

Il suono

Sound

Luciano Mariani info@cinemafocus.eu

[Vai alla versione online](#) [Go to online version](#)

- [1. Introduzione: Elementi e caratteristiche del suono al cinema](#)
- [2. Suoni e spazio](#)
- [3. Suoni e tempo](#)
- [4. La musica](#)
- [5. Il "punto di ascolto"](#)
- [6. Suoni e immagini - Il montaggio sonoro](#)

- [1. Introduction: Elements and features of cinematic sound](#)
- [2. Sound and space](#)
- [3. Sound and time](#)
- [4. Music](#)
- [5. The "listening point"](#)
- [6. Sound and images - Sound editing](#)

1. *Introduzione: Elementi e caratteristiche del suono al cinema*

1. Introduction: Elements and features of cinematic sound

"Christian Metz identifica nel cinema cinque canali di informazione: (1) l'immagine; (2) le scritte e altri elementi grafici; (3) il dialogo; (4) la musica; e (5) il rumore (l'effetto sonoro). E' interessante notare che la maggior parte di questi canali è auditiva e non visiva. Prendendo in esame questi canali dal punto di vista del modo in cui essi comunicano, scopriamo che solo due di essi sono continuativi: il primo e il quinto. Gli altri tre sono intermittenti - vengono attivati o disattivati ... Anche i due canali continuativi hanno due diversi modi di comunicare. Nel "leggere" le immagini dobbiamo mettere a fuoco la nostra attenzione, mentre non possiamo dire di "leggere" il suono, almeno non nello stesso modo cosciente. Il suono non è solo onnipresente ma anche omnidirezionale, e a causa di questa sua pervasività tendiamo a tenerlo in poco conto." (Monaco J. 2002. *Leggere un film*, Zanichelli, Bologna.)

"Christian Metz identifies five channels of information in film: (1) the visual image; (2) print and other graphics; (3) speech; (4) music; and (5) noise (sound effects). Interestingly, the majority of these channels are auditory rather than visual. Examining these channels with regard to the manner in which they communicate, we discover that only two of them are continuous - the first and the fifth. The other three are intermittent - they are switched on and off. The two continuous channels themselves communicate in distinctly separate ways. We "read" images by directing our attention; we do not read sound, at least not in the same conscious way. Sound is not only omnipresent but also omnidirectional. Because it is so pervasive, we tend to discount it." (Monaco J. 2000. *How to read a film*, Oxford University Press, New York.)

Noi andiamo a *vedere* un film, non diremmo mai che andiamo a *sentire* un film. Come dice Monaco, la parte auditiva è data per scontata, e

We go and see a film - we would never say that we go and listen to a film. As Monaco says, the auditive part is taken for granted, and we are barely aware of the role that it

non ci rendiamo quasi mai conto del ruolo che gioca nel creare l'effetto totale a cui siamo esposti come spettatori. Così occorre fare uno sforzo per identificare il suono in un film e per distinguerne le tre diverse componenti:

- le *parole*, cioè le voci, spesso sotto forma di *dialogo* tra i personaggi, e di solito ben intelleggibili, anche se nella cosiddetta *presa diretta* i rumori "in campo" possono rendere difficoltosa o impossibile la comprensione (e questo può anche corrispondere ad una precisa, consapevole scelta stilistica). Ma un film può comprendere anche una voce narrante (*voice over*)(si veda il Dossier *I narratori*, in preparazione), e a volte anche una voce (detta *voce-emanazione* o *voce-enunciazione*) che può anche essere non del tutto intellegibile anche perchè magari non direttamente connessa con l'azione rappresentata;

- i *rumori*, cioè gli effetti sonori, che possono essere registrati durante le riprese (cioè in *presa diretta*) o inseriti durante la post-produzione, al termine delle riprese, sia *in sincrono* con l'audio già presente, sia "missati", cioè aggiunti in modo indipendente;

- la *musica*.

Questi tre elementi non possono essere dati per scontati anche nel senso che non necessariamente sono sempre presenti in un film. Le proiezioni del cinema "muto", che non poteva contare su una banda sonora, erano spesso accompagnate da uno strumento musicale o da un'orchestra, che seguiva in modo più o meno diretto e puntuale lo sviluppo della storia, e a volte anche da un "narratore", una persona che aveva il compito di colmare con brevi spiegazioni alcuni passaggi ritenuti fonte di possibili confusioni o incomprensioni da parte del pubblico, coprendo allo stesso tempo il rumore del proiettore (e i rumori degli spettatori!).

Ma anche il cinema "sonoro" può fare occasionalmente a meno, parzialmente o completamente, di dialoghi. *Il grande silenzio* (di Philip Groening, Germania/Francia/Svizzera 2005) è stato girato in un convento di certosini a

plays in creating the total effect we are exposed to as viewers. Thus we need a conscious effort to identify sound in a film and to distinguish its different components:

- words, *i.e. voices*, often in the form of dialogues between characters, which are often clearly comprehensible, although in the so-called direct sound (recorded at the moment of filming) the noises of the context can make comprehension difficult or impossible (and this can be a concrete, conscious stylistic choice). However, a film can also include a voice narrating events (voice over)(see the Dossier *Narrators*, under construction), as well as a possible indirect voice which can at times be not wholly comprehensible since it may not be directly related to the action going on on the screen;

- noise, *i.e. sound effects*, which, like voices, can be recorded as direct sound, *i.e. recorded during shooting*, or be inserted into the soundtrack during post-production, at the end of shooting, either synchronous with the pre-existing sound, or mixed, *i.e. added independently of it*;

- *music*.

These three elements cannot be taken for granted, since they do not necessarily appear in a film. Silent movie projections, which did not include a soundtrack, were often accompanied by a musical instrument or even an orchestra, which followed the development of the story in a direct and precise way as much as possible. Sometimes the projection even included a "narrator", i.e. a person whose task was to "fill in the gaps", by adding brief, explicit explanations to scenes which viewers may find confusing or difficult to follow - which, by the way, was also useful to cover the noise of the projector (as well as the noise caused by the viewers themselves!).

Sound films, too, can occasionally do away with dialogues, either wholly or in part. Die grosse Stille (by Philip Groening, Germany/France/Svitzerland 2005) was filmed in a monastery of Carthusian monks in

Grenoble, in cui, in forza delle regole dell'ordine monastico, questi monaci-eremiti scambiano solo poche parole in una giornata.

Paradossalmente diventano suggestivi e carichi di significato i pochi rumori presenti (come il suono delle campane, i passi sulle scale, i canti dei monaci - se ne veda un estratto [qui](#)).

Queste considerazioni ci portano anche a (ri)valutare la natura e la funzione del *silenzio*, che costituisce "per negazione" o "per sottrazione" un elemento altrettanto importante del sonoro, e può contribuire in modo determinante a sottolineare se non addirittura a definire il significato di un film. Per esempio, *2001: Odissea nello spazio* (di Stanley Kubrick, GB 1968) nella versione di 141 minuti contiene soltanto 43 minuti di dialogo ...

A tale proposito, il detto secondo cui "un'immagine vale più di mille parole" è solo parzialmente vero per il cinema. Se infatti un'immagine può condensare in un istante le caratteristiche di un personaggio o di una situazione, per le quali sarebbero necessarie moltissime parole scritte, è anche vero che la *qualità* e la *quantità* di informazioni trasmesse dall'immagine dipendono non solo dall'immagine *per se* ma anche dal sonoro che l'accompagna. Infatti, le parole, o per meglio dire le voci, possono da una parte ridurre le eventuali ambiguità dell'immagine, ma possono d'altro canto anche distanziarsi dall'immagine stessa, assumendo una loro autonomia: immagine e suoni possono insomma esprimere le stesse cose o cose diverse.

Non solo, ma la quantità di informazioni trasmesse da immagini, da una parte, e suoni, dall'altra, può essere uguale, maggiore o minore. Ad esempio, la qualità e quantità di suoni che accompagnano gli ingenui visitatori di una casa maledetta in un film horror possono trasmettere allo spettatore molto più di quanto le immagini mostrino (ed anzi, questa discrepanza tra il visto e l'udito può stimolare le emozioni e le aspettative dello spettatore stesso). In *Il bacio della pantera* (di Jacques Tourneur, USA 1943), in cui si racconta di una donna che si trasforma in pantera quando sperimenta forti emozioni (non escluse quelle sessuali), la pantera di fatto

Grenoble, where, following the monastic rule, these monks-hermits exchange only a few words during the day. The few noises we hear (like church bells, steps on staircases, the monks' chants) become paradoxically significant - watch a few scenes [here](#).

These considerations also help us to (re)assess the nature and function of silence, which, by subtracting" or "negating" sound, ends up becoming as important an element as sound itself, and can play a decisive role in emphasizing or even defining the meaning of a film. For example, the 141-minute version of 2001: A space odyssey (by Stanley Kubrick, GB 1968) features only 43 minuti of dialogue ...

In the same line, the saying that goes "an image is worth a thousand words" is only partially true for film. If, on the one hand, an image can immediately convey the main qualities of a character or a situation, on the other hand the quality and quantity of information conveyed by the image depend, not just on the image itself, but also on the accompanying sound. As a matter of fact, words, or rather, voices can reduce the possible ambiguity of an image, but they can also distance themselves from the image and become more autonomous: in other words, images and sound can either express the same things or convey different things.

The quantity of information conveyed by images, on the one hand, and by sound, on the other, can thus be the same, higher or lower. For example, the quality and quantity of sounds that accompany the naive visitors to a haunted house in a horror film can convey much more than what is shown by images (and this gap between what is seen and what is heard can obviously be used to stimulate the viewers' emotions and expectations). In Cat people (by Jacques Tourneur, USA 1943), which tells the story of a woman who changes into a panther when emotionally (and especially sexually) aroused, the panther itself is never shown, but its presence is only hinted at, mainly through sounds. In this [scene](#), the protagonist (another beautiful

non viene mai mostrata, ma solo fatta oggetto di allusioni, soprattutto sonore. In questa [scena](#), la protagonista (un'altra bellissima donna) va in una piscina, incrocia un gatto nero che miagola minacciosamente, poi vede un'ombra (la pantera?) accompagnata da un ruggito. Atterrita, si getta in acqua, ma le ombre mobili che l'acqua proietta sui muri e i ruggiti che le accompagnano la portano al parossismo. Uscita dalla piscina, si accorge che l'accappatoio che aveva indossato è stato lacerato in più punti ...

Si vedano in questo [video](#) e in questo altro [video](#) esempi di come possono essere prodotti suoni "horror". Più in generale, gli effetti sonori possono essere registrati durante le riprese o aggiunti in fase di post-produzione (montaggio), sia utilizzando librerie di suoni pre-registrati, sia creandone di nuovi. I cosiddetti *Foley artists* sono specialisti capaci di creare nuovi suoni utilizzando un'estrema varietà di oggetti e di dispositivi.

Prima di prendere in considerazione i rapporti che il sonoro intrattiene con lo spazio e il tempo di un film, ricordiamo che il sonoro possiede proprietà percettive che possono essere variate e calibrate per ottenere gli effetti desiderati. Queste proprietà sono il *livello* o *volume* (*loudness*), la cui variazione, specialmente se brusca e inaspettata, può sottolineare gli elementi drammatici; il *tono* o *grado di tonalità* (*pitch*), più o meno alto o basso; e il *timbro* (*timbre*), che denota il "colore", ad esempio di una voce (rauca, nasale, calda ...). La scelta ragionata di queste tre qualità, oltre a permettere di identificare meglio i personaggi attraverso le loro voci, definisce l'intero "tessuto sonoro" di un film.

2. Suoni e spazio

In che spazio vivono i suoni di un film? Risulta ancora una volta decisiva la distinzione, già introdotta in altre *Schede*, tra *diegetico* (cioè appartenente al mondo rappresentato dal film) ed *extra-diegetico* (estraneo cioè al mondo della narrazione filmica).

I suoni *diegetici*, che accompagnano *in sincrono* l'immagine, possono essere *in campo*, quando la

woman) goes to a swimming pool, sees a black cat crossing her way while mewing menacingly, then sees a shadow (the panther?) and hears a horrible roar. Terrified, she jumps into the water, but the moving shadows that water projects onto the walls and the accompanying roars drive her mad. As she comes out of the pool, she notices that the robe she had worn minutes before is now torn into pieces ...

This [video](#) and this other [video](#) show examples of how "horror" sounds can be produced. More generally speaking, sound effects can be recorded while filming or added during editing at the post-production stage, both by using pre-recorded sound libraries, and by creating new ones. The so-called Foley artists are specialised in creating new sounds with the aid of an extremely wide range of objects and devices.

Before considering the relationships between sound and a film's space and time dimensions, it is worth remembering that sound possesses perceptual qualities which can be changed and balanced to obtain the desired effects. These properties are loudness (volume), which, if varied in a sharp, unexpected way, can underscore dramatic elements; pitch, which refers to the perceived highness or lowness of sound; and timbre, which denotes the "colour" or tone, e.g. of a voice (hoarse, nasal, mellow ...). The balanced choice of these sound properties helps to identify characters through their voices, and ultimately defines the whole "sound texture" of a film.

2. Sound and space

What sort of space does film sound belong to? We have to refer back once again to the distinction we made in other Outlines between diegetic (i.e. belonging to the world staged by the film) and extra-diegetic (i.e. unconnected to the world of film narrative).

Diegetic sound, which is synchronous with the image, can be on screen, when the source of the sound is present and visible on the

fonte del suono è presente e visibile sullo schermo, oppure *fuori campo*, quando il suono proviene da una parte dell'ambiente che, pur non essendo ripreso, si suppone essere parte dell'intero contesto rappresentato (ad esempio, la stanza attigua a quella mostrata al momento). In entrambi i casi si tratta di suoni *diegetici esterni*, nel senso che provengono da una fonte fisica del mondo filmico, visibile o meno; ma i suoni *diegetici* possono anche essere *interni*, quando sembrano essere l'espressione della mente di un personaggio. Un suono *fuori campo* (ad esempio la voce di un personaggio) può anche accompagnarsi ad un'inquadratura che rappresenta il punto di vista dello stesso personaggio, in modo tale che vediamo quello che il personaggio vede e nel contempo sentiamo ciò che dice o pensa. E in un certo senso un suono può persino essere, contemporaneamente, in campo e fuori campo, come nel caso di un radio o una televisione: fonte *in campo*, visibile e udibile sia da noi che dai personaggi, anche se la sorgente primaria (cioè l'emittente) è ovviamente *fuori campo* (si parla in tal caso di suono *on the air*, cioè "in onda".)

In questa [scena](#) da *Spider-Man 2* (di Sam Raimi, USA 2004), il protagonista ha la televisione accesa (suono diegetico in campo, con sorgente primaria fuori campo); poi ascolta della musica con delle cuffie (suono diegetico in campo), quindi si toglie le cuffie, ma *lo stesso brano musicale*, a volume più alto, continua ad accompagnare le sue azioni successive (suono non-diegetico).

Un suono *fuori campo* può diventare suono *in campo* nel momento in cui viene mostrata o fatta intendere la sua fonte, interna al mondo filmico. (La procedura inversa - dal campo al fuori campo - è pure possibile.) In questa [scena](#) da *Lezioni di piano* (di Jane Campion, Francia/Nuova Zelanda 1993), la musica iniziale che accompagna la protagonista sembrerebbe *extra-diegetica*, ma ben presto viene mostrata la figlia che sta cantando, accompagnata da una mano che scandisce il tempo: si tratta dunque di suono *diegetico*. Poi però *la stessa musica*, ora in versione orchestrale e in crescendo, continua ad accompagnare la protagonista: è diventata musica *extra-diegetica*.

screen, or off screen, when sound comes from a part of the setting which, although is not being filmed at the moment, can be thought to belong to the whole context in which the story takes place (for example, the room next to the one being shown). In both cases we are dealing with external diegetic sound, since they are coming from a physical source belonging to the filmic world, either visible or not. However, diegetic sound can also be internal, when it seems to be the expression of a character's mind. An off screen sound (e.g. a character's voice) can also be accompanied by a shot representing the same character's point of view, so that we see what that characters sees and, at the same time, we hear what s/he says or thinks. And, in a certain sense, a sound can even be both on screen and off screen at the same time, as is the case with a radio or TV set: the sound is on screen, since it can be heard both by us and by the characters, although its primary source (i.e. the broadcasting station) is obviously off screen (such sound is sometimes referred to as on the air sound).

In this [scene](#) from Spider-Man 2 (by Sam Raimi, USA 2004), the TV is on in the character's room (on screen diegetic sound, with an off screen primary source); then he listens to music through earphones (diegetic on screen sound), then he takes off the earphones, but the same music, played at a louder volume, continues to accompany his actions (non-diegetic sound).

An off screen sound can turn to an on screen sound when we are shown (or are meant to infer) its source as belonging to the filmic world. (The opposite - from on screen to off screen - is also possible.) In this [scene](#) from The piano (by Jane Campion, France/New Zealand 1993), the music which follows the protagonist's movements at the start would seem to be extra-diegetic, but we are soon shown her daughter singing, together with a hand stressing the beat: this is thus really a diegetic sound. However, then the same music, now as a full orchestral crescendo, follows the protagonist, and has therefore become an extra-diegetic music.

In questa [sequenza](#), tratta da *Lilith - La dea dell'amore* (di Robert Rossen, USA 1964), che si svolge in un ospedale psichiatrico, vediamo innanzitutto un uomo guardare in direzione della macchina da presa, verso una finestra chiusa da una grata. Sentiamo, *fuori campo*, il suono di una pallina da ping-pong, poi, subito dopo, vediamo le due persone che stanno giocando: il suono ora è *in campo*. Vediamo ancora l'uomo guardare verso la finestra con la grata, poi, mentre la partita a ping-pong continua, la macchina da presa inquadra, in un mezzo primo-piano, due uomini seduti ad un tavolo, che si alzano in piedi all'arrivo di una donna. La donna si siede e i tre cominciano a giocare a carte. Improvvisamente si sente il suono di un flauto: sembrerebbe un suono *extra-diegetico*, ma il suono fa cambiare subito espressione alla donna, mentre uno dei due uomini volge la testa verso l'alto: capiamo dunque che si tratta di un suono udibile dai personaggi, dunque *diegetico*, sia pure *fuori campo*. Subito dopo infatti uno stacco ci mostra una donna che suona il flauto dietro la grata della finestra che avevamo visto in partenza, ed ora il suono è *in campo*.

I suoni *extra-diegetici* sono sovrapposti (suoni *over*) allo spazio del mondo rappresentato: può trattarsi, come già si è detto, di voci narranti, di musiche di accompagnamento o di rumori appositamente inseriti per sottolineare un evento o dare maggiore espressività alle azioni dei personaggi. E si danno pure casi di alternanza o di mescolanza di suoni *diegetici* e *non*, come quando una voce narrante viene a sovrapporsi o a coesistere con quella dei personaggi per aggiungere un commento o sottolineare un elemento. E un caso particolare e molto frequente è anche quello di una voce narrante "mista", poiché introduce o commenta una storia di cui è pure un personaggio, come la voce della donna che ricorda i tempi passati all'inizio di questa [sequenza](#), tratta da *La seconda moglie* (di James V. Kern, USA 1950).

Il suono assume un'altra importante dimensione spaziale quando contribuisce a creare o aumentare l'effetto di *prospettiva*: ad esempio, un volume crescente suggerisce una maggiore vicinanza. Tuttavia, alcune convenzioni filmiche

In this [sequence](#), from Lilith (by Robert Rossen, USA 1964), which takes place in a psychiatric hospital, we first see a man looking towards the camera, towards a window closed by a grill. We hear, off screen, the sound of a table tennis ball, then, immediately after that, we see the two players: the sound is now on screen. Once again, we see the man looking towards the same window, then, as the table tennis game is still going on, the camera shows, in a semi close-up, two men sitting at a table, and standing up when a woman approaches them. The woman sits down and the three of them start playing cards. Suddenly we hear the sound of a flute: it would seem to be an extra-diegetic sound, but this same sound changes the expression on the woman's face, as one of the two men turns his head up: we therefore understand that this sound can be heard by the characters, and is thus an off screen diegetic sound. Immediately afterwards the following cut shows a woman playing the flute behind the grill of the window we saw at the start, and now the sound has turned on screen.

Extra-diegetic sounds are superimposed upon the space of the filmic world: as we have already mentioned, they can be narrating voices (voice over), accompanying music or other sounds specifically added to underscore an event or add to the emotional impact of the characters' actions. Besides, there can be cases of diegetic and non-diegetic sounds alternating or blending, as when a narrating voice is heard at the same time as the characters' voices, in order to add a comment or underscore an element. A "mixed" narrating voice is also often used to introduce or comment on a story in which that same voice belongs to a character. This is the case of the woman's voice remembering the past at the start of this [sequence](#), from The second woman (by James V. Kern, USA 1950).

Sound has another important spatial dimension when it helps to create or increase the perspective effect: for example, a sound getting louder suggests closer proximity.

di fatto si allontanano dalla percezione concreta che abbiamo del suono nella realtà. Ad esempio, in questa [scena](#) da *Manhattan* (di Woody Allen, USA 1979) i due protagonisti, inquadrati dapprima in campo lungo, camminano, parlando, verso la macchina da presa: ma mentre essi si avvicinano a noi, il volume del loro dialogo rimane lo stesso, ossia non aumenta con il loro movimento in avanti.

Certamente il suono stereofonico e gli altri sofisticati dispositivi di riproduzione del suono possono aumentare molto l'impressione della distanza, della posizione di persone e cose, e del loro movimento nello spazio.

3. Suoni e tempo

Il tempo rappresentato dall'immagine corrisponde di solito con quello rappresentato dal suono, è cioè *simultaneo*: in tal caso si parla di suono in *sincronia*, e questa sua natura complementare all'immagine comporta normalmente, per lo spettatore, un'ulteriore fonte di informazioni. Tuttavia, può darsi anche il caso di una non corrispondenza o non simultaneità, parziale o totale, e si parla in tal caso di *asincronia* o *a-sincronismo*: il suono corrispondente ad un'inquadratura può estendersi all'inquadratura successiva (*ritardo*) o, al contrario, ad un'inquadratura che si conclude può associarsi il suono relativo a quella successiva (*anticipazione*). Si noti che in casi come questi si crea un "ponte sonoro" (*sound bridge*), che unisce, in una sorta particolare di "montaggio" non visivo ma auditivo, due inquadrature diverse. Alcuni esempi di "ponti sonori" utilizzati in diversi film sono visibili [qui](#). Il "ponte sonoro" è di fatto un esempio delle possibili *transizioni sonore* tra un'inquadratura e quella successiva, che giocano un ruolo parallelo alle *transizioni visive* (vedi la Scheda [II montaggio](#)).

Si parla, ancora, di *parallelismo*, quando immagine e suono sono uniti da una comunanza di significati, e di *discrepanza* o *contrappunto*, quando invece immagine e suono si contraddicono, esprimono cioè significati diversi, o meglio, la loro interazione dà origine ad un nuovo significato. Diverso invece è il caso

However, some filmic conventions actually decrease the concrete perception of sound in real life. For instance, in this [scene](#) from Manhattan (by Woody Allen, USA 1979) the two protagonists, first shown in a long shot, are walking (and talking) towards the camera: however, as they approach us, the volume of their dialogue remains the same, i.e. it does not increase as they move forward towards us.

Stereophonic sound and other sophisticated sound recording and reproduction devices can certainly add to the impression of distance, of the relative position of people and things, and of their movement in space.

3.Sound and time

Time as shown by images generally corresponds to time as represented by sound: in other words, sound is simultaneous with images, i.e. it is synchronous sound, and this implies a further source of information for the audience. However, there can be cases when sound is not simultaneous with images, either totally or partially (asynchronous sound or out-of-sync): the sound corresponding to a shot can extend over to the next shot or, alternatively, a shot coming to its end can be associated with the sound belonging to the next shot. In such cases we witness a sound bridge, which connects, in a sort of auditory (rather than visual) editing, two different shots. Some examples of "sound bridges" as used in different films can be seen [here](#). The "sound bridge" is actually an example of the possible sound transitions between shots, which play a role similar to the one played by visual transitions (see the Outline [Editing](#)).

We can also identify parallel sounds, when image and sound are connected by common meanings, as well as divergent or contradictory sounds, when image and sound seem to express different meanings, or rather, their interaction gives rise to a new meaning. In other cases, dialogue voices can be suppressed, i.e. replaced by a narrative voice (voice over) or by music or other non-diegetic

in cui le voci dei dialoghi sono sopresse, cioè sostituite da una voce narrante (voce *over*) o dalla musica o da altri rumori non diegetici.

Suoni non diegetici possono accompagnare immagini ed intrattenere con esse relazioni temporali diverse: ad esempio,

(a) la voce di un personaggio storico, registrata a suo tempo, può accompagnare immagini del presente; oppure,

(b) una voce del presente può accompagnare immagini che si riferiscono ad avvenimenti simultanei, come nel caso di un commento dal vivo di un avvenimento sportivo; o ancora

(c), una voce, che si suppone nel presente, può accompagnare immagini del passato, come nel video (2a) qui sopra, dove la narratrice evoca tempi passati e ricorda situazioni che ha vissuto allora.

In tutti questi casi, si tratta di voci *over*, ossia fuori campo, simultanei (caso b) o non simultanei (casi a) e c)) rispetto alle immagini a cui sono associati.

A volte, nella concitazione di alcuni dialoghi, parole e frasi possono sovrapporsi. Alcuni registi hanno utilizzato proprio la sovrapposizione di dialoghi (*overlapping dialogue*) per aumentare l'effetto totale di realismo, se non di confusione. Ad esempio, Robert Altman fece spesso ricorso a questo espediente, che ben si adegua alla molteplicità dei personaggi dei suoi film e al fatto che molte sequenze vedono "in scena" diversi personaggi contemporaneamente: si veda questo [video](#) (in inglese), che mostra diversi esempi di scene tratte dai film di Altman. Ma anche famosi registi del passato hanno utilizzato i dialoghi sovrapposti, come Howard Hawks in *Susanna!* (USA 1938), per sottolineare la concitazione, il nervosismo o l'eccitazione dei personaggi: vedi un esempio (in inglese) [qui](#).

Una caratteristica particolare del suono in rapporto al tempo è costituita dal *ritmo*, che a seconda della velocità potrà risultare più o meno *lento* o *veloce* (i passi di una guardia carceraria in perlustrazione rispetto alla corsa di un ladro e del poliziotto che lo insegue), ed anche più o meno *regolare* (il ticchettio di una bomba a orologeria contro le esplosioni di granate in una battaglia). Poichè le immagini comprendono

sounds.

Non-diegetic sound can accompany images and be linked to these by various temporal relationships: for example, (a) the voice of a famous historical character, recorded when s/he was alive, can match present-time images, or

(b) a voice "in the present time" can be matched to images referring to simultaneous events, as is the case with the live coverage of a sports event; or

(c) a voice, which is supposed to come from "the present time", can match past images, as in sequence (2b) above, in which the narrator recalls past situations.

In all such cases, we are dealing with "voice over", i.e. off-screen, either simultaneous (as in b) or non-simultaneous (as in a and c) with the images it is associated with.

*Sometimes, in a dialogue full of excitement, words and phrases, or entire sentences, can overlap. Some directors have used such overlapping dialogue to increase the realism of the scene or to add a feeling of confusion, bustle or even chaos. For example, Robert Altman often used this effect, which is well-suited to the presence of a multitude of characters and a *mise-en-scène* which includes several characters at the same time: see this [video](#), which shows several examples of sequences from Altman's films. Famous directors of the past have also used overlapping dialogue, as Howard Hawks did in *Bringing up baby* (USA 1938), to underscore the excitement or nervousness of his characters: see an example [here](#).*

A particular feature of sound in relation to time is represented by rhythm, which, depending on speed, can be relatively slow or fast (compare the regular walk of a prison ward along the corridors of a prison to the running of a thief and the policeman chasing him), as well as relatively regular (compare the ticking of a clockwork bomb to the explosion of grenades in a battle). Since images record movements with their own rhythms, and since images themselves are edited following a chosen rhythm, complex

movimenti a loro volta ritmati, e poichè le immagini stesse vengono poi montate secondo un determinato ritmo, si creano relazioni complesse tra l'aspetto visivo e quello auditivo (che, non dimentichiamolo, comprende oltre alle voci anche le musiche e i rumori). I diversi *ritmi* che così vengono ad interagire possono essere tra loro congruenti oppure dare luogo a disparità: ad esempio, la musica di accompagnamento può sembrare ritmicamente inappropriata rispetto alle relative immagini. Poichè i ritmi sono il risultato di scelte consapevoli, essi costituiscono parte delle opzioni stilistiche ed espressive disponibili al cineasta.

4. La musica

Anche per la musica vale la distinzione tra *diegetica* (fa parte del mondo rappresentato, e aumenta il senso di realtà e di concretezza dell'ambiente) e *non diegetica*. Quest'ultima può influire sulle immagini in diversi modi: fornendo un commento alle immagini, rafforzando le emozioni dei personaggi (e degli spettatori), sottolineando la natura e la funzione di particolari elementi visivi (ad esempio, il tempo atmosferico, l'ambiente umano, la personalità di un personaggio). L'improvvisa irruzione della musica in una scena, o l'altrettanto improvvisa sua interruzione, possono sottolineare la drammaticità di una situazione. Una particolare melodia può essere associata ad un personaggio o a una situazione ricorrente, e lo stesso tema musicale può essere variato in modi anche sottili quando viene utilizzato in situazioni diverse.

Inoltre, la musica può creare *empatia* con un personaggio o una situazione, quando lo accompagna nell'espressione dei suoi stati d'animo e partecipa al suo vissuto emotivo, od essere "anempatica", se, al contrario, entra in contraddizione con le situazioni emotive, restando in un certo senso "indifferente" rispetto a quanto accade sullo schermo (ad esempio, un commento di "jazz freddo" ad una scena di forte violenza). In questo senso, la musica della colonna sonora può condizionare in vari modi le reazioni dello spettatore alle immagini, rafforzando il suo coinvolgimento o distanziandolo, rendendo cioè lo spettatore "partecipe", cognitivamente o emotivamente,

relationships result between the visual and the auditory aspects (recall that sound includes voices as well as music and noise). The different rhythms which thus interact can be consistent with each other or result in contrasts: for example, the musical score can sound rhythmically inappropriate in relation to the corresponding images. Since rhythms are the result of conscious choices, they are part and parcel of the stylistic and expressive options available to the filmmaker.

4. Music

Music, too, is subject to the distinction between diegetic (part of the world staged by the film, and increasing the impression of realism of the setting) and non-diegetic. The latter can affect images in various ways: by providing a comment to the images themselves, by reinforcing the characters' (and the viewers') emotions, by underscoring the nature and function of particular visual elements (for example, weather conditions, human settings, a character's personality). The sudden outburst of music in a scene, or its sudden interruption, can increase the dramatic potential of a situation. A particular musical theme can be associated with a character or a recurring situation, and the same musical theme can be varied in subtle ways when it is used in different situations.

Besides, music can create empathy with a character or a situation, as when it accompanies the expression of her/his feelings and in a way "shares" her/his emotions, or suppress empathy, if, at the opposite end, contradicts the emotions being displayed, as if it were "indifferent" to what is happening on the screen (for instance, a cool jazz music matching a scene of extreme violence). In this way, the music soundtrack can affect the viewers' reactions in various ways, reinforcing or reducing their involvement, thus asking them either to play a "participatory" role (both cognitively and affectively), or to play an "external observer's" role. In this [scene](#) from Elevator to the gallows (by Louis Malle, France 1957), the protagonist, who cannot find her lover

oppure "osservatore esterno" di quanto viene mostrato. In questa [scena](#) da *Ascensore per il patibolo* (di Louis Malle, Francia 1957), la protagonista, ansiosa e preoccupata perchè non riesce a rintracciare l'amante, vaga per la città ... all'inizio sono presenti solo suoni *diegetici* (il rumore del traffico, la musica in un bar), ma presto al suo vagabondare si accompagna una musica jazz *extradiegetica* ...

Questo [video](#) mostra un interessante esperimento: la stessa scena da *I Pirati dei Caraibi - La maledizione della prima luna* (di Gore Verbinski, USA 2003), viene mostrata più volte, accompagnata ogni volta da una colonna sonora diversa: la prima è l'originale, descritta come "trionfante e vittoriosa"; seguono poi musiche definite come "paurosa e foriera di sventura", "comica", "triste e pensierosa", per poi tornare alla musica originale. Vale la pena di provare l'effetto che si produce sullo spettatore! In questo altro [video](#) una famosa scena da *Shining* (di Stanley Kubrick, USA 1980) viene mostrata più volte, con la colonna sonora tratta da altri film (*Disclosure - Rivelazioni*, *Indiana Jones*, *Mission Impossible*, *Jaws - Lo squalo* e *Ace Ventura - Ace Ventura: l'acchiappanimali*) e infine con la colonna sonora originale. L'effetto è decisamente spiazzante! Infine, in questo [video](#) (in inglese) la stessa scena viene ripetuta due volte con colonne sonore diverse: giustamente il video è intitolato: *Il potere della musica nei film - Come la musica condiziona un film ...!*

In questa stessa ottica, Holden (Holden S. 1988. "Composers show how to make a movie sing", *New York Times*, 9 luglio 1988; citato in Phillips W.H. 2005. *Film: An introduction*, Bedford/St Martin's, Boston-New York)) racconta di come fu chiesto a tre famosi compositori di musiche per film (Henry Mancini, Mark Isham e Dick Hyman) di produrre la colonna sonora per la stessa scena, che mostrava una donna che rientra in una casa buia alla fine della giornata, accende una luce, sale le scale, entra in bagno e comincia a lavarsi i denti. Ad Hyman fu detto che si trattava di una donna che rincasa in una casa vuota e calma dopo che il marito e i figli se ne sono finalmente andati. A Mancini fu detto che la donna tornava nella casa che fino a poco tempo prima aveva condiviso con il marito, che

and is therefore anxious and worried, wanders through Paris ... at the start we only hear diegetic sounds (like the street traffic and the music coming from a bar), but soon her wandering is matched by an extra-diegetic jazz music ...

This [video](#) shows an interesting experiment: the same scene from Pirates of the Caribbean - The curse of the black pearl (by Gore Verbinski, USA 2003) is played several times, each time accompanied by a different soundtrack: the first (the original one) is described as "triumphant and victorious"; then follow soundtracks described as "scary and foreboding", "comical", "sad and thoughtful" ... and then back to the original score. See for yourself the effect on the viewer! In this other [video](#) a famous scene from The shining (by Stanley Kubrick, USA 1980) is likewise shown several times, using each time the musical score from other films (Disclosure, Indiana Jones, Mission: Impossible, Jaws and Ace Ventura, Pet Detective) and eventually the original music score. The total effect will surprise you! Finally, in this [video](#) the same scene is played twice, using different soundtracks: the video's title is, rightly enough, The power of music in film - How music affects film ...!

*In this same perspective, Holden (Holden S. 1988. "Composers show how to make a movie sing", *New York Times*, July 9, 1988; as quoted in Phillips W.H. 2005. *Film: An introduction*, Bedford/St Martin's, Boston-New York)) reports how three very famous film music composers (Henry Mancini, Mark Isham e Dick Hyman) were asked to write the musical score for the same scene, which showed a woman coming back home at the end of her workday, switching on the lights, going upstairs and into the bathroom, and starting brushing her teeth. Hyman was told that the woman was coming back home, to finally find peace and quiet after her husband and children had left. Mancini was told that the woman was coming back to the home she had until recently shared with her husband, who had now left her. And Isham was told*

ora l'ha lasciata. E a Isham fu detto che la donna è inconsapevole di un fatto che gli spettatori conoscono, e cioè che c'è probabilmente un intruso nella casa. Il risultato fu che Hyman compose una musica briosa, vagamente comica e ironica, Mancini una musica romantica e malinconica, e Isham una musica che suggeriva suspense e brivido ...

In ogni caso, la struttura musicale complessiva di un film, cioè l'uso che viene fatto della musica nel corso di tutta la narrazione, aiuta in modo cruciale a determinare l'effetto complessivo del film stesso e i suoi significati: amalgamandone le componenti, *struttura* il film nel suo insieme, andando oltre una pura funzione *descrittiva* o *esplicativa* (cioè non limitandosi a descrivere e/o spiegare ciò che le immagini da sole non riuscirebbero a fare). Il rapporto tra suoni e immagini può farsi ancora più stretto nei film sperimentali o d'avanguardia, in cui ritmo delle immagini e ritmo sonoro si compenetrano, tentando di realizzare una sinestesia, cioè l'associazione di modalità sensoriali diverse per produrre un unico effetto (come se lo spettatore fosse invitato a *vedere* dei suoni e a *sentire* delle immagini).

Naturalmente, un film può anche fare a meno della musica, così come esistono (rari) film in cui il sonoro è rappresentato *solo* dalla musica e da pochi rumori, con l'esclusione totale di dialoghi e quindi di voci. E' il caso di *Ballando ballando* (di Ettore Scola, Italia/Algeria/Francia 1983), che racconta 50 anni storia francese attraverso i cambiamenti che avvengono in una sala da ballo. Se ne vedano scene [qui](#) e [qui](#).

5. Il "punto di ascolto"

Altrettanto importante del *punto di vista* (si veda il relativo [Dossier](#)) è quello che possiamo chiamare il *punto di ascolto*, ossia la posizione di chi ascolta rispetto alla sorgente sonora e ai cambiamenti di quest'ultima. Alla più tradizionale *coincidenza* tra immagine e suono può contrapporsi un *contrasto*, in cui ad esempio, ad un'immagine che mostra un allontanamento si accompagna un suono che permane e non si attenua - o viceversa.

that the woman is unaware of a fact that viewers know, i.e. that there is probably a man who has broken into her home. The result was that Hyman wrote a lively, vaguely comical and ironical music, Mancini a romantic, sad track, and Isham a score suggesting suspense and thrill ...

In any case, the overall musical structure of a film, i.e. the use music is put to during the unfolding of the story, is crucial in defining the total effect of the film and its possible meanings: by blending its components, the soundtrack gives the film a structure, going beyond a merely descriptive or explanatory role, that is, not just describing or explaining what images by themselves could not do. The relationship between sound and images can become even closer in experimental or avant-garde films, where visual and sound rhythms blend together, thus trying to realize a sort of synaesthesia, i.e. the association of different sensory modalities in order to produce a single effect (as if the viewers were asked to see sounds and hear images).

*Obviously, a film can do without music - and, although rarely, sound in a film can be made up of music only, plus maybe a few noises, with no dialogues or voices at all. This is the case of *Le bal* (by Ettore Scola, Italy/Algeria/France 1983), which tells fifty years of French history through the changes that take place in a ballroom. You can watch a few sequences [here](#) and [here](#).*

5. The "listening" point

The point of view (see the relevant [Dossier](#)) is matched in importance by what we may call the "listening point", i.e. the position held by the listener with respect to the sound source and its changes. If traditionally image and sound usually coincide, a contrast between the two may take place, for example when an image showing someone or something going away from the foreground is matched by a sound that remains the same and does not fade out - or viceversa.

Come per il punto di vista, anche nel caso del suono è interessante considerare il rapporto tra ciò che sente un *personaggio* e ciò che sente lo *spettatore*. I due punti di ascolto possono coincidere, ma, come osservano Rondolino e Tomasi (Rondolino G. e Tomasi D. 2011, *Manuale del film*, UTET, Torino), possiamo distinguere tra un'*auricularizzazione interna* e un'*auricularizzazione esterna*. Nel primo caso, il suono diegetico è rapportato direttamente ad un personaggio, e può essere *primaria*, quando dipende strettamente dalle condizioni di ascolto del personaggio (ad esempio, il suono distorto di una radio da campo che un soldato sta ascoltando durante una battaglia) o *secondaria*, quando un elemento visivo viene a sottolineare l'ascolto da parte del personaggio (ad esempio, il personaggio viene svegliato di soprassalto dall'improvvisa, violenta irruzione di qualcuno nella sua camera). L'*auricularizzazione esterna* riguarda invece quei suoni che il personaggio sente, ma con i quali non ha un rapporto diretto (ad esempio, il rumore del traffico mentre sta camminando in strada). In tutti questi casi i punti di ascolto di personaggio e spettatore coincidono (anche se nell'*auricularizzazione esterna* possono rientrare suoni extradiegetici, che non possono essere uditi dai personaggi).

Tuttavia, *punto di vista* e *punto di ascolto* possono coincidere o meno: un dialogo tra personaggi in campo lungo può essere udito "in lontananza", rispettando cioè la distanza dei personaggi rispetto allo spettatore, ma può anche essere udito più distintamente, quasi fosse "in primo piano": in tal modo anche il suono contribuisce a determinare la "profondità di campo", che non è dunque soltanto un elemento visivo.

6. Suoni e immagini - Il montaggio sonoro

Come si è detto, il flusso sonoro spesso accompagna il flusso delle immagini, contribuendo a dare unità e congruenza al racconto filmico. Tuttavia, un conflitto tra suoni può anche sottolineare un conflitto tra immagini. In generale, come la scelta dei tipi di campo (ad esempio, campo lungo o primo piano) può invitare lo spettatore a dirigere la sua attenzione verso un particolare elemento dell'immagine,

As is the case for point of view, when considering sound it is interesting to consider the relationship between what a character hears and what a spectator hears. The two "listening points" may coincide, but, as remarked by Rondolino and Tomasi (Rondolino G. and Tomasi D. 2011, Manuale del film, UTET, Torino), it is possible to distinguish between an internal and an external sound localization.

In the first case, the diegetic sound refers directly to a character: in this case it can be primary, when it strictly depends on the character's listening conditions (for example, the disturbed sound from a radio set which a soldier is listening to during a battle) or secondary, when a visual element comes into play to prompt the character's reception of sound (for example, the character is suddenly awoken by somebody's violent irruption into his room).

In the second case, the character can hear sounds but has no direct relationship with them (for example, the sound of traffic while she is walking down the street).

In all such cases the character's and the viewer's "listening points" coincide (although in the second case cited above there may be some extradiegetic sounds, which, as such, cannot be heard by the characters).

However, point of view and "point of listening" do not necessarily coincide: a dialogue between characters in a long shot can be heard "at a distance", i.e. respecting the characters' distance from the audience, but it can also be heard more clearly, as if were "in close up": in this way sound, too, helps to define the "depth of field", which is thus not merely a visual element.

6. Sound and images - Sound mixing

As we said, the sound flow often matches the image flow, and in this way it helps to build the film story's unity and structure. However, a conflict between sounds can underscore a conflict between images. Generally speaking,

così anche la presenza particolarmente avvertita di un suono può svolgere la stessa funzione: un suono "anticipato" rispetto all'immagine a cui si riferisce può ad esempio rappresentare un "segnale" che attiva un'aspettativa da parte dello spettatore.

Come si è detto all'inizio, i suoni possono essere registrati *in presa diretta* durante le riprese, ma generalmente questi suoni vengono rielaborati in fase di postproduzione, con procedimenti che assomigliano al montaggio delle immagini. I suoni sono cioè soggetti ad un missaggio (*mixing*), in cui due o più tracce sonore vengono calibrate e reregistrate in una sola traccia, provvedendo nel contempo ad operare aggiustamenti nelle loro proprietà (ad esempio, il volume). Montaggio sonoro e montaggio visivo devono ovviamente andare in parallelo (*montaggio audiovisivo*).

just as the choice of a long shot rather than a close up shot can invite spectators to direct their attention towards a particular element of the image, a particularly distinct sound can likewise play the same role: for instance, a sound which "precedes" the image it belongs to can act as a "signal" which activates the viewer's expectations.

As we said at the start, sounds can be recorded while shooting (direct sounds), but they are usually re-processed during post-production, with a process which is very similar to visual editing. Sound are thus subject to a mixing process, during which two or more tracks are calibrated and re-recorded onto one single track, adjusting in the meantime their properties (e.g. their volume). Sound mixing and visual editing are obviously made to work in a parallel process (audiovisual editing).



Per saperne di più ...

- * Dal sito *Cinema e Scuola*:
 - [La voce narrante - Suono e musica](#)
- * Dal sito *Cinescuola*:
 - [Il sonoro](#)

- * Dal sito *La regia come perfezione*:
 - [La terza dimensione dell'immagine: guida all'evoluzione e alla comprensione del sonoro cinematografico](#)
 - [Il sonoro nella pellicola: tecnologia delle tracce audio](#)



Want to know more?

- * From the *College Film and Media Studies* website:
 - [Film sound and music](#)
- * From the *Elements of cinema*

blog and podcast:

- [Elements of sound design](#)
- * From the *Yale Film Studies* website:
 - [Film analysis - Part 5: Sound](#)
- * [Top 10 Film Scores of All Time](#)
 - music and the purposes it serves
- * Video [The importance of sound in horror films](#)