



# Rapporto Suono - Immagine

*Quale gerarchia nella costruzione di un audiovisivo.*

## **Audiovisivo e multimedialità**

Sfogliando qualunque enciclopedia, alla voce “audiovisivo” generalmente troviamo la seguente definizione “*mezzo che fornisce informazioni complementari alla vista e all'udito*”. Gli audiovisivi, in quanto mezzi di comunicazione, da anni, ed in particolar modo dagli anni ottanta, godono di elevata diffusione, anche se ultimamente sono stati ampiamente soppiantati dai sistemi e dai prodotti multimediali formati da combinazioni dei nuovi media (*new media*) delle tecnologie dell'informatica e delle telecomunicazioni.

Oggi consideriamo che un sistema di elaborazione multimediale debba essere capace di impiegare contemporaneamente tipi diversi di informazione in modo interattivo; un tale sistema presenta all'utente, tramite monitor e speakers, una grande ricchezza di informazioni con varie modalità: testi, grafica, animazione, suono, voce sintetizzata elettronicamente. Due sistemi a grandissima diffusione sono la televisione e il personal computer, che contengono elementi parziali di un sistema multimediale interattivo: la televisione offre un'enorme quantità di informazioni e scarsa interattività; il personal computer è in grado di conversare con l'utente con modalità complesse e numerose.

Gli elementi qui presi in considerazione sono diverse categorie di audiovisivo, ed in particolare: il film, lo spot pubblicitario, l'audiovisivo didattico, alcuni prodotti editoriali multimediali (quali cd rom), il videogioco e il video musicale. In ciascuno di questi prodotti la componente sonora svolge un ruolo molto particolare, dal semplice motivetto di richiamo delle pubblicità, alle soundtracks dei film, dall'effetto acustico, all'istruzione vocale. Quando trattiamo dell'aspetto sonoro, infatti, non ci limitiamo esclusivamente alla musica strumentale che può accompagnare le immagini, ma anche a tutte le diverse componenti sonore, compreso il parlato, elementi fondamentali di un audiovisivo.

## La costruzione di un audiovisivo: l'uso del sonoro

Lo scopo di questa ricerca è capire quale sia il rapporto tra suono e immagine, e la gerarchia che viene rispettata, nella costruzione di un audiovisivo. Per fare ciò ho svolto un'analisi su varie interviste a personaggi quali registi, compositori di soundtracks o generici opinionisti, prendendo in considerazione anche alcuni manuali di montaggio di un audiovisivo.

La prima cosa che emerge dal materiale preso in considerazione è che fra le caratteristiche fondamentali di un audiovisivo, una delle più importanti è la “*comprensione*” che esso offre con il duplice montaggio ritmico di suono e di immagine; visivo e sonoro sono due elementi di pari importanza, indissolubilmente legati.

Prima di proseguire con l'analisi del rapporto suono – immagine nei diversi tipi di audiovisivo vediamo le convenzioni con le quali si fa uso del sonoro. Nei film, documentari o simili, possiamo trovare quattro tipi distinti di montaggio, abbiamo infatti:

1. *Sincronismo* = Quando le sorgenti sonore sono comprese nell'inquadratura o comunque presenti nella scena;
2. *Asincronismo* = Quando il visivo e la colonna sonora non coincidono esattamente;
3. *Parallelismo* = Quando il visivo ed il sonoro esprimono lo stesso concetto (ad esempio, quando in un film la musica di sottofondo coincide, a livello melodico e ritmico, con lo stato d'animo del protagonista);
4. *Contrappunto* = Quando i due elementi esprimono significati diversi.

In genere il sonoro di un audiovisivo è costituito dall'unione di tre diverse colonne: parlato, musica e rumori. Il *parlato* comprende la voce dei personaggi presenti nell'inquadratura (nel caso del film), o una voce guida che accompagna e spiega le immagini (nel caso di un documentario), o che istruisce sul da farsi (nel caso di alcuni tipi di cd – rom). Nel caso dei film il parlato può essere realizzato in “*presa diretta*”, cioè registrato contemporaneamente alle immagini, o “*doppiato*” in studio, in tal caso (il più frequente), si prende comunque come punto di riferimento una registrazione fatta in presa diretta, di scarsa qualità.

La *musica*, invece, ha la funzione di accompagnare le immagini e sottolineare gli stati d'animo dei personaggi, oppure evidenziare particolari tematiche che emergono dal filmato. Per quanto riguarda le colonne sonore dei film possiamo distinguere due diversi tipi di musica, esistono, infatti, film che usano come colonna sonora una *musica di repertorio* (cioè preesistente all'idealizzazione del film, ad esempio brani di repertorio classico), oppure può essere *originale*, cioè scritta appositamente per l'occasione (e qui possiamo portare ad esempio le colonne sonore che

hanno reso famoso Ennio Morricone, o le musiche che sfruttano l'occasione cinematografica per immettersi sul mercato).

Per quanto riguarda i *rumori* e gli *effetti sonori*, questi hanno una funzione di realismo, generalmente, vengono aggiunti successivamente alle riprese. In questo ambito emerge la particolare figura del *rumorista*, ossia colui che, nel chiuso del proprio studio, e con le tecniche più disparate, cerca di creare quegli effetti sonori che coincidano perfettamente il rumore che potremmo sentire se fossimo "effettivamente" all'interno del film.

## Rapporto suono – immagine nelle diverse categorie di audiovisivo

Prenderò in considerazione separatamente alcune categorie di audiovisivo, da quello più trattato, cioè il film, ad una categoria più particolare, che è quella del video musicale, che, secondo alcuni, è fonte di dibattito proprio relativamente al rapporto suono – immagine.

### *La colonna sonora nel cinema*

*La musica per il film dovrebbe lampeggiare e scintillare.*

*Dovrebbe scorrere quasi così rapidamente, da accompagnare l'ascolto fugace trascinato via dall'immagine, senza rimanere indietro con se stessa. I colori musicali si lasciano percepire più rapidamente e con minor sforzo che non le armonie, purché non obbediscano allo schema tonale e, in quanto specifiche, non vengano in senso proprio registrate.*

*Ed è nel contempo questo lampeggiare e questo cangiare che si riconcilia più rapidamente con la tecnicizzazione. Nella sua attitudine a sparire subito, la musica riprende tuttavia l'esigenza di cui consiste il suo inevitabile peccato cardinale nel cinema: l'esigenza di esserci.*

Thodor W. Adorno, Hanns Eisler, "*La musica per film*"

Musica e cinema sono due arti che sempre sono state strettamente legate fra loro. Andando a considerare la nascita del cinema, ad esempio, possiamo vedere quanto, soprattutto in un primo periodo, la musica fosse fondamentale, poiché l'esclusione della parola (epoca del film muto) le richiedeva di assolvere ad alcune sue funzioni, quali il rafforzare emotivamente e accompagnarne il processo del discorso interiore. Usando le parole di Buccolo "*la musica nel cinema ha una pretesa di significazione, cioè vuole dire qualcosa, e poi ha una valenza drammaturgica, cioè racconta una storia*".

Secondo il parere della maggior parte dei critici, la musica fu introdotta per rimediare ad un lato spiacevole del film: la semplice riproduzione muta di sequenze di immagini in cui uomini si muovevano silenziosamente sullo schermo. “*La musica per film è il gesto del bambino che canta nel buio per proteggersi, la colonna sonora nacque per attutire l’impatto dei fantasmi sullo schermo*” (Adorno). Ciò non significa, però, che la colonna sonora musicale sia la parte principale di un film. Dalla sua comparsa come muto ad oggi, il genere cinematografico ha avuto un’evoluzione esponenziale, ed il suono ha modificato la sua posizione. La parte musicale non deve imporre su di sé l’attenzione, ma essere di orchestrazione semplice, lineare e godibile, e, soprattutto, quasi di secondo piano, anche nei *film musicali*. In essi non c’è una dominanza della musica sulle immagini, bensì “*le frasi visive si fondono con quelle melodiche, i ritmi si combinano tra loro, compenetrandosi e completandosi con grande precisione e simultaneità*”. Ho scritto “la parte musicale deve essere quasi di secondo” piano perché per quanto l’aspetto musicale non debba sovrastare le immagini, nemmeno deve esserne totalmente assente: un film senza accompagnamento sembrerebbe veramente povero e non attirerebbe molto l’attenzione. La musica, quindi, deve saper tacere al momento opportuno, per dare spazio anche al silenzio o al rumore, e, naturalmente, al parlato. Esistono film in cui la colonna sonora diventa “particolare” a seconda delle esigenze del regista, alcuni cineasti fanno delle immagini l’aspetto esclusivo e fondamentale, cui si affianca una colonna sonora musicale da repertorio, mentre il parlato rimane quasi sempre in secondo piano, ricordiamo Kubrick e Hitchcock.

Se prendiamo in considerazione “*2001 A Space Odyssey*”, vediamo che nei centoquarantuno minuti di film il parlato è solamente quaranta minuti, e l’opera in sé si basa su una pura espressione visiva. Kubrick fa uso delle parole per spezzare la narrazione classica che domina il cinema. Nei suoi capolavori troviamo spesso la voce off, neutra, che commenta l’intrigo in *The Killing*, o scandisce il racconto delle avventure di Barry Lindon. Per quanto riguarda la colonna sonora musicale, questo regista preferisce sentirsi libero, ed allora attinge, come detto precedentemente, al repertorio classico o contemporaneo, per provocare effetti di contrasto o distanza (ricordiamo l’inserimento di “*We ’ ll meet again*” o il motivo di Mickey Mouse Club a conclusione di *Dr. Strangelove* e *Full metal Jacket*, sigle di umore macabro dopo i quadri di “apocalisse”).

Possiamo quindi ritenere che nel cinema la musica sia, pur se fondamentale, gerarchicamente in secondo piano rispetto alle immagini, a pari merito con il *rumore*. Questo è stato “inglobato” successivamente nella colonna sonora, agli inizi era ancora la musica a simulare i rumori, tramite movimenti melodici onomatopeici, ad esempio un colpo di timpano che andava a ricordare il tuono in una tempesta; successivamente ha perso anche questa funzione, ed “i galli hanno cominciato a cantare con le proprie uogle, il mare in tempesta ha fatto sentire il proprio urlo...”.

Naturalmente nel grande oceano di produzioni cinematografiche possiamo anche trovare capolavori in cui la gerarchia immagine – suono – rumore – parlato viene completamente capovolta, esistono infatti due film

in particolare che stravolgono i normali canoni di produzione, pur rimanendo dei capolavori. Nel film *“Gli uccelli”* di Hitchcock, possiamo notare che la musica è totalmente assente, e la unica colonna sonora sono i versi e i rumori degli uccelli. Analizzandolo con attenzione, notiamo che apparentemente nessuno si accorge di questa incredibile assenza, il film trova nel rumore la sua massima espressione, un rumore che spezza immagini di interminabili branchi di uccelli, carrellate silenziose come la scena finale, quando la macchina con i protagonisti si fa strada tra milioni di uccelli: la musica non c'è, ma ciò non influisce sull'altissimo grado di suspense, che il grande cineasta riesce a creare.

Esistono anche esempi opposti, in cui l'immagine viene messa in secondo piano rispetto al sonoro, stiamo parlando di *“Blue”* di Dorek Jarman. Quest'opera è un film di settanta minuti in cui viene presentato esclusivamente uno schermo blu e niente altro; sotto quest'apparenza viene elaborato uno straordinario insieme di voci, musiche, silenzi e dialoghi, talmente perfetti che chiunque rimane ad osservare questo schermo blu per settanta minuti come un film. In questo caso l'immagine visiva è azzerata per spiazzare lo spettatore abituato alla sua centralità nella nostra cultura.

## *La colonna sonora negli spot*

Il rapporto musica – immagine negli spot è leggermente diverso da quello che troviamo nel cinema; prima di tutto è necessario distinguere alcune tipologie di spot pubblicitari, in quanto in ogni categoria la musica ha una funzione diversa ed un diverso rapporto con le immagini. Le due categorie principali di spot sono: *spot a fine commerciale* e *pubblicità sociale*.

- **Spot a fine commerciale** = qui la musica ha lo scopo di attirare l'attenzione, facilitare il ricordo dell'oggetto presentato, tramite jingle orecchiabili che ripetono il nome del prodotto (ad esempio, il jingle della *Barilla*, *Mulino Bianco*, *Coca cola*, e simili). Osservando approfonditamente possiamo vedere che lo scopo delle immagini è solo quello di presentare il prodotto, ma tutta la parte pubblicitaria in sé è affidata alla componente audio, e specialmente ai dialoghi e alla musica. Possiamo quindi concludere che, in questa tipologia di spot la gerarchia sia musica, parlato, rumore, immagine. Naturalmente anche qui troviamo alcune eccezioni, soprattutto negli ultimi anni lo spot a fine commerciale ha subito un cambiamento di stile, e non sono più rari i casi in cui, anche nella pubblicità, si punta ad una centralità dell'immagine, molto spesso tramite la presenza di personaggi famosi. Uno spot degno di nota è quello di *Fiat Stilo*, in esso vediamo che l'aspetto sonoro è completamente costituito da rumori (quelli tipici di una automobile), perfettamente mixati, al punto di creare un brano ritmico che non necessita né di musica né di parlato.

- **Pubblicità sociale** = la pubblicità sociale è un campo particolare, estremamente delicato, in cui vengono sfruttati codici operanti a livello grafo-visivo, cioè che agiscono sul registro percettivo – figurativo, e degli interventi narrativi di montaggio. L'aspetto *immagine* si può scomporre in due componenti:
  - Il *livello iconico* = modalità attraverso cui viene presentato il filmato.
  - Il *livello figurativo* = presenza della macchina da presa, dell'interpellazione (elemento fondamentale di questo tipo di spot).

Analizzando gli elementi audio di uno spot sociale possiamo notare generalmente un'assenza di commento esplicitato verbalmente lungo la durata dello spot, ed un suo presentarsi nell'ultima parte, a ribadire la finalità del messaggio in questione. Il *contenuto informativo sonoro*, invece, è inversamente proporzionale a quello della parte video, quindi, profondamente eloquente. A dimostrazione di ciò l'unico sottofondo è, di solito, una musica che identifica il genere di immagini che scorrono sullo schermo, una musica che viene accompagnata dalla colonna degli effetti sonori, concernenti l'argomento che viene trattato.

Prendendo come esempio lo spot “Ho bisogno di te”, (periodo della guerra in Ex Jugoslavia), noteremo che le immagini sono completamente silenti, non vi è commento parlato, solo un accompagnamento musicale che identifica la campagna, soggetto dell'immagine, e che viene affiancato da un ritmare cadenzato di tamburi e rumori realistici di spari, oppure da un silenzio quanto mai eloquente. L'impressione generale che ne emerge è di estrema sobrietà e particolare compostezza.

Il sonoro risolve il proprio compito nel lasciare spazio all'immagine, completandone il senso con i rumori bellici o sottolineandole i tratti: lo slogan “Ho bisogno di te”, unica frase parlata presente nel filmato.

In questo tipo di spot emerge un aspetto paradossale del sonoro, ossia il *silenzio comunicativo*. Questo agisce in tre campi: prima di tutto manifesta il nulla, lascia percepire una mancanza; è l'assurdità della guerra in quanto negazione della vita, la mancanza di pace, di diritti violati; è la solitudine, frutto della guerra, e che la società aiuta a costruire. Il silenzio, però, è anche cenno di intesa tra spettatore e spot, è un mezzo che favorisce la disposizione all'ascolto, permette a chi guarda di vedere meglio, perché non copre il rumore degli spari, non nasconde niente, è il *silenzio di ascolto*.

Il silenzio può essere considerato un **meta – linguaggio** che si trasforma in qualcosa di concreto: l'imbarazzo del dire, non c'è possibilità di commentare le immagini che vediamo, la parola non ha termini adeguati, quindi tacere è il modo migliore di esprimere un giudizio o un commento.

Possiamo quindi concludere che nella costruzione di un filmato l'aspetto sonoro si affianca a quello visivo, e non necessariamente deve essere considerato come gerarchicamente di secondo piano.

## La colonna sonora nei videogiochi

Il videogioco, dal momento della sua comparsa sino ad oggi, ha subito una straordinaria trasformazione, non solo a livello prettamente tecnico, ma anche concettuale. I primi videogames messi in commercio avevano come scopo soltanto l'essere un piccolo passatempo (ricordiamo "pong", oppure anche "asteroid", o i primi tipi di videogioco in cui lo scopo principale era risolvere un labirinto), successivamente si è evoluta anche la forma e il concetto stesso di videogioco e, di conseguenza, anche tutte le sue componenti hanno avuto un drastico cambiamento.



Oltre l'aspetto puramente grafico, anche il sonoro nei videogiochi è cambiato. Inizialmente l'unico suono di sostegno all'immagine (anni 1976 – 1981) aveva come funzione solo l'essere un effetto di feedback dell'interfaccia (suoni che accompagnavano il colpire un punto sullo schermo).



Con gli anni ottanta e la diffusione dei primi Atari, Nintendo, Sega, sono comparsi anche i primi suoni di accompagnamento, esterni al gioco, fondamentalmente suoni elettronici, senza un fine specifico. Verso il 1986 –1987 cominciarono a comparire le prime musiche per videogioco che cercavano di essere un commento musicale alle immagini. È in questo periodo che al comparire del "fatidico mostro" di fine schema, la musica si faceva più martellante.

L'avanzare della tecnologia ha poi richiesto una maggiore sofisticazione anche a livello di effetti e colonna sonora, fino ai giorni nostri in cui videogiochi come *Tombraider* o *Warcraft* hanno un accompagnamento musicale parificabile a quello di un film d'azione.

Nei videogiochi, infatti, il ruolo dell'audio è fondamentale di commento musicale all'azione, la musica sottolinea lo stato d'animo del personaggio che sta giocando, e, poiché la maggior parte dei videogiochi in commercio presuppone un giocatore in prima persona, e non più in terza come accadeva fino a pochi anni fa, la musica deve possibilmente creare a livello psicologico l'angoscia dell'inaspettato.

Naturalmente si è evoluto anche il suono in quanto feedback dell'interfaccia, raggiungendo livelli tali che, durante la costruzione di un videogioco, la colonna dei suoni viene già progettata al momento della stesura della storia e della sceneggiatura, molto spesso durante la progettazione degli stessi personaggi, come se ognuno di essi dovesse avere una sorta di *leitmotiv* che lo contraddistingua dagli altri e lo identifichi nell'intera avventura virtuale.



Possiamo quindi dire che anche in questo caso, come nel cinema e negli spot di sensibilizzazione, la musica ed i suoni sono la prima componente che viene realizzata ed altamente studiata, secondariamente all'immagine, allo scopo di rendere più comprensibile l'aspetto visivo.

### *La colonna sonora negli audiovisivi didattici*

Soprattutto negli anni ottanta l'audiovisivo didattico ha avuto una grandissima diffusione: filmati e documentari su storia, scienze, e argomenti di attualità venivano distribuiti e proiettati agli alunni in quanto, stimolando contemporaneamente i due sensi principali (udito e vista) favoriscono l'apprendimento. È noto, infatti, che un soggetto può ritenere più a lungo quel materiale che stimola un numero maggiore di apparati sensoriali. Naturalmente, i filmati didattici poco si curano dell'aspetto sonoro, la maggior parte di essi è costituito da immagini e parlato, saltuariamente viene utilizzata la musica come accompagnamento, nel caso serva un sottofondo, viene utilizzata musica di repertorio.

Ai giorni nostri il materiale didattico è di varia natura, non si parla solo di documentari o filmati, esistono diversi prodotti editoriali multimediali che affrontano argomenti didattici. Fra questi ricordiamo:

- **cd – rom generici** = enciclopedie tematiche e generali, atlanti, monografie,... in questo caso la musica ha diversi ruoli: può essere parte della documentazione, ed allora avremo brani musicali, filmati o commento musicale alle immagini; in alcuni casi specifici il soggetto che si trova ad utilizzare un cd rom può essere interessato ad ascoltare documenti sonori o filmici in se stessi, altrimenti la musica è solo un sottofondo, un segnale acustico di rinforzo, o un feedback dell'interfaccia.
- **Cd – rom di corsi di lingue straniere** = questo è uno dei rari casi in cui l'audio potrebbe prendere il sopravvento sulle

immagini; il soggetto che usa questo tipo di prodotto deve ascoltare voci e imitare i suoni o seguire le istruzioni vocali. Sicuramente anche l'aspetto visivo può rendere più o meno gradevole l'uso del prodotto, ma lo scopo didattico viene espletato principalmente dalla parte sonora, e, precisamente dal parlato.

L'audiovisivo didattico è quindi la categoria che più si distingue dalle altre nel rapporto tra immagini e sonoro, è l'unica in cui il parlato raggiunga alti livelli di importanza. Senza il parlato questo tipo di prodotto non potrebbe mai raggiungere lo scopo per cui nasce, ossia favorire l'apprendimento.

### *Il video musicale*

Possiamo considerare il video musicale una breve parentesi all'interno di un genere in cui la colonna sonora ha un'apparenza primaria, sottolineiamo il termine "apparenza" in quanto essa sicuramente è l'idea di partenza, sulla quale viene impostato e realizzato l'audiovisivo, ma nella sostanza si riduce ad essere un brano musicale che fa da base al montaggio visivo.

Il tutto iniziò negli anni sessanta con i primi film dei Beatles, e si concretizzò negli anni settanta per iniziativa di etichette indipendenti e registi appassionati di rock. Nacquero in questo modo i primi video commerciali dei Queen ("Bohemian Rhapsody") e di altri che provocarono un effetto straordinario sulle vendite dei dischi. La maggiore diffusione si ebbe nel 1981 (Dire Straits) e il modello del video musicale influenzò anche la tecnica dello spot pubblicitario, soprattutto nella componente di estrema varietà di genere, rapporto con grafica, moda, sofisticazione del montaggio.

Il video musicale è il massimo esempio di come sia possibile ottenere una sequenza piacevole ed esteticamente scorrevole con una serie di immagini e scene che, di partenza, sono razionalmente slegate, se non discordanti fra loro: la colonna musicale continua tende a legare tutte le sequenze di montaggio e le fa apparire come qualcosa di unico.

## Il Database “Soundtrack”

Per portare a termine questa ricerca ho analizzato una lunga serie di siti internet che trattavano esclusivamente di colonne sonore e del loro ruolo negli audiovisivi, la maggior parte della documentazione sul web si focalizzava su film o registi, il materiale relativo agli altri generi era in quantità minore. Con ciò a mia disposizione ho comunque cercato di costruire un database che contenesse informazioni circa le opinioni di più personaggi relativamente al rapporto suono – immagine.

Il materiale era suddiviso in tre grandi categorie:

1. Ciò che riguardava l’Opinionista (regista o altro che esprimeva il suo giudizio circa il rapporto suono – immagine);
2. Gerarchia immagini, suono, parlato, che emergeva dal rapporto del soggetto;
3. Elementi vari (fonti).

Suddividendo ulteriormente gli elementi base di questi tre punti di partenza ho costruito otto tabelle, per la precisione: per quanto riguarda l’opinionista ho creato due distinte tabelle

Tabella **Opinionisti** = la cui struttura prevede cinque campi:

ID opinionista – *Identificativo unico che individua l’opinionista;*  
Cognome, nome – *Campi descrittivi contenenti rispettivamente il cognome ed il nome dell’opinionista;*  
ID professione1, ID professione2 – *Riferimenti alla tabella “Professione”. Identificativi che individuano la professione dell’opinionista.*

Tabella **Professione** = la cui struttura prevede due campi:

ID professione – *Identificativo unico che individua una professione;*  
Professione – *Campo descrittivo contenente una professione.*

Ciò che doveva essere contenuto nella generica descrizione della gerarchia, invece, lo ho distribuito in tre tabelle distinte, due relative al commento del soggetto e all’occasione del commento stesso, ed una, chiamata “GENERALE”, che tratterò per ultima, che consiste nel cuore del database, e unisce il commento dell’opinionista al sito, fonte dell’informazione. Osservandole in particolare

Tabella **Commenti** = la sua struttura prevede cinque campi:

ID commento – *Identificativo unico che individua un commento;*  
ID opinionista – *Riferimento alla tabella “Opinionisti”. Identificativo che individua un nome, cognome e professione dell’opinionista;*  
ID occasione – *Riferimento alla tabella “Occasione”. Identificativo che individua l’occasione in cui è stata rilasciata un’opinione (Saggio, intervista, critica,..);*  
Descrizione – *Breve sunto del commento, finalizzato a spiegare*

*brevemente l'opinione del soggetto preso in considerazione in quanto non sempre la gerarchia che si può creare è perfetta, spesso il linguaggio parlato permette lievissime sfumature che non possono essere tradotte numericamente e inserite come record in un database.*  
Anno – Anno in cui è stata rilasciata l'opinione.

Tabella **Occasione** = la sua struttura prevede soltanto due campi:  
ID occasione – *Identificativo unico che individua l'occasione;*  
Occasione – *Campo descrittivo contenente l'occasione in cui è stata rilasciata un'opinione.*

L'aspetto relativo alle fonti di informazioni invece l'ho segmentato ulteriormente in tre tabelle, una relativa all'indirizzo del sito internet in quanto fonte, una sulla lingua del sito stesso, ed una che tratta esclusivamente del tipo di film cui si riferisce il sito.

Tabella **Indirizzi** = La sua struttura prevede cinque campi:  
ID indirizzo – *Identificativo unico dell'indirizzo internet;*  
Indirizzo – *Campo contenente l'indirizzo internet della pagina Web;*  
ID film riferimento – *Riferimento alla tabella "Film Riferimento";*  
ID lingua – *Riferimento alla tabella "Lingua", identificativo che individua la lingua della pagina Web;*  
Commento al sito – *Campo descrittivo contenente un commento personale alla pagina Web.*

Tabella **Lingua** = la sua struttura prevede solo due campi:  
ID lingua – *Identificativo unico della lingua;*  
Lingua – *Campo descrittivo contenente la lingua, ho preferito lasciare aperta la possibilità di un eventuale ampliamento del database, e per questo ho previsto anche un ID per lingue quali tedesco, francese, spagnolo, che non sono presenti nei siti considerati.*

Tabella **Film riferimento** = anche la struttura di questa tabella prevede due campi:  
ID FilmRiferimento – *Identificativo unico che individua il genere;*  
FilmRiferimento – *Campo descrittivo contenente il genere del film.*

Passiamo adesso al cuore del database, ossia alla tabella **Generale**, quella che unisce tutte le altre. Come è possibile notare essa è divisa in sette campi, e per la precisione:

- ID Generale – *Identificativo unico;*
- ID Indirizzo – *Riferimento alla tabella "indirizzi". Identificativo che individua l'indirizzo a cui si fa riferimento;*
- ID commento – *Riferimento alla tabella "commenti". Identificativo che individua il commento contenuto nella pagina Web.*
- Musica, Suono, Immagine, Parlato – *Campi numerici contenenti la gerarchia degli stessi all'interno del film. Qualora*

*contengano lo stesso valore numerico non esiste una gerarchia ben definita, mentre il numero zero identifica che l'elemento non è stato menzionato nel commento.*

Una cosa importante da considerare nell'analizzare la tabella **“Generale”** nei campi di gerarchia è il fatto che ciò che ne emerge è relativo esclusivamente all'indirizzo del sito in questione: possono esistere infatti casi in cui siti e gerarchie sono diversi mentre l'opinionista (commento) resta lo stesso; per chiarire meglio il commento di ciascun opinionista ho aggiunto il campo di testo **“Descrizione”** nella tabella **“Commenti”**.

Come precedentemente accennato facendo riferimento alla lingua del sito, ho anche pensato all'eventualità di poter ampliare successivamente il database, in tal caso, è sufficiente andare ad inserire le informazioni, nelle varie tabelle. Ad esempio, volendo aggiungere un nuovo record partendo dalla tabella relativa agli opinionisti, è sufficiente verificare che l'opinionista sia già presente nella tabella **“Opinionisti”**, in caso negativo aggiungo un nuovo record, dove:

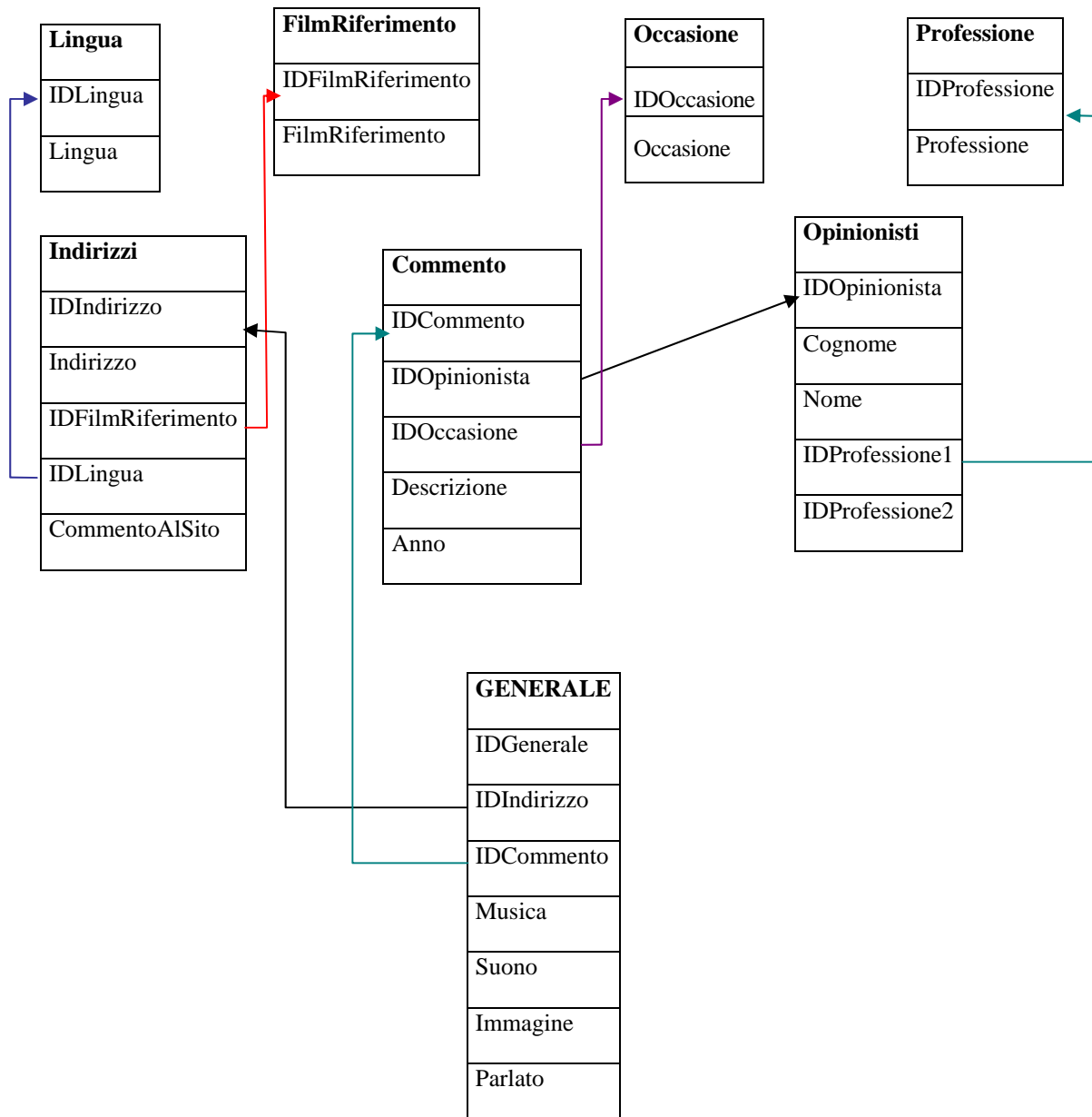
- **“ID opinionista”** – indica un numero progressivo univoco per l'opinionista;
- **“Nome”** e **“Cognome”** – indicano nome e cognome dell'autore;
- **“ID professione1”** e **“ID professione2”** – servono per inserirvi l'ID di riferimento alla professione desiderata, verificando che anche essa esista nella tabella **“Professione”**. Nel caso in cui non esista va aggiunto un record con la nuova professione.

A questo punto posso inserire un nuovo record nella tabella relativa al **“Commento”**, dove:

- **“ID commento”** – è un numero progressivo univoco che identifica il nuovo commento;
- **“ID opinionista”** – è un riferimento alla tabella **“Opinionisti”** e che identifica l'opinionista in questione;
- **“ID occasione”** – dopo aver verificato che l'occasione in cui è stata rilasciata una dichiarazione esista nella tabella **“Occasioni”**, è possibile inserire l'ID di riferimento, in caso negativo è necessario prima aggiornare la tabella **“Occasioni”** con un nuovo record.
- **“Descrizione”** – è un breve sunto di quanto rilasciato;
- **“Anno”** – è l'anno in cui è stata rilasciata la dichiarazione.

Con la stessa logica si aggiornano poi la tabella **“Indirizzi”**, **“Lingua”** e **“Genere”**, alla fine si può passare alla tabella **“Generale”** che unisce tutte le informazioni finora inserite.

Volendo schematizzare graficamente la struttura del database potremmo così considerarla:



## Conclusioni

A fine di questa analisi sulle diverse categorie di audiovisivi rimane comunque difficile definire una vera e propria gerarchia tra immagini suono e parlato. Un dato certo è che l'aspetto sonoro è fondamentale quanto quello visivo, perché coinvolge, amplifica, e, talvolta spiega ciò che le sole immagini non permetterebbero comprendere, tuttavia non ne sono la componente indispensabile.

Ogni audiovisivo ha la sua arte, ed il suo scopo, e, a mio parere, è proprio in funzione di quest'ultimo che colui che si trova a dover curare l'aspetto sonoro, costruisce la sua gerarchia.

Che si tratti di un film, di un videogioco, di un documentario, la musica potrà essere l'aspetto principale oppure un semplice ed elementare sottofondo, tutto dipende dal grado di coinvolgimento psicologico che vogliamo creare nell'utente; ci sono scene di lungometraggi che, da sole, non desterebbero quel coinvolgimento che invece permette la musica, ad esempio, nella lunga scena de *"Il buono, il brutto, il cattivo"*, prima del duello, (quando per più di 40 secondi l'azione è ferma), è il suono dell'orologio che non fa sentire la pesantezza di un così lungo lasso di tempo privo di azione, la stessa scena senza audio sarebbe risultata di una pesantezza estrema.

Non è solo per una questione terminologica, per cui *"Audiovisivo"* automaticamente implica la compresenza di aspetto sonoro e visivo, in fondo cinema, documentario, video musicale, videogioco, forse sono tutti prodotti che nascono dalla voglia di raccontare quelle favole che l'uomo porta con sé sin dal primo momento della sua esistenza. In fondo, il nostro organismo *"vive continuamente in un audiovisivo"*, perché il mondo che ci circonda è un'unione indissolubile di immagini e suoni. Possiamo divertirci quindi ad immaginare che il primo audiovisivo nasca nella mente del bambino quando ascoltando una storia, si crea scene e personaggi, anche in quel momento suono e immagine non possono essere separate.

Quando poi, quel bambino, cresciuto, racconterà agli altri la sua fantasia, non potrà tralasciare nessuna delle due componenti, il suo sogno sarà un film con immagini e suono, avrà forse una colonna sonora a sottolineare la disperazione e la gioia dei personaggi, ed una musica che accompagnerà una lunga carrellata in aperta campagna, mentre il canto degli uccelli renderà viva ogni scena di cui, anche solo per un attimo, faremo parte.

## Bibliografia

### Libri:

Truffaut Francois, "Il cinema secondo Hitchcock", 1977, ed. EST;  
AA. Vv., « Enciclopedia tematica aperta », 1998, ed. J.a.c.;

### Siti Internet di opinionisti, musicisti e registi:

- Basso Pierluigi, 2000  
<http://www.orfeonellarete.it/rubriche/musicacinema.htm>
- Buonvino Paolo  
<http://cinema.supereva.it/4inters/buonvino.htm>
- Chion Michel, 1998  
<http://www.areacom.it/area/homepage/perotti/CINEMA&MUSICA.html>  
<http://imprese.com/video/chion/htm/ed.htm>  
<http://www.lacritica.net/bruni.htm>
- Cocuccioni Enrico, 1999  
<http://digilander.iol.it/maxblanco/Introx.html>
- Conti Bill, 1987  
<http://www.soundtrackmag.com/bconti.html>
- Corigliano John, 1999  
<http://www.soundtrackmag.com/jcorigliano.html>
- Davis Don, 2000  
<http://www.soundtrackmag.com/ddavis.html>
- De Man Joris  
[http://www.fod-online.com/articles\\_joedeman.html](http://www.fod-online.com/articles_joedeman.html)
- Folk Robert, 1998  
<http://www.soundtrackmag.com/rfolk.html>
- Glennie-Smith Nick, 1998  
<http://www.scorelogue.com/glenniesmith.html>
- Goodwin Ron, 1984  
<http://www.soundtrackmag.com/rgoodwin.html>
- Heisler Hanns  
<http://users.otenet.gr/~nexus7/filmmusien.htm>
- Horner James  
<http://www.soundtrackmag.com/jhorner.html>
- Howarth Alan, 1991  
[http://www.soundtrackmag.com/alan\\_howarth.html](http://www.soundtrackmag.com/alan_howarth.html)
- Kamen Michael, 1999  
[http://www.soundtrackmag.com/m\\_kamen.html](http://www.soundtrackmag.com/m_kamen.html)
- Lindahl Andreas  
<http://www.scorereviews.com/title.asp?id=316>  
<http://www.delos.fantascienza.com/delos38/colonne.html>
- McCree Nathan, 2000  
[http://www.fod-online.com/articles\\_mccree.html](http://www.fod-online.com/articles_mccree.html)

- McNeely Joel,  
<http://www.soundtrackmag.com/jmcneely.html>
- Mitsuda Yasunori, 2001  
<http://www.altpop.com/stc/reviews/ccost.htm>
- Morricone Ennio, 1998  
<http://www.lucianolombardi.it/Enniointerviste.htm>  
<http://nautilus.ashmm.com/9806it/musica/morri.htm>  
<http://www.areacom.it/area/homepage/perotti/CINEMA&MUSICA.html>
- Nannini Gianna, 2001  
<http://www.geocities.com/jamie28633/Momo.html>
- Nyman Micael  
<http://cinema.supereva.it/4inters/1sint.htm>
- Poledouris Basil, 1997  
<http://www.soundtrackmag.com/bpoledouris.html>
- Raviolo Paolo  
<http://server.forcom.unito.it/ baudhaus/ricerca/raviolo/d42.htm>
- Shaiman Marc, 1992  
<http://www.soundtrackmag.com/mshaiman.html>
- Simonetti Claudio, 1999  
<http://www.delos.fantascienza.com/delos38/colonne.html>
- Uematsu Nobuo,  
<http://www.altpop.com/stc/reviews/ff9ost.htm>
- Werba Marco  
[http://utenti.tripod.it/musicaclassicaonline/intervista\\_werba.html](http://utenti.tripod.it/musicaclassicaonline/intervista_werba.html)
- Williams John,  
<http://www.jwilliamsmusic.it/index2.htm>