

L' AUDIO DEL 3D ...

considerazioni a ruota libera in una calda sera d'estate....con ciò che ne consegue

di Gianfranco Callarello

Il famoso filosofo **Giambattista Vico** sosteneva **che la storia è piena di corsi e ricorsi.**

Il Cinema, essendo parte integrante della storia, non può sottrarsi a questa regola.

Negli anni 50, per fronteggiare la concorrenza della televisione, il cui successo sul grande pubblico stava sottraendo spettatori alle sale cinematografiche, il Cinema escogitò soluzioni tecnologiche che mettersero in evidenza la sua specifica spettacolarità e fascinazione, rispetto all'allora nascente mezzo televisivo.



Per questa ragione furono introdotti sul mercato i formati a grande schermo, il suono multicanale magnetico ed il **3D**.

Compiendo un'ellissi temporale degna dell'incipit del film "2001: odissea nello spazio"¹, anche oggi, in considerazione della crisi che da anni attanaglia il Cinema fruito in sala, questa volta responsabile non più soltanto la televisione ma soprattutto le innumerevoli offerte ludiche legate ai mezzi informatici, ecco riproporsi il **3D**, tecnicamente migliorato grazie alla tecnologia proposta dal cinema digitale.

¹ Il riferimento è al momento iniziale del film di Stanley Kubrick nel quale un osso, lanciato in aria da una scimmia preistorica, si trasforma in un'astronave nello spazio.

Oggi un'idea di tridimensionalità al cinema è **affidata alle capacità visualizzanti del suono multicanale digitale discreto, che ha esteso lo spazio fruibile dallo spettatore oltre lo schermo verso la platea.**

Come potrebbero essere diversificati i rapporti tra suono ed immagine nel **Cinema 3D**, rispetto a quelli nel **Cinema bidimensionale**?



Nel Cinema 3D vengono privilegiati movimenti di macchina e posizionamento di personaggi ed oggetti sul piano longitudinale, per esaltare l'effetto tridimensionale ma anche per alcuni limiti tecnici nelle possibilità di ripresa stereoscopica: quell'asse z che parte da dietro lo schermo e arriva a ridosso dello spettatore.

Le carrellate in avvicinamento su questo asse potrebbero essere accompagnate da lenti panning sonori fronte-retro, resi ancora più realistici grazie all'apporto del canale back surround.

Nel Cinema tradizionale i dialoghi, come sappiamo, vengono riprodotti dal canale centrale, demandando al nostro sistema percettivo l'accoppiamento tra i vari personaggi e le parole che pronunciano.

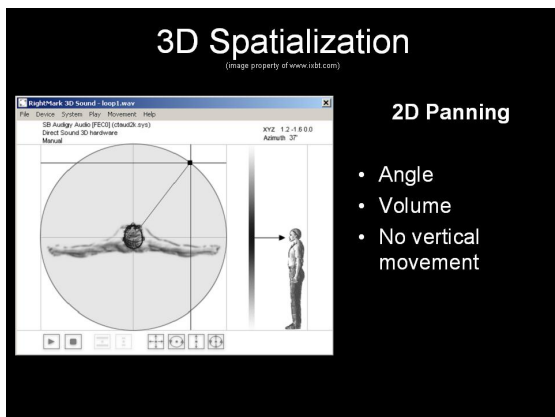
Nel **Cinema 3D** i dialoghi potrebbero rispettare la posizione dei personaggi sul piano prospettico longitudinale, diversificando i vari piani sonori attraverso requisiti quali l'intensità, la timbrica e la presenza.



Qualora i personaggi si trovassero decentrati, rispetto all'asse frontale, si potrebbe affidare la riproduzione dei rispettivi dialoghi ai canali frontali laterali o a quelli posizionati tra il canale centrale e i due laterali, servendosi di una **configurazione sonora 7.1**, tipica del sistema **SDDS** della **Sony**, ormai quasi scomparso e resa possibile oggi dai sistemi ad **alta risoluzione audio** della **Dolby®** e **Dts**.

Tutto questo migliorerebbe e renderebbe più definiti sia lo stage sonoro sia la finestra d'ascolto frontale, contribuendo alla tridimensionalità e profondità delle immagini.

Durante la visione di un film in **3D** lo spettatore si trova come affacciato ad una ipotetica finestra, delimitata dai bordi dell'inquadratura e la profondità viene spesso esaltata dalla presenza di oggetti o personaggi posizionati di quinta laterale.



I suoni specifici di questi elementi dell'inquadratura potrebbero essere diffusi dai canali surround disposti ai lati della platea, utilizzando una codifica e relativo allestimento multicanale Ex, ottenendo così un impatto realistico più accentuato.



Uno degli effetti più spettacolari e coinvolgenti della tecnologia **3D** è rappresentato da oggetti che sembrano uscire dallo schermo e posizionarsi a pochi centimetri di distanza apparente dallo spettatore o addirittura dare l'impressione di colpirlo.

In questo caso un panning sonoro frontetro repentino potrebbe terminare con un effetto stinger², una sottolineatura che genera sempre una scossa emozionale sulla platea, facendo spesso sobbalzare gli spettatori dalla poltrona.

Qualcuno ipotizzerebbe anche l'utilizzo di piccolissimi trasduttori da applicare sulle stanghette degli occhiali polarizzati, per riprodurre e dare particolare risalto ai suoni di quegli elementi visivi che sembrano essere molto vicini allo spettatore. Sarebbe questa una soluzione sicuramente spettacolare e coinvolgente ma economicamente dispendiosa e tecnicamente di non facile realizzazione.



² Questi effetti vengono chiamati dai **sound engineers** d'oltreoceano anche "**pungiglioni per la mandria**" a causa della reazione particolarmente intensa che provocano sempre tra il pubblico.

In definitiva il **suono del 3D** dovrebbe adattarsi al linguaggio cinematografico che predilige lo svolgersi delle azioni ed il montaggio interno delle singole inquadrature sul piano della profondità.

Si dovrebbe procedere ad una riconsiderazione del rapporto tra suono ed immagini in **3D**, focalizzando l'attenzione soprattutto ai suoni visualizzati, conservando il tradizionale posizionamento, nell'architettura multicanale, dei suoni extra-diegetici, come il commento musicale.



Con il **3D** lo spettatore si trova immerso nell'azione e per questa ragione il baricentro sonoro si potrebbe spostare verso la platea, affidando ai canali surround non più principalmente la riproduzione dei suoni acusmatici ma anche di quelli diegetici.

I **canali surround**, se nel cinema bidimensionale ricoprono quasi sempre un ruolo secondario, suggerendo una tridimensionalità della fruizione filmica, con il **3D** contribuirebbero in maniera efficace, in simbiosi con le immagini, a proiettare lo spettatore all'interno dell'azione.

Il suono multicanale confermerebbe, in questa maniera, il suo ruolo fondamentale nel guidare lo spettatore al cinema verso un'esperienza non più propriamente visiva ma audiovisiva, più appagante e coinvolgente sul piano sensoriale.



Il rischio che il suono sia ridondante, replicando semplicemente e banalmente ciò che avviene sullo schermo, è superiore nel **Cinema 3D**, rispetto a quello bidimensionale, ma sicuramente l'esperienza e le provate capacità tecniche ed artistiche dei sound engineers approderanno presto a soluzioni specifiche, sul piano dei rapporti tra suono ed immagini nel Cinema tridimensionale.



Forse oggi siamo ancora distanti da questa prospettiva in quanto di un **film in 3D** deve esistere anche una copia bidimensionale ed in tempi di crisi profonda allestire due messaggi differenti sarebbe controproducente sul piano economico e le spese graverebbero su un esercizio che già si confronta con la distribuzione riguardo alla ripartizione delle spese di noleggio di un film tridimensionale e di gestione di una sala predisposta per proiezioni in **3D**.



Gianfranco Callarelli

www.atlc-ntc.org

ATLC 2010[©]

Dolby è un marchio registrato di proprietà della Dolby Laboratories.