

IL LINGUAGGIO AUDIOVISIVO

STRUTTURA ED EVOLUZIONE

Suoni per le Immagini – Immagini per i Suoni

di [Antonio Ricossa](#)

Da diversi anni viviamo immersi, in modo più o meno consapevole, in una realtà mediatica dove il nostro *fare* quotidiano è accompagnato e scandito da numerosi stimoli visivi e sonori, quasi sempre collegati da uno stretto rapporto di interdipendenza: un esempio fra tanti è quello della **WEB TV**, trasmessa sulle reti della metropolitana o nelle sale d'aspetto degli aeroporti allo scopo di intrattenere i passeggeri in attesa.



*La WEB TV di Telesia,
ad una fermata della linea 1 della metropolitana milanese*

Inesorabilmente i nostri sensi, bombardati da siffatta quantità di stimoli audiovisivi, che condizionano in maniera inevitabile la nostra vita, si stanno assuefacendo al fenomeno, determinando la lenta ma graduale trasformazione del nostro modo di percepire la realtà esterna.

Già in passato altri fenomeni di **comunicazione di massa** hanno cambiato radicalmente la capacità di giudizio e le modalità di fruizione del pubblico in relazione ad eventi cinematografici, televisivi, teatrali o musicali.

Tuttavia, se allora bastava poco per suscitare forti impressioni (la tradizione vuole che gli spettatori del film **L'Arrivée d'un train à "La Ciotat"** di [Auguste e Louis Lumière](#) fuggissero dal "cinematografo" per paura di essere travolti dalla locomotiva, che sembrava fuoriuscire dal grande schermo) oggi è necessario usare strategie e linguaggi più sofisticati per destare reazioni emozionali di una certa intensità.



*Un fotogramma del film: **L'Arrivée d'un train à La Ciotat** (L'arrivo del treno alla stazione di La Ciotat) di [Auguste e Louis Lumière](#) - Anno: 1896, Durata: 50 secondi*

Dalla fine del XIX secolo sino ad oggi la tecnologia ha letteralmente compiuto passi da gigante, permettendo agli operatori del settore di enfatizzare l'effetto scenico degli spettacoli, creando un impatto più coinvolgente sul pubblico.

Durante la lunga stagione del **Cinema muto** le colonne sonore erano eseguite al pianoforte **dal vivo**: ciò che risultava nel complesso era la somma dell'abilità del pianista nel "commentare" le immagini, che si susseguivano sul grande schermo per mezzo delle note, con le caratteristiche **fisiche** delle sale cinematografiche ospitanti l'evento (ai tempi prive di coibentazione acustica), le quali determinavano il **corpo** della musica, quindi la qualità dell'ascolto e l'esito della **performance** nella sua totalità.

Assistere oggi alla proiezione di un film muto ha sicuramente un impatto diverso rispetto ad allora: oggi queste visioni sono ricercate da un pubblico di rari estimatori, di appassionati cinefili e difficilmente trovano nel mezzo televisivo un veicolo appropriato per una diffusione più ampia.

In parallelo a quanto occorso nel contesto cinematografico, anche la **discografia** è stata al centro di un considerevole progresso, che ha consentito il passaggio dal rudimentale grammofono – in grado di riprodurre dischi di vetro a 78 giri, con audio in formato **mono** e dotato di scarsa nitidezza – agli odierni lettori di dischi **BLU-RAY**, caratterizzati invece da un contenuto di immagini e suoni ad alta definizione.

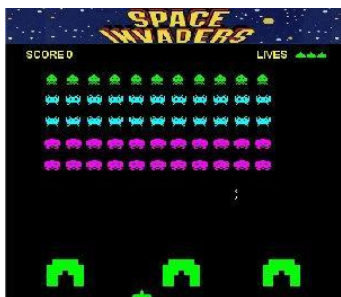
Certamente la rivoluzione più importante, che per prima ha reso possibile il coinvolgimento più intenso dello spettatore con l'oggetto fruito, sino a renderlo protagonista e "co-autore" del prodotto stesso, è l'ormai radicata ed evoluta **realtà virtuale**: si pensi che dai primi **videogame**, riferibili al modello di computer **Commodore 64**, le cui immagini erano elaborate secondo una limitata gamma di colori e aventi per suono soltanto un'unica invariabile nota, siamo arrivati a sistemi sofisticati che permettono all'utente di padroneggiare il materiale sonoro e visivo a proprio piacimento.



Un esempio molto comune è rappresentato dai diffusissimi sistemi di giochi interattivi.

Commodore 64 in fase di avvio e una schermata del videogame "Space Invaders" per Commodore 64

La **realtà virtuale** si fa presente in molti aspetti della nostra vita quotidiana, a volte senza che ce ne rendiamo conto: gli annunci nelle stazioni ferroviarie, ad esempio, da qualche anno a questa parte sono scanditi da voci sintetizzate, che poco o nulla hanno di umano, gestite da complessi sistemi telematici.



Attualmente siamo in grado di creare intere ambientazioni visive e sonore apparentemente reali, fisiche, presenti a noi.

La verità è che abbiamo creato cose tanto vere quanto finte, così finte che interrompendo il passaggio di corrente la **"bolla di sapone"** scoppia, dileguandosi ai nostri sensi.

Questa **astuta finzione** è utilizzata in diversi ambiti creativi: sono sempre più numerosi gli artisti che, a guisa di abili prestigiatori, creano delle "installazioni" dove la realtà virtuale è la protagonista incontrastata, divenendo in tal modo il vettore privilegiato delle emozioni.

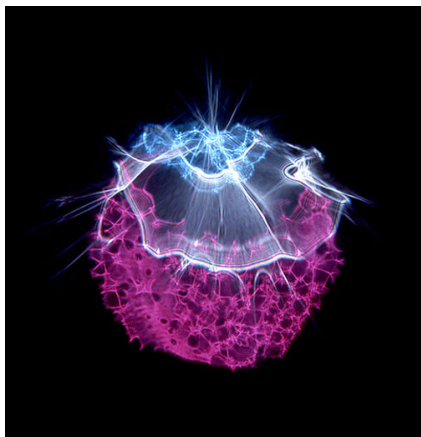
In queste opere d'arte il legame tra suono ed immagini sembra essere indissolubile: vi sono **colonne sonore "fisicamente" avvolgenti** perché diffuse da sistemi multicanale, e immagini che ci immettono dentro a spazi e luoghi inusitati, in grado di alienarci dalla dimensione reale sino a portarci molto vicini allo stato di trance.

Se focalizziamo di nuovo la nostra attenzione sul mondo cinematografico ci imbattiamo in esempi eccellenti di film d'animazione, come **Il re Leone** (1994) o il più recente **L'era glaciale 3 – L'alba dei dinosauri** (2009), totalmente creati al computer, nei quali **l'elaborazione congiunta di immagini e colonne sonore** rendono allo spettatore l'impressione di trovarsi in un mondo vivo e palpitante, quasi più reale della realtà stessa.

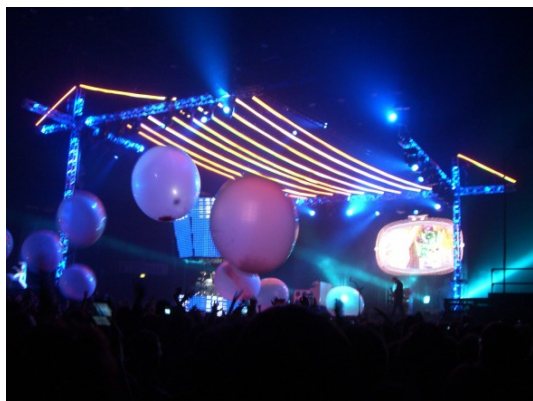
In casi come questi appena citati è **il suono a dare completezza alle immagini**, a dare anima agli oggetti inanimati, a creare la magia delle atmosfere.

Un **"escamotage"** analogo viene utilizzato in occasione di molti concerti: **la musica, sapientemente mescolata a giochi di luci e a scenografie effimere fatte di illusioni ottiche, riesce a creare un ensemble sinergico e a trasportarci in una realtà fittizia ed estremamente coinvolgente.**

Un esempio interessante di questa tecnica è rappresentato dal concerto di **Laura Pausini**, tenutosi allo **stadio Meazza di Milano** nel giugno 2007: un concerto dove la scenografia virtuale era costruita con dei **"Video Wall"** (video muri) che creavano alle spalle della cantante l'immagine di un palazzo a tre piani, ovvero di una sovrapposizione di tre balconate dove scorrevano immagini.

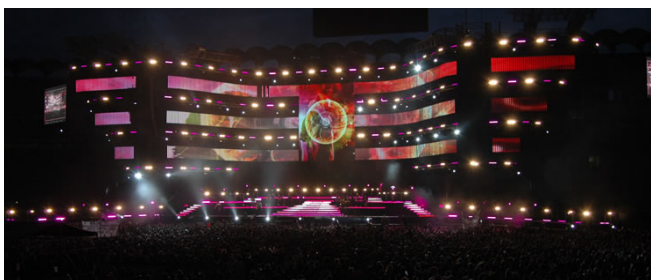


Anche le luci rivestono in questi contesti un ruolo fondamentale: con i loro colori e la loro dinamicità arricchiscono di energia un evento che di per se è già carico: sia della potenza della musica amplificata che dell'adrenalina dei fans dell'artista che si esibisce.



Il complesso della scenografia viene ad apparire in tal modo un pubblico sempre più esigente, al quale non basta assistere al proprio idolo mentre canta il suo repertorio.

Il protagonista, è fuor di dubbio, rimane l'artista, ma attorno a lui deve accadere qualcosa di fantasmagorico ed impalpabile, capace di dare forza alle parole cantate e di rendere memorabile l'evento.



Giugno 2007- Concerto di *Laura Pausini* allo stadio Meazza di Milano, dove è evidente la scenografia con *Video Wall*

L'utilizzo di **Video Wall** e di **Luci laser** permette di creare forti suggestioni visive aumentando l'effetto spettacolare del concerto ed il trasporto emotivo.

Immaginiamo per un attimo di togliere tutti questi effetti scenici e, rimanendo nell'esempio del concerto di Laura Pausini, cerchiamo di figurarci le sensazioni del pubblico!



Probabilmente la prima impressione sarebbe quella che possiamo ottenere diminuendo la potenza dell'impianto di amplificazione: **siamo, cioè, presenti all'evento musicale ma di certo non siamo pienamente coinvolti.**

Questo dimostra una volta di più che se la musica, le luci e ogni elemento della scenografia si saranno fusi in un'unica realtà sinergica, basterà la perdita di uno solo di questi componenti che costituiscono lo spettacolo per diminuirne drasticamente l'effetto scenico, generando nello spettatore un senso di incompletezza che smorza il suo entusiasmo e la sua capacità di interazione con l'**happening**.

Se i cantanti dei nostri giorni si fossero trovati ad esibirsi solo una ventina di anni fa, avrebbero dovuto giocoforza accontentarsi di un palco strutturato in modo decisamente più semplice, meno ricco di effetti scenici e luminosi.

Oggi, al contrario, la maggior parte degli artisti trae vantaggio dall'installazione di palcoscenici sempre più macchinosi e corredati di un gran numero di suggestioni scenografiche, che aumentano indubbiamente il coinvolgimento del pubblico presente.

Il cambiamento nel modo di proporre la messa in scena di un evento ha inevitabilmente interessato anche il teatro, sia quello di prosa sia quello lirico: l'insieme musica-recitazione è accompagnato da giochi di luce ed effetti scenografici che in molti casi tendono ad imitare la spettacolarità delle sequenze di un film.

Così avviene che, per esempio, il **Werther**, interpretato dal tenore **Andrea Bocelli** nell'omonima opera di **Jules Massenet** messa in scena dalla regista **Liliana Cavani** trovi la morte in una sala cinematografica, **nella quale lo spettatore in platea diviene "lo schermo" che riceve la luce della proiezione.**



Werther è morto, scena finale dell'opera



Saluto al pubblico dove è evidente la sala cinematografica

Questo adattamento scenografico aumenta il coinvolgimento e dissolve quel distacco talora asettico tra palcoscenico e pubblico.

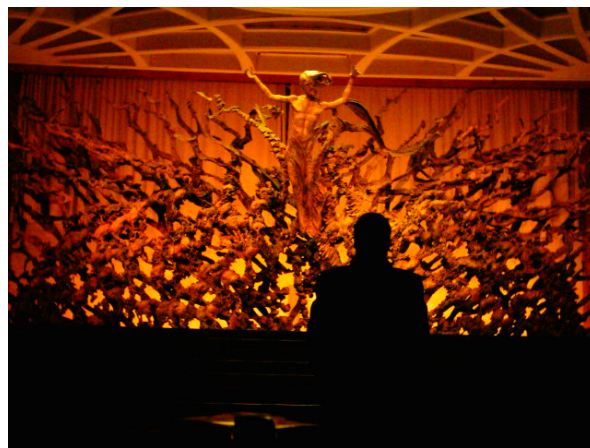
Neppure la **musica classica** è esente da questo fenomeno, così accade che le esecuzioni strumentali siano sempre più spesso ac-

compagnate da apparati scenografici e da giochi di luce.

Un evento molto suggestivo in tal senso, cui il sottoscritto ha avuto la fortuna di partecipare, è stato il concerto tenutosi nel marzo 2009 nell'aula **Paolo VI** in Vaticano.

(Concerto offerto dal Presidente della Repubblica Italiana **Giorgio Napolitano** a Sua Santità **Benedetto XVI**).

L'orchestra ed il coro, immersi nella splendida cornice bronzea del Cristo Risorto, sapientemente illuminato da radio-si fasci di luce che ne enfatizzavano il carattere mistico, elargivano la loro maestria musicale mentre i sensi degli astanti restavano rapiti dal traboccare di tanta bellezza.



Aula Paolo VI in Vaticano

*La scultura bronzea del Cristo Risorto
di **Pericle Fazzini**
valorizzata da uno splendido gioco di luce.*

Il sintetico **excursus** che abbiamo appena intrapreso ci ha fornito una visione d'insieme dei passaggi evolutivi che hanno interessato la rappresentazione scenica e **ha evidenziato la relazione sempre più indissolubile tra suono ed immagini.**

Abbiamo notato come, in generale, spettacoli visivi abbiano trovato maggiore completezza con l'avvento del sonoro e, viceversa, come spettacoli sonori abbiano esercitato maggiore fascinazione sul pubblico con l'introduzione di complesse strutture virtuali fatte di luci e video.



*Un'immagine di una delle diverse rappresentazioni dell'**Aida** di Giuseppe Verdi, all'Arena di Verona.*

Gradualmente abbiamo abituato lo spettatore ad eventi sempre più complessi dal punto di vista organizzativo rispetto al passato: a motivo di questo **si sono accresciute le aspettative del pubblico nei confronti dell'evento mediatico e le capacità stesse di giudizio hanno subito un certo affinamento.**

L'avvento e la diffusione su larga scala dei **mezzi di comunicazione di massa** hanno fatto sì che il nostro cervello viene sempre più sottoposto a prolungati impulsi sonori e visivi, **determinando nel tempo una sorta di assuefazione.**

Difatti, proprio come avviene per i dosaggi di un farmaco o di una sostanza stupefacente, per cui la ripetuta somministrazione della stessa quantità può perdere progressivamente in termini di efficacia, analogamente proporre immagini e suoni invariabilmente con lo stesso format rischia di far passare inosservato il fenomeno mediatico, ovvero di creare indifferenza e apatia.

Per comprendere meglio ricorriamo all'esempio di una situazione nella quale

ognuno di noi può facilmente incorrere nel proprio vivere quotidiano: stiamo camminando lungo una strada quando all'improvviso sentiamo un suono violento.

Riusciamo a comprendere cosa sta avvenendo a livello psicologico in noi?

Il suono improvviso e brutale attira di botto la nostra attenzione: esso viene ad interrompere sia la regolarità del nostro procedere sia la "normalità" acustica della strada, abitualmente fatta dal via vai delle macchine, dallo strombazzare di qualche clacson, dal passaggio di un tram, dall'abbaiare dei cani e così via.

Istintivamente siamo indotti ad indagare l'origine del fragore che ci ha investito; perciò la nostra innata necessità di ottenere risposte alle domande, di ricercare il concatenamento causa-effetto, fa sì che la nostra attenzione si focalizzi su ciò che ha generato il fenomeno.

Se ora immaginiamo trasferito l'esempio dall'ambito del reale a quello della finzione dello spettacolo, possiamo dedurre il modo in cui le continue sollecitazioni alle quali viene sottoposta la nostra sfera psichica si traducono in un totale coinvolgimento nell'evento scenico.

Coinvolgimento che, peraltro, è sempre più difficile mantenere alto e durevole, stante il fatto che praticamente da quando ci svegliamo a quando andiamo a dormire siamo costantemente accompagnati da stimoli audiovisivi di diversa origine, nei confronti dei quali è impossibile rimanere indifferenti.

Il lavoro dello staff creativo di un concerto, per esempio, deve continuamente introdurre sollecitazioni sensoriali forti per tenere alta l'adrenalina del pubblico.

L'utilizzo in questo ambito di **video-wall**, raggi laser e altri strumenti ancora è ormai indispensabile per la costruzione di scene dal forte impatto.

Paradossalmente, poi, abbiamo notizia di concerti messi in scena con minore spettacolarità, che riescono ad impattare sullo spettatore con la stessa forza dei primi.

Torniamo per un attimo all'esempio fatto sopra. Ora però immaginiamo di non udire il fragore improvviso ma, all'opposto, la quiete improvvisa: la nostra attenzione, incredibilmente, sarà analoga a quella del caso precedente e così pure il nostro livello di coinvolgimento nella situazione!

Su questo corollario si basa l'impianto di certi spettacoli che traggono la loro forza dalla "purezza" strutturale, dalla riduzione degli effetti scenici ai minimi termini: immaginiamo, per esempio, un concerto del **cantautore Paolo Conte**, la cui musica, sobria e raffinata, di certo non legherebbe con costrutti scenografici troppo ridondanti e dispersivi.

Da ciò si evince ancora una volta che la stretta relazione tra i suoni e le immagini trova fondamento su imprescindibili equilibri: capita frequentemente di assistere a scene di film visivamente statiche, accompagnate però da colonne sonore che ne estinguono la monotonia quando non ne enfatizzano addirittura il senso.

Analogamente possiamo essere spettatori di un concerto dove le parole delle canzoni prendono forma e colore...

Se per l'uomo contemporaneo la coesistenza di immagini e suoni è un dato ormai scontato, tanto è radicato nella coscienza collettiva (nei supermercati, per lo più, l'atto dell'acquisto è accompagnato da un sottofondo musicale, in molti locali pubblici – bar e ristoranti – la TV perennemente accesa è una presenza "fami-

liare", per non parlare dei nostri ambiti domestici dove stereo, radio e televisori scandiscono spesso lo scorrere delle giornate), non così era qualche generazione fa.

Proiettiamoci per un momento a cavallo tra XIX e XX secolo e pensiamo a quale potesse essere allora il rapporto tra i due fattori che stiamo considerando: potevamo osservare splendidi dipinti o mirabili riproduzioni fotografiche, oppure le primissime immagini proiettate nel cinematografo, potevamo essere altresì ad un concerto in teatro o in una splendida cornice naturale, il tutto privo però di appesantimenti formali.

Alle esigenze del pubblico di oggi deve necessariamente corrispondere un maggiore sforzo da parte dei creatori di eventi audiovisivi: compito principale degli addetti ai lavori è quello di impegnarsi per mantenere alto il livello di attenzione dello spettatore e garantire la resa emozionale del prodotto proposto.

In loro soccorso viene certamente l'industria delle tecnologie, che continua a ricercare soluzioni inedite e sempre più sofisticate: **attualmente si cerca di proporre spettacoli con immagini in 3D e ambientazioni sonore volumetriche**, l'intento sarebbe di arrivare a calare lo spettatore in ambienti virtuali dove lui stesso diventa il protagonista vivendo gli spazi sonori e visivi con quasi totale sfericità.

L'evoluzione dei **sistemi di olografia**, attualmente usati in modo semplice su carte di credito e banconote come sistema anti-frode, è la strada di evoluzione della parte visiva che permetterà di rendere sempre più realistica un'immagine in **3D**.

In parallelo in ambito sonoro si continuano a fare studi per andare a migliorare il senso di spazialità: in Italia da qualche anno il **GTCS** ([Gruppo Tematico per la Cinematografia Sonora](#)), che lavora in seno all'associazione **AES Italia** ([Audio Engineering Society Italian Section](#))

sta facendo importanti sperimentazioni e ricerche con l'intento di riuscire a darci utili suggerimenti per il futuro.

[Antonio Ricossa](#)