

**ISTITUTO SUPERIORE DI STUDI MUSICALI  
CONSERVATORIO DI MUSICA  
“G.F. GHEDINI” DI CUNEO**

**Diploma accademico di primo livello**

**Scuola di Musica e Nuove Tecnologie**

**Ascoltando “Gli uccelli” di Alfred Hitchcock:  
un’applicazione di teoria dell’audiovisione**

RELATORE: Prof. Stefano Bassanese

CORRELATORE: Prof. Veniero Rizzardi

CANDIDATO: Filippo Manzo

ANNO ACCADEMICO 2009 - 2010

## **INDICE:**

Introduzione	Pag.3
--------------	-------

### **Capitolo I: TEORIA DELL’AUDIOVISIONE**

1.0 Introduzione storica	Pag. 5
1.0.1 Le origini del cinema sonoro	Pag. 8
1.0.2 Il cinema sonoro	Pag.10
1.1 Concetto di Audiovisione	Pag.12
1.1.1 Il valore aggiunto	Pag.13
1.1.2 L’oggetto sonoro nel cinema	Pag.16
1.1.3 La scena audiovisiva e strumenti di analisi	Pag.18

### **Capitolo II: ANALISI AUDIOVISIVA DI UN’OPERA: GLI UCCELLI DI ALFRED HITCHCOCK**

2.0 Introduzione	Pag.23
2.1 Alfred Hitchcock e il suono	Pag.26
2.2 Analisi dell’opera “Gli Uccelli” di Alfred Hitchcock	Pag.34
2.2.1 Suoni, rumori e musica	Pag.35
2.2.2 Analisi audiovisiva	Pag.38
Conclusioni	Pag.50
Bibliografia	Pag.52
Sitografia	Pag.55

In allegato il DVD contenente i supporti Video

## INTRODUZIONE

Spesso, quando parliamo di suono nel cinema, tendiamo a riferirci unicamente al concetto di colonna sonora o di cinema sonoro inteso come “parlato”, senza renderci conto del ruolo che il suono realmente ha nel cinema considerato nel suo insieme. Questo malinteso, per cui c’è la convinzione che il suono abbia un compito di secondo piano nella visione cinematografica o di qualsiasi medium audiovisivo, è in parte dovuta al fatto che nelle teorie del cinema l’argomento è spesso eluso o affrontato come ambito specifico minore, perciò l’attenzione si concentra principalmente sulle tecniche dell’immagine. Eppure anche storicamente l’avvento del sonoro è stato una rivoluzione che ha sconvolto completamente il modo di fare cinema, svelando una nuova dimensione ricca di contenuti e possibilità, capace di sottolineare, indirizzare, ingannare, manipolare l’esperienza percettiva finale.

Per questo voglio pormi dalla parte “dell’audio-spettatore”, posizione che poco è stata considerata nella sua novità, esaminare cioè una specifica disposizione percettiva, in cui assistere ad uno spettacolo audiovisivo non significa vedere delle immagini più sentire dei suoni, lasciando così ciascuna delle due percezioni circoscritta al proprio ambito, bensì di dimostrare come, nella combinazione audiovisiva, una percezione influenza l’altra. Si definisce così una specifica attività, chiamata *Audiovisione*.

In questo elaborato intendo quindi esplorare il suddetto ambito di studio presentando gli strumenti utili ad avere un metodo di osservazione più completo sulla visione di materiale audiovisivo, in particolare quello cinematografico, prendendo in esame alcune delle opere di Alfred Hitchcock e prestando particolare attenzione al suo film “Gli Uccelli”.

Il seguente lavoro sarà di tipo teorico-analitico, strutturato nel seguente modo:

- nel primo capitolo inizierò con cenni storici indirizzati a chiarire la rivoluzione del sonoro nel cinema; seguirà la parte centrale della tesi con la definizione del concetto di Audiovisione e di alcuni termini

utili alla comprensione di questa attività, con l'analisi e l'approfondimento sulla funzionalità del materiale sonoro generale (voci, suoni, rumori) e di come esso viene utilizzato.

- Nel secondo capitolo, come esempio di applicazione dei concetti generali espressi in precedenza, prenderò in esame il film “Gli Uccelli” di Alfred Hitchcock analizzando alcune scene estratte dall'opera; scelta che risulta particolarmente interessante in quanto è la prima volta che il regista decide di utilizzare strumenti elettroacustici per la realizzazione dei suoni.

Per illustrare i concetti esposti, inserirò nello sviluppo di entrambi i capitoli dei clip audio-video contenenti principalmente scene di film tratte dai lavori di Alfred Hitchcock, regista a cui ho deciso di rivolgere la mia attenzione perché è stato testimone del passaggio dal cinema muto a quello sonoro ed è stato uno dei pochi registi a occuparsi in prima persona del montaggio audio-video dei suoi lavori, senza dimenticare la passione che mi lega a quello che probabilmente è uno dei registi più interessanti e rivoluzionari del secolo scorso.

# CAPITOLO I:

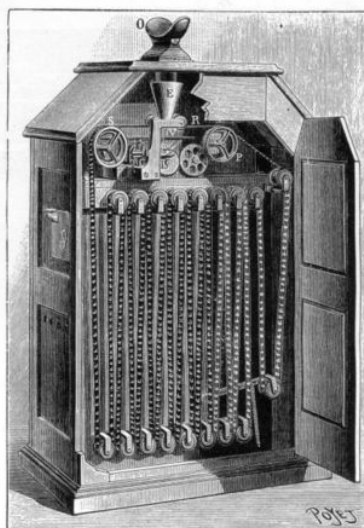
## TEORIA DELL'AUDIOVISIONE

### 1.0 INTRODUZIONE STORICA

Per introdurre l'argomento dell'audiovisione pare opportuno svolgere un breve cenno alla storia del cinema, in particolare all'evoluzione delle tecnologie che la accompagnano. Un'analisi cronologica delle principali tappe evolutive mette in evidenza come i tentativi di introdurre il suono siano stati molteplici e non sempre fortunati, date le diverse difficoltà che questa invenzione ha dovuto affrontare.

Risale al 1894 il primo filmato (*Fred Ott's Sneeze*- [Video 01](#)) depositato nei registri della Biblioteca del congresso in Washington DC, frutto di un apparecchio ideato da Thomas Edison e William Dickson noto come il Kinetoscopio<sup>1</sup>.

Questo strumento permetteva la visione di un filmato della durata di una ventina di secondi attraverso una piccola fessura posta sulla parte superiore del macchinario azionato da una manovella.



---

<sup>1</sup> Le presenti informazioni sono state tratte dal seguente articolo on-line: *The Pre-History of sound cinema, Part 1: Thomas Edison and W.K.L Dickson*. (04-10-06), sito web: [http://www.spencersundell.com/blog/2006/04/10/the\\_pre-history\\_of\\_sound\\_cinema\\_part\\_1/](http://www.spencersundell.com/blog/2006/04/10/the_pre-history_of_sound_cinema_part_1/)

La prima proiezione in sala di una pellicola stampata di fronte a un pubblico pagante, avviene a Parigi il 28 Dicembre 1895 grazie all'invenzione dei fratelli Louis e Auguste Lumière nota come il Cinematografo, strumento in grado di proiettare su uno schermo bianco una sequenza di immagini distinte stampate su una pellicola perforata da 35 mm a 16 fotogrammi al secondo<sup>2</sup>.



In tale occasione, si proiettarono in sala 12 “paesaggi animati” della durata approssimativa di cinquanta secondi ciascuna. Il successo fu immediato e nell’arco di otto mesi le pellicole si diffusero nelle principali capitali del mondo, questo evento segnò l’inizio della cinematografia.

Tra questi filmati, ricordiamo quello che probabilmente è il più conosciuto (*L'Arrivée d'un train à La Ciotat*- [Video 02](#)), la cui visione, insieme agli altri scenari, causò negli spettatori un grande stupore. Tutto ciò che faceva parte dell'inquadratura si muoveva e non soltanto gli attori, ma la cosa ancora più incredibile è che tutto ciò accadeva senza fare alcun rumore, eppure ogni movimento richiama un suono o un rumore. Erano le immagini a suggerire i suoni.

---

<sup>2</sup> Lo strumento era portatile, piuttosto leggero e funzionava a manovella. (Dispense del corso di Disseny de So tenuto dal Prof. José Lozano alla Escola Superior de Musica de Catalunya, “nell’anno Accademico 2008/2009”, dati non pubblicati).

Per ovviare a questa mancanza fu introdotto un accompagnamento musicale durante le proiezioni, musica che spesso veniva suonata dal vivo da gruppi strumentali, solisti e a volte da cantanti di pianta più o meno stabile presenti nelle diverse sale di proiezione. Ogni sala aveva una propria biblioteca musicale utilizzata dai responsabili per preparare, a seconda del film, un programma musicale la cui funzione era quella di accompagnare e di riflettere nell'animo dello spettatore l'evolversi emotivo della storia. Risulta evidente che le musiche, non essendo legate ai film, ma alle diverse biblioteche, erano variabili a seconda della sala. Successivamente, nel 1909, Thomas Edison iniziò a distribuire insieme alle pellicole un foglietto chiamato "*cue sheets*" con le musiche che avrebbero dovuto accompagnare i singoli film, facilitando così il lavoro di frammentazione e illustrazione musicale e facendo prendere vita al concetto di colonna sonora<sup>3</sup>.

Altro aspetto interessante del cinema muto riguarda l'evocazione visiva dei suoni, ovvero quei suoni che ci vengono suggeriti tramite la visione di determinate azioni o immagini e a cui ne associamo la sorgente d'appartenenza (il rumore di una porta che si chiude, il rumore della pioggia, etc...), proiettandole consapevolmente nella mente dello spettatore. In questo senso il cinema muto ha continuato la sua evoluzione sviluppando diverse tecniche per l'associazione immagine-suono, riuscendo anche a rappresentare i suoni continui mediante l'utilizzo di un'inquadratura-refrain intermittente contenente l'immagine della sorgente sonora alternata con l'andamento della scena, immagine che ci indica la presenza continua del suono<sup>4</sup>.

A questo punto tutto sembrava pronto ad accogliere il sonoro.

---

<sup>3</sup> cfr. José Lozano, p.6

<sup>4</sup> Chion Michel, *Un'arte sonora, il cinema. Storia, estetica, poetica*, Ed.Kaplan, Torino, 2007, pp.20-22.

### 1.0.1 LE ORIGINI DEL CINEMA SONORO

Il tentativo di sincronizzare il suono al video è stato interesse di studio fin dagli albori del cinema, ma non risultò impresa facile, infatti passarono anni di ricerca prima di trovare un sistema abbastanza convincente da poter sostituire il cinema muto, che nel corso del tempo si era ormai affermato trovando il proprio equilibrio.

Il primo esperimento di sincronia risale al 1894 per opera di Thomas Edison che presentò un breve filmato sonoro (Dickson Experimental Sound Film- [Video 03](#)) inserendo all'interno del suo Kinetoscopio un fonografo, sincronizzato alle immagini tramite il collegamento di una cinghia alla manovella di scorrimento del macchinario.

Nel 1908 Léon Gaumont inventò il Cronofono, in grado di sincronizzare macchine di proiezione e fonografo, cui succedettero altre versioni perfezionate come l'Elgephone e il Chronomegaphone, ma nessuna di queste invenzioni si rivelò una soluzione abbastanza soddisfacente.

I problemi ancora da risolvere erano essenzialmente tre:

- La sincronizzazione: i suoni si registravano e riproducevano utilizzando apparecchiature separate, che erano difficili da avviare simultaneamente e da mantenere in sincronia<sup>5</sup>.
- Il volume di riproduzione: mentre i proiettori d'immagini in movimento permettevano la visione a un considerevole numero di spettatori in spazi molto grandi, la tecnologia di riproduzione audio, prima dello sviluppo dall'amplificazione elettrica, non poteva coprire soddisfacentemente tali spazi.
- Fedeltà di registrazione: I primitivi sistemi di registrazione dell'epoca producevano suoni di bassa qualità, era necessario che gli interpreti si

---

<sup>5</sup> Questa primitiva forma di sincronizzazione avveniva per mano di un operatore. Le scene erano prima filmate, solo dopo erano registrati i dialoghi e i suoni, tentando di andare a tempo con le immagini proiettate. La sincronizzazione più fine si otteneva aggiustando a mano la velocità di proiezione del film. (Ulano Mark, *Moving Pictures That Talk*, part 2-*The Movies Are Born a Child of the Phonograph*. Sito web: <http://filmsound.org/ulano/talkies2.htm>)



posizionassero di fronte ai voluminosi apparati di registrazione, ponendo così dei forti limiti ai tipi di film in cui il suono era registrato in presa diretta.

Intanto, dopo numerosi e fallimentari tentativi, le innovazioni proseguirono su altri fronti: nel 1910 Eugene Lauste introdusse un'efficace sistema di registrazione fotografica del suono, che trasforma le onde sonore in onde luminose impresse direttamente su celluloide, gettando le basi per quello che sarà il moderno cinema sonoro.

Nel 1926 dalla collaborazione dei laboratori AT&T e i Warner Brothers nasce il Vitaphone, strumento che riscosse un notevole successo aprendo finalmente le porte all'era del cinema sonoro.

Il Vitaphone era l'ultimo degli strumenti che furono sviluppati sulla base del processo *sound-on-disc*, che prevedeva l'utilizzo di un fonografo a piattaforma girevole per riprodurre il suono, sincronizzato con le immagini tramite l'aiuto di un sincronizzatore meccanico, che consentiva all'operatore di agire in caso di sfasatura della sincronia; era anche il primo strumento dotato di amplificazione elettrica.

Ogni disco corrispondeva a dieci minuti della bobina video, era dunque necessario cambiare i dischi durante le proiezioni, ma nonostante la poca praticità dello strumento, la qualità audio risultò nettamente migliorata e poteva ora essere diffusa anche in ambienti più grandi.

Nel 1927 uscì nelle sale di proiezione il primo film sonoro-parlato della storia che utilizzava la tecnologia del Vitaphone, intitolato *The Jazz Singer*<sup>6</sup> ([Video 04](#)), che si diffuse velocemente in tutto il mondo<sup>7</sup>.

---

<sup>6</sup> Questo film venne pubblicizzato come film interamente sonoro, ma in realtà, a parte le scene di canto, resta sostanzialmente un film muto in cui prevalgono le didascalie rispetto ai dialoghi sonori.

<sup>7</sup> Chion Michel, *Un'arte sonora, il cinema. Storia, estetica, poetica*, cit., pp.38-39.

### 1.0.2 IL CINEMA SONORO

Dopo il grande successo di *The Jazz Singer* il cinema sonoro ha iniziato la sua lenta ascesa, dovendo sostituirsi a un cinema stilisticamente e espressivamente evoluto quale era il cinema muto. Le possibilità che il sonoro offriva erano molteplici, pur essendo limitate dalle tecnologie dell'epoca, ma le difficoltà non mancarono.

Molti famosi registi si mostrarono diffidenti verso la novità, credevano che la magia del cinema risiedesse proprio nell'assenza dei suoni, finalizzati invece a rappresentare la realtà. Uno di questi fu proprio Charlie Chaplin che per passare interamente al parlato ebbe bisogno di tre dei suoi film più famosi:

- *City Lights* (Luci della città - 1931), in cui di sonoro c'è solo l'accompagnamento musicale sincronizzato e non è parlato.
- *Modern Times* (Tempi Moderni - 1936) negli anni in cui il cinema sonoro si era affermato, il film era sonorizzato al 90% con musica, effetti sonori di tipo ambientale e le voci degli unici momenti parlati provengono da mezzi tecnologici quali radio, grammofono, ecc...
- *The Great Dictator* (Il grande dittatore - 1940) il suo primo film interamente sonoro-parlato, con cui pose subito alla parola un contenuto dei più pesanti. Anche nel titolo con la parola dittatore, che etimologicamente deriva dal verbo *dicere*, ci suggerisce la questione del discorso <sup>8</sup>.

Per quanto riguarda gli interpreti, divenuti vere e proprie star dell'epoca, dovettero affrontare nuove avversità mostrando al mondo le proprie voci che in diversi casi si rivelarono non fonogeniche o voci non adatte al personaggio, destando grandi delusioni tra il pubblico e determinando così la fine del loro successo.

Un breve cenno deve essere fatto anche ai cartoni animati che alla fine degli anni trenta, dopo la serie di *Silly Symphonies* (Sinfonie Allegre)

---

<sup>8</sup> Chion Michel, *Un'arte sonora, il cinema. Storia, estetica, poetica*, cit., p.33.

prodotte della Disney, fecero del sincronismo musicale il soggetto principale. In questo genere di arte audio-visiva i suoni o meglio la musica prendono vita dalla scena stessa, dal movimento dei personaggi, in perfetta sincronia la musica ne segue l'andamento e spesso ne suggerisce il mondo acustico<sup>9</sup>. Un fenomeno che ci porta per la prima volta a legare alla visione tre grandi categorie musicali:

- La musica imitativa: che riproduce sugli strumenti musicali i suoni della natura.
- La musica descrittiva: che trasferisce in musica fenomeni e sensazioni non necessariamente sonori.
- La musica rappresentativa: che trae dal soggetto l'ispirazione per suggerire allo spettatore un particolare carattere espressivo<sup>10</sup>.

Un esempio di questo tipo lo troviamo in *The skeleton dance* ([Video 05](#)) del 1929, una delle sinfonie allegre della Disney, in cui possiamo individuare tutte e tre le categorie musicali sopracitate. Ancora oggi viene adottata questa tecnica, che ironicamente dagli addetti ai lavori, viene chiamata "Mickey mousing" facendo appunto riferimento alla musica che segue i movimenti della scena come al solito nei cartoni animati della Disney.

Siamo agli esordi di quella che sarà una vera e propria ricerca tecnica ed estetica sull'uso del suono nel cinema, che verrà esplorato in tutte le sue forme, dal silenzio ai rumori.

Prendendo spunto da una frase di Francis Ford Coppola "Il suono è il migliore amico del regista perché influisce sullo spettatore in maniera segreta<sup>11</sup>", voglio sottolineare l'uso della parola "suono" che comprende l'insieme di tutto ciò che possiamo ascoltare non limitandosi alla musica.

---

<sup>9</sup> cfr. José Lozano, p.6

<sup>10</sup> Malvano Andrea, *L'ascolto di Debussy. La ricezione come strumento di analisi*, EDT , Torino, 2009, pp. 61.

<sup>11</sup> cfr. José Lozano

## 1.1 CONCETTO DI AUDIOVISIONE

Il concetto di audiovisione, teorizzato dall'autore Michel Chion, nasce dalla necessità di esaminare il ruolo svolto dal suono nei materiali audiovisivi, propri del cinema o della televisione, in cui va evidenziata la relazione tra la percezione visiva e uditiva. Nella visione cinematografica l'immagine è il fuoco cosciente dell'attenzione, alla quale il suono apporta continuamente una serie di effetti, di sensazioni e informazioni che spesso vanno a vantaggio dell'immagine, da cui sembrano provenire. La novità di questa attività percettiva, della combinazione audio-visiva, sta nel dimostrare come in realtà una percezione influenzi l'altra affermando che: non si “vede” la stessa cosa quando si sente; non si “sente” la stessa cosa quando si vede.

Un esempio di quali siano questi legami tra audio e video, citato da Michel Chion nel suo libro “L'audiovisione-suono e immagine nel cinema” è quello che troviamo nel prologo del film *Persona* (1966-[Video 06](#)) di Ingmar Bergman. Nella prima scena del film si vede prima una mano inchiodata, poi un obitorio con dei cadaveri e successivamente un ragazzino vivo che dorme steso su un lettino sempre ambientato nell'obitorio. Chion ci fa notare che, se guardiamo la scena senza audio, la sequenza cambia: intanto ci accorgiamo che l'inquadratura della mano inchiodata è composta da tre piani distinti, che prima erano legati insieme dal suono. A seguire, la sequenza di immagini dell'obitorio appare senza tempo: sono semplici immagini fisse, prima scandite temporalmente e animate da diversi suoni fuori campo quali le campane, lo sgocciolio dell'acqua e lo squillare del telefono. Infine il ragazzino vivo che con l'ausilio della musica si lega quasi a concludere l'intera sequenza, che privata del suono, appare senza continuità<sup>12</sup>.

Si può dunque considerare l'audiovisione come un nuovo strumento di analisi che va oltre la semantica del dialogo, basato sulla definizione di

---

<sup>12</sup> Chion Michel, *L'audiovisione: suono e immagine nel cinema*, Lindau, 2001, pp.13-14.

oggetti sonori e di categorie analitiche, fatto di illusioni nell'interazione suono-immagine che costituiscono il “valore aggiunto”.

### 1.1.1 IL VALORE AGGIUNTO

Possiamo definire il valore aggiunto come il valore espressivo e informativo che il suono aggiunge a un'immagine data, arricchendola in modo da far credere che tali informazioni o espressioni derivino naturalmente da ciò che stiamo vedendo e che siano parte integrante dell'immagine stessa.

Il fenomeno del valore aggiunto permette di creare una relazione immediata tra qualcosa che si vede e qualcosa che si sente, mezzo per cui il suono fa assumere alle immagini una materialità fondamentale a descriverne la realtà, in primo luogo nel valore del testo, essendo il cinema prevalentemente verbocentrico<sup>13</sup>.

Il valore aggiunto agisce soprattutto nel campo della sincresi, punto di incontro tra immagine e suono, più precisamente quando questi fenomeni avvengono in contemporanea creando nello spettatore una reazione psicologica incondizionata, per cui lega insieme suono e immagine, anche se questi non sono necessariamente reali o realmente associati. In parole più semplici la sincresi è sincronizzazione, sonorizzazione di quegli elementi visivi che necessitano di essere sonorizzati, come ad esempio i passi di una persona. Perché non dire necessariamente reali? Ci sono suoni che nella realtà non siamo abituati ad associare, come ad esempio il rumore prodotto da un pugno, tipico delle scene d'azione, caso in cui con le sole immagini, data la velocità dell'azione, non saremmo in grado di percepirne lo svolgimento.

Perché non dire realmente associati? Si parla in questo caso di sonorizzazione reale, ovvero di suoni che siamo abituati ad associare a

---

<sup>13</sup> Termine secondo il quale s'identifica la tendenza propria del cinema sonoro di orientare l'attenzione sui dialoghi, a discapito di altri elementi sonori che devono sottostare alla regola di non sovrastare i dialoghi, attorno ai quali tutto è organizzato.

determinate immagini,: tornando all'esempio dei passi è il caso del rumore prodotto dalla scarpa al contatto con il suolo. Le possibilità di suoni da attribuire a tali immagini sono molteplici e spesso avviene che vengano assegnati suoni non corrispondenti alla sorgente reale, ad esempio utilizzando registrazioni di una pallina da pingpong per la sonorizzazione dei passi.

Il valore aggiunto è da attribuirsi anche nel caso della musica, che interviene in due modi, a seconda della situazione mostrata, creando una specifica emozione<sup>14</sup>.

Nel primo modo la musica partecipa attivamente a esprimere l'emotività della scena o lo stato d'animo del personaggio, si parla in questo caso di musica empatica<sup>15</sup>, proprio per la sua capacità di creare empatia (facoltà di sentire i sentimenti degli altri) nello spettatore.

Nel secondo modo si parla musica anempatica<sup>16</sup>, che procede in maniera indifferente e autonoma dalla scena, creando un effetto utilizzato prevalentemente nelle scene drammatiche in cui la musica già presente, continua e procede indifferentemente dall'evolversi dell'azione. Di solito la musica anempatica è caratterizzata dal fatto che proviene da una sorgente situata all'interno della scena, come ad esempio una radio o una musica suonata dal vivo. L'effetto anempatico può anche essere applicato ai rumori: quando, ad esempio, dopo una scena molto violenta, un rumore qualunque come quello di un motore di automobile o del getto di una doccia continua a svolgersi come se nulla fosse successo; si veda la scena dell'omicidio nel film *Psycho* (1960- [Video 07](#)) di Alfred Hitchcock.

Tornando al prologo del film *Persona*, citato nel capitolo precedente, possiamo individuare uno tra i ruoli fondamentali svolti dal valore aggiunto che ci conduce alla percezione del tempo dell'immagine. Un esempio di tale valore lo troviamo nella sequenza d'immagini fisse, quando abbiamo detto che in assenza del suono ci sembrano essere senza tempo. In questo

---

<sup>14</sup> Chion Michel, *L'audiovisione: suono e immagine nel cinema*, cit., p.14

<sup>15</sup> Ibid., pp.18.

<sup>16</sup> Sonnenchein David, *Sound Design. The expressive power of music, Voice, and sound effect in cinema*, Michael Wiese Production, 2001, p.156.

caso il suono influenza la scansione temporale attribuendo un'animazione a una serie di immagini di per sé non proiettate nel tempo.

In altri casi l'immagine ha un'animazione temporale propria e il suono si combina con questa sia per accentuarla che per attenuarla: un suono dal ritmo regolarmente scandito è meno animatore di un suono dallo svolgimento irregolare, dunque imprevedibile. A questo proposito possiamo raffrontare l'effetto del ritmo regolare delle gocce d'acqua in *Persona*, con quello irregolare utilizzato da Andrej Tarkovskij nel film *Stalker* associato a immagini in movimento quasi a creare un effetto di sospensione. Il fatto che il suono interagisca in maniera così incisiva a modificare la percezione visiva è anche dovuto alla capacità analitica dell'orecchio che di media è più rapida. Per questo motivo la scena audiovisiva è anche modificabile dal timbro sonoro associato al ritmo, come abbiamo visto nell'esempio dei film d'azione.

In alcuni casi la percezione uditiva è dunque utile a guidare quella visiva, come possiamo notare ad esempio in quelle scene colme di personaggi e di elementi visivi come può essere quella di un mercato, in cui il suono va a focalizzare la nostra attenzione su alcuni particolari, che probabilmente non saremmo in grado di cogliere guardando la scena nel suo insieme: si determina così un tragitto visivo voluto.

Come il suono rende differente l'immagine, reciprocamente in alcuni momenti succede il contrario: è il caso dei suoni dell'orribile, suggestionati dalle immagini, suoni che di per sé non trasmettono lo stesso senso. Un riscontro di questo genere si può individuare in diversi tipi di scene, da quelle dei film horror a quelli comici, sempre con significati diversi, suoni resi orribili o ridicoli da ciò che la scena ci sta raccontando. Un rumore impressionante si può sostituire alle immagini, come capita nelle scene di violenza, in cui l'inquadratura non ci permette di vedere ciò che sta avvenendo, ma i vari rumori lo fanno presupporre creando nello spettatore un'impressione fatta di suoni solitamente non reali, resi veritieri dalle immagini.

E cosa dire del silenzio? Innanzi tutto, paradossalmente, il silenzio è stato introdotto per contrasto dal sonoro. È evidente che in assenza di suoni il

silenzio avrebbe un significato relativamente povero, ma inserito al contrario in un contesto di suoni e rumori può invece assumere un grande valore espressivo. Ma l'effetto del silenzio, contrariamente a cosa si può pensare, non è facile da ottenere neppure tecnicamente: infatti non è sufficiente interrompere semplicemente il flusso sonoro, perchè risulterebbe un silenzio troppo assoluto, simile a un problema tecnico. Per questo motivo, avendo ogni luogo il suo silenzio specifico, durante le riprese si pensa sempre a registrare alcuni secondi del silenzio tipico di ogni ambiente acustico utilizzato.<sup>17</sup>

Propongo, in conclusione, una domanda tesa a fare una breve riflessione sul verbocentrismo del cinema: se provassimo a guardare un film in una lingua a noi completamente sconosciuta? Probabilmente ci sarebbe un'inversione di ruoli, la voce diventerebbe un rumore di fondo e i suoni il soggetto principale della nostra attenzione.

### 1.1.2 L'OGGETTO SONORO NEL CINEMA

Tutto il materiale sonoro che troviamo nella visione cinematografica non è mai casuale, ma piuttosto causale, destinato a essere suscettibile a tre tipi di ascolto:

- L'ascolto causale: il più diffuso, che consiste nel servirsi del suono per informarsi sulla sua causa, sia che tale causa sia visibile (nel caso del cinema on-screen, dentro l'inquadratura) e che il suono ne aggiunga un'uniformazione supplementare, sia nel caso che la causa sia invisibile (nel cinema off-screen, fuori dall'inquadratura) e che il suono costituisca la nostra principale fonte informativa su di essa. L'ascolto causale è dunque un efficiente mezzo capace di fornirci informazioni sicure e precise su quale sia la fonte sonora, anche se non ci è dato di

---

<sup>17</sup> Sonnenchein David, *Sound Design. The expressive power of music, Voice, and sound effect in cinema*, cit., p.124



vederla. Si può anche definire come un automatismo cognitivo che rimanda ad eventi e oggetti della realtà quotidiana, di cui il suono è un elemento naturale.<sup>18</sup>

- L'ascolto semantico: fa riferimento a un codice o a un linguaggio per interpretare un messaggio, come nel caso di quello parlato. Questo tipo di ascolto è stato sicuramente il più studiato sotto l'aspetto della ricerca linguistica e della comunicazione verbale, anche se va precisata l'intenzione di distinguere la percezione del senso dalla percezione del suono, essendo la parola costituita da fonemi e suoni oltre che dal suo significato comunicativo. Per questo l'ascolto semantico e quello causale possono procedere parallelamente: sentiamo allo stesso tempo ciò che una persona sta dicendo e il modo o il timbro di voce con cui lo sta facendo. In questa categoria si può anche includere l'ascolto musicale.<sup>19</sup>
- L'ascolto ridotto: è rivolto all'ascolto delle qualità e alle forme proprie del suono, indipendentemente dalla sua causa e dal suo senso, il suono cioè slegato dalla sua sorgente sonora, e preso come oggetto di osservazione per le sue caratteristiche specifiche e uniche. Questo tipo di ascolto è solitamente utilizzato nel campo della musica elettronica per avere un approccio più critico e analitico verso un mondo sonoro solitamente innaturale o modificato. Nel caso del cinema questo approccio è interessante per consentire l'analisi dei suoni a prescindere dal loro significato figurativo o evocativo<sup>20</sup>.

Attraverso l'ascolto ridotto si giunge alla percezione dell'oggetto sonoro, definito come fenomeno sonoro che costituisce un'entità a sé, un'unità sonora percepita nella sua sostanza, nella sua particolare tessitura, nelle sue proprie qualità e dimensioni percettive. L'oggetto sonoro è strettamente correlato all'ascolto ridotto, in quanto non esiste di per sé ma per mezzo di

---

<sup>18</sup> Chion Michel, *L'audiovisione: suono e immagine nel cinema*, cit., pp.33-36

<sup>19</sup> Ibid.

<sup>20</sup> Chion Michel, *Guide des objets sonores. Pierre Schaeffer et la recherche musicale*, ed. Buchet/Chastel, Paris, 1983, pp.30-31.

una specifica predisposizione: essi si definiscono l'uno con l'altro rispettivamente come attività percettiva (l'ascolto ridotto) e oggetto di percezione (l'oggetto sonoro)<sup>21</sup>.

Questo concetto può ricondurci alla situazione acusmatica in cui si sente un suono senza vederne la causa originaria, tipica dei suoni fuori campo utilizzati nel cinema con diverse finalità<sup>22</sup>. Non escludendo la possibilità di riconoscere la sorgente sonora, i suoni acusmatici possono essere utilizzati dal regista per orientarci verso un ascolto causale, nel caso si voglia far individuare allo spettatore un elemento esterno alla scena, oppure verso un ascolto ridotto, nel caso di un suono elettroacustico o di un suono ripetuto regolarmente, in cui, riconosciuta la causa, possiamo apprezzarne le qualità intrinseche (in tal senso pare esaustivo l'esempio delle gocce) .

I suoni acusmatici concorrono alla determinazione del paesaggio sonoro (*soundscape*), contribuendo a identificare uno specifico ambiente attraverso i suoi tipici elementi sonori.

### 1.1.3 LA SCENA AUDIOVISIVA E STRUMENTI DI ANALISI

La scena audiovisiva è il luogo delle immagini e dei suoni, lo spazio sonoro in relazione alle immagini. Nel cinema si parla di immagine, al singolare, mentre in realtà sono migliaia di piani in sequenza, questo perché per contenerle nel film c'è un solo quadro delimitato dallo schermo. Con i suoni invece è diverso: non esiste un quadro o un contenitore, inoltre è possibile sovrapporre simultaneamente quanti suoni si vogliono, contrariamente alle immagini. I suoni si propagano, attraverso gli altoparlanti, nello spazio che ci circonda, per questo è necessario collocarli in relazione alle immagini e secondo diversi piani di realtà. Intanto bisogna fare una distinzione tra i suoni diegetici e quelli non-diegetici (o suoni over):

---

<sup>21</sup> Ibid., pp.32-33.

<sup>22</sup> Ibid., pp.11.

- Suoni diegetici: si intendono tutti i suoni che fanno parte della narrazione, più in generale tutti i suoni che possono udire anche i personaggi.
- Suoni non-diegetici (suono *over*): si intendono tutti i suoni che non provengono dagli eventi della narrazione, situati in un altro tempo e/o un altro spazio rispetto all'azione mostrata dall'immagine, che può sentire solo lo spettatore. Un esempio sono le voci narrative fuoricampo e naturalmente la colonna sonora.

I suoni diegetici sono a loro volta suddivisi in due categorie utili alla collocazione degli eventi sonori:

- Suoni in campo (suono *in*): i suoni che provengono da una sorgente visibile all'interno dell'inquadratura, di cui si vede la fonte nel momento che vengono emessi.
- Suoni fuori campo (suono *off*): i suoni che possiamo sentire senza vederne la sorgente, situati all'esterno dell'inquadratura. Utili, ad esempio, a creare il paesaggio sonoro.

Possiamo dunque affermare che: “*in*” è diegetico e visualizzato, “*off*” diegetico e acusmatico e “*over*” non-diegetico e acusmatico, precisando che nell'ambito diegetico la situazione sonora dell'*in* e dell'*off* si modifica e si rimette costantemente in gioco da un momento all'altro, in funzione del montaggio del film.

Particolare è invece la posizione della musica, perché non è soggetta a barriere di tempo e di spazio, può oscillare istantaneamente dal diegetico al non-diegetico o addirittura coesistere nelle due forme senza rimettere in discussione la realtà come invece succederebbe per gli altri elementi sonori. La musica comunica con tutti i tempi e gli spazi del film ma li lascia esistere separatamente. Un esempio che appare calzante è la scena del duello finale rappresentata in “Per qualche dollaro in più” (1965) di Sergio Leone: la musica del carillon parte diegetica, si trasforma in “*over*” per ritornare a far parte della narrazione ([Video-08](#)).

Oltre i concetti già analizzati intendo ora aggiungere e ricapitolare in maniera schematica alcune definizioni utili a un primo approccio con l'analisi audiovisiva.

Per essere più chiari andrò a suddividere tali definizioni secondo due grandi ordini di rapporti, fra suono e immagini, che riguarda lo spazio, e fra suono e racconto, che riguarda il tempo:

### Dal punto di vista dello SPAZIO:

- Suono on the air: suono trasmesso da strumenti elettronici quali radio, televisori ecc...
- Scenografia Audiovisiva: riguarda tutto ciò che comprende la costruzione di una scena diegetica con l'uso dell'in, dell'off e del fuori campo (out) uscendo e entrando dal campo sonoro.
- Suono interno: che proviene dalla realtà interna del personaggio (pensieri, ricordi)
- Sguardo selettivo: si ha quando, accompagnandosi ad un'immagine, il suono può dirigere la nostra attenzione su un elemento o su un altro. Lo spazio rappresentato da un'inquadratura può così essere disarticolato e quindi alcune sue componenti messe in evidenza.
- Suono a vuoto: nella sequenza audiovisiva è un suono che l'immagine suggerisce ma che non si sente.
- Suoni ambientali: insieme di suoni acusmatici volti a descrivere l'ambiente circostante al campo visivo, in cui si svolge l'intera scena.
- Estensione: effetto relativo allo spazio diegetico reso più o meno largo e aperto a seconda dei suoni ambientali che vengono descritti.
- Estensione stretta: quando i suoni ambientali sentiti sono unicamente quelli che si producono all'interno di un luogo chiuso o nelle immediate vicinanze del campo visivo.
- Estensione larga: quando i suoni ambientali sentiti "off" si estendono a descrivere l'ambiente esterno o lontano dal campo visivo.

- Sospensione: effetto tipicamente drammatico, contrario all'estensione, che consiste nell'interruzione di uno o più suoni presenti nella scena la cui fonte continua ad esistere.

Fanno inoltre parte di questa categoria anche i seguenti concetti già definiti in precedenza: suoni diegetici, suoni non-diegetici (over), suoni in campo (in), suoni fuori campo (off), paesaggio sonoro e i suoni acusmatici.

### Dal punto di vista del TEMPO:

- Suono simultaneo: (sincretismo): si realizza quando il sonoro e l'immagine si danno in uno stesso tempo narrativo, ovvero quando il suono è sincronizzato all'azione.
- Ponte sonoro o assolverenza (*fade-in*): sono brevi anticipazioni sonore in cui, le parole le musiche o i rumori della scena immediatamente successiva a quella presente sullo schermo, iniziano già a sentirsi prima che se ne vadano le immagini.
- Dissolvenza (*fade-out*): caso contrario del *fade-in*, in cui i suoni della scena presente si dissolvono in quella successiva.
- Ritmo sonoro: fa riferimento ai concetti già esposti di velocità e irregolarità di ripetizione di un suono specifico, utile alla scansione temporale o altri scopi secondari.
- Visualizzato: un suono di cui la sorgente sonora è visibile "in"
- Acusmatizzazione: caso in cui uno o più suoni visualizzati si spostano nel fuori campo "off", conservando così in noi l'immagine esatta della sorgente. in altri termini operazione che consiste nel farci sentire senza vedere, dopo averci permesso di sentire e vedere nello stesso tempo.
- Decusmatizzazione: caso in cui uno o più suoni fuori campo "off" si spostano nel campo visivo "in", rivelando così la loro sorgente sonora, in altri termini processo ad uso tipicamente drammatico, che consiste nel farci vedere e sentire nello stesso tempo, dopo averci permesso solo di sentire, trasmettendo un senso di rivelazione.

- Animazione temporale all'immagine: procedimento, legato alla temporalizzazione, per cui la percezione del tempo è resa dal suono più o meno fine, dettagliata, immediata o concreta.
- Linearizzazione temporale dei piani: effetto tipico del cinema sonoro, in quanto il suono sincrono impone un'idea di successione.
- Vettorializzazione: effetto per cui gli elementi sonori ci proiettano in una determinata direzione, orientandoci verso un futuro o uno scopo.
- Effetto "keep singing": quando una musica diegetica, spesso un canto, sembra provvisoriamente tenere a distanza il male, il caos, come una sorta d'incantesimo.
- Effetto X-27: consiste nel far sentire una musica diegetica (suonata dai personaggi, sentita alla radio o per mezzo di qualsiasi strumento di riproduzione sonora) alternativamente vicina e lontana, all'interno, dov'è suonata o riprodotta e all'esterno dove si sente soffocata, secondo il montaggio, con salti di presenza che non interrompono la continuità della musica. Questo effetto è chiamato così in riferimento a un film in cui è stato usato in maniera notevole all'inizio del sonoro, *Agent X 27* (Disonorata).

Fanno anche parte di questa categoria la definizione della musica empatica e di quella anempatica, esposte nel capitolo del valore aggiunto.

## **CAPITOLO II:**

### **ANALISI AUDIOVISIVA DI UN'OPERA**

### **GLI UCCELLI DI ALFRED HITCHCOCK**

#### **2.0 INTRODUZIONE**

Sir Alfred Joseph Hitchcock nasce a Leytonstone il 13 agosto del 1899: la sua è una delle rare famiglie cattoliche dell'Inghilterra. Matura presto una certa avversione nei confronti delle forze dell'ordine, dopo un episodio che vede il padre spedire il figlio Alfred, di appena cinque anni, al commissariato, accompagnato da una lettera. Quando il commissario la legge, lo rinchiude in una cella per una decina di minuti, dicendo che era ciò che succede ai bambini cattivi. Fin da giovane si delinea in lui un carattere solitario e osservatore; viene presto mandato a frequentare il Collegio Gesuita di Saint Ignatius dove sviluppa un forte sentimento di paura, dovuto al terrore delle punizioni corporali. Finito il periodo in collegio i genitori, in accordo con i desideri di Alfred, lo iscrivono alla Scuola di Ingegneria e Navigazione. In seguito, all'età di diciannove anni, inizia a lavorare per la Compagnia telegrafica Henley, dove si specializza in cavi elettrici sottomarini. Nello stesso tempo segue dei corsi all'Università di Londra, nella sezione delle Belle Arti, per imparare il disegno. Viene perciò trasferito dalla compagnia telegrafica al reparto pubblicitario, dove si occupa di fare disegni per annunci pubblicitari. Poco tempo dopo Hitchcock viene a sapere che la società cinematografica americana Famous Players-Lasky della Paramount sta per aprire una succursale a Londra, costruendo teatri di posa e annunciando un programma di produzione. Senza lasciare il lavoro, Hitchcock decide subito di sfruttare questa grande occasione e prepara dei disegni adatti a illustrare i titoli e le didascalie di un film che era in progetto da parte della società americana.

Viene immediatamente assunto e diventa presto capo della sezione addetta ai titoli.

Nell'intervista con François Truffaut<sup>23</sup>, Hitchcock racconta, di questo periodo, che il capo montatore scriveva i titoli oppure riscriveva quelli della sceneggiatura originale, dato che all'epoca, modificando i titoli narrativi, si poteva alterare completamente il significato della sceneggiatura originale, facendo dire al personaggio qualsiasi cosa. L'attore fingeva di parlare e il dialogo appariva in seguito scritto su un cartoncino, così, se un testo drammatico era stato girato e interpretato male ed era diventato ridicolo, si riscriveva il dialogo in forma di commedia e il film riscuoteva un grande successo, perché considerato una satira: fu così che molti pessimi film vennero salvati.

Grazie a questo lavoro Hitchcock ha occasione di farsi una certa esperienza sul campo, imparando a scrivere le sceneggiature e a girare qualche scena in cui gli attori non recitano.

La società Famous Players non riscuote però un gran successo in America con i film girati in Inghilterra, così decidono di vendere i teatri di posa ai produttori britannici e grazie a questo cambiamento Hitchcock riesce a ottenere un posto da aiuto regista per il produttore Michael Balcon. Nel 1922 Hitchcock ottiene il suo primo incarico da sceneggiatore per un film intitolato *Woman to Woman*, cui seguono altri importanti incarichi fino ad arrivare al primo film in cui Michael Balcon gli propone di fare la regia, ruolo che Hitchcock non aveva ancora considerato. Siamo nel 1925 e il film in questione è *Pleasure Garden* (Il giardino del piacere): Hitchcock ottiene così la possibilità di dimostrare a tutti le sue qualità da regista e la stampa, colpita dal suo genio, lo definisce come "un giovane con l'intelligenza di un maestro".

Grazie al successo ottenuto Hitchcock può ora iniziare la sua carriera da regista e godere di piena libertà stilistica, per questo possiamo considerare *The Lodger* (Il pensionante) il primo vero film di Hitchcock, uscito nel 1927.

---

<sup>23</sup> Truffaut François, *Il cinema secondo Hitchcock*, Milano, 2009.



Seguono numerosi altri film di successo come: *Blackmail* (Ricatto) del 1929, il suo primo film sonoro, e *The Man Who Knew Too Much* (L'uomo che sapeva troppo - 1934), fino ad arrivare nel 1940 anno in cui, diventato ormai il regista di punta del cinema inglese, viene chiamato a Hollywood da David O. Selznick (produttore di *Via col vento*), dove inizialmente deve girare un film sulla tragedia del Titanic. Ma Hitchcock preferisce un altro soggetto e sceglie di girare un film tratto da un romanzo di Daphne du Maurier, intitolato "Rebecca, la prima moglie" (1940), con cui vince l'Oscar di miglior film dell'anno; poco dopo è il momento di "Notorious, l'amante perduta" (1946) un altro film indimenticabile. All'inizio degli anni cinquanta passa alla Warner, con cui gira "La finestra sul cortile" (1954), dopo di che una serie ininterrotta di capolavori come: "Caccia al ladro" (1955), "La donna che visse due volte" (1958), "Intrigo internazionale" (1959), "Psycho" (1960) e "Gli Uccelli" (1963).

La mattina del 29 aprile 1980 muore a causa di un infarto a Los Angeles all'età di 81 anni.

Alfred Hitchcock rimane tuttora il maestro del genere suspense, emozione che riesce a creare abilmente con l'utilizzo di diversi espedienti da lui ideati che si differenziano totalmente dal genere horror, in cui l'effetto è più di sorpresa che di "sospensione". Di fatto, una caratteristica insita nei suoi film è proprio individuabile nello scollamento tra ciò di cui è a conoscenza lo spettatore e ciò di cui è a conoscenza il personaggio sulla scena, ponendo così lo spettatore in uno stato di ansia e paura nei confronti del personaggio che si trova invece in uno stato di inconsapevolezza rispetto alle informazioni, che il regista lascia trasparire allo spettatore.

Un altro artificio introdotto da Hitchcock è il cosiddetto *MacGuffin*, termine da lui coniato, con cui si identifica un espediente attraverso il quale si fornisce dinamicità alla trama. Il MacGuffin è un qualcosa che ha momentaneamente grande importanza per i personaggi, attorno al quale si svolge l'azione, ma che non possiede un vero significato per lo spettatore. In altre parole è una scusa per portare l'attenzione dello spettatore su di un particolare che in realtà non avrà molta importanza nella storia, ma che è necessario per sviluppare certi snodi fondamentali della trama. Hitchcock

parla di questo trucco nell'intervista con Truffaut da cui è descritto tramite una breve storiella: Due viaggiatori si trovano in un treno in Inghilterra. L'uno dice all'altro: «Mi scusi signore, che cos'è quel bizzarro pacchetto che ha messo sul portabagagli? - Beh, è un MacGuffin. - E che cos'è un MacGuffin? - È un marchingegno che serve a catturare i leoni sulle montagne scozzesi. - Ma sulle montagne scozzesi non ci sono leoni! - Allora non esiste neppure il MacGuffin!». <sup>24</sup>

Hitchcock era anche uno dei pochi registi a disegnare dettagliatamente ogni scena dei suoi film, inquadratura per inquadratura, prima ancora di iniziare le riprese. In questa maniera ha potuto ideare e sperimentare diverse tecniche di ripresa, sapendo già in anticipo come affrontare ogni scena da girare, basti pensare alla scena della doccia in *Psycho* che è composta da ben 70 inquadrature diverse in 45 secondi di pellicola <sup>25</sup>.

## 2.1 ALFRED HITCHCOCK E IL SUONO

Hitchcock non ha avuto da subito un buon rapporto con il sonoro, infatti, egli considerava i film muti la forma più pura del fare cinema <sup>26</sup>.

Riteneva che non mancasse nulla al cinema muto, se non i suoni naturali quali anche la parola, ma ciò secondo lui non giustificava i grandi cambiamenti che il suono ha portato. Si rammaricava del fatto che il cinema puro fosse svanito così in fretta lasciando il posto a nuovi registi poco espressivi e con poca fantasia, restando nella convinzione che quando si racconta una storia al cinema, non si dovrebbe ricorrere al dialogo se non quando è impossibile fare altrimenti. Di fatto Hitchcock si è sempre

---

<sup>24</sup> Truffaut François, *Il cinema secondo Hitchcock*, Milano, 2009.

<sup>25</sup> Kyle B. Counts, *The making of Alfred Hitchcock's The Birds*, sito web: <http://www.hitchcockwiki.com/files/articles/TheMakingOfTheBirds/>

<sup>26</sup> Cfr. L'intervista di Peter Bogdanovich in *The Cinema of Alfred Hitchcock* (New York: Museum of Modern Art, 1963), p. 4.

preoccupato di cercare innanzitutto il modo di raccontare le storie dei suoi film per mezzo della successione delle inquadrature e delle sequenze<sup>27</sup>.

La posizione di Hitchcock nei confronti del cinema sonoro era dunque molto dura e critica, ma nonostante ciò rimaneva sempre un perfezionista, che curava nel dettaglio ogni parte delle sue opere, dove nulla era lasciato al caso, per questo fece presto un uso espressivo del suono e della musica, combinando spesso tali suggestioni con la sceneggiatura.

Hitchcock era solito scrivere già nel copione i suoni che dovevano essere evidenziati, quali essere *in* e *off screen* e dove e quale tipo di musica si sarebbe dovuta sentire nell'evolversi della storia. In molte delle sue opere per la composizione delle musiche fece affidamento a Bernard Herrmann, rinomato compositore di colonne sonore dell'epoca, il quale seguiva i voleri del regista religiosamente e con la medesima dedizione al perfezionismo. Il rapporto tra Hitchcock e i suoi compositori era del tutto singolare, perché non si limitava alla scelta di chi doveva occuparsi della musica, ma bensì si estendeva a una stretta collaborazione attiva con gli stessi, riuscendo così ad inserire la musica nel cuore dei suoi film come elemento suggestivo, capace di suscitare nello spettatore mutevoli emozioni.

Il principale obiettivo del regista in questione è sempre stato quello di ottenere la massima attenzione da parte del pubblico, che fosse tramite le immagini o tramite i suoni, per questo cercò subito di adattarsi al sonoro e sfruttarne al massimo le possibilità espressive, fin dal suo primo film sonoro, ma pur sempre dando un'importanza predominante alle immagini. Al termine del montaggio di un film Hitchcock si occupava di dettare a una segretaria una vera e propria sceneggiatura sonora, riguardandolo bobina per bobina e dettando man mano tutti i suoni che desiderava sentire e in che maniera<sup>28</sup>. Una tale attenzione ai suoni è molto rara tra i cineasti, poichè molti di loro lasciano queste importanti decisioni ai propri editori del suono.

---

<sup>27</sup> Truffaut François, *Il cinema secondo Hitchcock*, cit., p.52.

<sup>28</sup> Ibid., p.246.

Non passa dunque inosservato il fatto che nelle sue opere tutto ciò che è possibile ascoltare è frutto di una costante ricerca e attenzione ai minimi particolari, in cui sentiamo esattamente quello che lui voleva farci sentire, a differenza di altri registi che, ad esempio, lasciano spesso al caso la determinazione dei suoni fuori campo.

Per capire le capacità che Hitchcock aveva nel lavorare con la banda sonora è utile precisare che tradizionalmente le tracce sonore dei film sono suddivise in tre categorie: dialoghi, musica e effetti sonori. A ognuna di queste tre categorie, che separano i diversi elementi sonori, appartiene un nastro o una traccia, separate tra di loro. Prima di essere unite nel mixaggio finale, le tre tracce, vengono sottoposte dal regista e dai tecnici del suono alle varie fasi dell'editing e alla regolazione dei relativi volumi. All'epoca non esisteva ancora il digitale e si lavorava fisicamente sulla pellicola, per questo risaltano la capacità di Hitchcock nel concepire i dialoghi, la musica e gli effetti sonori come un'unica entità, prima ancora di poterli sentire insieme nel mix finale<sup>29</sup>.

Hitchcock utilizzava gli effetti sonori come un linguaggio, assegnando ad essi un preciso significato espressivo, affermando che per descrivere accuratamente un effetto sonoro, uno dei modi è quello di immaginare ciò che direbbe il suo equivalente in dialogo<sup>30</sup>.

Si può dire che Hitchcock abbia compiuto un vero e proprio percorso evolutivo nell'utilizzo di suoni e musica, a partire da "*BlackMail*", passando per "*La finestra sul cortile*" e "*Psycho*", fino ad arrivare al culmine con "*Gli Uccelli*", che vede in primo luogo una graduale diminuzione nell'uso della musica. Andiamo a esaminarne brevemente i passi, a partire dal suo primo film sonoro:

*Blackmail* (Ricatto -1929- [Video 09-10](#)): nasce come film muto, ma in previsione di possibili cambiamenti viene girato da Hitchcock utilizzando

---

<sup>29</sup> Weis Elisabeth, *The silent scream – Alfred Hitchcock's Sound Track*, ed. Fairleigh Dickinson University Press, Rutherford, 1982, pp.17-18.

<sup>30</sup> Truffaut François, *Il cinema secondo Hitchcock*, cit., p.246.

le tecniche di ripresa del parlato<sup>31</sup>. Il sonoro viene dunque inserito in un secondo momento, come gran parte dei film di quel periodo, che venivano post-sincronizzati senza ottenere grandi risultati, ma non in questo caso. Infatti, dalla visione di questo film possiamo percepire un'integrazione dell'audio molto efficace, come se fosse originariamente un film sonoro. Quest'opera rimane tuttora molto importante principalmente per tre aspetti:

- 1- Come documento storico di cosa era tecnicamente possibile fare con un sistema audio non editabile.
- 2- Un documento che rappresenta il primo importante passo di Hitchcock nell'unire i suoni alle immagini, dimostrando come i dialoghi non dovrebbero essere subordinati alle immagini.
- 3- È il film che ha esteso l'interesse di Hitchcock verso un nuovo mezzo espressivo, quello del cinema sonoro.

In *Blackmail*, il regista, sperimenta con successo diverse idee sonore quali: l'inserimento o l'esclusione dei suoni fuori campo, l'omissione di determinati elementi sonori o la loro enfaticizzazione. Se prendiamo in esame la scena dell'omicidio, in cui il pittore cerca di violentare la protagonista, possiamo notare che oltre a non poter vedere quello che sta accadendo non c'è alcun suono che ci dia la conferma di chi dei due ne uscirà vivo, creando così nello spettatore una certa ansia fino al momento in cui si vede la protagonista uscirne indenne. Tuttavia l'esempio più eloquente della ricerca espressiva di Hitchcock nell'utilizzare i suoni la possiamo individuare nella scena della colazione successiva all'omicidio, in cui vediamo la protagonista, ancora scioccata dall'avvenuto, seduta a tavola con alcuni suoi familiari. Nel frattempo una signora che si trova nella stessa stanza comincia a parlare dell'omicidio che è appena stato annunciato, nel discorso, che inizialmente si sente distintamente, fa riferimento diverse volte all'arma del delitto, in seguito la ragazza non ascolta più quello che sta dicendo la signora e il suono della sua voce

---

<sup>31</sup> Erano presenti sul commercio due versioni di *Blackmail*, una sonora e l'altra muta.

diventa confuso e indefinito fatta eccezione della parola “coltello” che, ripetuta ossessivamente, si sente con molta chiarezza<sup>32</sup>.

Tramite questo effetto sonoro, il regista, ci proietta all'interno del personaggio e al suo distorto modo di percepire la realtà; un tipico esempio di suono interno.

Questa scena è stata definita da Hitchcock come la sua prima importante esperienza sonora.

Un episodio problematico si è comunque verificato con l'attrice protagonista, che essendo tedesca, non parlava bene l'inglese<sup>33</sup>. In un periodo in cui il doppiaggio non esisteva ancora, Hitchcock aggira con ingegno l'ostacolo chiamando un'attrice inglese, che posta in una cabina al di fuori del quadro recita il dialogo davanti al suo microfono, mentre l'attrice tedesca mima le parole.

*Rear Window* (La finestra sul cortile - 1954): In questo film è da evidenziare, come accennato in precedenza, il gioco di estensione o restrizione del paesaggio sonoro che adotta Hitchcock ai fini espressivi dell'opera. Si può affermare che buona parte dell'opera si aggiri intorno a un mondo sonoro controllato finemente dal regista. Qui, infatti, la padronanza acquisita da Hitchcock nell'avvalersi del sonoro come mezzo espressivo si mostra in un continuo di elementi sonori visualizzati e non, di acusmatizzazioni o decusmatizzazioni e di cambi di estensione, dove ogni dettaglio sonoro è significativo e ben studiato.

Visualizzando il film si può notare che nella prima scena si ha un'esposizione di ciò che è possibile vedere e sentire fuori dalla finestra del soggiorno di Jeff (il protagonista). Tra le varie immagini appare quella del vicolo che porta alla strada, messo in risalto dalle grida di alcuni bambini che giocano, un motivo che ricorrerà ogni qual volta Hitchcock intenderà attirare la nostra attenzione verso quel punto.

Così come per i bambini, in effetti, anche altri rumori fungono da richiamo, spesso per mezzo dell'estensione: i rumori del cortile vengono aperti o

---

<sup>32</sup> Truffaut François, *Il cinema secondo Hitchcock*, cit., p.54.

<sup>33</sup> Ibid.

chiusi a seconda che la nostra attenzione e quella di Jeff debba essere attirata verso l'esterno o all'interno del soggiorno. In altri casi l'estensione è molto larga, tanto da farci sentire le sirene delle navi, che presuppongono le vicinanze di un porto, presentandosi anch'essi in momenti precisi. Si può pensare che i vari rumori ambientali estesi oltre il cortile, quali il rumore delle macchine e i loro clacson, non si presentino mai per caso e comunque mai in maniera confusa, tra i vari rumori uno è sempre dominante sugli altri<sup>34</sup>.

In termini di realismo ci si accorge che la successione di tutti questi suoni è del tutto inverosimile, perché al posto di sovrapporsi gli uni sugli altri, essi sono volutamente messi in successione. I suoni provenienti dagli appartamenti di fronte si espongono sempre separatamente e mai tutti insieme: la radio di un appartamento suona solo quando tace il pianoforte del compositore e viceversa<sup>35</sup>. Questo è il meccanismo che ci porta a spostare l'attenzione nei diversi appartamenti, di cui sentiamo i suoni e quasi mai i dialoghi dei loro inquilini.

Il forte gioco di acusmatizzazione e decusmatizzazione dei vari elementi sonori è rilevante: in un momento sono visualizzati e poco dopo acusmatici, altri di cui andiamo a scoprire la provenienza con lo sguardo di Jeff. Tutto questo fatta eccezione per due suoni in particolare, che non otterranno nessuna decusmatizzazione nel corso di tutto il film: uno, per ovvie ragioni, è quello del grido di una donna nella notte, volto a porre il sospetto del possibile omicidio; l'altro, inserito probabilmente come elemento libero, è il suono di una cantante intenta a intonare degli arpeggi: anch'essa non si rivelerà mai nello schermo.

Infine, uno degli elementi più suggestivi a livello sonoro è il ribaltamento che si ha nella scena finale, in cui per la prima volta non sono i rumori del cortile ad attirare la nostra attenzione, ma bensì quelli dell'edificio abitato da Jeff<sup>36</sup>. Di fatto durante il procedere di tutto il film in casa di Jeff c'è spesso un via vai di persone non annunciate da rumori di passi, anche i

---

<sup>34</sup> Weis Elisabeth, *The silent scream – Alfred Hitchcock's Sound Track*, cit., p.119.

<sup>35</sup> Chion Michel, *Un'arte sonora, il cinema. Storia, estetica, poetica*, cit., pp.206.

<sup>36</sup> Chion Michel, *Un'arte sonora, il cinema. Storia, estetica, poetica*, cit., pp.206.

rumori di eventuali vicini sono assenti. Ma a questo punto tutto è drammaticamente cambiato: i pesanti passi riverberati dell'assassino che si sta avvicinando si sentono con chiarezza. Ora, contrariamente a prima, il protagonista può solo sentirlo e non vederlo.

*Psycho* (1960): (Video 07) possiamo considerare questo film, stilisticamente parlando, il passo antecedente a "Gli Uccelli", dove Hitchcock comincia a sperimentare con i suoni e a minimizzare la musica. Come abbiamo detto, il regista, era solito inserire nella sceneggiatura delle note sui suoni e la musica, ed è il caso specifico di "*Psycho*". Le note del regista sono in questo caso molto chiare e vincolanti per i suoi collaboratori addetti al suono, in primo luogo per un motivo espressivo. Leggendo alcune parti della sceneggiatura sonora si può intuire l'intento del regista di preparare metodicamente i momenti di silenzio enfatizzando spesso alcuni rumori ambientali<sup>37</sup>. Ricorrente è il tema delle scale e del rumore dei passi, a cui nuovamente Hitchcock rivolge una particolare attenzione per la loro caratteristica di creare tensione e pericolo, se inserite in un conteso ben preparato.

Per quanto riguarda la musica il compositore è Bernard Herrmann, il quale per la scrittura della colonna sonora sceglie di adottare una formazione di soli violini e violoncelli, ma in che termini si ha una minimizzazione nell'uso della musica?

Normalmente Hitchcock, nei suoi film antecedenti, fa spesso uso di brani classici o di musica popolare di svariati artisti oltre ai temi scritti appositamente, e tutto ciò per mutevoli scopi. Qua la musica è solo quella di Herrmann e lo scopo è uno solo, creare tensione. Non a caso la scelta dei violini e i violoncelli, che intervengono sempre nei momenti d'imminente pericolo o per creare una forte empatia tra il personaggio e lo spettatore.

Basti pensare che la scena della doccia in origine doveva essere senza nessuna musica secondo il volere di Hitchcock. Fu proprio Herrmann a

---

<sup>37</sup> Sound in Psycho, sito web:  
<http://filmsound.org/articles/hitchcock/makingpsycho.htm>



prendere posizione in merito, il quale facendo sentire al regista la composizione che aveva pensato per quella scena lo convinse a inserirla<sup>38</sup>. Ma nella scena della doccia non è solo la musica a essere di forte impatto emotivo, in gioco c'è tutta una serie di rumori assolutamente anempatici. In primis lo scroscio della doccia, che impassibile continua anche dopo l'omicidio, ma per capire bene quanto tutti questi rumori siano frutto di un'accurata scelta stilistica del regista, propongo di riportare la parte di sceneggiatura del suono inerente a questa scena scritta da Hitchcock:

“Durante l'omicidio, ci dovrebbe essere il rumore della doccia e quello dei colpi del coltello. Dovremmo sentire il gorgoglio dell'acqua che scende nel tubo di scarico, specialmente quando ci avviciniamo ad esso...durante l'omicidio, il suono della doccia dovrebbe essere continuo e monotono, interrotto solo dal grido di Marion.”<sup>39</sup>

Ci tengo a porre l'accento sulla parte in cui dice: “...il suono della doccia dovrebbe essere continuo e monotono...”.

Ecco che il regista non si limita a dire quale rumore vuole sentire, bensì estende la sua descrizione alle qualità che questi suoni devono avere, con il chiaro intento di sfruttarne il potere espressivo.

Inoltre l'effetto di contrasto che si viene a creare tra questo elemento statico e insistente e l'ingresso improvviso e agitato dei violini risulta di forte impatto emotivo.

---

<sup>38</sup> Sound in Psycho, sito web:  
<http://filmsound.org/articles/hitchcock/makingpsycho.htm>

<sup>39</sup> Ibid.

## 2.2 ANALISI DELL'OPERA "GLI UCCELLI" DI ALFRED HITCHCOCK

*Gli Uccelli* è un film del 1963, tratto dall'omonimo romanzo di Daphne Du Maurier, da cui il regista Alfred Hitchcock prende l'idea dell'attacco degli uccelli contro gli uomini.

Si può definire *Gli Uccelli* uno dei film di Hitchcock in cui il suono ha più importanza, dove la particolare attenzione che egli dà agli effetti sonori<sup>40</sup> evidenzia un momento di grande evoluzione nella sua carriera, sia dal punto di vista tecnico che stilistico.

Fin dai titoli di testa ci possiamo accorgere che il film è totalmente privo di musica nella colonna sonora, la prima cosa che sentiamo è il gracchiare degli uccelli. La traccia sonora è la più stilizzata tra tutti i film di Hitchcock, costituita solamente dall'interazione tra suoni naturali e suoni generati o modificati artificialmente.

Il percorso di sviluppo tecnico avvicina così il regista alla nuova tecnologia dei suoni elettronici ai quali affida buona parte del lavoro, sperimentando in questo modo nuove possibilità espressive. Hitchcock a tale proposito nell'intervista con Truffaut dice: "Fin qui si trattava solo di suoni naturali, ma adesso, grazie al suono elettronico, devo non solo indicare i suoni da ottenere, ma descrivere minuziosamente il loro stile e la loro natura."<sup>41</sup>

Un altro aspetto particolarmente interessante del film sta nell'utilizzo di soli suoni diegetici, quindi oltre alla totale assenza di una colonna sonora musicale non sono presenti neanche suoni non-diegetici. Le uniche eccezioni per la musica sono individuabili nella scena in cui la protagonista suona il piano per qualche istante e nel coro dei bambini, niente eccezioni invece per i suoni non-diegetici.

Lo sviluppo stilistico del regista, un percorso cominciato tempo prima con *Psycho*, in questo film raggiunge il culmine e si rivela a noi nella sua forma

---

<sup>40</sup> Per effetto sonoro, nel contesto cinematografico, si intende qualunque suono inserito in fase di montaggio. (Rose Jay, *Producing great sound for fim & video*, ed. Focal Press, 2008, p.80.)

<sup>41</sup> Truffaut François, *Il cinema secondo Hitchcock*, cit., p.246.

più completa, infatti, qui Hitchcock riesce molto bene ad andare oltre al punto di vista identificato da un carattere dato, andando alla ricerca di un contatto con lo spettatore fatto di realismo e verosimiglianza per manipolare direttamente la paura che si crea in esso<sup>42</sup>.

Per manipolare l'attenzione dello spettatore, il regista si sposta spesso da una dipendenza dalle tecniche visive ad una maggior dipendenza dalle tecniche sonore se non, in altri casi, a una stretta collaborazione tra le stesse<sup>43</sup>.

Per quanto riguarda la composizione di quella che chiameremo comunque colonna sonora è da attribuirsi a Oskar Sala e Remi Gassman con l'impiego dello Studio Trautonium<sup>44</sup>, strumento elettronico da loro progettato per la creazione ed elaborazione dei suoni; mentre la supervisione dei suoni in tutto il film è affidata a Bernard Herrmann.

L'analisi che andremo a effettuare è suddivisa in due parti: nella prima si vedranno in maniera generica gli intenti espressivi del regista nell'uso dei suoni, nella seconda invece prenderemo in esame alcune scene del film per un'attenta analisi audiovisiva.

---

<sup>42</sup> Weis Elisabeth, *The silent scream – Alfred Hitchcock's Sound Track*, cit., pp.137-138.

<sup>43</sup> Weis Elisabeth, *The sound of one wing flapping*, sito web:  
<http://www.filmsound.org/articles/Hitchcock.htm>

<sup>44</sup> In origine chiamato semplicemente Trautonium, dal suo inventore Friedrich Trautwein, nasce come strumento elettronico monofonico. Il progetto viene successivamente sviluppato da Oskar Sala e Remi Gassman i quali apportarono novità e migliorie tecniche allo strumento, rinominato Mixtur Trautonium, quali: l'aggiunta di un interruttore per modificare la sintonizzazione statica, l'aggiunta di un generatore di rumore, l'aggiunta di un generatore di inviluppo, l'installazione di diversi filtri passabanda e un oscillatore sub-armonico.

### 2.2.1 SUONI, RUMORI E MUSICA

Prima di tutto, perché dire musica? Intendo rispondere a questa domanda tramite l'osservazione fatta da Truffaut nei confronti del film in cui dice: "Non c'è musica, ma i rumori degli uccelli sono stati elaborati come una vera partitura."<sup>45</sup> Insieme all'uso del Trautonium, anche molti dei suoni naturali sono stati modificati per dare loro una maggior forza, in modo da sottolineare, come nel caso del rumore degli uccelli, ciò che sta succedendo sullo schermo con lo stesso effetto dei violini stridenti di *Psycho*, o introdotti come indicazioni musicali a contrastarne il significato. Se in un certo senso possiamo ricondurre i suoni minacciosi dei violini di *Psycho* ai versi degli uccelli, in "Gli Uccelli" i suoni degli uccelli sono riconducibili al ruolo della musica<sup>46</sup>.

Ci possiamo facilmente accorgere che i suoni forti e squillanti emessi dagli uccelli durante gli attacchi contribuiscono in maniera molto più efficace delle tecniche visive a creare paura nello spettatore, anzi, spesso sostituendole del tutto, come vedremo. Hitchcock manipola attentamente la traccia sonora perché, una volta stabilito che gli uccelli sono una minaccia, la suspense viene costituita e controllata dal regista proprio tramite i suoni spesso modificati dei battiti delle ali e delle grida degli uccelli che ricorrono quasi mai casualmente durante tutto il film<sup>47</sup>. Ovviamente gli uccelli sono anche introdotti visivamente, ma lo spettatore rimane molto più sovente cosciente della loro presenza tramite i suoni che tramite le immagini; in un certo senso è anche vero che all'epoca si potevano manipolare con più facilità i suoni che le immagini, quindi non c'è da stupirsi se gli effetti sonori trovano in quest'opera un posto di rilevante importanza, nonostante il fatto che le innovazioni portate da questo film riguardino anche le tecniche visive.

---

<sup>45</sup> Truffaut François, *Il cinema secondo Hitchcock*, cit., p.244.

<sup>46</sup> Weis Elisabeth, *The sound of one wing flapping*, sito web:  
<http://www.filmsound.org/articles/Hitchcock.htm>

<sup>47</sup> Esempio significativo del concetto di "suoni dell'orribile": il suono contestualizzato degli uccelli prende un significato totalmente diverso da quello che potrebbe avere di per se stesso.

Senza dubbio, uno dei motivi per cui questi effetti sonori provocano paura nel pubblico è dovuto alla loro relativa natura astratta, poiché, essendo in parte generati artificialmente non sono facilmente identificabili in assenza della loro sorgente visiva. Infatti, i suoni degli uccelli diventano ancora più astratti e terrificanti quando la loro sorgente è fuori dallo schermo (*off*).

Ci sono diversi attacchi da parte degli uccelli nel film e il regista si è curato di differenziarli tra di loro, in modo da rendere imprevedibile il momento e il luogo in cui loro attaccheranno. Questi momenti sono differenziati principalmente in due modi: gli uccelli possono essere introdotti prima dai suoni o prima dalle immagini, in cui i primi possono essere minacciosamente rumorosi o minacciosamente silenziosi<sup>48</sup>.

La scelta di Hitchcock di farci prima sentire o vedere dipende dal suo intento di creare suspense o sorpresa attorno ai possibili attacchi, ad esempio, la scena della prima aggressione, effettuata da un gabbiano nei confronti di Melanie (la protagonista), avviene visivamente con sorpresa e prima dell'aggiunta dei suoni modificati delle ali e dei versi acuti del volatile. Con questo episodio il regista stabilisce i parametri per la suspense, dopo averci stupito la prima volta noi ora sappiamo che gli uccelli possono attaccare, anche senza preavviso, e d'ora in poi ogni gracchio potrà metterci in apprensione.

Nel secondo attacco, rivolto ai bambini alla festa di compleanno, invece usa gli effetti sonori e quelli visivi simultaneamente, al culmine del quale le grida dei bambini si confondono quasi del tutto con quelle degli uccelli, la grande confusione viene inoltre aumentata dall'aggiunta sia visiva che uditiva dei palloncini scoppiati dai becchi degli uccelli.

Ecco che in questo caso viene fuori un altro aspetto curioso che vede un'interrelazione tra tutte le classi sonore, in altre parole data l'origine elettronica dei suoni degli uccelli e in generale della traccia sonora stilizzata, i suoni si mescolano spesso o si scambiano le loro caratteristiche sonore, non a caso il regista usa in diverse circostanze la parola "grida" per descrivere suoni di origini diverse come il rumore di una macchina o il

---

<sup>48</sup> Weis Elisabeth, *The sound of one wing flapping*, sito web: <http://www.filmsound.org/articles/Hitchcock.htm>

verso degli uccelli. Effettivamente fin dalla prima scena del film ci accorgiamo che gli elementi sonori in gioco sono tre: naturali (gli uccelli), umani e meccanici<sup>49</sup>. In questo senso l'astrazione della colonna sonora svolge un ruolo rilevante per la relazione e il significato che questi suoni devono assumere nelle mutevoli situazioni.

Al principio tutti gli elementi coesistono, i rumori della città, il cinguettio non modificato degli uccellini nel negozio e le persone sono perfettamente equilibrati. Poi il rombo della macchina sportiva di Melanie in marcia verso Bodega Bay che rumorosamente affronta le tranquille colline prossime al paese facendo fischiare le gomme a ogni curva, fino all'intrusione nel silenzioso paesino, messa in evidenza dal forte e invadente rumore del motore.

Hitchcock identifica la protagonista con rumori meccanici quasi per farci sottintendere il suo carattere freddo e determinato, poco dopo sarà associata al rumore del motoscafo, dove avviene il primo attacco<sup>50</sup>.

Questa irruzione sonora legata alla protagonista tende a posare i presupposti alla possibile interpretazione che sia lei la causa dei futuri attacchi degli uccelli. Ipotesi supportata anche nella scena finale in cui contrariamente il rumore della macchina svanisce nel nulla.

---

<sup>49</sup> Weis Elisabeth, *The silent scream – Alfred Hitchcock's Sound Track*, cit., pp.144-145.

<sup>50</sup> Ibid.

## 2.2.2 ANALISI AUDIOVISIVA

In quest'analisi prenderò in esame cinque scene salienti del film “Gli Uccelli” dal più interessante significato audiovisivo, che saranno rispettivamente suddivise in ordine di apparizione nella seguente maniera:

SCENA PRIMA: è individuata dall'apertura del film alla fine della scena svolta nel negozio di uccelli. ([Video-11](#))

SCENA SECONDA: esamina la parte in cui la madre di Mitch trova il cadavere dell'agricoltore. ([Video-12-13](#))

SCENA TERZA: si svolge fuori della scuola di Bodega Bay in cui vediamo Melanie aspettare su una panchina. ([Video-14](#))

SCENA QUARTA: prende in esame la sequenza girata all'esterno del ristorante, dall'esplosione, all'attacco degli uccelli alla cabina telefonica. ([Video-15](#))

SCENA QUINTA: comprende la parte conclusiva del film che va dall'attacco degli uccelli alla casa fino alla scena finale. ([Video-16](#))

La scelta delle scene è inoltre influenzata dalla loro diversa disposizione temporale e dal contraddistinto significato audiovisivo che esse ricoprono nelle diverse fasi di sviluppo del film.

### SCENA PRIMA:

Come abbiamo già detto nel capitolo precedente, questa scena ha un significato di particolare rilevanza sia per quanto riguarda i suoni, che in quest'occasione ci vengono presentati nella loro normalità quotidiana, sia per quanto riguarda la storia, che come per i suoni si svolge in una normalità di cui fanno parte anche gli uccelli in gabbia e quelli fuori, che volano in cielo. Ma quello ci interessa sono i suoni, che nel caso specifico sono quelli ambientali e come essi sono organizzati:

Innanzitutto, oltre al rumore di traffico cittadino, si sentono i versi dei gabbiani che in un primo momento sono acusmatici e l'ascolto è causale. Poco dopo questi subiscono una decusmatizzazione diventando così, visualizzati.

LINEA TEMPORALE	SCENA	SUONO	TIPO	ASCOLTO
00:05:01	Città- Esterno	Rumore traffico.	Diegetico- Visualizzato	Causale
00:05:01	“	Versi gabbiani	Diegetico- Acusmatico- Off	Causale
00:05:23	“	“	Diegetico- Visualizzato- In	Causale

Nella scena all'esterno, precisamente quando Melanie passa dietro al cartello pubblicitario con la scritta “San Francisco”, succede un cambiamento di cui non è possibile rendersi conto: prima del passaggio la sequenza è girata all'aperto (in esterno) e i suoni sono registrati in presa diretta, dopo è girata in studio e suoni aggiunti nel montaggio<sup>51</sup>.

Se utilizziamo l'ascolto ridotto per analizzare questo evento, è possibile notare la perfetta continuità dei rumori ambientali e le loro invariate qualità sonore, che senza dubbio contribuiscono a legare il passaggio dal set esterno a quello in studio.

All'interno del negozio il cinguettio (visualizzato) degli uccelli è piuttosto forte e continuo. Le porte del negozio sono aperte e verso la fine della sequenza Melanie corre verso l'uscita per annotare la targa della macchina di Mitch, che si allontana rumorosamente. In quest'ultima parte ci accorgiamo: di un ponte sonoro, di un cross-fade e un fade-out, tra i rumori dell'esterno e dell'interno del negozio.

---

<sup>51</sup>Kyle B. Counts, *The making of Alfred Hitchcock's The Birds*, sito web: <http://www.hitchcockwiki.com/files/articles/TheMakingOfTheBirds/>



<b>LINEA TEMPORALE</b>	<b>SCENA</b>	<b>SUONO</b>	<b>TRANSIZIONE</b>
00:05:55	Interno negozio	Campanello del tram	Ponte sonoro
00:06:02	Esterno negozio	Cinguettio- motore macchina	Cross-fade
00:06:04	Interno negozio	Motore macchina	Fade-out

### SCENA SECONDA:

L'attenzione è focalizzata sul valore espressivo e qualitativo dei suoni che in questa scena lavorano nel campo della sincresi. Tutti i suoni che andremo ad ascoltare saranno dunque simultanei.

Nella prima parte della sequenza il centro d'interesse sonoro è individuabile nella differenza qualitativa tra il rumore dei passi all'interno della casa e quello prodotto all'esterno. All'interno della casa il rumore dei passi è secco e soffocato, fuori il rumore è più presente ed è modificato da un leggero eco che lo enfatizza. Anche se probabilmente sarebbe più facile presupporre la situazione contraria, ma il valore espressivo sta proprio in questo. Dentro la casa, il personaggio (la madre di Mitch) cammina con prudenza fino al ritrovamento del cadavere, dopo si ha un crescendo nel rumore dei passi che coinvolge la corsa della protagonista dall'interno all'esterno della casa e poi dall'esterno della casa alla cinepresa, in cui si raggiungono la massima ampiezza sonora e il massimo senso di angoscia.

Il fatto che il rumore dei passi sia notevolmente isolato indirizza l'ascolto dello spettatore verso quest'unico elemento espressivo.

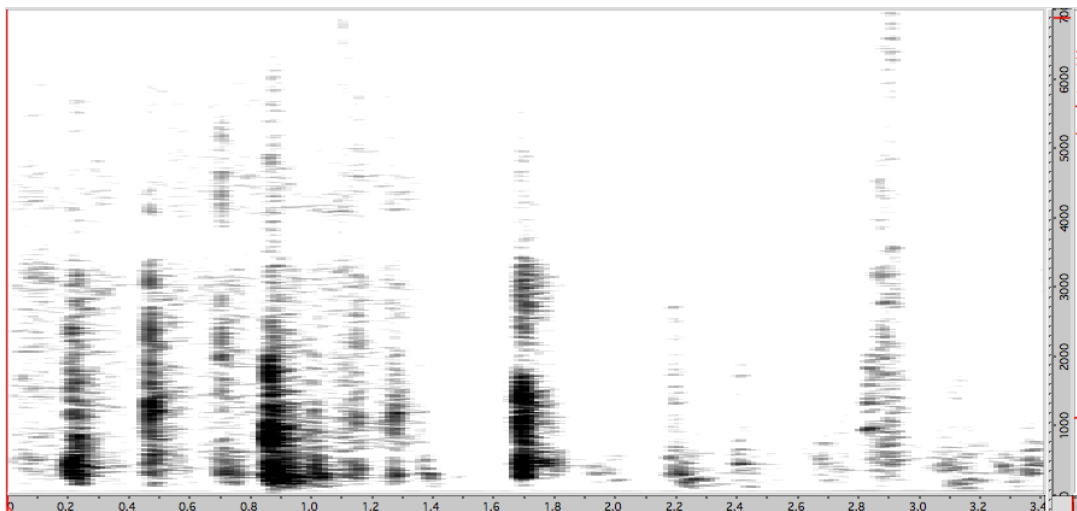
Alla fine del crescendo, silenzio, il grido che ci suggerisce l'immagine è stato omissso, il che ci fa individuare il primo suono a vuoto. La tensione

però non è interrotta, perché ora a entrare in scena è un altro rumore, quello del motore del camioncino.

A proposito di questa scena ne parla lo stesso Hitchcock nell'intervista con Truffaut:

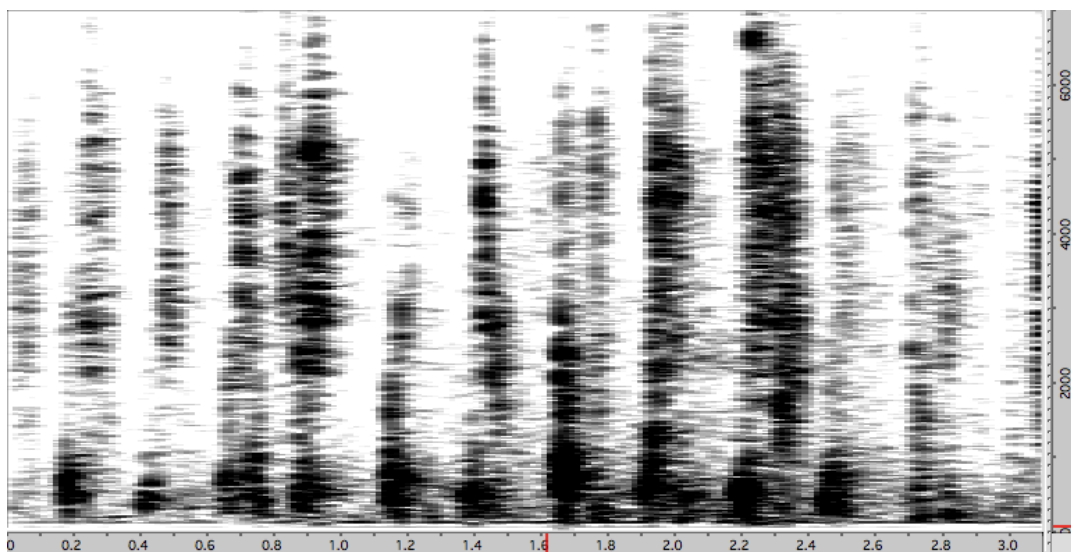
“La colonna sonora è fondamentale in questo momento. (...) si sente un suono di agonia, quello del rumore del motore del camioncino, deformato. (...) questa immagine esprime per me la frenesia della madre. Nella scena precedente abbiamo mostrato una donna in preda alla più violenta emozione. Questa donna è salita su un camioncino, quindi devo mostrare un camioncino in preda a delle emozioni. Non soltanto l'immagine, ma anche il suono deve conservare l'emozione, così quello che sentiamo non è un semplice rumore di motore, ma un suono che è come un grido, come se il camioncino lanciasse un grido.”<sup>52</sup>

Hitchcock riteneva di fare qualcosa di veramente sperimentale con questi suoni, ed effettivamente non si sbagliava ad affermarlo.



---

<sup>52</sup> Truffaut François, *Il cinema secondo Hitchcock*, cit., p.245.



Queste due immagini rappresentano lo spettrogramma dei rumori dei passi dentro la casa nella prima e quelli fuori nella seconda, se proviamo a esaminare le caratteristiche sonore dei due casi, ci possiamo accorgere di quanto in realtà siano diversi rispetto a come li percepiamo timbricamente simili con l'udito. La differenza è da individuarsi nell'ampiezza, rappresentata dalle zone più scure o meno, nel tempo, rappresentato dall'asse orizzontale e nelle frequenze, indicate dall'asse verticale.

#### SONORIZZAZIONE PERSONALE:

Al fine di evidenziare come la scelta del materiale sonoro può influenzare la percezione audiovisiva finale, mi sono proposto di creare una versione sonora alternativa della scena presa in esame ([Video-13](#)). A tale proposito mi sono curato di aggiungere i seguenti elementi sonori:

- Il suono ambientale della campagna, inserito fuori campo (acusmatico) e diegetico.
- Il verso di un cane che abbaia, inserito fuori campo (acusmatico) e diegetico.
- Il verso di un cavallo che nitrisce, posizionato fuori campo in una estensione leggermente più larga (acusmatico), dunque meno udibile.
- Tre suoni elettroacustici extradiegetici a effetto fortemente empatico.

- Il suono diegetico del vento.
- Il suono interno del verso di un gabbiano.
- Il suono interno di un vetro che si rompe.<sup>53</sup>

Il primo di questi a essere presentato è il suono ambientale (compreso il verso del cane e del cavallo), che nel contesto della scena va a coprire una parte della traccia sonora stilizzata da Hitchcock. Il secondo è il suono empatico ed extradiegetico, utilizzato come basso continuo, a entrare gradualmente in modo da enfatizzare il momento in cui s'insinua nel personaggio il sentimento del sospetto. Tale suono, dalla caratteristica sonora piuttosto costante, subisce una leggera variazione quando lo sguardo del personaggio si posa sulle tazzine rotte, evidenziando maggiormente lo stato di sospetto. Immediatamente dopo entra il suono modificato, di breve durata, extradiegetico dei violini che agisce empaticamente a creare tensione nello spettatore, anticipando così una probabile situazione drammatica. La sequenza successiva vede il personaggio percorrere il corridoio della casa accompagnato dal solo suono del basso continuo, al quale viene aggiunto solo in seguito la ripresa del suono dei violini nell'imminenza dell'epilogo. L'introduzione del verso del gabbiano come suono interno al personaggio nell'inquadratura in cui la donna, ripresa in primo piano, vede la stanza, ci suggerisce il probabile scenario sconvolgente. Il momento in cui la visuale diventa soggettiva è sottolineato dal suono interno dell'esplosione del vetro, che crea un effetto dirompente. Nella seconda inquadratura soggettiva il rumore enfatizzato del vento entra come visualizzato dal movimento delle tende, a mettere l'accento sulla devastazione dell'ambiente portata dalle creature venute dall'aria. Quando il dramma è divenuto totalmente evidente si inserisce l'ultimo suono extradiegetico caratterizzato dal timbro metallico, il cui attacco è associato al primo piano del cadavere. A concludere la scena è il suono che ci ha accompagnato fin dall'inizio del dramma.

---

<sup>53</sup> I suoni utilizzati per questa sonorizzazione sono stati estratti da un database di suoni on-line, *The Freesound project*, sito web: <http://www.freesound.org/>

Questo mio esercizio di sonorizzazione della scena così ricca e articolata, in contrasto con quella così stilizzata ed essenziale scelta dal regista modifica in maniera radicale la percezione audiovisiva.

È ora chiaro che nella versione originale il totale silenzio<sup>54</sup> delle sequenze più drammatiche carica di significato il rumore dei passi e il successivo rumore del camioncino, che passano invece in secondo piano nel mio esercizio di sonorizzazione. In quest'ultimo i suoni invadono interamente la scena audiovisiva sottolineando o precedendo gli eventi che si susseguono.

### SCENA TERZA:

Questa è sicuramente una delle scene più interessanti dal punto di vista del valore aggiunto. In primo luogo abbiamo la filastrocca cantata dai bambini nella scuola<sup>55</sup>, che come vedremo svolge un ruolo fondamentale, poi il suono a vuoto degli uccelli.

La filastrocca è stata scritta dallo sceneggiatore Evan Hunter, sulla base di una canzone per bambini intitolata "*Rissolty Rossolty*", che ovviamente si presenta diegeticamente ed è per la maggior parte del tempo acusantica.

Il valore aggiunto dal canto dei bambini svolge per questa scena un ruolo principale, quello di dare continuità e senso temporale alle varie sequenze.

Nella prima parte della scena ci viene presentato il luogo da cui proviene il canto, nella quale assistiamo a una quasi impercettibile contraddizione tra suono e immagine nel momento in cui i bambini continuano a cantare senza interruzione, nonostante vengono distratti dall'ingresso di Melanie. La parte successiva si svolge all'esterno della scuola, la cui vicinanza<sup>56</sup> è marcata dal fatto che continuiamo a sentire il canto dei bambini che ora prende un nuovo significato.

La scena in questione è composta da diverse inquadrature di diversa durata attorno a due immagini alternate: quella di Melanie che aspetta seduta sulla

---

<sup>54</sup> Cfr. questo elaborato p.16.

<sup>55</sup> Cfr. Effetto "*keep-singing*", questo elaborato, p.23.

<sup>56</sup> Cfr. - Effetto X-27, questo elaborato, p.23.

panchina e quella del palco di salita per bambini dietro di lei. Quest'alternanza mantiene una continuità temporale ben definita grazie al carattere ripetitivo della canzone<sup>57</sup>. Possiamo dunque affermare che a creare la suspense sia lo stesso trascorrere del tempo, soprattutto sapendo, a differenza di Melanie, che gli uccelli stanno arrivando.

Ogni volta che l'inquadratura torna su Melanie, ci accorgiamo che questa è sempre più vicina a lei, fino al primo piano del suo viso. Il primo piano è tenuto più a lungo rispetto alle altre inquadrature, ne è testimone il numero di filastrocche che ora mostrano più che mai il loro carattere monotono e ripetitivo, rendendo l'attesa estenuante.

L'altro aspetto audiovisivo fondamentale è dovuto a un suono che non c'è, il suono a vuoto degli uccelli, di cui del loro arrivo non si ha alcun avvertimento sonoro. Non poteva essere diverso, l'equivoco sonoro è alla base di questo momento, l'omissione del suono degli uccelli è necessaria. Quindi non fosse per le possibilità tecniche di lavorare con i suoni, questa scena non potrebbe esistere in un mondo sonoro realistico, se non in quello del muto di cui avvertiamo la presenza; dopotutto se l'unico suono che sentiamo è quello del canto dei bambini è perché tutti gli altri non sono stati montati.

Alla fine delle inquadrature alternate Melanie segue con lo sguardo un uccello che si va a posare proprio dietro di lei dove ora ci sono centinaia di uccelli, a questo punto ci si aspetterebbe che il suono degli uccelli si senta, ma non è così, e questo rafforza ancora di più l'effetto audiovisivo che continua a lavorare sul canto dei bambini.

Questo loro silenzio continuerà fino al momento dell'attacco ai bambini, infatti nella scena successiva si trova una particolarità. L'inquadratura è fissa sugli uccelli ancora privi di suoni, in attesa di qualcosa, dopo poco finalmente sentiamo uno sbattere d'ali, in questo momento gli uccelli subiscono una soggettivazione sonora, sentiamo quello che sentono loro. Sentiamo quello che gli uccelli stavano aspettando, il rumore della corsa dei bambini.

---

<sup>57</sup> Chion Michel, *Un'arte sonora, il cinema. Storia, estetica, poetica*, cit., pp.126.

#### SCENA QUARTA:

Ho deciso di prendere in esame questa scena per la particolarità audiovisiva del tutto singolare imposta dall'inquadratura successiva all'incendio, più precisamente quella della sequenza ripresa dall'alto.

Sia dal punto di vista sonoro che da quello visivo ciò che colpisce è la prospettiva: in questa circostanza siamo al limite della diegesi. La visuale aerea ci mostra l'incendio dall'alto, compresi i rumori che coinvolgono i personaggi, ma in un primo momento è un suono in particolare a prevalere sugli altri: quello che sembra essere il rumore prodotto dal fuoco. Da questo punto di ascolto, definito dall'inquadratura, non è possibile che i personaggi all'interno della storia sentano i suoni come li percepiamo noi, come presuppone la regola dei suoni diegetici. Ci avviciniamo invece molto di più a una situazione extra-diegetica: infatti l'unica soluzione possibile a cui si potrebbe pensare è al punto di ascolto degli uccelli. Tale posizione, del tutto nuova, spiega anche l'estensione larga secondo la quale, da questo punto di vista, ci è permesso di sentire in lontananza i suoni diegetici e quelli "in campo" presenti contemporaneamente nell'immagine.

L'effetto espressivo è dato dall'ingresso differito del suono modificato dei gabbiani, che interagisce con il carico emotivo dell'immagine solo in un secondo momento<sup>58</sup>. In seguito la scena audiovisiva torna ad essere incentrata sui personaggi.

---

<sup>58</sup> Weis Elisabeth, *The silent scream – Alfred Hitchcock's Sound Track*, cit., pp.141.

## SCENA QUINTA:

In un primo momento la scena si svolge nel silenzio, che in associazione all'immagine contribuisce a creare un forte senso di attesa: ci si aspetta un attacco degli uccelli, ma non si sa ancora in che modo agiranno. Spesso durante il film Hitchcock associa il silenzio degli uccelli alla loro possibile capacità di pensare, pianificare gli attacchi, ed è quello che sembra stia succedendo proprio in questo lasso silenzioso di tempo, in cui i protagonisti non in preda ad una spasmodica attesa.

In seguito l'attacco degli uccelli alla casa è rappresentato quasi esclusivamente dal punto di vista sonoro: il cinguettio acusmatico degli inseparabili prelude all'arrivo degli uccelli che si annunciano con un sommesso brusio. Questi suoni "fuori campo", sempre più manipolati elettroacusticamente, invadono la scena audiovisiva in un continuo variare di intensità e frequenza: il loro effetto si legge sul volto e nei movimenti dei personaggi, che sono in preda ad un crescendo di terrore<sup>59</sup>.

Da parte del pubblico l'ascolto è prevalentemente causale: la massa complessa di suoni è l'unica fonte informativa sull'entità del pericolo, suggerendo l'attacco di un vero "esercito" di uccelli.

Durante l'attacco degli uccelli alla protagonista nella mansarda l'uso del suono è completamente diverso: a questo punto il suono degli uccelli è visualizzato, ma l'unico rumore che emettono è quello del battito delle ali. A questo proposito lo stesso Hitchcock dichiara:

" (...) Volevo ottenere nella mansarda un suono che significasse la stessa cosa come gli uccelli dicessero a Melanie: << Adesso sei nelle nostre mani. E arriviamo su di te. Non abbiamo bisogno di mettere delle grida di trionfo, non abbiamo bisogno di andare in collera, commetteremo un assassinio silenzioso>>." <sup>60</sup>

---

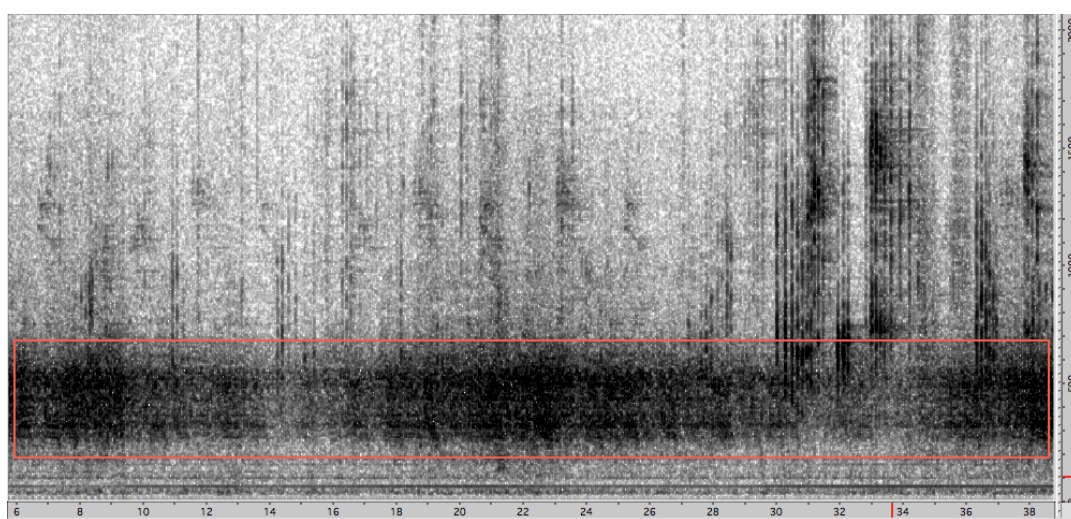
<sup>59</sup> Hitchcock riferisce la difficoltà di indurre le reazioni degli attori alle grida e al rumore delle ali dei gabbiani non ancora disponibili al momento in cui fu girata la scena. Perciò utilizzò il rullo di un tamburo amplificato da un altoparlante per aiutare gli attori nell'interpretazione. (Truffaut François, *Il cinema secondo Hitchcock*, cit., pp.244.)

<sup>60</sup> Truffaut François, *Il cinema secondo Hitchcock*, cit., pp.246.



Hitchcock stabilisce in questo momento la relazione tra silenzio e supremazia: come in altre sue opere l'omicida è silenzioso. Mantiene questa connessione anche nell'ultima scena del film.

Quando il protagonista esce di casa e si trova di fronte a una distesa di uccelli a perdita d'occhio il suono prevalente è quello che Hitchcock ha definito un "silenzio elettronico": un suono monotono che evoca il rumore del mare che giunge da molto lontano. A evidenziare il senso di supremazia giungono sporadicamente dei deboli brusii molto riverberati degli uccelli.



All'interno della sezione evidenziata di questo sonogramma, possiamo individuare il "silenzio elettronico" voluto da Hitchcock. Tale suono, dalle caratteristiche spettrografiche, sembra essere frutto di un filtraggio passa-banda, con frequenze di taglio tra i 250 e i 550 Hz circa, il cui andamento regolare, presume l'utilizzo di un Low-frequency oscillator<sup>61</sup> per il controllo in ampiezza. All'ascolto è inoltre individuabile l'inserimento di un riverbero, che coinvolgendo anche i versi degli uccelli, ci porta a pensare che questo effetto sia stato aggiunto in una fase successiva alla creazione del "silenzio elettronico".

---

<sup>61</sup> LFO è un segnale elettronico di bassa frequenza, utilizzato per modulare diversi parametri sonori quali: ampiezza e frequenza, a seconda delle finalità compositive.

## CONCLUSIONI

L'indagine audiovisiva è quindi uno studio di suoni contestualizzati all'interno di un'opera nella quale avviene un'integrazione di materiale visivo e sonoro: l'uso del suono sia esso naturale, manipolato o elettroacustico è dunque funzionale alle finalità espressive dell'opera stessa.

Questo elaborato non rappresenta uno studio delle caratteristiche specifiche dei suoni in se stessi, ma piuttosto prende in considerazione strumenti analitici utili ad una interpretazione più ampia e più corretta di una esperienza comunicativa audiovisiva come l'opera cinematografica.

Ritengo che questo approccio sia maggiormente valido alla luce dell'evoluzione tecnologica attuale, in cui i mezzi espressivi del cinema si avvalgono di tecnologie avanzate sia per quanto riguarda le immagini (3D) sia per quanto riguarda i suoni (Surround). Infatti alla base di una riuscita comunicazione audiovisiva rimane comunque fondamentale la scelta del materiale sonoro in rapporto alla sua funzione. In questo senso Hitchcock ci offre una lezione esemplare: il suo uso puntuale e consapevole del suono ci indica un percorso estremamente corretto ed efficace per una comunicazione audiovisiva di alto livello, in particolare laddove questo uso è minimale. L'esperienza di una sonorizzazione alternativa a quella del regista di una scena drammatica in cui Hitchcock fa un uso estremamente stilizzato del suono mi ha permesso di evidenziare ancora meglio la relazione esistente tra materiale visivo e sonoro.

I suoni elettroacustici presenti nell'opera analizzata sono un documento storico di grande importanza in quanto, pur essendo prodotti da una strumentazione elettronica sperimentale, hanno messo in luce le possibilità espressive offerte da questi mezzi.

È lecito affermare che questa esperienza ha aperto uno scenario che nel tempo si è ampliato enormemente anche in rapporto all'evoluzione nel campo della produzione elettroacustica dei suoni.

I concetti propri dell'audiovisione sono sicuramente un utile strumento per padroneggiare il mezzo espressivo sonoro in funzione di una efficace integrazione con il materiale visivo. In questo contesto l'apporto della produzione elettroacustica estende le potenzialità creative, consentendo una elaborazione sonora complessa non soltanto limitata alla produzione musicale. Le pressoché infinite possibilità offerte dalla materia, unitamente allo studio dell'audiovisione, possono dunque costituire uno strumento straordinariamente efficace alle finalità espressive e artistiche dell'autore.

## BIBLIOGRAFIA

- AUMONT JACQUES, MARIE MICHEL, *L'analyse des films*, ed. Nathan, Paris, 1988.
- BLACKWELL M.J., *Persona, the transcendent image*, University of Illinois Press, Chicago, 1986.
- BOGDANOVICH PETER (a cura di), in *The Cinema of Alfred Hitchcock*, The Museum of Modern Art, New York, 1963.
- CHION MICHEL, *Guide des objets sonores. Pierre Schaeffer et la recherche musicale*, ed. Buchet/Chastel, Paris, 1983.
- CHION MICHEL, *L'audiovisione: suono e immagine nel cinema*, ed. Lindau, 2nd ed. 2001.
- CHION MICHEL, *La música en el cine*, ed. Paidós Iberica, Barcelona, 1997.
- CHION MICHEL, *Un'arte sonora, il cinema. Storia, estetica, poetica*, ed. Kaplan, Torino, 2007.
- GEOFFREY NOWELL-SMITH, *The Oxford History of World Cinema*, ed. Oxford University Press, Oxford, 1999.
- GORBMAN CLAUDIA, *Unheard Melodies, Narrative Film Music*, Indiana University Press, Bloomington-Indianapolis, 1987.
- HOLDMAN TOMILSON, *Sound for digital video*, ed. Focal Press, Burlington, 2005.

- LOZANO JOSÉ, *Dispense del corso di Disseny de So*, Escola Superior de Musica de Catalunya, “nell’anno Accademico 2008/2009”, dati non pubblicati.
- MALVANO ANDREA, *L’ascolto di Debussy. La recezione come strumento di analisi*, EDT Srl, Torino, 2009.
- MERLEAU-PONTY M., *Phénoménologie de la perception*, ed. Gallimard, Paris, 1945.
- MURCH WALTER, *In the Blink of an Eye: A perspective on film editing*, Silman-James Press, Beverly Hills, 1995.
- PINEL VINCENT, *Techniques du cinéma*, PUF, Paris, 1981.
- REAY PAULINE, *Music in Film*, ed. Wallflower Press, Middlesex, 2004.
- REISZ KAREL, MILLAR GAVIN, *La tecnica del montaggio cinematografico*, ed. Lindau, Torino, 2001.
- ROSE JAY, *Producing great sound for fim & video*, ed. Focal Press, Burlington, 3th ed. 2008.
- SCHAEFFER PIERRE, *Traité des Objects musicaux*, ed Seuil, Paris, 1967.
- SCHAFER R. MURRAY, *The soundscape*, ed. Destiny Books, 1993.
- SONNENCHEIN DAVID, *Sound Design. The expressive power of music, Voice, and sound effect in cinema*, Michael Wiese Production, 2001.

- TRUFFAUT FRANÇOIS, *Il cinema secondo Hitchcock*, il Saggiatore, Milano, 2009.
- WEIS ELISABETH, BELTON JOHN, *Film sound: Theory and Practice*, ed. Columbia University Press, 1985.
- WEIS ELISABETH, *The silent scream – Alfred Hitchcock's Sound Track*, ed. Fairleigh Dickinson University Press, Rutherford, 1982.
- YEWDALL DAVID LEWIS, *Practical Art of Motion Picture Sound*, ed. Focal Press, Burlington, 3th ed. 2007.

## SITOGRAFIA

- BRUZZONE NATALINO, *I film di Alfred Hitchcock*, sito web:  
[http://books.google.it/books?id=LqrvSQ8yvowC&pg=PA251&lpg=PA251&dq=Remi+Gassman&source=bl&ots=pp-VkvHU5r&sig=LFkhiREyQdlnYn\\_69N0LlSuN3A0&hl=it&ei=qlRXTNW9AonaOI-QyJ4O&sa=X&oi=book\\_result&ct=result&resnum=7&ved=0C0Q6AEwBg#v=onepage&q=Remi%20Gassman&f=false](http://books.google.it/books?id=LqrvSQ8yvowC&pg=PA251&lpg=PA251&dq=Remi+Gassman&source=bl&ots=pp-VkvHU5r&sig=LFkhiREyQdlnYn_69N0LlSuN3A0&hl=it&ei=qlRXTNW9AonaOI-QyJ4O&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=7&ved=0C0Q6AEwBg#v=onepage&q=Remi%20Gassman&f=false)
- FILM SOUND HISTORY, sito web:  
<http://www.filmsound.org/film-sound-history/>
- HOLMES THOM, HOLMES THOMAS B., *Electronic and experimental music: Pioneers in technology and composition*, (Studio Trautonium), sito web:  
[http://books.google.it/books?id=RsvdGY9VFLUC&pg=PA72&lpg=PA72&dq=Studio+Trautonium&source=bl&ots=L9TOLU\\_aKn&sig=TFDzcus8Mo1nb3FC3pi8Cjsiz0I&hl=it&ei=5VdXTOmbMdaJOKHhjJ4O&sa=X&oi=book\\_result&ct=result&resnum=3&ved=0CCEQ6AEwAg#v=onepage&q=Studio%20Trautonium&f=false](http://books.google.it/books?id=RsvdGY9VFLUC&pg=PA72&lpg=PA72&dq=Studio+Trautonium&source=bl&ots=L9TOLU_aKn&sig=TFDzcus8Mo1nb3FC3pi8Cjsiz0I&hl=it&ei=5VdXTOmbMdaJOKHhjJ4O&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=3&ved=0CCEQ6AEwAg#v=onepage&q=Studio%20Trautonium&f=false)
- KYLE B. COUNTS, *The making of Alfred Hitchcock's The Birds*, sito web:

<http://www.hitchcockwiki.com/files/articles/TheMakingOfTheBirds/>

- SOUND IN PSYCHO, sito web:

<http://filmsound.org/articles/hitchcock/makingpsycho.htm>

- SUONI ON-LINE, *The Freesound project*, sito web:

<http://www.freesound.org/>

- *The Pre-History of sound cinema, Part 1: Thomas Edison and W.K.L Dickson.* (04-10-06), sito web:

[http://www.spencersundell.com/blog/2006/04/10/the\\_pre-history\\_of\\_sound\\_cinema\\_part\\_1/](http://www.spencersundell.com/blog/2006/04/10/the_pre-history_of_sound_cinema_part_1/)

- ULANO MARK, *Moving Pictures That Talk*, part 2-*The Movies Are Born a Child of the Phonograph*, Sito web:

<http://filmsound.org/ulano/talkies2.htm>

- WEIS ELISABETH, *The sound of one wing flapping*, sito web:

<http://www.filmsound.org/articles/Hitchcock.htm>