

**INTERVALS: L'ESPERIENZA AUDIOVISIVA SECONDO PETER GREENAWAY****INTERVALS: PETER GREENAWAY'S PERSPECTIVE OF THE AUDIOVISUAL EXPERIENCE**

LUIGI LETTIERI

**Abstract (IT):** Quando ci si ritrova ad approcciarsi ad opere non convenzionali e sperimentali, il fruitore può sentirsi spaesato dinanzi ad un linguaggio estremamente criptico. Può risultare utile in questi casi "smontare" l'opera ed analizzarla nei suoi elementi costitutivi, anzi questo tipo di indagine può trovare ampia applicazione nel contesto dell'audiovisivo.

Partendo dal cortometraggio *Intervals* di Peter Greenaway e dalla sua concezione di cinema non mimetico fatto di simbologie e ridondanze, si procederà ad illustrare i passi necessari a compiere un tipo di analisi che metta a nudo le relazioni tra suono e immagine in un contesto filmico, partendo dalla separazione del suono nelle sue tre macroaree (parola, effetti/rumori, musica) e di come quest'ultime si rapportino al montato, nell'intento di decrittare le reali intenzioni dell'autore.

**Abstract (EN):** Unconventional, avant-garde artworks may puzzle the viewer due to their exceedingly cryptic language. "Breaking-up" the work and focusing on each of its compositional devices, triggers the sense-making process enhancing viewers' understanding. This applies especially to the audiovisual product. By exploiting the short film *Intervals* by Peter Greenaway and his non-mimetic cinema filled with symbols and repetitions, we will proceed to illustrate the steps to be taken to carry out a type of analysis which emphasizes the interrelation between sound and images in an audiovisual product (a filmic context). Furthermore, the investigation of the three macro-areas making up the sound, i.e. word, effects, music and their interplay with the editing will be relevant to figure out the artist's real message.

**Keywords:** intervals, Peter Greenaway, audio, visual, film.

**INTERVALS:****L'ESPERIENZA AUDIOVISIVA SECONDO PETER GREENAWAY**

LUIGI LETTIERI

«L'unico vero cinema è quello di Walt Disney»<sup>1</sup>. Nulla meglio di questa citazione, attribuita al grande regista lettone Sergej Michajlovič Ėjzenštejn, è in grado di descrivere il cinema secondo Peter Greenaway, - pittore, regista, architetto dalla formazione culturale ampia e quasi Rinascimentale, tra gli artisti più eclettici e poliedrici del nostro tempo - un cinema nel quale risulta fondamentale la centralità dell'immaginazione, della componente onirico-eidetica su quella ontologica, fondato sulla *reminiscenza*, sulle simbologie, e non sul più scontato *plot*. Si può notare già dai suoi primi lavori come il regista di Newport intenda il cinema estremamente diverso dalla tipica concezione *mimetica*<sup>2</sup> aristotelica, e dunque libero da ogni rapporto di

<sup>1</sup> CRETTO, L. (2000) «Il testo è un'immagine. Conversazione con Peter Greenaway» in Carte di Cinema, n.7, Bologna

<sup>2</sup> André Bazin, nel suo saggio "Ontologia dell'immagine fotografica", parla del "complesso della mummia", ovvero la necessità per l'uomo di "imbalsamare" la realtà per mantenerne memoria. La vera svolta in questa concezione avviene grazie alla fotografia, con la quale la realtà non viene più semplicemente raffigurata, ma "ripresentata" in uno spazio diverso e libera dai vincoli della temporalità, divenendo eterna. Sembra così essere immediata conseguenza che il cinema rappresenti la realtà così come essa è ontologicamente, limitandosi a descriverla e a sottrarla dalla corruzione inevitabile del tempo. Tuttavia quanto si percepisce tramite il mezzo cinematografico non è però la realtà stessa, bensì una filtrazione inevitabile di essa, una finzione nel senso etimologico di tale termine (derivando dal

**INTERVALS: L'ESPERIENZA AUDIOVISIVA SECONDO PETER GREENAWAY**

subordine con la parola scritta. Lui stesso ha spesso asserito che il cinema è stato concepito fin dagli esordi come una trasposizione cognitivo-sensoriale di testi scritti e non per quello che in realtà egli è, ovvero un complesso contenitore di suoni ed immagini il cui scopo è quello di creare una comunicazione libera dalla necessità di riprodurre in azioni la parola scritta. Nella sua ottica il cinema non è solo una trama in azione, ma un'esperienza audiovisiva a tutto tondo che fa dell'astrazione, della reiterazione e della ridondanza il suo principale obiettivo, incarnando per certi versi il pensiero di Umberto Eco riguardante l'*opera aperta* o l'opera in movimento, ovvero costruita in modo da essere vista infinite volte e vedere ogni volta infinite cose nuove. I suoi film, pertanto, originano e si sviluppano intorno a schemi ricorrenti, sistemi di segni, numerologie, lettere dell'alfabeto, colori, tutto ciò al fine di privilegiare l'impatto audio-visivo, di immergere lo spettatore in un mondo apparentemente criptico fatto di simboli e forme. Un cinema, come ama definirlo lui stesso, *autoconsapevole*, poiché esso non è, ontologicamente parlando, la realtà e mai potrà esserlo, bensì aspira a diventare un prodotto costruito, astratto, in definitiva la traslazione audio-figurativa della propria immaginazione: «il film diventa così un mezzo profondamente artificiale»<sup>3</sup>. La sintassi figurativa diventa, dunque, il flusso comunicativo del mondo sensibile, senza sostituirsi mai ad esso, ma solo evocandolo come nel mito della caverna di Platone. Tale sintassi si fonda su tre componenti principali: la composizione dell'immagine, la presenza di forti contrasti, la dimensione

verbo “fingo” latino, che significa proprio rappresentare). Si tratta dell'elaborazione di un qualcosa che non fa parte più dell'ontologia percepibile con la plasticità dell'immagine, ma con quella della memoria e della fantasia: una ontologia per certi versi trascendentale, nella quale viene sfruttato il fattore eidetico dello spettatore.

<sup>3</sup> «the film is deeply, deeply artificial medium» (GREENAWAY, P. – LEUPER, E. (2002) [Trad. Luigi Lettieri] «The Early films of Peter Greenaway 1», Londra: The British Film Institute)

**INTERVALS: L'ESPERIENZA AUDIOVISIVA SECONDO PETER GREENAWAY**

sonora (fondamentale quanto l'immagine) la quale determina quello che Èjzenštejn definisce la *dimensione patetica dell'immagine*; anzi per Peter Greenaway la componente sonora e quella figurativa devono essere concepite parallelamente, proprio come avvenuto con Prokofiev ed Èjzenštejn in Alexander Nevsky.

Per quanto detto finora, non essendo l'azione di Greenaway volta a legarsi come di consuetudine a doppio filo con un testo scritto, in prima battuta questo tipo di prodotto audiovisivo può sembrare un po' ostico, ma con i giusti metodi d'indagine è possibile arrivare alle reali intenzioni comunicative del regista gallese.

**1.1 L'audio - visivo: una simbiosi tra suono e immagini**

A tal proposito, sarà capitato a tutti di osservare come, fin dalle prime fasi di vita, l'uomo sia, spinto dalla curiosità, portato a fare esperienza del mondo esterno smontando tutto ciò che gli viene fornito. Così come il bambino, dunque, smonta il giocattolo per scoprirne le varie parti di cui è formato, allo stesso modo è possibile "smontare" un prodotto audiovisivo al fine di comprenderne le caratteristiche costitutive, cogliere simbologie, capire le reali intenzioni dell'autore. Su questa base, Michel Chion fornisce un metodo di indagine efficace che ci permette di descrivere in maniera puntuale quanto avviene nel legame tra suono e immagine in qualunque opera audiovisiva.

Nella fattispecie si parte dalla constatazione di fatto che in un prodotto audiovisivo la componente sonora sia di fondamentale importanza, contribuendo almeno al 50% della riuscita del prodotto finale. Anzi l'utente medio è disposto a sopportare un video che non sia da un punto di vista grafico qualitativamente elevato, ma non è disposto a sopportare un video che invece dal punto di vista audio non sia soddisfacente. A tal proposito può risultare simpatico constatare come nella quotidianità si è propensi a

proseguire nella visione di un programma televisivo con audio soddisfacente anche in presenza di un disturbo video importante, mentre si è portati a cambiare rapidamente canale se a risultarne disturbato è l'audio, anche in presenza di buona qualità video, ciò perché l'audio nell'esperienza quotidiana funziona come una sorta di filtro rispetto a quanto ci circonda, completando se non addirittura sostituendo in alcuni casi i dati forniti dalla vista.

Da ciò si può tranquillamente asserire che ogni audiovisivo, per essere soddisfacente, deve essere formato da più tracce audio opportunamente miscelate, almeno quattro: la prima traccia è il *soundscape*, ovvero il suono ambiente in presa diretta, avente come fine quello di determinare la spazialità del suono e dunque dell'azione; la seconda traccia è data dalla *parola*, che può essere affidata ad una voce narrante o ad un dialogo tra personaggi; segue la traccia degli *effetti*, ovvero il suono specifico conseguente ad una determinata azione (ad esempio l'accensione di un fiammifero, la goccia che cade, un colpo di martello), sia essa presente nelle immagini o meno. Infine abbiamo l'eventuale *colonna sonora*, inserita di norma a conclusione del lavoro di montaggio video e missaggio audio poiché un prodotto audiovisivo deve poter funzionare anche in presenza delle sole prime tre tracce elencate, a prescindere proprio dalla colonna sonora, la quale, invece, deve rappresentare il valore aggiunto, l'amplificatore emotivo per eccellenza.

In base a quanto appena descritto, ne deriva che l'audio di un prodotto audiovisivo sia costituito da strati sovrapposti indipendenti ma che, in maniera verticale e simultanea, si relazionano saldamente all'azione scenica e al montaggio video, in un rapporto diverso da quello del contrappunto sonoro teorizzato da Ějzenštejn, creando invece una sorta di "legame armonico". In tal modo la decrittazione dell'audiovisivo passa - analogamente a quanto avvenuto nel passaggio dal contrappunto all'armonia - attraverso una lettura verticale della struttura del prodotto, ed il montaggio audio risulta così l'elemento di raccordo tra i vari *shot* del montaggio video nonché il

principale responsabile della coerenza narrativa e della fluidità del prodotto finale, poiché nel cinema «non vi sono una colonna immagine e una colonna audio, ma vi è un luogo di immagini e suoni»<sup>4</sup>. Da ciò ne consegue un modello di analisi volto a descrivere in maniera puntuale detta interazione: per prima cosa, avvalendosi del modello delle mascherature, si colgono le differenze tra suono *visualizzato* e suono *acusmatico*, o fuori campo, ponendosi opportune domande (*Cosa sto vedendo? Cosa sto ascoltando? Cosa vedo di ciò che sento? Cosa sento di ciò che vedo?*); passo successivo è la catalogazione dei differenti elementi sonori nelle tre macro-aree principali, ossia parola, musica, rumori/effetti, con le relative caratteristiche (suono diegetico o a-diegetico, empatico o anempatico, effetti di mascheratura o riverbero, separazione netta o miscelazione tra le aree sonore); infine si pone l'attenzione sui punti di *sincronizzazione*, ovvero parti della concatenazione di eventi audiovisivi dove si concretizza un momento di forte sincronismo tra evento sonoro ed evento visivo, «verso cui tutto converge, a partire da cui tutto si diffonde»<sup>5</sup>, proprio come avviene nella pratica dell'armonia con le cadenze.

Ne consegue che analisi come quelle di Chion interrogino su ciò di cui fruiamo con temporalità molto più lunghe di quelle della fruizione stessa, richiedendo visioni multiple consecutive della materia oggetto dell'analisi<sup>6</sup>. A tal fine, può risultare utile applicare all'audiovisivo un TC (*Time Code*) in modo da avere una linea temporale

<sup>4</sup> CHION, M. (2017) [Trad. Dario Buzzolan] «L'audiovisione. Suono e immagine nel cinema», Torino: ed. Lindau

<sup>5</sup> Ibidem

<sup>6</sup> Per completezza, è d'uopo ricordare le tre differenti fasi di ascolto teorizzate da Chion: l'ascolto *causale*, ovvero servirsi del suono per risalire alla causa che lo ha scatenato; l'ascolto *semantico*, che permette l'interpretazione del suono a partire dal linguaggio o da un particolare codice o convenzione; l'ascolto *ridotto*, riguardante la descrizione delle qualità intrinseche del suono, a prescindere da causa e significato semantico.

**INTERVALS: L'ESPERIENZA AUDIOVISIVA SECONDO PETER GREENAWAY**

prefissata univoca, per poi visionare con tempi rallentati il filmato; questa strategia analitica diventa fondamentale in prodotti filmici come *Intervals*, di cui ci accingiamo a parlare, privi di sceneggiatura ma pieni di simboli e numeri ricorrenti.

**1.2 La genesi della produzione audiovisiva di Peter Greenaway. *Intervals***

Peter Greenaway, a metà degli anni sessanta del secolo scorso, era impiegato come montaggista presso il *British Film Institute*, dove ebbe accesso a un'enorme videoteca di film sperimentali *underground* realizzati a partire dal secondo dopoguerra. La visione di questo materiale contribuì a fargli prendere coscienza del fatto che si potesse realizzare un'opera cinematografica affascinante, provocatoria, accattivante con risorse modeste. Convinto del fatto che il cineoperatore fosse la figura più importante dopo produttore e regista poiché realizzava la parte fotografica, alla fine degli anni '60 Greenaway decise di acquistare una macchina fotografica economica, una giapponese *Rolex-camera spring-loaded* con lunghezza massima di registrazione di circa 17 secondi, la quale gli permise di produrre da autodidatta i primi cortometraggi, senza pretese di distribuzione e finanziati con parte dei suoi guadagni proprio come montaggista.

Parafrasando François Truffaut, il quale sosteneva che ogni regista dia il massimo della potenza creativa nella realizzazione di un'opera prima, è possibile notare come in questi primi lavori sperimentali di Peter Greenaway (*Intervals*, *Windows*, *Dear Phone*) siano presenti tutte le caratteristiche che sono state successivamente associate unanimemente al cinema dell'artista britannico, a partire dalla nozione di *paesaggio* in senso lato – derivante dal *background* culturale dello stesso regista, proveniente per l'appunto da una famiglia di orticoltori ed ecologisti *ante litteram* - fino ad arrivare allo strutturalismo cinematografico, cioè quel desiderio di creare un *cinema*

**INTERVALS: L'ESPERIENZA AUDIOVISIVA SECONDO PETER GREENAWAY**

*autocosciente* libero dalla parola e basato su simboli, numeri, conteggi, equazioni. Proprio *Intervals*, cortometraggio concepito nel 1969 a valle di uno studio quasi decennale dell'autore stesso riguardante la realizzazione di murali ed affreschi, ed ultimato il 30 ottobre 1973 con il montaggio audio, è impregnato di simbologie e serie numeriche ricorrenti in un continuo rimbalzo tra audio e video. Girato a Venezia (città che lui stesso definisce fotogenica per eccellenza) tra il 26 dicembre 1968 e l'8 gennaio 1969 come un provocatorio esercizio accademico intellettuale riguardante le strutture e la matematica, presenta un montaggio non sequenziale palesemente influenzato da uno dei registi di maggiore ispirazione per Greenaway, ossia Ingmar Bergman; in particolar modo l'analogia con la scena d'apertura di *Persona* (girato per l'appunto nel 1966) del regista scandinavo è evidentissima, come evidente è l'ispirazione tratta dallo studio dei murali e dalle strutture delle pareti esterne degli edifici: in *Intervals* lo sforzo è posto nel riprendere muri e marciapiedi della città di Venezia, ponendo particolare attenzione sul lato antropizzato della città, ossia le botteghe, le persone che transitano sui marciapiedi, le imbarcazioni che attraversano i canali.

Le riprese sono state effettuate impiegando una camera fissa (forse proprio la *Rolex-camera* in questione, con celluloide da 16mm e 24 fps) posta sul marciapiede opposto a quello ripreso, puntando ortogonalmente al movimento e, considerando le proporzioni simili alla percezione dell'occhio umano ma con un leggero appiattimento dei piani, si presume con l'ausilio di una focale medio-tele (forse un 60 mm equivalente) ed un diaframma sufficientemente chiuso da consentire di avere tutto a fuoco.

**1.3 La strategia analitica come metodo di decriptazione di un'opera sperimentale**

Può risultare utile quindi passare ad una spiegazione più operativa di detta strategia analitica, mostrando il “cantiere di lavoro”, costituito, come si può notare da fig.1, dal foglio di calcolo, un ambiente ostico che costringe ad essere estremamente procedurali, ma nel quale siamo allo stesso tempo noi stessi a decidere come impostare detta strategia.

Ciò che caratterizza i 7'30” di questo cortometraggio del regista gallese è la particolare struttura dello stesso: un blocco di due minuti di montato non sequenziale reiterato per tre volte variandone la sola traccia audio; non solo, se definiamo come ciclo la sequenza di immagini comprese tra due fotogrammi neri, ogni blocco di due minuti può essere dunque suddiviso in quindici cicli, mentre se consideriamo come scena l'unità di tempo, luogo e azione, allora ogni blocco contiene tredici scene, poiché in due casi abbiamo continuità con il ciclo precedente. Inoltre, come si può osservare dall'analisi, l'undicesimo ciclo è di durata doppia (tre eccezioni, come tre le ripetizioni, tre le musiche scelte per il terzo blocco).

È possibile dunque creare un foglio di calcolo per ognuno dei tre blocchi del cortometraggio dove analizzare cosa accade nel singolo blocco in maniera puntuale rispetto alle tre macroaree sonore: parola, effetti/rumori e musica.

## INTERVALS: L'ESPERIENZA AUDIOVISIVA SECONDO PETER GREENAWAY

Scena	parole	musica	rumori	n. di battiti
1	a s s e n t e	a s s e n t e	metronomo	13
nero			metronomo fuori tempo	1
2			metronomo	13
nero			metronomo fuori tempo	1
3			metronomo	13
nero			metronomo fuori tempo	1
4			campana+	13
nero			metronomo fuori tempo	1
5			campana+	13
nero			metronomo fuori tempo	1
6			colpi metallici (8v) + colombi	13
nero			metronomo fuori tempo	1
7			lattina che rotola (3v) +	13
nero			metronomo fuori tempo	1
8			lattina che rotola+	13
nero	metronomo fuori tempo	1		
9	colpi acuti metallici + sordi	13		
nero	metronomo fuori tempo	1		
10	colpi acuti metallici	13		
nero	metronomo fuori tempo	1		
11	vociare indefinito	sirena+	26	
nero		metronomo fuori tempo	1	
12	vociare indefinito	metronomo	13	
nero		metronomo fuori tempo	1	
13	a s s e n t e	metronomo	13	
nero		metronomo fuori tempo	1	
14	a s s e n t e	metronomo	13	
nero		metronomo fuori tempo	1	
15	a s s e n t e	metronomo	13	
nero		metronomo fuori tempo	1	

[Fig. 1]

**INTERVALS: L'ESPERIENZA AUDIOVISIVA SECONDO PETER GREENAWAY**

Nel primo blocco è già possibile verificare l'assenza della parola e della musica, quest'ultima non presente neanche in maniera diegetica. Ciò che caratterizza tutto il primo blocco è, invece, la presenza del costante rintocco di metronomo a 104 bpm. Ogni ciclo, inoltre, contiene 13 battiti di metronomo (lo stesso numero delle scene), mentre i cicli doppi ne contengono 26, fissando in questo modo oltre che le unità di luogo (Venezia) e di azione (le persone che camminano) anche l'unità di tempo (fig.1): pur abiurando la concezione mimetica aristotelica del teatro e del cinema, Greenaway crea appositamente un contrasto impiegando in maniera rigida le unità aristoteliche di tempo, luogo e azione, come una legge del contrappasso. Procedendo con l'analisi è facile notare come i primi due cicli/scene inquadrino quasi esclusivamente muri, in prevalenza quelli che diventeranno successivamente il "palcoscenico" dell'andirivieni delle persone. A livello del secondo ciclo si può già evidenziare una sorta di linea di fuga temporale e visiva dettata dall'alternanza di un'immagine fissa sempre uguale sui tempi forti, e di una che varia sui tempi deboli, creando una sorta di divisione binaria che, unita ad una sincronizzazione forte con il battito metronomico, sembra addirittura far percepire una accelerazione del tempo, pur rimanendo quest'ultimo invariato. Dal terzo ciclo fanno la loro comparsa le persone, riprese quasi esclusivamente figura intera, dove il loro andirivieni di profilo, prima in una direzione e poi in quella opposta, genera una nuova linea di fuga. Il blocco termina con tre cicli in cui una stessa imbarcazione, in analogia con quanto accade con le persone sul marciapiede, procede prima in un verso poi nel verso opposto e di nuovo nel verso di percorrenza della terzultima scena, rinforzando il concetto di ridondanza tipico di Greenaway.

Altro punto di sincronizzazione significativo del primo blocco è il battito metronomico fuori tempo sul fotogramma nero, il quale segna sonoramente il limite temporale dei diversi cicli e simultaneamente, con il ritmo puntato che ne deriva, opera una sorta di rilancio, un effetto fionda come quello dei satelliti artificiali: la percezione del tempo del fotogramma nero sembra contrarsi appositamente per proiettare lo spettatore con

**INTERVALS: L'ESPERIENZA AUDIOVISIVA SECONDO PETER GREENAWAY**

maggior velocità nella scena successiva. Per quanto concerne il *soundscape*, è possibile procedere effettuando una tipizzazione dei vari rumori presenti, come l'iterazione del rumore della lattina che rotola, le campane, il brusio delle persone, tutti suoni impiegati da Greenaway per ricreare in maniera artificiosa quanto sta accadendo nell'ambiente circostante (fig.1). Può risultare utile effettuare un'analisi del riverbero o sulla percezione spaziale del suono.

A questo punto è possibile passare al secondo blocco, dove il montato del primo blocco viene spogliato del metronomo e dell'audio del blocco precedente, rimpiazzato da una elencazione ciclica delle lettere dell'alfabeto; fa dunque il suo ingresso la macro area della parola, con una voce fuori campo (riconoscibile come il Maestro Manzi della fortunata trasmissione Rai "Non è mai troppo tardi") svuotata del suo originario valore scolastico<sup>7</sup> e con connotazioni chiaramente non diegetiche (non descrive ciò che sto guardando), ma che tuttavia assolve la funzione di unità temporale univoca svolta dal metronomo nel blocco precedente: ad ogni ciclo, infatti, corrispondono due lettere dell'alfabeto. Anche nel secondo blocco la musica è assente, mentre l'analisi del *soundscape* si fa più interessante, e nella quale può risultare utile porsi domande del tipo: i rumori sono diegetici? Provengono da qualcosa di visibile, o ricreano solo suggestioni, corrispondenze eidetiche? Balza subito agli occhi il fatto che, nonostante

<sup>7</sup> «If you think of the alphabetical index, is an extremely primitive way of organizing information and in some ways, totally absurdist. Where everywhere else in any epistemological collection can you put happiness, hysterectomy, his Holiness, heaven and hell, all completely disparate things, all simply united by initials?»

[«Se si pensa all'indice alfabetico, è un modo estremamente primitivo di organizzare le informazioni e, per certi versi, totalmente assurdo. In quale altra collezione epistemologica si può mettere la felicità, l'isterectomia, sua Santità, il paradiso e l'inferno, tutte cose completamente dissociate tra loro, tutte semplicemente unite da iniziali?»] GREENAWAY, P. – LEUPER, E. (2002) [Trad. Luigi Lettieri] «The Early films of Peter Greenaway 1», Londra: The British Film Institute

**INTERVALS: L'ESPERIENZA AUDIOVISIVA SECONDO PETER GREENAWAY**

sia girato nella città lagunare, nel cortometraggio l'acqua è presente in maniera palese solo mediante il suono del suo scorrere in alcune scene, mentre le immagini sono volutamente allusive. Non compaiono mai riflessi, canali o opere d'arte note, bensì dell'acqua ne viene fatta solo allusione mediante ponti, calle, suono. Ne risulta una sorta di applicazione della teoria della reminiscenza di Platone: come nel mito della caverna, lo spettatore comprende la materia in oggetto dall'ombra, dal calco nella memoria operato dalla materia stessa. Direttamente a questo concetto si collega l'ultimo blocco, nel quale la musica entra prepotentemente con tre brani di Vivaldi, l'autore veneziano per eccellenza e che, ancora una volta, ha il compito di evocare nella mente la città lagunare. Non solo, la stessa struttura tripartita del cortometraggio è mutuata dalla divisione in tre tempi dei singoli concerti solistici delle *Quattro Stagioni* di Vivaldi. Come lo stesso Greenaway asserisce:

«ho raccolto una serie di immagini che avevo girato nella più fotogenica di tutte le città, Venezia, e volevo metterle insieme in un modo che nascondesse le vere peculiarità di Venezia, poiché tutto ciò che immaginiamo su Venezia è basato sull'acqua. Quindi volevo fare un film su Venezia senza acqua. Si può sentire l'acqua, si può averne percezione ma non la si può mai vedere. Ero curioso di sapere se fosse possibile fare un film accattivante e astratto, [...] quindi, in armonia con tutta la produzione cinematografica che mi circondava negli anni '60, ho realizzato questo film che è, in realtà, esattamente come il titolo descrive, un uso molto consapevole del frame count, come nella famosa frase di Godard "il cinema è verità ventiquattro volte al secondo". In realtà non puoi contare i fotogrammi, ma si può percepire molto fortemente quanto sia rigida e astratta la struttura, basata fortemente su tre film o, se si preferisce, lo stesso film realizzato tre volte in modo diverso con una colonna sonora sempre più sofisticata.»<sup>8</sup>

<sup>8</sup> «I collected together a series of images I had shot in the most photogenic of all cities, Venice, and wanted to put them together in a way which denied the very characteristics of Venice as all we know Venice is built on water. So, I wanted to make a film of Venice without water. You can hear the water, you can sense it but you can never see it. I was curious to know whether it was possible to make an

**INTERVALS: L'ESPERIENZA AUDIOVISIVA SECONDO PETER GREENAWAY**

Il terzo blocco è quindi, dal punto di vista analitico-compositivo, il più complesso, in quanto sono presenti tutte le macroaree del suono, a partire dalla voce fuori campo, svuotata stavolta dal compito di impulso temporale, pur continuando a non avere collegamenti diretti con quanto si vede. Ad eccezione di due casi. Nel decimo ciclo le parole pronunciate (*libro, figlio, moglie, per favore*) sembrano evocare un collegamento con i bambini presenti nella scena, mentre nella scena dodicesima è possibile individuare un punto di sincronizzazione significativo nel momento in cui la voce narrante pronuncia la parola “*musica*”: a tale sostantivo fa seguito il violino solo dell’ *Inverno* di Vivaldi, il quale irrompe negli ultimi tre cicli sostituendo qualunque suono e dando origine ad un vero e proprio *click on*. Un altro punto di sincronizzazione forte risiede nei titoli di coda, che appaiono su fondo nero simultaneamente ai rintocchi delle campane.

Procedendo sempre con lo stesso schema di analisi, è possibile definire in maniera puntuale le varie caratteristiche della colonna sonora impiegata: originale/non originale, il tipo di brano, l’autore, nome del brano, il numero di battuta della partitura, diegetica/non diegetica, il minutaggio - quest’ultimo punto può aiutare a svelare la percentuale di musica impiegata dal regista nel prodotto finale - .

Sono altresì facilmente individuabili numerose linee di fuga sonore, dettate dai continui *crossfade* tra voce fuori campo e musica. In particolare, la scena interessata dal concerto per flauto piccolo di Vivaldi risulta essere molto incalzante, mentre la

entertaining, abstract film,[...] so in association with all the making film activity that was surrounding me in the 1960s, I made this film *Intervals* which is, really, exactly the title describes what it is, a very self-conscious use of frame counts, like Godard’s famous phrase “The cinema is truth 24 frames-per-second”. You can’t actually count the frames, but you can sense very strongly how rigid and abstract the structuring is and it is basically three films or the same film made three times differently with an ever increasingly sophisticated soundtrack.» GREENAWAY, P. – LEUPER, E. (2002) [Trad. Luigi Lettieri] «The Early films of Peter Greenaway 1», Londra: The British Film Institute

**INTERVALS: L'ESPERIENZA AUDIOVISIVA SECONDO PETER GREENAWAY**

parte interessata dal largo dello stesso concerto trasferisce nel fruitore un senso di profonda malinconia, ribadito dallo scorrere quasi meccanico delle persone, proponendo allo spettatore materialmente il passaggio dalla frenesia della gioventù all'inverno dell'esistenza umana. La stessa sensazione viene ribadita poco dopo con un *fade out* progressivo in dissolvenza della voce fuori campo unito ad un *fade in* parallelo della musica nelle ultime scene, fino ad arrivare al *click on* precedentemente esposto. A tal proposito, può risultare utile convogliare l'analisi verso il confronto tra macroaree nei vari blocchi, notando ad esempio che nelle ultime tre scene la parola è sempre assente (ritorna la simbologia del tre), oppure analizzare la miscelazione dei suoni, se vi è una separazione franca o vi è una missaggio delle tracce. Infine può essere oggetto di indagine anche la spazialità del suono, la presenza di *travelling* sonoro, effetto Doppler, se i suoni subiscono variazioni della lunghezza d'onda nelle miscelezioni.

Risulta chiaro, giunti a questo punto, come la traccia audio abbia cambiato radicalmente la percezione emotiva globale, la percezione del tempo e della fluidità del montato nelle sue tre variazioni, analogamente a quanto avviene con l'alternanza degli andamenti nei tre movimenti cosituenti ogni singolo concerto solistico delle *Quattro Stagioni* (Allegro – Largo/Adagio – Allegro/Presto), così come già accennato precedentemente.

Nel primo blocco il ritmo incalzante del metronomo detta un tempo serrato, che induce nello spettatore uno stato di agitazione e di preallarme, alimentato dalla percezione chiara dell'inesorabile scorrere del tempo, come i granelli di sabbia di una clessidra che incessanti si accumulano nel recipiente di raccolta; ne consegue la subordinazione dei protagonisti del corto nei confronti di questo scorrere inesorabile, assimilando questa sezione ad una ipotetica fase della giovinezza umana.

Nel secondo blocco, nonostante vi sia ugualmente una scansione temporale franca dettata dalle lettere dell'alfabeto, l'ingresso di una voce umana fuori campo infonde

**INTERVALS: L'ESPERIENZA AUDIOVISIVA SECONDO PETER GREENAWAY**

maggior serenità e calma all'intero blocco, che sembra così essere caratterizzato da un'estrema fluidità dell'azione, mantenendo comunque i caratteri di costanza nella percezione del tempo, incarnando filologicamente l'andamento musicale dell'adagio, tipico dei secondi movimenti dei concerti vivaldiani.

Nel terzo blocco, grazie soprattutto alla musica, il fluire del tempo varia in maniera significativa, introducendo una percezione quasi bergsoniana<sup>9</sup>, un tempo interno dettato dalle sensazioni malinconiche – quasi da crepuscolo dell'esistenza umana – suggerite dalla musica. La fine del cortometraggio, così come nel gruppo delle *Quattro Stagioni* di Vivaldi, corrisponde all'inverno della vita, giunto a valle di fasi dell'esistenza dal ritmo incessante, una parafrasi della vita umana, della sua evoluzione da una gioventù frenetica che man mano lascia il posto all'essenzialità tipica dell'età matura.

**Riferimenti bibliografici**

**AUMONT, J.** (1995) [Trad. Dario Buzzolan] «Estetica del film», Torino: ed. Lindau

**BAZIN, A.** (1973) [Trad. Adriano Aprà] «Che cos'è il cinema?», Milano: ed. Garzanti

**BERTOZZI, M.** (2008) «Documentario come arte», Venezia: ed. Marsilio

<sup>9</sup> Ogni singola immagine, infatti, contiene allo stesso tempo fotografia, movimento, architettura che si combinano in un unico spazio costituito da suoni ripetuti e movimenti reiterati, in un codice audiovisivo non rispondente al piano dell'immanenza ontologica. Tutto quanto concerne la sfera cognitiva, la memoria, la fantasia, non può che essere fenomenologico, possibile da plasmare. Questo susseguirsi di contrasti ed analogie agiscono in contrappunto con il montaggio determinando un vero e proprio ritmo interno, un tempo interno che diventa per natura stessa della cinematografia un tempo Bergsoniano, relativo, legato al vissuto.

*INTERVALS: L'ESPERIENZA AUDIOVISIVA SECONDO PETER GREENAWAY*

**CHION, M.** (2017) [Trad. Dario Buzzolan] «L'audiovisione. Suono e immagine nel cinema», Torino: ed. Lindau

**CRETTO, L.** (2000) «Il testo è un'immagine. Conversazione con Peter Greenaway» in Carte di Cinema, n.7

**ECO, U.** (2013) «Opera aperta. Forma e indeterminazione nelle poetiche contemporanee», Milano: ed. Bompiani

**GREENAWAY, P. – LEUPER, E.** (2002) [Trad. Luigi Lettieri] «The Early films of Peter Greenaway 1», Londra: The British Film Institute