.
- Abruzzese, A., 2006, *L'occhio di Joker. Cinema e modernità*, Roma, Carocci.
- Abruzzese, A., Borrelli, D., 2000, *L'industria culturale. Tracce e immagini di un privilegio*, Roma, Carocci.
- Adorno, Th. W., 1962, *Einleitung in die Musiksoziologie. Zwölf theoretische Vorlesungen*, Frankfurt am Main, Suhrkamp; trad. it. 1971, *Introduzione alla sociologia della musica*, Torino, Einaudi.
- Adorno, Th. W., Eisler H., 1969, *Komposition für den Film*, München, Rogner & Bernhard; trad. it. 1975, *La musica per film*, Roma, Newton Compton.
- Agamben, G., 2005, *La potenza del pensiero. Saggi e conferenze*, Vicenza, Neri Pozza.
- Aicardi, G., 2006, *Pixar, Inc. La Disney del Duemila*, Latina, Tunué.

- Albano, L., Pravadelli, V., a cura, 2008, *Cinema e psicoanalisi. Tra cinema classico e nuove tecnologie*, Macerata, Quodlibet.
- Alovisio, S., 2008, "Il cinema delle origini e la nascita del racconto cinematografico", in Bertetto, P., a cura, 2008, *Introduzione alla storia del cinema. Autori, film, correnti*, Torino, Utet, pp. 3-27.
- Altman, R., 1980, "Moving Lips. Cinema as Ventriloquism", in Id., (a cura), *Cinema / Sound*, in «Yale French Studies» 60, 1980, pp. 69-79.
- Altman, R., 1987, *The American Film Musical*, Bloomington-Indianapolis, Indiana University Press.
- Altman, R., 1992, "Per un'archeologia del cinema sonoro", in AA.VV. 1992, pp. 9-20.
- Altman, R., 1993, "Film sonori / Cinema muto ovvero come Hollywood imparò a parlare e a tacere", in AA.VV. 1993, pp. 9-19.
- Altman, R., 1999a, *Film/Genre*, London, The British Film Institute; trad. it. 2004, *Film/Genere*, Milano, Vita e Pensiero.
- Altman, R., 1999b, "Il rumore, la musica, il silenzio", in Brunetta, a cura, 1999-2001, vol. III, pp. 371-392.
- Altman, R., 1999c, "Il Musical", in Brunetta, a cura, 1999-2001, vol. IV, pp. 891-910.
- Altman, R., 2001, "La parola e il silenzio. Teoria e problemi generali di storia della tecnica", in Brunetta, a cura, 1999-2001, vol. XII, pp. 829-854.
- Altman, R., a cura, 1992, *Sound Theory / Sound Practice*, New York-London, American Film Institute-Routledge.
- Amaducci, A., 2007, *Anno zero. Il cinema nell'era digitale*, Torino, Lindau.
- Amendola, A., 2006, *Frammenti di immagine. Scene, schermi, video per una sociologia della sperimentazione*, Napoli, Liguori.
- Arnheim, R., 1928, *Der tönende Film*, in «Die Weltbühne» 42, pp. 601-604.
- Arnheim, R., 1933, "Nuovo Laocoonte", in «Bianco e Nero» 8, pp. 3-33.
- Arnheim, R., 1932, *Film als Kunst*, Berlin, Rowohlt; trad. it. 1960, *Film come arte*, Milano, il Saggiatore.

- Arnheim, R., 1936, *Radio, an Art of Sound*, London, Faber & Faber; trad. it. 2003, *La radio, l'arte dell'ascolto e altri saggi*, Roma, Editori Riuniti.
- Attali, J., 1977, *Bruits. Essai sur l'économie politique de la musique*, Paris, Presses Universitaires de France; trad. it. 1978, *Rumori. Saggio sull'economia politica della musica*, Milano, Mazzotta.
- Aumont, J., 2005, *L'image*, Paris, Colin; trad. it. 2007, *L'immagine*, Torino, Lindau.
- Aumont, J., 2007, *Moderne? Comment le cinéma est devenu le plus singulier des arts*, Paris, Cahiers du cinéma; trad. it. 2008, *Moderno? Come il cinema è diventato la più singolare delle arti*, Torino, Kaplan.
- Aumont, J., Marie M., 1988, *L'analyse des films*, Paris, Nathan; trad. it. 1996, *L'analisi dei film*, Roma, Bulzoni.
- Aumont, J., Bergala, A., Marie M., Vernet, M., 1983, *Esthétique du film*, Paris, Nathan; trad. it. 1995, *Estetica del film*, Torino, Einaudi.
- Balázs, B., 1952, *Der Film. Werden und Wesen einer neuen Kunst*, Wien Globus Verlag; trad. it. 1987, *Il film. Evoluzione ed essenza di un'arte nuova*, Torino, Einaudi.
- Bandirali, L., 2005, "Quello che si vede e quello che si sente sono inseparabili", intervista a Jean-Marie Straub e Danielle Huillet, in «Segnocinema» 131, pp. 21-25.
- Bandirali, L., Terrone, E., 2008, *Nell'occhio, nel cielo. Teoria e storia del cinema di fantascienza*, Torino, Lindau.
- Barjavel, R., 1944, *Cinéma total, essai sur les formes futures du cinéma*, Paris, Denoël; trad. it. 2001, *Cinema totale. Saggio sulle forme future del cinema*, Roma, Editori Riuniti.
- Barker, J. M., 2009, *The Tactile Eye. Touch and the Cinematic Experience*, Berkeley and Los Angeles, Berkeley University Press.
- Barrier, M., 2007, *The Animated Man: A Life of Walt Disney*, Berkeley, University of California Press; trad. it. 2009, *Vita di Walt Disney. Uomo, sognatore e genio*, Latina, Tunué.
- Barthes, R., 1978, *Leçon*, Paris, Seuil; trad. it. 1981, *Lezione*, Torino, Einaudi.

- Barthes, R., 1982, "Ascolto", in Id. 1982, *L'Obvie et l'obtus*, Paris, Seuil; trad. it. 1985, *L'ovvio e l'ottuso*, Torino, Einaudi, pp. 237-251.
- Barthes, R., 1984, *Le bruissement de la langue*, Paris, Seuil; trad. it., 1988, *Il brusio della lingua*, Torino, Einaudi.
- Bassetti, S., 2002, *La musica secondo Kubrick*, Torino, Lindau.
- Bassetti, S., Bandirali, L., a cura, 2004, *Focus on Sound 1. Introduzione all'ascolto dei suoni non musicali nel cinema*, in «Segnocinema» 130, pp. 14-32.
- Bassetti, S., Bandirali, L., a cura, 2005, *Focus on Sound 2. Introduzione all'ascolto dei suoni non musicali nel cinema*, in «Segnocinema» 131, pp. 14-30.
- Bazin, A., 1958-62, *Qu'est-ce que le cinéma?*, Paris, Éditions du Cerf, 4 voll.; trad. it. parziale 1999, *Che cos'è il cinema*, Milano, Garzanti
- Bellour, R., 1979, *L'analyse du film*, Paris, Albatros; trad. it. 2005, *L'analisi dei film*, Torino, Kaplan.
- Benigni, M., Paracchini, F., a cura, 1994, *America Movies 90*, Milano, Ubulibri.
- Benjamin W., 1936, "Das Kunstwerk in Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit" in Benjamin 1955; trad. it. 2000, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Torino, Einaudi.
- Benjamin W., 1955, *Schriften*, Frankfurt am Main, Suhrkamp, 2 voll; trad. it. parziale 1995, *Angelus Novus. Saggi e frammenti*, Torino, Einaudi.
- Bentham, J., 1977, *Le panoptique*, Paris, Belfond; trad. it. 2002, *Panopticon ovvero la casa d'ispezione*, Venezia, Marsilio.
- Bernabei, V., 2007, *Cinema: Evasione. Strategie di fuga nel più invasivo dei media*, Napoli, Tilapia.
- Bertetto, P., 1975, *Ejzenštejn, FEKS, Vertov. Teoria del cinema rivoluzionario. Gli anni Venti in URSS*, Milano, Feltrinelli.
- Bertetto, P., 1991, *Fritz Lang. Metropolis*, ed. 2007, Torino, Lindau.
- Bertetto, P., 2007, *Lo specchio e il simulacro. Il cinema nel mondo diventato favola*, Milano, Bompiani.
- Bertetto, P., a cura, 2008, *David Lynch*, Venezia, Marsilio.
- Bettetini, G., 1979, *Tempo del senso. La logica temporale dei testi audiovisivi*, Milano, Bompiani.

- Bettetini, G., 1996, *L'audiovisivo. Dal cinema ai nuovi media*, Milano, Bompiani.
- Bettetini, G., 2006, *L'Ulisse semiotico e le sirene informatiche*, Milano, Bompiani.
- Bettetini, G., 2009, *Il timpano dell'occhio. Gli intrecci e i giochi dei suoni e delle immagini*, Milano, Bompiani.
- Bisoni, C., a cura, 2004, *Attraverso «Mullholland Drive». In viaggio con David Lynch nel luogo di un mistero*, Pozzuolo del Friuli (UD), Il principe costante.
- Bittanti, M., a cura, 2008, *Schermi interattivi. Il cinema nei videogiochi*, Roma, Meltemi.
- Bogdanovich, P., 1967, *John Ford*, Berkeley, University of California; trad. it. 1990, *Il cinema secondo John Ford*, Parma, Pratiche.
- Bolter, J. D., Grusin, R., 1999, *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge, The MIT Press; trad. it. 2002, *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Milano, Guerini e Associati.
- Bordwell, D., Thompson, K., 1994, *Film History: An Introduction*, New York, McGraw-Hill; trad. it. 1998, *Storia del cinema e dei film*, Milano, Il Castoro.
- Bordwell, D., Thompson, K., 2001, *Film Art: An Introduction*, New York, McGraw-Hill; trad. it. 2003, *Cinema come arte. Teoria e prassi del film*, Milano, Il Castoro.
- Bordwell, D., Staiger, J., Thompson, K., 1985, *The Classical Hollywood Cinema. Film Style and Mode of Production to 1960*, New York, Columbia University Press.
- Borin, F., Ellero, R., a cura, 2001, *Cinematoteca. Percorsi critici nella fabbrica dell'immaginario*, Roma, Bulzoni.
- Boschi, A., 1993, "Il cinema sonoro nella teoria classica", in AA.VV. 1993, pp. 64-84.
- Boschi, A., 1994, *L'avvento del sonoro in Europa. Teoria e prassi del cinema negli anni della transizione*, Bologna, Clueb.
- Boschi, A., 1998, *Teorie del cinema. Il periodo classico 1915-1945*, Roma, Carocci.
- Brancato, S., 2000, *Sociologie dell'immaginario. Forme del fantastico e industria culturale*, Roma, Carocci.
- Brancato, S., 2001, *Introduzione alla sociologia del cinema*, Roma, Sossella.

- Brancato, S., 2003, *La città delle luci. Itinerari per una storia sociale del cinema*, Roma-Bari, Laterza.
- Brancato, S., 2007, *Senza fine. Immaginario e scrittura della fiction seriale in Italia*, Napoli, Liguori.
- Bresson, R., 1975, *Notes sur le cinématographe*, Paris, Gallimard; trad. it. 1986, *Note sul cinematografo*, Venezia, Marsilio.
- Breton, Ph., 1992, *L'utopie de la communication*, Paris, La Découverte; trad. it. 1995, *L'utopia della comunicazione. Il mito del "villaggio planetario"*, Torino, Utet.
- Brunetta, G.P., a cura, 1999-2001, *Storia del cinema mondiale*, ed. 2009-2010, Milano, Il Sole 24 ORE, XII voll.
- Bruno, E., a cura, 1979, *R. R. Roberto Rossellini*, Roma, Bulzoni.
- Bruno, M.W., 1997, "La conversazione", in «Segnocinema» 86, pp. 76-77.
- Bruno, M.W., 2001, "Per una storia degli effetti speciali come specifico cinematografico. Oltre il principio di riprovisione", in Brunetta, a cura, 1999-2001, vol. XII, pp. 767-799.
- Burch, N., 1969, *Praxis du cinéma*, Paris, Gallimard; trad. it. 1980, *Prassi del cinema*, Parma, Pratiche.
- Burch, N., 1990, *La lucarne de l'infini. Naissance du langage cinématographique*, Paris, Nathan/Her; trad. it. 2001, *Il lucernario dell'infinito. Nascita del linguaggio cinematografico*, Milano, Il Castoro.
- Calabretto, R., 2010, *Lo schermo sonoro. La musica per film*, Venezia, Marsilio.
- Caldiron, O., 1999, "Il cinema canoro" in Id. 1999, *Il paradosso dell'autore*, Roma, Bulzoni, pp. 143-156.
- Cano, C., 2002, *La musica nel cinema: funzioni ed effetti di senso*, Roma, Gremese.
- Canova, G., 2000, *L'alieno e il pipistrello. La crisi della forma nel cinema contemporaneo*, Milano, Bompiani.
- Canova, G., a cura, 2008, *Robert Zemeckis*, Venezia, Marsilio.
- Capucci, P.L., a cura, 1994, *Il corpo tecnologico*, Bologna, Baskerville.
- Carluccio, G., Cena, L., 1991, *Otto Preminger*, Firenze, La Nuova Italia.
- Casetti, F., 1986, *Dentro lo sguardo. Il film e il suo spettatore*, Milano, Bompiani.

- Casetti, F., 1993, *Teorie del cinema. 1945-1990*, Milano, Bompiani.
- Casetti, F., 2005, *L'occhio del Novecento. Cinema, esperienza, modernità*, Milano, Bompiani.
- Casetti, F., 2006, "Novi territori. Multiplex, Home Theater, canali tematici, peer to peer e la trasformazione dell'esperienza di visione cinematografica" in Casetti, Fanchi, a cura, 2006, pp. 9-13.
- Casetti, F., Fanchi, M., a cura, 2006, *Terre incognite. Lo spettatore italiano e le nuove forme dell'esperienza di visione del film*, Roma, Carocci.
- Castellano, A., a cura, 1992, *L'attore dimezzato? Doppiaggio sì/no, anzi... sì*, «Quaderno di "filmcronache"»1, Roma, ANCCI.
- Castellano, A., a cura, 2000, *Il doppiaggio. Profilo storia e analisi di un'arte negata*, Roma, Aidac.
- Chatman, S., 1978, *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*, Ithaca, Cornell University Press; trad. it. 1998, *Storia e discorso. La struttura narrativa nel romanzo e nel film*, Parma, Pratiche.
- Cherchi Usai, P., 2008, *David Wark Griffith*, Milano, Il Castoro.
- Cherchi Usai, P., 2009, *George Méliès*, Milano, Il Castoro.
- Chion, M., 1982, *La voix au cinéma*, Paris, Éditions de l'étoile; trad. it. 1991, *La voce al cinema*, Parma, Pratiche.
- Chion, M., 1985, *Le son au cinéma*, Paris, Éditions de l'étoile / Cahiers du cinéma.
- Chion, M., 1990, *L'audio-vision: son et image au cinéma*, Paris, Nathan; trad. it. 1997, *L'audiovisione. Suono e immagine nel cinema*, Torino, Lindau.
- Chion, M., 1992, *David Lynch*, Paris, Éditions de l'étoile / Cahiers du cinéma; trad. it. 1995, *David Lynch*, Torino, Lindau.
- Chion, M., 1995, *La musique au cinéma*, Paris, Fayard.
- Chion, M., 1998, *Le son*, Paris, Nathan.
- Chion, M., 2002, *Tecniche et création au cinéma, le livre des images et de sons*, Paris, Esec.
- Chion, M., 2003, *Un art sonore, le cinéma*, Paris, Cahiers du cinéma; trad. it. 2007, *Un'arte sonora, il cinema*, Torino, Kaplan.

## Bibliografia

- Chion, M., 2005, *Stanley Kubrick, l'humain, ni plus ni moins*, Paris, Cahiers du cinéma; trad. it. 2006, Torino, Lindau.
- Clair, R., 1970, *Cinéma d'hier, cinéma d'aujourd'hui*, Paris, Gallimard.
- Coglitore, R., a cura, 2008, *Cultura visuale. Paradigmi a confronto*, Palermo, duepunti.
- Comolli, J.-L., 1971-1972, "Technique et idéologie", in «Cahiers du cinéma» 229, 230, 231, 233, 234-235, 241; trad. it. 1982, *Tecnica e ideologia*, Parma, Pratiche.
- Comuzio, E., 1980, *Colonna sonora. Dialoghi, musiche, rumori dietro lo schermo*, Milano, Edizioni il Formichiere.
- Comuzio, E., 1992, *Colonna sonora. Dizionario ragionato dei musicisti cinematografici*, Roma, Ente dello Spettacolo.
- Connor, S., 2000, *Dumbstruck - A Cultural History of Ventriloquism*, Oxford, Oxford University Press; trad. it. 2007, *La voce come medium. Storia culturale del ventriloquio*, Roma, Sossella.
- Costa, M., 1990, *L'estetica dei media (Tecnologie e produzione artistica)*, Lecce, Capone.
- Daney, S., 1994, *Persévérance*, Paris, P.O.L. Éditeur; trad. it. 1995, *Lo sguardo ostinato*, Milano, Il Castoro.
- Debenedetti, G., 1983, "La vittoria di Topolino", in Id. *Al cinema*, Padova, Marsilio, pp. 43-58.
- Debray, R., 1992, *Vie et mort de l'image*, Paris, Gallimard; trad. it. 1999, *Vita e morte dell'immagine*, Milano, Il Castoro.
- Deleuze, G., 1983, *Cinéma 1. L'image-mouvement*, Paris, Minuit; trad. it. 1984, *L'immagine-movimento*, Milano, Ubulibri.
- Deleuze, G., 1985, *Cinéma 2. L'image-temps*, Paris, Minuit; trad. it. 1989, *L'immagine-tempo*, Milano, Ubulibri.
- Deleuze, G., 1990, "Post-scriptum sur les sociétés de contrôle" in «L'Autre Journal» 1, ora in Id., 1990, *Pourparlers*, Paris, Minuit; trad. it. 2000, "Poscritto sulle società di controllo" in Id., *Pourparler*, Macerata, Duodlibet, pp. 234-241.

- Deleuze, G., 1992, “*L'épuisé*”, in S. Beckett, *Quad et autres pièces pour la télévision*, Paris, Minuit; trad. it. 1999, *L'esausto*, Napoli, Cronopio.
- Deleuze, G., Guattari, F., 1980, *Mille plateaux. Capitalisme et schizophrénie*, Paris, Minuit; trad. it. 2003, *Mille piani. Capitalismo e schizofrenia*, Roma, Cooper & Castelvecchi.
- Del Pozzo, D., 2009, “Teen-rock music: *la rivoluzione di Elvis e del rock 'n' roll*”, in Del Pozzo, D., Esposito, V., *Rock around the screen. Storie di cinema e musica pop*, Napoli, Liguori, 2009, pp. 7-47.
- Denunzio, F., 2002, *Pieghe del tempo. I film di guerra e di fantascienza da P.K. Dick a Matrix*, Roma, Editori Riuniti.
- Denunzio, F., 2004, *Fuori campo. Teorie dello spettatore cinematografico*, Roma, Meltemi.
- Denunzio, F., 2010, *Quando il cinema si fa politica. Saggi su L'opera d'arte di Walter Benjamin*, Verona, Ombre Corte.
- De Rubeis, V., 2005, *Vedere digitale. Dal processo produttivo all'estetica del film: introduzione al D-cinema*, Roma, Audino
- Derrida, J., 2001, *Le cinéma et ses fantômes*, «Cahiers du cinéma», 556, Paris, pp. 75-85; trad. it. 2002, *Il cinema e i suoi fantasmi*, «aut aut» 309, Milano, La Nuova Italia, pp. 52-68.
- Di Cola, G., 2004, *Le voci del tempo perduto. La storia del doppiaggio e dei suoi interpreti dal 1927 al 1970*, Chieti, èDICOLA.
- Di Donato, M., 2007, “*La spazializzazione acustica del suono filmico in Eternal Sunshine of the Spotless Mind e The Final Cut*” in Bertetto, P., a cura, *Analisi e decostruzione del film*, Roma, Bulzoni, 2007, pp. 43-61.
- Di Marino, B., 2008, “*Uomini e topoi. Il Pixar style o l'abisso della rappresentazione*”, in «Segnocinema» 149, pp. 2-7.
- Ejzenštejn, S. M., 1929a, “*Il principio cinematografico e l'ideogramma*”, in Id. 1949, pp. 30-48.
- Ejzenštejn, S. M., 1929b, “*Metodi di montaggio*”, in Id. 1949, pp. 77-89.
- Ejzenštejn, S. M., 1932, “*Una lezione di sceneggiatura*”, in Id. 1949, pp. 90-114.

- Ejzenštejn, S. M., 1940-46, *Walt Disney*; nuova ed. 1991, Strasbourg, Éditions Circé; trad. it. 2004, *Walt Disney*, Milano, SE.
- Ejzenštejn, S. M., 1944, “*Dickens, Griffith e noi*”, in Id. 1949, pp. 204-266.
- Ejzenštejn, S. M., 1949, *Film Form*, New York, Hartcourt Brace Jovanovich; trad. it. 2003, *La forma cinematografica*, Torino, Einaudi.
- Ejzenštejn, S. M., 1964, *Neravnodušna natura* in *Izbrannye proizvedenija v šesti tomach*, Moskvá, Iskusstvo; trad. it. *La natura non indifferente*, Venezia, Marsilio.
- Ejzenštejn, S. M., 1985, *Teoria generale del montaggio*, Venezia, Marsilio.
- Ejzenštejn, S. M., Pudovkin, V., Alexandrov, G., 1928, “*Budušče zvukovoj fil'my. Zajavka*”, «Žizn' iskusstva» 32; trad. it. “*Il futuro del sonoro. Dichiarazione*”, in Ejzenštejn 1949, pp. 269-270.
- Elsaesser, Th., Hagener, M., 2007, *Filmtheorie. Zur Einfhrung*, Hamburg, Junius Verlag GmbH; trad. it. 2009, *Teoria del film. Un'introduzione*, Torino, Einaudi.
- Epstein, J., 1975 [1930], *Le Cinématographe continue*, in *Ecrits sur le cinéma*, vol. I, Paris, Seghers, 1975.
- Esposito, L., 2001, “*Musical. Hollywood nella quarta dimensione*”, in Frezza, a cura, 2001, pp. 111-128.
- Esposito, L., 2004, *Carpenter Romero Cronenberg. Discorso sulla cosa*, Roma, Editori Riuniti.
- Esposito, L., 2009, *Il digitale non esiste. Verità e menzogna dell'immagine*, Napoli, Liguori.
- Fabbri, P., 1998, *La svolta semiotica*, Roma-Bari, Laterza.
- Fabbri, P., Marrone, G., a cura, 2000, *Semiotica in nuce. Volume I. I fondamenti e l'epistemologia strutturale*, Roma, Meltemi.
- Fabbri, P., Marrone, G., a cura, 2001, *Semiotica in nuce. Volume II. Teoria del discorso*, Roma, Meltemi.
- Fara, G., Romeo, A., 2000, *Vita da pixel. Effetti speciali e animazione digitale*, Milano, Il Castoro.
- Fiorentino, G., 2003, *Il valore del silenzio. Sconfinamenti tra pedagogia e comunicazione*, Roma, Meltemi.

## Bibliografia

- Flusser, V., 1997, *Medienkultur*, Frankfurt am Main, Fischer Taschenbuch; trad. it. 2004, *La cultura dei media*, Milano, Mondadori.
- Foucault M., 1970, *L'ordre du discours*, Paris, Gallimard; trad. it. 1972, *L'ordine del discorso*, Torino, Einaudi.
- Foucault M., 1975, *Surveiller et punir. Naissance de la prison*, Paris, Gallimard; trad. it. 1976, *Sorvegliare e punire. Nascita della prigione*, Torino, Einaudi.
- Frasca, G., 1996, *La scimmia di Dio. L'emozione della guerra mediale*, Genova, Costa & Nolan.
- Frasca, G., 2005, *La lettera che muore. La "letteratura" nel reticolo mediale*, Roma, Meltemi.
- Frasca, G., 2007a, "Radioactivity", in Id., a cura, 2007, *Per finire ancora. Studi sul centenario di Samuel Beckett*, Pisa, Pacini, pp. 105-157.
- Frasca, G., 2007b, *L'oscuro scrutare di Philip K. Dick*, Roma, Meltemi.
- Frezza, G., 1978, *L'immagine innocente. Cinema e fumetto americano delle origini*, Roma, Napoleone.
- Frezza, G., 1990, "Desiderio di danza in un esterno (note sul walkman)", in Id. 1996, pp. 80-90.
- Frezza, G., 1993, "Il sorriso dall'ombra (Su Orson Welles)", in Id. 1996, pp. 202-211.
- Frezza, G., 1995, *La macchina del mito fra film e fumetti*, Firenze, La Nuova Italia.
- Frezza, G., 1996, *Cinematografo e cinema. Dinamiche di un processo culturale*, Roma-Bologna, Cosmopoli.
- Frezza, G., 2006, *Effetto notte. Le metafore del cinema*, Roma, Meltemi.
- Frezza, G., 2011, "Napoli nel Novecento fra cinema e televisione", in corso di stampa.
- Frezza, G., a cura, 2001, *Fino all'ultimo film. L'evoluzione dei generi nel cinema*, Roma, Editori Riuniti.
- Gaudreault, A., 2004, *Cinema delle origini o della "cinematografia-attrazione"*, Milano, Il Castoro.
- Ghezzi, E., 1977, *Stanley Kubrick*, nuova ed. 2007, Milano, Il Castoro.

- Giallonardi, M., 2008, “*Eraserhead. La mente che cancella*”, in Bertetto, a cura, 2008, pp. 29-49.
- Girlanda, E., 2006, *Il cinema digitale*, Roma, Audino.
- Girlanda, E., a cura, 2010, *Il precinema oltre il cinema. Per una nuova storia dei media audiovisivi*, Roma, Audino.
- Goffman, E., 1959, *The Presentation of Self in Everyday Life*, New York, Doubleday e Anchor Books; trad. it. 1969, *La vita quotidiana come rappresentazione*, Bologna, il Mulino.
- Goffman, E., 1974, *Frame Analysis. An Essay in the Organization of Experience*, Lebanon (NH), Northeastern University Press; trad. it. 2001, *Frame analysis. L'organizzazione dell'esperienza*, Roma, Armando.
- Goodman, N., 1968, *Languages of Art*, Indianapolis, The Bobbs-Merrill Inc.; trad. it. 2000, *I linguaggi dell'arte*, Milano, il Saggiatore.
- Grespi, B., 2008, “*Mulholland Drive*”, in Bertetto, a cura, 2008, pp. 109-126.
- Hamus-Vallée, R., 2004, *Les effets spéciaux*, Paris, Cahiers du cinéma; trad. it. 2006, *Gli effetti speciali. Forma e ossessione del cinema*, Torino, Lindau.
- Haraway, D. J., 1991, *Simians, Cyborgs, and Women. The Reinvention of Nature*, New York, Routledge; trad. it. parziale 1995, *Manifesto Cyborg*, Milano, Feltrinelli.
- Havelock, E.A., 1963, *Preface to Plato*, Cambridge (Mass.), Harvard University Press, trad. it. 1995, *Cultura orale e civiltà della scrittura. Da Omero a Platone*, Roma-Bari, Laterza.
- Havelock, E.A., 1986, *The Muse Learns to Write. Reflections on Orality and Literacy from Antiquity to the Present*, New Haven-London, Yale University Press; trad. it. 1995, *La Musa impara a scrivere*, Roma-Bari, Laterza.
- Havelock, E. A., Hershbell, J. P., a cura, 1978, *Communication Arts in the Ancient World*, New York, Hasting House; trad. it. 1992, *Arte e comunicazione nel mondo antico. Guida storia e critica*, Roma-Bari, Laterza.
- Hay, J., 2000, “*Cinema e televisione*”, in Brunetta, a cura, 1999-2001, vol. VI, pp. 1685-1724.

- Jameson, F., 1991, *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*, Durham, Duke University Press; trad. it. 2007, *Postmodernismo ovvero La logica culturale del tardo capitalismo*, Roma, Fazi.
- Jullier, L., 1997, *L'écran post-moderne. Un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice*, Paris, L'Harmattan; trad. it. 2006, *Il cinema postmoderno*, Torino, Kaplan.
- Jullier, L., 2006, *Le son au cinéma*, Paris, Cahiers du cinéma; trad. it. 2007, *Il suono nel cinema. Storia, regole, mestieri*, Torino, Lindau.
- Kerckhove, D. de, 1990, *La civilisation vidéo-chrétienne*, Paris, Éditions Retz; trad. it. 1995, *La civilizzazione video-cristiana*, Milano, Feltrinelli.
- Kerckhove, D. de, 1991, *Brainframes. Technology, Mind and Business*, Utrecht, Bosch & Keuning; trad. it 1993, *Brainframes. Mente, tecnologia, mercato*, Bologna, Baskerville.
- Kerckhove, D. de, 1994, "Remapping sensoriale nella realtà virtuale e nelle altre tecnologie ciberattive", in Capucci, a cura, 1994, pp. 45-60.
- Kern, S., 1983 *The Culture of Time and Space 1880-1918*, Cambridge (Mass.), Harvard University Press; trad. it. 1995, *Il tempo e lo spazio. La percezione del mondo tra Otto e Novecento*, Bologna, il Mulino.
- Kittler, F., 1987, "Film, Grammophone, Typewriter", «October» 41, pp. 101-118.
- Kittler, F., 1990, *Discourse Networks 1800-1900*, Stanford, Stanford University Press.
- Kracauer, S., 1960, *Theory of Film*, New York, Oxford University Press; trad. it. 1962, *Teoria del film*, Milano, il Saggiatore.
- Kubrick, S., 2001, *Stanley Kubrick Interviews*, Jackson, University Press of Mississippi; trad. it. 2007, *Non ho risposte semplici. Il genio del cinema si racconta*, Roma, minimum fax.
- Lacan, J., 1981, *Le séminaire. Livre III. Les psychoses (1955-1956)*, Paris, Seuil; trad. it. 1985, *Il seminario. Libro III. Le psicosi (1955-1956)*, Torino, Einaudi.
- Lastra, J., 2000, *Sound Technology and the American Cinema. Perception, Representation, Modernity*, New York, Columbia University Press.
- Levin, Th.Y., 2002, "Rhetoric of the Temporal Index. Surveillant Narration and the Cinema of «Real Time»", in Levin, Frohne, Weibel, a cura, 2002, *Ctrl [Space]*.

- Rhetorics of Surveillance from Bentham to Big Brother*, Cambridge (Mass.), Mit Press, pp. 578-593.
- Levy, P., 1995, *Qu'est-ce que le virtuel?*, Paris, La Découverte; trad. it. 1997, *Il virtuale*, Milano, Cortina.
- Lipovetsky, G., Serroy, J., 2007, *L'écran global. Culture-médias et cinéma à l'âge hypermoderne*, Paris, Seuil.
- LoBrutto, V., 1994, *Sound-on-film. Interviews with the Creators of Film Sound*, Westport (CT), Praeger.
- Lotman, J.M., 1985, *La semiosfera*, Venezia, Marsilio.
- Lotman, J.M., Tsivian, Y., 1994, *Dialog s ekranom*, Aleksandra, Tallinn; trad. it. 2001, *Dialogo con lo schermo*, Bergamo, Moretti & Vitali.
- Liotard, J.-F., 1979, *La condition postmoderne*, Paris, Minuit; trad. it. 1981, *La condizione postmoderna*, Milano, Feltrinelli.
- Manovich, L., 2001, *The Language of New Media*, Cambridge (Mass.), MIT Press; trad. it. 2002, *Il linguaggio dei nuovi media*, Roma, Olivares.
- Marie, M., 2005, *Le cinéma muet*, Paris, Cahiers du cinéma; trad. it. 2007, *Il cinema muto. Un linguaggio universale*, Torino, Lindau.
- Martello, L., 2010, *Groucho e i suoi fratelli. La vita e l'arte dei Marx Bros.*, Roma, Castelvecchi.
- Masecchia, A., 2008, *Al cinema con Proust*, Venezia, Marsilio.
- McLuhan, M., 1962 *The Gutenberg Galaxy. The Making of Typographic Man*, Toronto, University of Toronto Pres; trad. it. 1976, *La Galassia Gutenberg. Nascita dell'uomo tipografico*, Roma, Armando.
- McLuhan, M., 1964, *Understanding Media. The Extensions of Man*, New York, McGraw-Hill; trad. it. 2002, *Gli strumenti del comunicare*, Milano, Net.
- McLuhan, M., McLuhan, E., 1988 *Laws of Media. the New Science*, Toronto, University of Toronto Pres; trad. it. 1994, *La legge dei media. La nuova scienza*, Roma, Edizioni Lavoro.
- Merleau-Ponty, M., 1945, *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard; trad. it. 1965, *Fenomenologia della percezione*, Milano, il Saggiatore.

- Metz, Ch., 1971, *Langage et cinéma*, Paris, Larousse; trad. it. 1977, *Linguaggio e cinema*, Milano, Bompiani.
- Metz, Ch., 1991, *L'énonciation impersonnelle, ou le site du film*, Paris, Mèridiens Klincksieck; trad. it. 1995, *L'enunciazione impersonale o il luogo del film*, Napoli, Edizioni Scientifiche Italiane.
- Meyrowitz, J., 1985, *No Sense of Place. The Impact of Electronic Media in Social Behaviour*, New York, Oxford University Press; trad. it. 1993, *Oltre il senso del luogo. L'impatto dei media elettronici sul comportamento pubblico*, Bologna, Baskerville.
- Miceli, S., 2000, *Musica e cinema nella cultura del Novecento*, Milano, Sansoni.
- Minganti, F., 1997, *Modulazioni di frequenza. L'immaginario radiofonico tra letteratura e cinema*, Pesian di Prato (UD), Campanotto.
- Mitchell, W.J.T., 2006, "Realismo e immagine digitale", in Coglitore, a cura, 2008, pp. 81-99.
- Mitry, J., 1971, *Storia del cinema sperimentale*, Milano, Mazzotta.
- Moholy-Nagy, L., 1986 [1925], *Malerei Fotografie Film*, Berlin, Gebr. Mann Verlag; trad. it. 2010, *Fotografia Pittura Film*, Torino, Einaudi.
- Montani, P., 1975, *Dziga Vertov*, Firenze, La Nuova Italia.
- Montani, P., 1993, *Fuori campo. Studi sul cinema e l'estetica*, Urbino, Quattroventi.
- Montani, P., 1999, *L'immaginazione narrativa. Il racconto del cinema oltre i confini dello spazio letterario*, Milano, Guerini e associati.
- Morin, E., 1956, *Le cinéma ou l'homme imaginaire*, Paris, Minuit; trad. it. 1982, *Il cinema o l'uomo immaginario*, Milano, Feltrinelli.
- Morin, E., 1957, *Le stars*, Paris, Seuil; trad. it. 1963, Milano, Mondadori.
- Morin, E., 1962, *L'esprit du temps I. Nevrose*, Grasset & Fasquelle, Paris; trad. it. 2008, *Lo spirito del tempo*, Roma, Meltemi.
- Morin, E., 1970, *L'homme et la Mort*, Seuil, Paris; trad. it. 2002, *L'uomo e la morte*, Roma, Meltemi.
- Mouëllic, G., 2003, *La musique de film. Pour écouter le cinéma*, Paris, Cahiers du cinéma; trad. it. 2005, *La musica al cinema. Per ascoltare i film*, Torino, Lindau.

- Münsterberg, H., 1970, *The Photoplay: A Psychological Study*, New York, Dover Publications; trad. it. 1980, *Film. Il cinema muto nel 1916*, Parma, Pratiche.
- Murch, W., 2000, *In the Blink of an Eye. A Perspective on Film Editing*, Australian Film and Television Radio School; trad. it. 2000, *In un batter d'occhi. Una prospettiva sul montaggio cinematografico nell'era digitale*, Torino, Lindau.
- Murray Schafer, R., 1977, *The Tuning of the World*, Toronto-New York, McClelland & Stewart/Knopf; trad. it. 1985, *Il paesaggio sonoro*, Milano, Unicopli.
- Nancy, J.-L., 2002, *À l'écoute*, Paris, Galilée; trad. it. 2004, *All'ascolto*, Milano, Cortina.
- Odin, R., 1985, "Le carré sémiotique du son filmique", in *Exigences et perspectives de la sémiotique II. Recueil d'hommage pour A.J. Greimas*, New York, John Benjamin Publishing Company, pp. 603-609.
- Ondaatje, M., 2002, *The Conversations. Walter Murch and the Art of Editing Film*, New York, Knopf; trad. it. 2003, *Il cinema e l'arte del montaggio. Conversazioni con Walter Murch*, Milano, Garzanti.
- Ong, W. J., 1967, *The Presence of the Word*, New Haven-London, Yale University Press; trad. it. 1970, *La presenza della parola*, Bologna, il Mulino.
- Ong, W. J., 1982, *Orality and Literacy. The Technologizing of the Word*, London-New York, Methuen; trad. it. 1986, *Oralità e scrittura. Le tecnologie della parola*, Bologna, il Mulino.
- Pasolini, P.P., 1966, "La lingua scritta della realtà", in Id. 1972, *Empirismo eretico*, Milano, Garzanti, pp. 202-230.
- Pasolini, P.P., 1967, "Osservazioni sul piano-sequenza", in Id. 1972, *Empirismo eretico*, Milano, Garzanti, pp. 241-245.
- Pedullà, G., 2008, *In piena luce. I nuovi spettatori e il sistema delle arti*, Milano, Bompiani.
- Peters, J. D., 1999, *Speaking Into the Air. A History of the Idea of Communication*, Chicago, The University of Chicago Press; trad. it. 2005, *Parlare al vento. Storia dell'idea di comunicazione*, Roma, Meltemi.
- Pezzini, I., Rutelli, R., a cura, 2005, *Mutazioni audiovisive. Sociosemiotica, attualità e tendenze nei linguaggi dei media*, Pisa, ETS.

- Pinotti, A., Somaini, A., a cura, 2009, *Teorie dell'immagine. Il dibattito contemporaneo*, Milano, Cortina.
- Pirandello L., [1925] 1990, *Quaderni di Serafino Gubbio operatore*, Milano, Mondadori.
- Pirandello, L., 1929, "Se il film parlante abolirà il teatro", in Callàri, F., 1991, *Pirandello e il cinema. Con una raccolta completa degli scritti teorici e creativi*, Venezia, Marsilio.
- Pudovkin, V., 1935, *Film e fonofilm*, Roma, Le Edizioni d'Italia.
- Pugliese, R., 2001, "Sintassi del racconto: la musica", in Borin, F., Ellero, R., a cura, 2001, pp. 385-396.
- Quaresima, L., a cura, 1994, *Walter Ruttmann. Cinema, pittura, ars acustica*, Rovereto, Manfrini.
- Quintana, À., 2008, *Virtuel? À l'heure du numérique, le cinéma est toujours la plus réaliste des arts*, Paris, Cahiers du cinéma.
- Renoir, J., 1974, *Ma vie et mes films*, Paris, Flammarion; trad. it. 1992, *La mia vita e i miei film*, Venezia, Marsilio.
- Rheingold, H., *Virtual Reality*, New York, Touchstone Books, 1992; trad. it. 1993, *La realtà virtuale*, Bologna, Baskerville.
- Rodowick, D.N., 2007, *The Virtual Life of Film*, Cambridge (Mass.), Harvard University Press; trad. it. 2008, *Il cinema nell'era del virtuale*, Roma, Olivares.
- Rondolino, G., 2001, "La musica nel cinema" in Brunetta, a cura, 1999-2001, vol. XII, pp. 909-961.
- Rondolino, G., 2003, *Storia del cinema d'animazione. Dalla lanterna magica a Walt Disney da Tex Avery a Steven Spielberg*, Torino, Utet.
- Sales Gómes, P. E., 1957, *Jean Vigo*, Paris, Seuil; trad. it. 1979, *Jean Vigo. Vita e opera del grande regista anarchica*, Milano, Feltrinelli.
- Schefer, J. L., 1980, *L'Homme ordinaire du cinéma*, Paris, Gallimard; trad. it. 2006, *L'uomo comune del cinema*, Macerata, Quodlibet.
- Schivelbusch, W., 1977, *Geschichte der Eisenbahnreise: Zur Industrialisierung von Raum und Zeit im 19. Jahrhundert*, München-Wien, Carl Hanser Verlag; trad. it. 1988, *Storia dei viaggi in ferrovia*, Bologna, il Mulino.

- Schivelbusch, W., 1983, *Lichtblicke: Zur Geschichte der künstlichen Helligkeit im 19. Jahrhundert*, München-Wien, Carl Hanser Verlag; trad. it. 1994, *Luce. Storia dell'illuminazione artificiale nel secolo XIX*, Parma, Nuova Pratica Editrice.
- Shaeffer, P., 1966, *Traité des objets musicaux: essai interdisciplines*, Paris, Seuil.
- Simondon, G., 1989, *L'individuation psychique et collective*, Paris, Aubier; trad. it. 2001, *L'individuazione psichica e collettiva*, Roma, DeriveApprodi.
- Stam R., Burgoyne R., Flitterman-Lewis S., 1992, *New vocabularies in film semiotics. Structuralism, post-structuralism and beyond*, New York, Routledge; trad. it. 1999, *Semiologia del cinema e dell'audiovisivo*, Milano, Bompiani.
- Szendy, P., 2007, *Sur écoute. Esthétique de l'espionnage*, Paris, Minuit; trad. it. 2008, *Intercettare. Un'estetica dello spionaggio*, Milano, Isbn.
- Szendy, P., 2008, *Tubes. La philosophie dans le juke-box*, Paris, Minuit; trad. it. 2009, *Tormentoni. La filosofia nel juke-box*, Milano, Isbn.
- Tinazzi, G., 1979, *Il cinema di Robert Bresson*, Venezia, Marsilio.
- Tinazzi, G., 2007, *La scrittura e lo sguardo. Cinema e letteratura*, Venezia, Marsilio.
- Terrone, E., a cura, 2002, *Le ragioni del realismo. Oltre il soggetto, il linguaggio, il tempo*, in «Segnocinema» 114, pp. 10-30.
- Todorov, T., a cura, 1965, *Théorie de la littérature*, Paris, Seuil; trad. it. 1968, *I formalisti russi*, Torino, Einaudi.
- Tosi, V., 2001, *Breve storia tecnologica del cinema*, Roma, Bulzoni.
- Tosi, V., 2007, *Il cinema prima del cinema*, Milano, Il Castoro.
- Truffaut, F., 1975a, *Le cinéma selon Hitchcock*, Paris, Seghers; trad. it. 2002, *Il cinema secondo Hitchcock*, Milano, Net.
- Truffaut, F., 1975b, *Le films de ma vie*, Paris, Flammarion; trad. it. 1998, *I film della mia vita*, Venezia, Marsilio.
- Uva, C., 2009, *Impronte digitali. Il cinema e le sue immagini tra regime fotografico e tecnologia numerica*, Roma, Bulzoni.
- Valentini, P., 2001, "La radio e il cinema", in Colombo, F., Eugeni, R., a cura, 2001, *Il prodotto culturale. Teorie, tecniche di analisi, case histories*, Roma, Carocci, pp. 215-235.

- Valentini, P., 2006, *Il suono nel cinema. Storia, teorie e tecniche*, Venezia, Marsilio.
- Valentini, P., 2007, *Presenze sonore. Il passaggio al sonoro in Italia tra cinema e radio*, Firenze, Le Lettere.
- Valle, A., 2006, *Trappola sonora. Sull'udibile in The Conversation di Francis Ford Coppola*, Trento, UNI Service.
- Vertov, D., 1963, *Stat'I, dnevniki, zamysly*, Moscow, Iskusstvo; trad. it. 1975, *L'occhio della rivoluzione. Scritti dal 1922 al 1942*, Milano, Mazzotta.
- Virilio, P., 1991, *Guerre et cinéma. Logistique de la perception*, Paris, Cahiers du cinéma; trad. it. 1996, *Guerra e cinema. Logistica della percezione*, Torino, Lindau.
- Welles, O., 1938, *The War of the Worlds*; trad. it. 1990, *La guerra dei mondi*, Bologna, Baskerville.
- Welles, O., Bogdanovich, P., 1992, *This is Orson Welles*, New York, Harper Collins; trad. it. 1993, *Io, Orson Welles*, Milano, Baldini&Castoldi.
- Wolf, M., 1990, "Nota", in Welles 1938, pp. 169-181.
- Wolfe, C., 1993, "Sulle tracce dei cortometraggi Vitaphone", in AA.VV. 1993, pp. 20-29.
- Wright, J., 2007, *Why is that so funny? A Practical Exploration of Physical Comedy*, New York, Limelight Editions.
- Wunenburger, J.-J., 1997, *Philosophie des images*, Paris, Presses Universitaires de France; trad. it. 1999, *Filosofia delle immagini*, Torino, Einaudi.
- Youngblood, G., 1970, *Expanded Cinema*, Toronto and Vancouver, Clarke, Irwin & Company Ltd.
- Žižek, S., 1997, *The Plague of Fantasies*, London-New York, Verso; trad. it. 2004, *L'epidemia dell'immaginario*, Roma, Meltemi.
- Zumthor, P. 1983, *Introduction à la poésie orale*, Paris, Seuil; trad. it. 1984, *La presenza della voce. Introduzione alla poesia orale*, Il Mulino, Bologna.