

LEZIONE 5

L'audio e il sonoro

Microfono, effetti, musica e rumori

IL MICROFONO

Audio e video sono due flussi simili e modificabili. Quando riprendiamo catturiamo inevitabilmente il flusso audio. La **presa diretta** è l'audio registrato durante le riprese, non doppiato in sede di montaggio.

Per catturare l'audio in sede di ripresa è opportuno dotarsi di un microfono che scremi l'audio e riduca il rumore. Per fare questo è necessario che la videocamera abbia un'entrata audio, cioè sia possibile attaccare un microfono esterno. Tutte le videocamere hanno un microfono integrato, anche le fotocamere; ma non distinguono ciò che registrano, cioè tutto il sonoro che sta intorno, davanti, e anche in prossimità della videocamera arriva al suo microfono indistintamente, senza per altro essere scremato dalle spugnette che solitamente avvolgono i microfoni esterni. I rumori più vicini alla videocamera saranno quelli che si sentono meglio. Occorre quindi fare molta attenzione al luogo in cui si fanno le riprese, evitando esterni rumorosi, e prestando attenzione alla posizione del microfono. Nelle fotocamere compatte, il microfono integrato è dalla parte di chi riprende, quindi la voce di chi sta riprendendo sarà più udibile di quella di chi viene ripreso.

Il microfono esterno si attacca alla videocamera tramite un cavetto che termina in un mini-jack, cioè quell'entrata a punta con due righe sulla parte metallica, che stanno ad indicare che il microfono è stereo (cioè il suono sarà bipartito in destra e sinistra). In alcune videocamere l'inserimento stesso del mini-jack dentro l'entrata audio, esclude automaticamente il microfono integrato della videocamera, fate attenzione quindi che il microfono esterno sia sempre acceso e funzionante!!

Per controllare l'audio ripreso dalla videocamera sarebbe opportuno che questa disponga anche di un uscita audio, (cioè l'alloggio per cavi da cui il suono può uscire, il foro in cui infilate il cavetto delle cuffie, per intenderci) inserendo dei normali auricolari da lettore mp3, dentro l'uscita controlliamo ciò che la videocamera sta registrando, monitoriamo quindi l'audio in entrata.

I microfoni possono essere di vari tipi, a seconda della zona audio che riescono a percepire. I **direzionali**, captano l'audio davanti a loro, dunque si possono orientare a seconda di chi sta parlando, ad esempio.

I **panoramici** captano un audio più ampio, che sta intorno a loro.

Il **gelato**, è il microfono che si tiene in mano, che vediamo in tv. Si usa per le interviste. L'**archetto** è quel piccolo microfono che rimane attaccato al viso di chi sta parlando. La **pulce** è il microfono piccolo che si appunta alla giacca, percepisce un audio molto vicino.

I microfoni hanno un cavo, estensibile, che li collega alla videocamera. In alternativa, microfoni come l'archetto e la pulce, e talvolta il gelato, funzionano ad onde radio. Nel corpo della videocamera s'inserirà il cavetto del recettore, (un oggettino piccolo che resta attaccato alla

videocamera) che andrà sintonizzato sulla stessa frequenza di trasmissione del microfono. Durante le riprese di eventi già "microfonati", cioè che dispongono di un impianto di diffusione audio proprio (i relatori hanno davanti a sé un microfono, e la sala dispone di casse), non occorre tirar fuori il proprio microfono. L'impianto audio disporrà di un mixer, in cui entrano tutti i microfoni, da lì attraverso un cavetto si collegherà l'audio alla videocamera. In questo modo avrete quindi l'audio tutti i microfoni collegati.

Attenzione, l'audio che esce dai mixer è spesso molto potente, troppo per un handycam, rischia così di saturare la banda, cioè rischiate di avere un audio a un volume troppo alto e quindi sparato e gracchiante. Regolate l'audio in entrata chiedendo al mixatore di mandarvelo più debole, e cercate di controllarlo più possibile. Ove possibile, collegando le cuffiette alla vostra videocamera non dovrete avere grossi problemi. Qualora non disponiate di uscita audio cercate di arrangiarvi registrando una clip di prova e riascoltandola.

Nei programmi di montaggio video non è possibile intervenire sull'audio in maniera efficace perché l'audio è una traccia unica, non scomponibile. Cioè non potete lavorarlo isolando i suoni gravi da quelli acuti, il parlato dai rumori, ecc. Tutto sarà nella stessa traccia e non potrete più toglierlo se non manipolando tutto l'audio.

E' un po' come se mentre state riprendendo una vostra amica, un estraneo passasse davanti all'obiettivo della videocamera. Non potete pensare di cancellarlo in sede di montaggio come fareste con la gomma, la traccia video è quella, stampata. L'unica cosa che potete fare è tagliare tutto il pezzo di video in cui compare l'estraneo. Per questo è opportuno avere un microfono in maniera da poter selezionare l'audio che vi interessa orientando il microfono verso la fonte di emissione del suono, e scremando tutti i rumori di fondo.

L'audio durante la ripresa, funziona come il video. Cioè il volume sarà più potente quanto più il microfono sarà vicino alla fonte di emissione. Se usate il microfono integrato dovrete porvi molto vicini a chi parla, perché lo zoom video non avvicinerà il microfono!

Esiste anche la funzione di zoom audio ma è preferibile non usarla poiché alza semplicemente il volume dell'audio che entra nella videocamera, tutto. Quindi anche il rumore di fondo. Ricordatevi che ciò che inquadrare da vicino avrà un audio potente e ciò che inquadrare da lontano avrà un audio debole. Certamente è possibile intervenire con il montaggio alzando o abbassando il volume di ciò che avete ripreso. In questo modo potrete ottenere impressioni diverse simulando le distanze. Alzando il volume del rumore dei passi sembrerà che questi siano più vicini e viceversa.

In linea di massima, nella fiction, il piano di un'inquadratura corrisponde all'audio. Quindi al variare del piano ricordatevi di intervenire anche sull'audio. Se riprendete una persona che parla in primissimo piano, e successivamente in campo lungo, l'audio dovrà necessariamente abbassarsi. A meno che ovviamente non vogliate creare un effetto particolare.

Con le moderne cure maniacali sull'audio, dall'home theatre, ai dvd, ai lettori mp3, ecc, anche lo spettatore non specializzato si aspetta di sentire un audio molto curato in qualsiasi video. Inoltre l'orecchio è il senso più sviluppato, e un audio buono veicola l'attenzione sulle immagini migliorandone la resa.

EFFETTI AUDIO

Nei programmi di montaggio, la clip audio viene visualizzata come una traccia grafica, un po'

come un elettrocardiogramma. Questo facilita gli interventi, i tagli e la sincronizzazione.

Volume

Si può alzare ed abbassare il volume di una clip aumentando o diminuendo i decibel. Oppure si può intervenire sul volume di tutta la traccia cioè di tutte clip inserite in fila una dopo l'altra, nella stessa traccia. In alternativa possiamo potenziare il guadagno audio su una clip acquisita. In definitiva è possibile intervenire 3 volte sullo stesso audio.

Con i programmi di montaggio più sofisticati è possibile fissare dei punti di ancoraggio sulla clip, e poi alzare ed abbassare manualmente il volume creando le dissolvenze.

Reverb

Effetto che conferisce al suono uno strascico più o meno lungo, più o meno corposo, potente. Può riempire il timbro di un suono, dare spessore a una voce flebile, o simulare ambienti. Aumentando molto il riverbero si può rendere quell'effetto che sentite negli spazi grandi e cavi come ad esempio una chiesa. Alzandolo ancora si può dare un effetto irrealistico e fantastico.

Eco

È lo sdoppiamento del suono con un ritardo variabile. È un effetto che snatura il suono, è un effetto artificiale che può essere utile per conferire innaturalità o inquietudine.

Intervenire sull'audio può essere utile se sappiamo già dove avverrà la proiezione del video. In genere i servizi di amplificazione nei luoghi pubblici non deputati alla musica, come sale, aule, tendono ad amplificare i bassi, la parte più grave e rimbombante del suono, cosa che può togliere facilità di comprensione. Per questo può essere utile rendere più acuto l'audio, anche se in questo modo si perde un po' il corpo del suono, privilegiandone l'aspetto più squillante.

MUSICA E DOPPIAGGIO

Ai video si può aggiungere una traccia musicale. Per le visioni pubbliche è consigliabile NON scegliere musica protetta da diritti.

La SIAE impone a chi vuol "sincronizzare" (usare musica nei video), dei costi e una procedura burocratica piuttosto lunga e snervante.

Poniamo di aver scelto una canzone che ci piace. Prima ancora di rivolgersi alla SIAE è necessario chiedere l'autorizzazione all'utilizzo a:

- l'autore del brano che si vuole utilizzare (non il cantante!)
- l'editore del pezzo (cioè chi ha pagato i costi di distribuzione della musica, e chi possiede lo spartito)
- il produttore fonografico del pezzo (vale a dire chi ha sostenuto i costi di produzione della musica: lo studio di registrazione, l'affitto degli strumenti, ecc)

Quando si è in possesso di queste tre autorizzazioni firmate, ci si rivolge alle Siae, nel nostro

caso all'ufficio deputato ai nuovi media digitali che ha sede a Roma, e presentando le autorizzazioni, chiediamo di poter usufruire della musica e che ci vengano conteggiati i costi. A questo punto dobbiamo, cioè, soltanto pagare.

Il costo è:

- 0,1704 € per ogni copia tirata nel quale compaia il video con la musica. In caso di video per web viene pagato un forfait in base ai contatti del sito su cui vogliamo pubblicare il video.

C'è un caso speciale. Sul sito della SIAE è possibile accedere a un tipo di musica libera dall'aspetto autoriale, si chiama "Production music", è musica composta appositamente per essere usata come accompagnamento dei video. Se si sceglie un brano di production music, saltiamo completamente la parte delle autorizzazioni e andiamo direttamente ai costi che sono:

- 0,1704 € per ogni copia tirata nel quale compaia il video con la musica. O il forfait di cui sopra, più

- 0,70 € per ogni secondo di musica utilizzata nel video. Questa spesa si paga soltanto una volta per la matrice del video, non per le copie tirate.

Ovviamente ci sono una miriade di casi speciali.

Nei casi di gruppi emergenti, è assai probabile che i 3 soggetti autoriali siano sintetizzati nella stessa entità, cioè che sia il gruppo stesso che si è accollato sia i costi di produzioni che di distribuzione della musica, oltre ovviamente ad esserne l'autore. In questo caso serve una sola autorizzazione, poi si procede con i costi SIAE.

Attenzione. Il fatto che gli autori della musica rinuncino al loro compenso è totalmente irrilevante per la SIAE. Bisogna in ogni caso pagare alla società i diritti d'autore che gli autori hanno chiesto che venissero depositati alla SIAE nel momento in cui si sono iscritti.

Non solo. Si iscrive alla SIAE, la persona (l'autore) e il pezzo creato. Se il pezzo non è stato tutelato, ma chi l'ha scritto è iscritto alla SIAE, anche in questo caso bisogna comunque pagare la tassa SIAE.

Usare musica conosciuta porta con sé un ulteriore significato. Quella musica è legata a quel contesto in cui è stata ascoltata, cioè a quel cantante, a quell'anno, a quel periodo, a quel paese, oltre che a ricordi soggettivi. La canzone porta con sé inevitabili riferimenti che, a meno che non si vogliano usare, possono essere fuorvianti o controproducenti. Non solo. Il testo inoltre indirizza il senso delle immagini e toglie attenzione, si sovrappone, a maggior ragione se è in italiano.

In ogni caso la musica è un elemento in più nel video, non deve prendere il sopravvento sulle immagini a meno che non sia un effetto ricercato.

La musica serve comunque a dare il **ritmo**. La **sincronia** di suoni e immagini, che si può ottenere facilmente grazie alla visualizzazione grafica della traccia audio, aiuta l'occhio, rende più armonioso, gradevole e fluido ciò che vediamo. Viceversa la perdita di sincrono può portare altri effetti sullo spettatore, e altri significati. L'**asincronismo**, quindi, non solo rispetto al tempo (l'audio fuori sincrono, come usa Ghezzi in Blob), ma anche come **contrasto** fra immagini e audio. Immagini e musica di segno opposto aiutano a marcare il senso e lo sguardo dello spettatore su un evento, sguardo che può essere ironico, drammatico, satirico o commovente. Dà forza. Specialmente se usato con attenzione e parsimonia.

Vedere l'interno di una cattedrale popolata da frati gregoriani e sentire una canzone dei Nirvana, è un contrasto che per forza scatuisce un effetto. Così come viceversa vedere una

scena efferata e sentire le canzoni dello Zecchino d'oro. Oppure vedere le immagini di una cerimonia ufficiale altamente seria e sentire un pezzo dei Cugini di campagna...

Ogni spettatore ha la sua soggettività legata alla musica e al video, il regista può giocarci creando un labirinto di segni.

Con la musica e i suoni si possono creare dei **leit motiv** dentro un video, che possono aiutare la comprensione di una scena, aumentare la tensione, o commentare una situazione o un personaggio. Temi, brani, suoni che ritornano riporteranno lo spettatore con la memoria alla prima volta che l'ha sentiti all'interno del film.

Si possono quindi creare legami fra situazione e motivetto, fra luogo e musica, fra momento e musica ecc.

EFFETTI SONORI

Oltre alla musica si possono creare degli effetti sonori: carta che si strappa, polistirolo grattato, sfregamento di un palloncino, rumori conosciuti, con cui si può giocare usandoli per doppiare il video, o determinate scene.

Ogni rumore poi può essere elaborato e distorto fino a creare musica (la musica concreta si basa appunto su questo), ogni materiale crea un suono diverso. Spostare i suoni ed utilizzarli in maniera innaturale può creare straniamento. Ad esempio, ascoltare i rumori di un bosco sulle immagini di Milano trafficata conferisce un senso.

Ci sono poi dei rumori puramente elettronici. E' il caso della "neve" che appare sul televisore quando non è sintonizzato su alcun canale. La neve è il risultato del lavoro del pennello catodico che non ricevendo un segnale strutturato bombarda in sequenza i fosfeni che sono sullo schermo. La stessa cosa accade più o meno nell'audio. Sentite quel rumore fastidioso perché vengono trasmesse frequenze casuali che producono un rumore piatto e costante. Quindi la neve è la traduzione visiva del suono e viceversa. E' interessante lavorare sul suono dell'immagine elettronica e sull'immagine del suono.

Nam June Paik, un videoartista coreano, ha lavorato sulle distorsioni del televisore. Fantasia (Disney, 1940) è stato un esperimento in tal senso. Si è cercato di dare immagine al suono.

Così come si possono aggiungere suoni, rumori, e musica, si possono togliere fino ad arrivare al silenzio totale, che genera un effetto e un significato ben preciso. Viceversa si può sentire la voce senza vedere niente, è il caso della **voce acusmatica**.

Fonti

- Alessandro Amaducci, "Il video. L'immagine elettronica creativa", Lindau, Collana Strumenti.
- Alessandro Amaducci, "Il video digitale creativo", Nistri-Lischi.

Per le informazioni sulla SIAE ho parlato con:

Ufficio Mercato Fonovideografico, reparto utilizzazione, tel. 06.59902938

in particolare con la sig.ra Rosa Trasi: rosa.trasi@siae.it

Il numero del centralino SIAE è: 06.59901

il sito: <http://www.siae.it/>