

**Filosofia del Suono nel Cinema**  
*da Commento a Narrazione*

*“Il cinema è un desiderio molto forte  
di coniugare l’immagine con il suono.”  
(David Lynch)*

*Lorenzo Zampini*

## UN ANEDDOTO SUL TEMPO

I manuali di storia del cinema insegnano come, ai primordi dell'arte cinematografica, le proiezioni degli spettacoli avvenissero con un andamento variabile e non fisso e costante come poi fu stabilito dallo standard dei 24 fps. La pellicola infatti, che veniva ancora girata manualmente, era soggetta ad un'oscillazione della velocità di riproduzione, dovuta proprio all'arbitrarietà con cui il proiezionista adempiva al suo compito. A mettere fine a questa indeterminazione fu l'introduzione di un preciso elemento, il sonoro. Da quando fu introdotto infatti, il suono portò con sé la necessità di fissare nel tempo ciò che avveniva durante la proiezione e che arrivava non più solo all'occhio (più propenso a ignorare la relatività temporale della riproduzione), ma anche alle orecchie degli spettatori, stabilendo così quella che adesso è una caratteristica scontata e ovvia – la durata di un film è una delle prime cose che controlliamo nel momento di andare al cinema o semplicemente scegliere cosa guardare – mentre agli inizi non era altrettanto assoluta.

Questo aneddoto, ovviamente, non è che il primo fatto attraverso il quale, nel presente studio, si cercherà di svelare la reale e, spesso, mimetica importanza del suono nell'ambito audiovisivo e l'evoluzione che ha portato lo stesso a ricoprire un ruolo sempre più creativo e significativo all'interno della narrazione visiva.

## LA SOSPENSIONE DELL'INCREDELITÀ

Tra le tante funzioni irrinunciabili che il suono assolve, abbiamo un aspetto fondamentale quanto sovente sottovalutato o - proprio per la sua natura - ignorato, un aspetto che lo accomuna ad un altro pilastro della settima arte, il montaggio. Le due discipline sono infatti le due principali formule attraverso cui l'istanza narrante realizza il proprio incantesimo: quella che il poeta britannico S.T. Coleridge, prima ancora dell'avvento del cinema, definì *sospensione dell'incredulità*<sup>1</sup>. Il motivo per cui, come precedentemente affermato, questi elementi spesso passano in sordina, senza essere troppo indagati dallo spettatore intento a fruire dell'opera, è proprio perché non essere notati è il loro primo obiettivo.

Prendiamo due inquadrature, legate da un *cut*, che mostrano una porta, prima aperta, poi chiusa, accompagnate da un effetto sonoro che rappresenta lo scorrere di essa; le due

---

<sup>1</sup> <http://www.english.upenn.edu/~mgamer/Etexts/biographia.html>

riprese possono essere effettivamente avvenute in lassi di tempo diversi o addirittura opposti, ma, come accade nel caso dei *gate* di Guerre Stellari, lo spettatore percepirà il chiudersi della porta come un evento accaduto, poiché dettato, suggerito, dal suono e dal *montaggio invisibile*<sup>2</sup>. Questo ci rimanda ad un altro elemento della nostra ricerca, l'influenza che il suono ha sulla visione e, in linea più generale, che un senso ha sull'altro.

## VEDERE IL SUONO

Nel 1976 due linguisti americani, *Harry McGurk* e *John MacDonald*, conducono un interessante esperimento, successivamente pubblicato su *Nature*. I due studiosi mostrano delle clip di un soggetto che pronuncia determinati fonemi, associando a queste riprese l'audio corrispondente al labiale di un fonema diverso essi scoprono che la difformità tra audio e video cambia la percezione finale del fruitore, che è convinto così di udire un suono diverso, risultante dalla fusione delle due diverse modalità percettive, discrepanti. Tale fenomeno, poi denominato **effetto McGurk**<sup>3-4</sup>, ci dimostra come ciò che vediamo venga alterato e plasmato da ciò che udiamo, molto più di quanto noi stessi ci rendiamo conto. Questo avviene abitualmente durante la visione di un film, ed è proprio attraverso tale "inganno" che il *sound design* rende *reale* quanto accade sul grande schermo, caratterizzandolo, dandogli vita. La modalità più frequente con cui si consegue il suddetto obiettivo è rappresentata dal sincronismo: il boato di un colpo di pistola, il sibilo di una lama, il rumore sordo di una mano inchiodata (come esemplificato nella sequenza di *Persona* di *I. Bergman*, dettagliatamente analizzata da M. Chion all'inizio del suo *L'Audiovisione*)<sup>5</sup> sono enfatizzati e raccontati in primo luogo dal suono, che funge da *valore aggiunto* che deve amplificare la sua reale dimensione per poter rendere "vivi", naturali e "tangibili" quegli eventi sullo schermo, valore senza il quale questi ultimi sarebbero dei fenomeni astratti e contemplativi, che non possiedono quella stessa credibilità e capacità di catapultare lo spettatore all'interno degli accadimenti della narrazione. Di pari passo con questo valore aggiunto vi è poi un'altra delle funzioni fondamentali dell'interazione video/audio, montaggio/colonna sonora: la continuità.

---

<sup>2</sup> [https://it.wikipedia.org/wiki/Montaggio\\_classico](https://it.wikipedia.org/wiki/Montaggio_classico)

<sup>3</sup> <http://www.coriscoedizioni.it/wp-content/uploads/2012/11/Primo-La-natura-dinamica-del-suono.pdf>

<sup>4</sup> McGurk, H & MacDonald, J (1976); "Hearing lips and seeing voices," *Nature*, Vol 264(5588), pp. 746-748

<sup>5</sup> M.Chion; "L'Audiovisione" pp. 13-14

In virtù delle sue proprietà temporali e ritmiche il suono ha la possibilità di essere il più efficace collante per i sensi, esso può essere spalmato in un contesto e fungere da tappeto sonoro. È il caso di rumori continui come i ronzii di dispositivi elettronici o lo scorrere delle acque di un ruscello, oppure ciclici come il ticchettio di un orologio o il canto degli uccelli. Possiamo, tramite il suono, localizzare e legare delle immagini apparentemente slegate e sconnesse spaziotemporalmente. Oppure, al contrario, separarle, allontanarle, come nel caso di diversi piani sonori in un montaggio interno (dove diversi volumi e spazialità del tappeto sonoro ci indicano gli spostamenti all'interno della scena).

### **L'IMBROGLIONE**

La fondamentale dicotomia vigente nell'universo creativo è rappresentata da due stati di relazione con la narrazione, uno interno ad essa, ovvero *diegetico*, ed uno esterno, *extradiegetico*, ovvero estraneo al quadro raffigurato, la cui ombra svela (per rimanere nella metafora) la mano del pittore. Questo confine, che delimita quella che in termini teatrali verrebbe definita *quarta parete*, la linea che, se varcata, fa da portale tra l'universo narrativo e la realtà dello spettatore cosciente, rappresenta anche il dominio della già citata sospensione dell'incredulità. Ogni elemento posto in un'opera di finzione ha un ruolo preciso all'interno di questo e alcuni di essi possono essere scelti per fuoriuscire da esso, effettuando quella rottura della quarta parete che può essere tanto ambiziosa quanto rischiosa per la riuscita del racconto. Esempio classico è lo sguardo in macchina di un personaggio, o un monologo rivolto direttamente al pubblico, come frequente nello stile di *Woody Allen* o nel leitmotiv comico di *Stanlio e Ollio*. Vi è tuttavia una figura archetipica, risalente alla tradizione folkloristica e mitologica occidentale indentificata col nome di *Trickster*<sup>6</sup> (italiano: *Imbroglione*) o *Shapeshifter*, ovvero il “demiurgo trasgressivo”<sup>7</sup> il quale ha la speciale facoltà di spaziare attraverso i confini e muoversi nel mezzo dei mondi, sfuggendo e sovvertendo le loro regole, “mischiando le carte”. Il fascino di questa figura è da ricercare nel suo potenziale creativo, dovuto alla plasticità e

---

<sup>6</sup> <http://sf-encyclopedia.uk/fe.php?nm=trickster>;  
<https://www.thecanadianencyclopedia.ca/en/article/trickster>

<sup>7</sup> Silvana Miceli, *Il demiurgo trasgressivo. Studio sul trickster*, Palermo, Sellerio, 2000 [1984]

ambivalenza che porta con sé, *trickster* sono il *Prometeo*, *Pinocchio*, il *bianconiglio* di *L. Carroll*, *Ermes*, o la *volpe Renard*<sup>8</sup>...

Possiamo in alcuni casi considerare il suono un vero e proprio *trickster* della cinematografia, proprio per la sua possibilità di essere utilizzato in modo trasversale e ibrido. Una musica che può, in primo luogo, essere considerata di commento, fa istantaneamente il giro intorno alla quarta parete nell'attimo in cui il personaggio che aveva fino ad allora accompagnato "dall'esterno" fa per spegnere la radio (o l'equivalente fonte sonora) causando l'interruzione brusca di quella che è appena passata da colonna sonora extradiegetica a diegetica. Possiamo sperimentare questo espediente nella visione di molti film di *Kubrick*, come *Eyes Wide Shut*, a cui si riferiva il precedente esempio. Il grande regista è infatti solito sfruttare nelle sue opere queste soluzioni nette eppure eleganti e funzionali. Un caso contrario si riscontrerebbe lì dove una musica o un suono introdotto in modo diegetico, quindi attraverso un mezzo facente parte della messa in scena (come la radio nell'esempio opposto) continuasse poi ad essere presente anche dopo che il montaggio abbia superato quel momento di riproduzione "fattuale" all'interno della scena, come per un *montage*. Possiamo considerare ad esempio il film *Baby Driver* il cui protagonista ha la caratteristica di introdurre spesso della musica da lui ascoltata con le cuffiette, in modo quindi diegetico, che diventa poi extradiegetico nel momento in cui lo stesso brano di repertorio si trasforma rapidamente in colonna musicale mentre il montaggio scena prosegue. Altri casi sempre più ibridati di utilizzo della colonna sonora in modo plastico e non più statico si trovano sempre più nel cinema e nella televisione contemporanea, maggiormente dominata dai ritmi serrati della "era *Netflix*" e dalla necessità di convogliare l'attenzione dello spettatore attraverso metodi sempre più eterogenei e d'impatto. Ce lo dimostra con una situazione simile lo show inglese *The End of the F\*\*\*ing World*, che dimostra un'attenzione particolare per la colonna sonora fin dalla scelta del suo repertorio, che permette anche attraverso una coerenza stilistica di dare un *mood* molto preciso al prodotto, *vintage* e nostalgico in questo caso. Ma di questo parleremo più avanti. Tornando al discorso sulla diegesi:

---

8

[https://www.academia.edu/2583471/ Il complotto della volpe e della donnola ovvero la retorica del trickster](https://www.academia.edu/2583471/ Il_complotto_della_volpe_e_della_donnola_ovvero_la_retorica_del_trickster)

La serie inizia, le prime scene servono come *presentazione del personaggio*, James, il protagonista, ci viene introdotto sulle note di *Laughing on the Outside* di *Bernadette Carroll*, che stabilisce da subito il tono dello show, poi abbiamo il primo effettivo dialogo, la *co-protagonista* (*Alyssa*) si presenta davanti a James che per “affrontarla” toglie gli auricolari. La musica si interrompe – Era interna o esterna? Si può dire che fosse entrambe le cose, poiché assumente contemporaneamente sia una veste diegetica che una extradiegetica.<sup>9</sup>

L’analisi sulla musica, che finora abbiamo affrontato da una sola angolazione, ci porta a esaminare l’argomento in modo più completo. Le due principali macrocategorie di musica che possiamo trovare, di repertorio e originale, hanno infatti una potenza espressiva e narrativa enorme, anche se in modalità differenti. Con *The End of the F\*\*\*ing World* abbiamo infatti accennato alla prima delle due, quella forse più sottovalutata e meno esaminata.

#### LA CANZONE COME ELEMENTO NARRATIVO

Parliamo di *canzone* poiché ci interessa ricercare la potenzialità narrativa della musica di repertorio, concentrandoci anche sull’importanza del testo e delle parole, tuttavia il concetto potrebbe essere esteso a ogni tipo di colonna sonora di repertorio e non solo alla formula musicale (e letteraria) della canzone, sarebbe più corretto in effetti usare il termine brano o traccia. Sappiamo già, però, che la forza evocativa ed emozionale di una canzone è un valore universale della musica, che unisce persone, capace di scatenare negli individui ricordi, emozioni e molto altro, tuttavia si tiene poco in considerazione come questa forza espressiva possa inserirsi in ambito narrativo e cinematografico. Attraverso la musica è possibile raccontare in vari modi e su vari livelli: *significante*, *contestuale*, *tematico*, *temporale*. Partiamo dalla fine: un film ha, in genere, un’ambientazione precisa, quale metodo, oltre alla scenografia, può contestualizzare a livello temporale una storia più della musica?

Ascoltiamo il brano nella sequenza iniziale <sup>10</sup>di *Donnie Darko*, che accompagna *Donnie* nel suo percorso in bici, si tratta di *The Killing Moon*, un brano di un gruppo post-punk in voga negli anni 80’. Oltre a farci capire il periodo in cui il film è ambientato e a

---

<sup>9</sup> The End of the F\*\*\*ing World – S1 E1 – min. 0-2 <https://www.youtube.com/watch?v=e6nLXx2uHns>

<sup>10</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=76lkuYLoJkE>

contenere un sottile *easter egg*<sup>11</sup> col riferimento al coniglio (figura chiave della pellicola) nel nome del gruppo, la scelta della traccia contiene un altrettanto subliminale messaggio anticipatorio (*foreshadowing*) nel testo della canzone, che allude all'omicidio proprio nel momento di sincronia in cui il *beat* del pezzo coincide con lo sfrecciare di una macchina identica a quella di un personaggio che andrà incontro, nel finale, proprio a quella sorte.<sup>12</sup>

Abbiamo quindi toccato due aspetti chiave della forza espressiva e narrativa della musica nel cinema, la contestualizzazione e il valore significante e semantico. Ritroviamo entrambe queste caratteristiche in molti altri esempi di successo, la fortunata serie *Stranger Things* punta gran parte della propria comunicazione sull'utilizzo di questi fattori, abbiamo una colonna sonora composta e scelta con grande coerenza stilistica e narrativa: anche qui abbiamo brani che rievocano e ripercorrono gli anni 80 anno per anno (in parte anche con coerenza tra il setting delle stagioni e le pubblicazioni dei brani), facendo rivivere quel periodo a chi l'ha vissuto e facendo fantasticare a riguardo chi ancora non c'era. In questo caso anche la musica originale è concorde e concorre allo scopo, i compositori *Kyle Dixon* e *Michael Stein* si rifanno a sound del cinema e della musica di quegli anni, con strumenti e *reference* che si rifanno ai sintetizzatori di *J. Carpenther*, *M. Jarre*, *G. Moroder* e alle atmosfere dei *Tangerine Dream*. Questa uniformità concettuale non solo ha gettato le basi per il fenomeno mediatico che è rapidamente divenuto *Stranger Things* ma ha anche contribuito alla sua capacità di creare una vera e propria identità, un *brand*, che è stato in grado di riportare in tendenza il revival anni 80 a livello socioculturale oltre che televisivo. In tutto questo è certo che il contributo della colonna sonora sia tutt'altro che marginale. Nonostante la portata di un prodotto mainstream come il sopracitato, anche qui non viene sottovalutato l'uso narrativo della musica come strumento di significato, anche verbale.

## WORDPAINTING CINEMATOGRAFICO

Prendiamo ancora brevemente in analisi delle sequenze, per dimostrare come la scelta del repertorio e dei testi sia studiata e funzionale e mai lasciata al caso:

---

<sup>11</sup> un contenuto, di solito di natura faceta o bizzarra, che gli autori di un prodotto nascondono nel prodotto stesso, intraprendendo una sorta di sfida con i fruitori più attenti nel cogliere i dettagli

<sup>12</sup> Il personaggio di Frank, alter ego del coniglio, viene ucciso dallo stesso protagonista che lo sfiora nella sequenza iniziale con in sottofondo le parole della canzone che recitano "the killing time"

Settimo episodio della seconda stagione, le immagini della fuga della protagonista dalla casa del “padre acquisito” per le vie della grande città scorrono sotto le note di *Runaway*, prima hit dei *Bon Jovi*, le cui parole calzano a pennello con il momento della storia<sup>13</sup>.

Interessante anche l'utilizzo della storica *We'll Meet Again*, brano di *Vera Lynn* celebre durante la seconda guerra mondiale, famoso per essere stato usato anche da *Kubrick* nella sequenza del bombardamento atomico nel suo tragicomico *Il Dottor Stranamore*. In *Stranger Things* sentiamo questo brano alla conclusione del quarto episodio della terza stagione, subito dopo lo scontro contro il principale antagonista della stagione, a suggerire l'incombente di un nuovo confronto tra i personaggi, il contrasto tra la melodia allegra e il significato carico di orrore e violenza che il brano si porta appresso (anche grazie alla sua storia legata alla guerra) è reso in modo ancora più brillante quando, in contrappunto con l'entrata del coro maschile nell'arrangiamento, lo zoom out della camera svela l'esercito di “scorticati” (simil-zombie) in un'armata che rappresenta il colpo di scena finale fungente da cliffhanger<sup>14</sup>.

Un'altra canzone sapientemente inserita nella serie è *American Pie* di *Don McLean*, pietra miliare della musica leggera americana che viene riprodotta da un vinile nella casa dei genitori di un personaggio secondario che, di lì a poco, stanno per essere aggrediti e scorticati. Nel frattempo il post-chorus<sup>15</sup> della traccia preannuncia (torna nuovamente il concetto di *foreshadowing*) proprio il loro destino. Tornando qualche anno indietro tra i prodotti che si sono imposti nella storia della televisione e del cinema contemporaneo troviamo un'altra fortunata serie, *Breaking Bad*, il cui acclamato finale rappresenta un altro perfetto esempio di *wordpainting*<sup>16</sup> applicato al mondo del cinema. Il destino del protagonista infatti, si compie, chiudendo un cerchio aperto da cinque stagioni, che hanno raccontato la parabola di un protagonista che da figura perdente ed empatica finisce per diventare l'antieroe per eccellenza, un uomo che ha trovato nella sua chimera la sua ultima

---

<sup>13</sup> Le parole del testo: Oh, she's a little runaway - Daddy's girl learned fast - All those things he couldn't say – sembrano perfette per descrivere la fuga di Undici da Hopper nel E7S2 min. 6:30-7:40

<sup>14</sup> Anche chiodo, un espediente narrativo molto sfruttato in cui la narrazione si conclude con una interruzione brusca in corrispondenza di un momento culminante caratterizzato da una forte suspense che invoglia lo spettatore a “restare incollato” e proseguire la visione.

<sup>15</sup> Elemento strutturale della canzone che segue al ritornello, le cui strofe recitano: *And them good ol' boys were drinking whiskey and rye - Singin' this'll be the day that I die - This'll be the day that I die*

<sup>16</sup>

<https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/view/10.1093/gmo/9781561592630.001.0001/omo-9781561592630-e-0000030568>

ragione di vita e che muore soddisfatto della sua creazione, contemplando il laboratorio che lui stesso ha creato, compiendo il suo destino, che gli era stato preannunciato sin dall'inizio<sup>17</sup>, circondato da quella che è sempre stata la sua passione più grande, la chimica. E così, sulle note di *Baby Blue* dei *Badfinger*, la macchina da presa si innalza sopra il protagonista come fosse l'anima che spira dal suo corpo e ascende, chiudendo lo spettacolo<sup>18</sup>. E il testo ci sta raccontando l'epilogo di un uomo, di una storia simboleggiata dall'amore di Walter White per la sua "baby blue", ciò che lo ha reso leggenda, ovvero la sua *Blue Meth*.<sup>19</sup> Anche qui la scelta ha uno scopo funzionale e significativo non casuale.

## MUSICA COLTA

I molti esempi fatti finora si sono orientati sulla musica popolare, da qui la scelta di prediligere il termine *canzone*. Ma non va dimenticata la grande rilevanza avuta dalla musica colta, classica, jazz e sperimentale, in ambito audiovisivo. È forse scontato ricordare che il film che inaugurò l'era del cinema sonoro è *Il Cantante di Jazz* e che fin da quando le proiezioni venivano semplicemente accompagnate da un pianista o da un'orchestra la musica classica era il riferimento principale. Anche in questa categoria rientrerebbero un gran numero di esempi celebri, ad iniziare dal già ampiamente citato *Kubrick*, la maestosa potenza del *Also sprach Zarathustra* di *R. Strauss* ha impresso un marchio eterno nella storia del cinema di fantascienza, così come il *match cut*<sup>20</sup> che compara l'osso lanciato dalla scimmia all'astronave che fluttua nello spazio siderale, sintetizzando in un battito di ciglia il percorso dell'umanità e l'evoluzione dello *strumento* in mano all'Uomo. Il tema principale, *Così parlò Zarathustra*, sottolinea i punti di svolta della storia, come il momento in cui l'essere umano inizia a mettere a frutto gli insegnamenti del *Monolito*, impugnando un osso e comprendendo di avere tra le mani un'arma per procurarsi da mangiare e per sopraffare i nemici, oppure quando *David*

---

<sup>17</sup> Nel pilota di serie Walter riceve la sua diagnosi, sovrastata dall'acufene, altro espediente sonoro attraverso cui si racconta l'alienazione e lo stordimento del personaggio. Diagnosi che verrà effettivamente rispettata dallo svolgimento della storia.

<https://www.youtube.com/watch?v=cODE4N6VRFI>

<sup>18</sup> 55E16 min. 52:10-55 <https://www.youtube.com/watch?v=6AIEEcanbus>

<sup>19</sup> Il testo della canzone esordisce con versi che simboleggiano bene il rapporto metaforico tra Walt e la sua creazione:

*Guess I got what I deserve - Kept you waiting there, too long my love - All that time, without a word - Didn't know you'd think, that I'd forget, or I'd regret - The special love I have for you, my Baby Blue*

<sup>20</sup> Taglio di montaggio in cui due inquadrature vengono associate creando un'analogia tra i loro soggetti. <http://www.visual-memory.co.uk/amk/doc/0108.html>

*Bowman*, sempre per mezzo del *Monolito*, raggiunge la rinascita, divenendo un essere nuovo, lo *Starchild*. La scelta di questo brano probabilmente non è casuale, il poema sinfonico di *Strauss* infatti rimanda all'omonima opera di *Friedrich Nietzsche*, nella quale si narra la discesa del profeta *Zarathustra* tra gli uomini per insegnare loro a divenire esseri liberi dai propri limiti (il concetto nietzschiano di *Oltreuomo*). È quindi probabile che *Kubrick* e *Clarke*, autore del romanzo, abbiano voluto evocare un'analogia tra *Zarathustra* e il monolito, e tra l'Oltreuomo e il *Bambino delle Stelle*. Il salto millenario che avviene con il *match cut* di cui discusso sopra, corrisponde anche col passaggio dalla sinfonia di *Strauss* a quella di un altro *Strauss*, ovvero *Johan Strauss Jr.* col suo valzer *Sul bel Danubio blu* (*An der schönen, blauen Donau*), accompagna le pioneristiche immagini spaziali di *Kubrick*, compresa l'inquadratura della penna che, sfuggita alla mano dell'astronauta dormiente, fluttua indisturbata nello spazio, presagio e allegoria dell'uomo che nel suo percorso perde il controllo dei propri strumenti, della propria tecnologia. Concetto che rientra nell'idea di come l'uomo, nello spazio, torni ad essere come un neonato, che deve reimparare a svolgere ogni funzione vitale, a differenza dello strumento, la macchina costruita dall'uomo stesso che, simboleggiata dal computer HAL 9000, non ha più bisogno di sottostare al suo padrone e finisce col prendere il sopravvento sullo stesso. *Kubrick* è molto attento a questo aspetto e tiene a sottolinearlo attraverso il sound, nel vuoto cosmico dello spazio infatti, un solo suono viene enfatizzato nel rompere il silenzio, il respiro. L'uomo infatti è fragile e limitato ed ha la necessità di respirare per sopravvivere, mentre HAL, la macchina, no. La sua voce è quella di un robot, ma nella sequenza del film la sentiamo quasi umana, assumente un carattere, un colore, in contrasto a quella del protagonista, che invece, indice del ribaltamento dei ruoli, ci risulta quasi fredda e meccanica. L'uso del contrasto è usato da *Kubrick* anche in *Arancia Meccanica*, sempre tramite la musica classica, nella scena della rissa infatti la violenza viene contrappuntata all'elegante leggiadria de *La Gazza Ladra* di *Rossini*, che colora e dona ritmo al montaggio attraverso un sapiente dosaggio di sincronismo e accenti che va quasi a capovolgere le gerarchie, elevando la musica a guida delle immagini. Parlando di musica classica e audiovisivo è degno di nota l'esperimento portato avanti da Disney con l'opera di animazione *Fantasia* e la seguente *Fantasia 2000*, un eccellente raccolta di capolavori classici come lo *Schiaccianoci* di *P. Tchaikovsky*, *Toccata e fuga in Re minore* di *J. S. Bach*, *L'Apprendista Stregone* di *P. Dukas*, *Il Carnevale degli Animali* di *C. Saint-*

*Saëns, Rapsodia in Blu* di *G. Gershwin* e così via, tradotti in animazione, riprova di come la musica stessa può dipingere immagini e generare storie.

## MUSICA ORIGINALE

Ultima - e forse più importante – tappa di questo viaggio nel suono del cinema è quella che riguarda la sua forma più pura, la colonna sonora originale. È necessario porre una domanda a questo punto: è la musica da film considerabile musica colta? Rappresenta forse una nuova frontiera di quest'ultima? O va indicizzata come sottocategoria della classica, della sinfonica, o della musica applicata? Forse la risposta più semplice sta nell'ignorare le tante categorizzazioni stringenti e far cadere i confini dell'arte e della creatività, che, come abbiamo visto, si interconnette e contamina nelle sue varie forme e declinazioni. Abbiamo visto come la musica può veicolare i più disparati messaggi ed emozioni, abbiamo parlato di come può farlo attraverso i suoi vari elementi, significato, storia, ritmo, ma abbiamo tenuto per ultimo quello più intrinseco, l'essenza della musica stessa, vale quindi la pena accennare come la sua magia avvenga, anche con qualche accenno tecnico e teorico. Sappiamo che essa può lavorare per contrasto, come nel caso di quelle melodie dolci e delicate evocate da strumenti come *carillon* e *celesta*, che fanno riemergere nel personaggio ricordi del suo passato e del suo fantasma interiore, prendiamo come esempio una scena di *Mad Max*, nel quale il protagonista, udendo quel tipo di melodia, sembra essere proiettato per qualche attimo nei suoi ricordi, tradendo lati del suo carattere che non traspaiono nel suo stato ordinario. Doveroso anche citare il lavoro del maestro nostrano *E. Morricone*, che fa spesso uso di questi espedienti per dare dinamica al rapporto tra musiche e personaggi, come nel caso di *Per qualche dollaro in più*, dove il *carillon* rappresenta la relazione tra la morte e l'Indio e si intreccia lungo tutto il film con le sonorità degli altri personaggi dando vita a una drammaturgia musicale. L'oggetto presente in scena doveva essere collegato a un concetto che andasse oltre le immagini intrecciando il materiale. Per l'orologio da taschino Morricone adottò delle soluzioni diverse nel corso del film: una celesta sospesa fra archi leggeri e la cassa della chitarra acustica rivolta e usata come percussione, o dei campanellini modulati nelle scene da cui proviene il suono direttamente dall'orologio e dai ricordi dell'Indio. Come il *carillon* rotto che torna dal passato, il tema basato sulla contrapposizione di due linee si lega sia alla follia dell'Indio e alla sua identità che all'orologio, al suo destino e alla sua

vendetta, tornando come leitmotiv nel film. Queste linee creano un incastro come se il tempo fosse ossidato, come se inciampasse in qualcosa che non lo lascia fluire.

Morricone fu inoltre pioniere per la musica cinematografica un po' come lo furono i Beatles per il pop, espandendo cioè lo spettro di possibilità creative e sonore a cui attingere, la sperimentazione con gli effetti sonori, i primi approcci di vero *sound design* e di *rumoristica* (vedasi anche *J. Cage* su questo aspetto) e la ricerca "anti-musicale". Nel brano *The Crisis*, ad esempio, composto ed utilizzato come colonna sonora nei film *La Leggenda del Pianista sull'Oceano* e *Sette Anime*, troviamo una particolare ricerca sull'imperfezione, la presenza di una nota sbagliata, attorno alla quale ruota la composizione, una nota che può sembrare un errore ma che, con il crescere della musica e con la melodia prodotta dagli altri strumenti, viene valorizzata e resa più dolce nella sua stonatura. Un'imperfezione, che solitamente verrebbe considerata una mancanza di concentrazione, o addirittura di talento. Ma, quando si entra nella logica del brano, si scopre molto più sensata e "giusta" di quanto si potesse immaginare. Uno studio forse simile a quello fatto da *F. Chopin* col suo *Étude Op. 25 N. 5*, il cui tema centrale è rappresentato da un intervallo *dissonante* di *seconda minore* che si è per questo guadagnato il soprannome di "étude della nota sbagliata". Celebri poi sono molte melodie e frasi *morriconiane*, una su tutte quella de *Il Buono Il Brutto e il Cattivo*, con la celebre melodia fischiata. La voce, infatti viene usata da Morricone come un vero e proprio strumento o effetto sonoro, insieme a molti altri rumori, soluzioni timbriche ed impasti sonori diversi e nuovi che compongono le sue melodie, spesso semplici ma distintive e memorabili.

Morricone ricorre anche a strumenti come spinette, clavicembalo, scacciapensieri, zufoli, cimbali di tradizione popolare, melodie cantabili da opera italiana di Verdi e Puccini con suoni arditi e impasti contemporanei, strumenti classici antichi come gli organi a canne delle chiese. Il *Forum Music Village*, precedentemente noto come *Ortophonic Studio*, fondato a Roma dallo stesso Morricone nel 1970 insieme ad *A. Trovajoli* e *L. Bacalov* e tutt'ora sfruttato da artisti e compositori internazionali, ha la peculiarità di poter registrare l'organo a canne della chiesa sotto cui è situato; la *Forum* è oggi in primo piano per quello che riguarda l'esecuzione dal vivo della musica cinematografica, portata al pubblico dall'*Orchestra Italiana del Cinema*.

Ma come fa la musica di per sé ad emozionare e convogliare così tanta espressività, tanto da dare un carattere ed un colore ad un qualcosa che altrimenti parrebbe piatto e poco suggestivo? Utilizziamo un altro dei più celebri maestri in quest'arte per fornire qualche accenno e curiosità in ambito teorico: *John Williams*, conosciuto al grande pubblico per molti capolavori da lui firmati, in particolare in virtù del sodalizio col grande regista *S. Spielberg*, *Williams* è uno dei più riconosciuti e creativi compositori contemporanei, a lui si devono le colonne sonore di *E.T.*, *Incontri Ravvicinati del Terzo Tipo*, *Harry Potter*, *Star Wars* e innumerevoli altri lavori. Evidenti sono le sue influenze classiche, sentiamo chiari riferimenti a *G. Holst* nell'epico tema di *Star Wars*<sup>21</sup>, o a *Tchaikovsky* in *Harry Potter*<sup>22</sup>. Essendo spesso di stile fantastico o fantascientifico, le composizioni di *Williams* hanno spesso un carattere eccezionalmente suggestivo, epico, eroico e celestiale, o misterioso ed etereo. Questo in parte è dovuto al suo modo di comporre, usando un approccio *modale*, il che significa che egli sfrutta una proprietà musicale per trasmettere con la sua musica determinate emozioni e sensazioni. I *modi* sono infatti dei sistemi ordinati di intervalli derivati da una scala musicale, nella teoria musicale occidentale moderna i modi, che derivano dalla tradizione greca antica, sono sette e ognuno di essi può essere sfruttato per donare alla musica un certo carattere, un modo minore sarà più propenso a toni scuri, tetri o malinconici, uno maggiore sarà più positivo e solare. Un modo in particolare è particolarmente utilizzato e amato da *Williams* così come da molti compositori e musicisti moderni, il *Lidio*, esso si ottiene da una scala maggiore in cui si aumenta il quarto grado, in parole povere una scala del Do suonata con tutti i tasti bianchi di un pianoforte a cui si sostituisce un nero, in corrispondenza del Fa (che diventa Fa#). Questa singola nota cambia radicalmente il suono che si ottiene dalla scala, generando quelle melodie e armonie spaziali, pompose o paradisiache tipiche della musica del cinema *fantasy* e di *fantascienza*<sup>23</sup>. Non è un caso che i temi di *E.T.*, *Jurassic Park*, *Ritorno al Futuro* ed un'infinità di altri classici contengano questo principio. Troviamo una variante del modo *lidio (dominante)* persino nella sigla d'apertura dei *Simpsons*.

---

<sup>21</sup> Esso sembra particolarmente influenzato da *I Pianeti* di *Holst*, in particolare nella somiglianza con *Marte Il Portatore di Guerra*.

<https://www.youtube.com/watch?v=8IX1jSVmaAs>

<sup>22</sup> Qui la similitudine è soprattutto in *Hedwig's Theme*, il tema principale della saga, che *riecheggia* *Il Lago dei Cigni op. 20*, in particolare il movimento *No. 10 Scène (Moderato)*.

<sup>23</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=O4IJnSTS84A>

Non è forse degno di nota, si perdoni il gioco di parole, come una singola nota possa avere un potere così forte nel creare un'identità sonora? L'intervallo tra quella stessa nota e la sua tonica (ovvero la prima della scala) crea quello che viene chiamato nella teoria musicale *tritono*, conosciuto come l'intervallo del diavolo o "*diabolus in musica*", in virtù del suo suono "dannato" e la sua difficoltà nell'essere riprodotto canorammente. Lo stesso è al centro di un paradosso sonoro che sfrutta il principio di un'illusione uditiva nota come *Scala Shepard*<sup>24</sup>, una scala modulata ciclicamente su più ottave che da l'impressione di ascoltare un suono perennemente ascendente o discendente come in una scalata infinita che in realtà non fa che ripetersi in *loop*. Questo ingegnoso espediente è stato sfruttato da numerosi geni dell'arte e della musica, da *Bach* col suo *Canone Eternamente Ascendente*, ai *Pink Floyd* nella chiusura della suite *Echoes*, passando per un altro genio del suono nel cinema contemporaneo, *Hans Zimmer*, che ha sfruttato questo effetto in alcuni suoi celebri lavori, come nella creativa colonna sonora di *Dunkirk* di *C. Nolan*, nel film il senso di ansia, attesa e sospensione dei soldati in guerra è reso dal ritmo scandito dal ticchettio dell'orologio, che si fonde con le frequenze dello Shepard Tone in un climax infinito. Ricerca acustica, sperimentazione e minimalismo sono cavalli di battaglia di *Zimmer*, coi quali il compositore tedesco sta innovando il settore della musica cinematografica, cambiando l'approccio verso la stessa.

In conclusione, abbiamo toccato un ampio ventaglio di temi e orizzonti riguardo al suono e la musica del cinema, ognuno dei quali contiene una miriade di mondi che potrebbero ancora essere approfonditi e vagliati, come dei frattali che si evolvono all'infinito così il progresso e la creatività umana sono limitati solo dalla nostra possibilità e volontà di concepire, esplorare e rompere quei confini che man mano ci imponiamo. Così il sipario si chiude e lo spettacolo finisce, ma con la speranza che, dopo di esso, qualche spettatore ne esca con una conoscenza ed una curiosità maggiori riguardo i misteri dei propri sensi e con la voglia di ascoltare di più e meglio e farsi ingannare ancora dalla magia della creatività. Perché ormai la quarta parete è crollata, ma la sospensione dell'incredulità può andare avanti.

*“Ora che ho perso la vista, ci vedo di più.”*

Nuovo Cinema Paradiso (1988) – Gabriele Tornatore

---

<sup>24</sup> [http://fisicaondemusica.unimore.it/Effetti\\_e\\_illusioni\\_acustiche.html](http://fisicaondemusica.unimore.it/Effetti_e_illusioni_acustiche.html)

## BIBLIOGRAFIA

TITOLO	AUTORE/I	EDITORE
MANUALE DI STORIA DEL CINEMA - II Ed.	G. Rondolino/D. Tomasi	UTET 2014
CINEMA E MUSICA Breve storia della musica cinematografica	Gianni Rondolino	UTET 2003
L'AUDIOVISIONE Suono e immagine nel cinema - V Ed.	Michel Chion	LiNDAU 2017
FORME E GENERI DELLA MUSICA	Piero Rattalino	Garzanti 2001
TRICKSTER MAKES THIS WORLD: Mischief, Myth, and Art	Lewis Hyde	Farrar Straus & Giroux 2010
L'AVVENTURA DEL CINEMATOGRAFO Storia di un'arte e di un linguaggio - VIII Ed.	Sandro Bernardi	Marsilio 2017
TRANSMEDIA WAY Guida galattica per storyteller comunicatori e designer	Max Giovagnoli	Maggioli 2017
Godel, Escher, Bach: un'Eterna Ghirlanda Brillante - XII Ed.	Douglas R. Hofstadter	Adelphi 2008
The Trickster: A Study in Native American Mythology	Paul Radin, Carl Gustav Jung e Karl Kerényj	Schocken Books 1956
Il demiurgo trasgressivo. Studio sul trickster	Silvana Miceli	Sellerio 2000
STORIA DELLA MUSICA Vol. 7 L'Ottocento I	Renato Di Benedetto Società Italiana di Musicologia (a cura di)	E.D.T. 1988
STORIA DELLA MUSICA Vol. 10 Il Novecento II	Andrea Lanza Società Italiana di Musicologia (a cura di)	E.D.T. 1986
La nuova Enciclopedia della Musica	Garzanti	Garzanti 1983
Elementi di Informatica Musicale	Goffredo Haus	Jackson 1984
Elettronica e Musica Gli strumenti i personaggi la storia	Franco Fabbri	Fabbri 1984
Hearing lips and seeing voices	McGurk, H & MacDonald, J	(1976); Nature, Vol. 264

## WEBGRAFIA

LINK	TITOLO
<a href="http://www.english.upenn.edu/~mgamer/Etexts/biographia.html">http://www.english.upenn.edu/~mgamer/Etexts/biographia.html</a>	S.T. Coleridge Biographia Literaria
<a href="https://it.wikipedia.org/wiki/Montaggio_classico">https://it.wikipedia.org/wiki/Montaggio_classico</a>	Montaggio Classico - Wikipedia
<a href="http://www.coriscoedizioni.it/wp-content/uploads/2012/11/Primo-.pdf">http://www.coriscoedizioni.it/wp-content/uploads/2012/11/Primo-.pdf</a>	La natura dinamica del suono
<a href="http://sf-encyclopedia.uk/fe.php?nm=trickster">http://sf-encyclopedia.uk/fe.php?nm=trickster</a>	Trickster
<a href="https://www.thecanadianencyclopedia.ca/en/article/trickster">https://www.thecanadianencyclopedia.ca/en/article/trickster</a>	Trickster
<a href="https://www.youtube.com/watch?v=e6nLXx2uHns">https://www.youtube.com/watch?v=e6nLXx2uHns</a>	The End of the F***ing World S1E1
<a href="https://www.youtube.com/watch?v=76lkuYLoJkE">https://www.youtube.com/watch?v=76lkuYLoJkE</a>	Donnie Darko
<a href="https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/view/10.1093/gmo/9781561592630.001.0001/omo-9781561592630-e-0000030568">https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/view/10.1093/gmo/9781561592630.001.0001/omo-9781561592630-e-0000030568</a>	Word-painting
<a href="https://www.youtube.com/watch?v=cODE4N6VRFI">https://www.youtube.com/watch?v=cODE4N6VRFI</a>	Breaking Bad S1E1
<a href="https://www.youtube.com/watch?v=6AIEEcanbus">https://www.youtube.com/watch?v=6AIEEcanbus</a>	Breaking Bad S5E16
<a href="https://vimeo.com/182836282">https://vimeo.com/182836282</a>	A Theory of Film Music
<a href="http://www.visual-memory.co.uk/amk/doc/0108.html">http://www.visual-memory.co.uk/amk/doc/0108.html</a>	2001: A Space Odyssey: A critical analysis of the film score
<a href="https://www.youtube.com/watch?v=8IX1jSVmaAs">https://www.youtube.com/watch?v=8IX1jSVmaAs</a>	John Williams vs Gustav Holst or Star Wars Vs The Planets
<a href="https://www.youtube.com/watch?v=O4IInSTS84A">https://www.youtube.com/watch?v=O4IInSTS84A</a>	The Lydian Mode
<a href="http://fisicaondemusica.unimore.it/Effetti_e_illusioni_acustiche.html">http://fisicaondemusica.unimore.it/Effetti_e_illusioni_acustiche.html</a>	Scala Shepard
<a href="https://www.youtube.com/watch?v=RD6bY7WZVxg">https://www.youtube.com/watch?v=RD6bY7WZVxg</a>	How John Williams uses Modes