



Università  
Ca' Foscari  
Venezia

## Corso di Laurea Magistrale in Filologia e Letteratura italiana

Tesi di Laurea

# Il sonoro filmico

## Contributi diegetici, semiotici e narrativi della musica applicata alle immagini

### **Relatore**

Prof. Alberto Zava

### **Correlatori**

Prof. Alessandro Cinquegrani

Prof.ssa Alessandra Trevisan

### **Laureando**

Alberto Bressan

### **Matricola**

877467

### **Anno Accademico**

2022/2023

# INDICE

<b>INTRODUZIONE</b>	4
<b>CAPITOLO PRIMO</b>	
<b>LA NATURA DEL SONORO</b>	
I.1. Il concetto di diegesi	8
I.1.1. Storia e modo	8
I.1.2. <i>Mimesis</i> e <i>diegesis</i> : un salto alle origini	10
I.1.3. Il concetto di diegesi in epoca moderna	11
I.1.3.1. I contributi di Souriau e Genette	11
I.1.3.2. Verso una concezione filmica del termine	14
I.1.4. Diegesi sonora	16
I.2. I componenti del sonoro	23
<b>CAPITOLO SECONDO</b>	
<b>SIMBOLISMO MUSICALE</b>	
II.1. Elementi di semiotica musicale	26
II.1.1. Concezioni tripartite	28
II.1.2. Denotazione e connotazione	33
II.1.3. Formalismo e referenzialismo	36
II.1.4. La musica come simbolo	38
II.2. Il <i>leitmotiv</i>	39
II.2.1. Origini wagneriane e critica di Adorno	39
II.2.2. Motivo, melodia e tema	43
II.2.3. Ripetizione, evoluzione e associazione	45
II.2.4. <i>Letimotiv</i> come espressione culturale	47
II.2.5. Un caso particolare: i titoli di testa	48

## **CAPITOLO TERZO**

### **DINAMICHE NARRATIVE DELLA MUSICA PER FILM**

III.1. Temporalizzazione dell'immagine	49
III.2. Predicibilità e incongruenze audiovisive	52
III.3. Transizioni temporali	62
III.4. Convergenze tra suono e immagine	63

## **CAPITOLO QUARTO**

### **I CONTRIBUTI NARRATIVI DEL SONORO IN *DUNKIRK***

IV.1. Struttura generale	66
IV.2. Analisi sonora delle sequenze	67
IV.2.1. Conto alla rovescia	67
IV.2.2. Punti di spessore	71
IV.2.3. Universo sonoro	72
IV.2.4. Collegamenti audiovisivi	73
IV.3. Nuove frontiere	75
IV.4. L'impronta musicale del regista nell'impalcatura audiovisiva	77

<b>CONCLUSIONI</b>	<b>80</b>
--------------------	-----------

<b>BIBLIOGRAFIA</b>	<b>82</b>
---------------------	-----------

## INTRODUZIONE

Molto spesso si dà come scontata la presenza del sonoro in un film. Uno dei primi insegnamenti impartitomi nel mio percorso di studi di musica applicata alle immagini è legato all'invisibilità della stessa: un buon compositore 'agisce nella penombra' e compie un lavoro funzionale nel momento in cui lo spettatore, avvicinandosi al film, non si accorge della presenza del commento musicale. Il caso contrario comporterebbe un disturbo della sua esperienza audiovisiva.

Per il musicista non si tratta [...] di trovare un proprio spazio, [...] ma piuttosto rendere la musica una filigrana delle immagini stesse, a cui deve saper aderire in maniera discreta.<sup>1</sup>

Tale teoria della discrezione compositiva ha subito, nel corso del tempo, interpretazioni diverse, che in alcuni casi hanno stravolto completamente le fondamenta concettuali di partenza. Essa implica una preminenza della componente visiva nei confronti del sonoro. Da una differente concezione dell'ampiezza di tale scarto nascono punti di vista compositivi che donano autonomie diverse all'apparato musicale. Un esempio è dato dal cosiddetto *underscoring*, cioè la scrittura musicale sotto ai dialoghi di un film: in questa circostanza si amplificano gli esiti delle differenti

---

<sup>1</sup> ROBERTO CALABRETTO, *Lo schermo sonoro. La musica per film*, Venezia, Marsilio Editore, 2010, p. 146.

interpretazioni della teoria della discrezione. Come afferma mordacemente Andy Hill, in relazione al momento di *underscoring* nella musica di Bernstein per il film *Il buio oltre la siepe*,<sup>2</sup>

These are the moments [...] where the composer sets his dreamy pad to loop and goes for a coffee. And truth to be told, there are occasions when this is all that's necessary, and all the director wants to hear. But when we hear what a master like Bernstein did, we begin to understand that music can also be an eloquent form of storytelling.<sup>3</sup>

Esiste, dunque, una concezione puramente servile del sonoro nei confronti dell'elemento visivo, nella quale il primo ha autonomia limitata o nulla. Una simile visione contribuisce a rafforzare l'idea di una ovvietà e naturalità dell'apparato musicale-sonoro, la cui presenza appare scontata in un film.

One hardly need emphasize that the acceptance of music in narrative cinema is purely a matter of convention. [...] But does the notion of convention itself suffice to explain the operation of music in the movies?<sup>4</sup>

Cercando di rispondere a quest'ultima domanda posta da Claudia Gorbman, tale elaborato si prefigura come un tentativo di appunto alle degenerazioni della teoria della discrezione, sopra definita, tramite l'analisi e la rivalutazione dei principali contributi apportabili dalla componente sonora in un film. Essa instaura una triplice relazione con le immagini: diegetica, semiotica e narrativa.

Nel primo capitolo verrà preso in considerazione l'aspetto diegetico della musica per film. Si analizzerà l'evoluzione che il termine ha avuto a partire dall'antichità e nel passaggio dal

---

<sup>2</sup> *Il buio oltre la siepe* (*To Kill a Mockingbird*), regia di Robert Mulligan, USA, 1962.

<sup>3</sup> ANDY HILL, *Scoring the screen. The Secret Language of Film Music*, Lanham, Rowman & Littlefield, 2017, p. 32.

<sup>4</sup> CLAUDIA GORBMAN, *Unheard melodies, narrative film music*, Indiana University Press, 1987, p. 1.

contesto letterario a quello filmico. Verranno infine approfondite le criticità legate alla definizione di una diegesi sonora.

Nel secondo capitolo si discuterà della musica come segno nel senso linguistico del termine. Da una prospettiva saussuriana ci si sposterà verso l'approfondimento della nozione di "interpretante" proposta da Charles Peirce, fondamentale nella costruzione dinamica del significato. Trasferendo il ragionamento verso un punto di vista musicale, appariranno evidenti le influenze socioculturali nella formazione di un significato. Come sottolineato da Gorbman,

Any music bears cultural associations, and most of these associations have been further codified and exploited by the music industry. Properties of instrumentation, rhythm, melody, and harmony form a veritable language.<sup>5</sup>

Ci si concentrerà, dunque, sui concetti di denotazione e connotazione e si confronteranno le prospettive formalista e referenzialista per dimostrare come possa essere in dubbio l'esistenza stessa di un significato intrinseco alla musica. Infine, ritornando all'analisi dell'apparato sonoro di un film, si approfondirà il ruolo del *leitmotiv* e la sua evoluzione da Wagner alla contemporaneità.

Il terzo capitolo sarà dedicato allo studio di alcune tra le principali dinamiche narrative della musica in contesti audiovisivi. Ci si chiederà quali contributi essa può offrire per ampliare il significato, o i significati, dell'immagine. Verrà analizzato il concetto di temporalizzazione di una scena e come la percezione del tempo di una scena possa essere influenzata a seconda delle caratteristiche di un suono. Si tratterà, successivamente, la capacità della musica di 'tradire le aspettative' dello spettatore, inducendo un ragionamento attivo sul significato delle immagini cui è accostata. Si aprirà poi una panoramica sulle dinamiche di transizione tra scene rese possibili

---

<sup>5</sup> Ivi, p. 3.

tramite la musica e, infine, verrà analizzato il fenomeno della sincronia, cioè della convergenza tra audio e immagini.

Alla luce teorica dei contributi del sonoro in contesti audiovisivi analizzati nei precedenti capitoli, la quarta e ultima parte del presente elaborato consisterà in uno studio dell'apparato sonoro e musicale del film *Dunkirk*<sup>6</sup> di Christopher Nolan, nonché in alcune brevi considerazioni sui possibili scenari futuri della musica applicata alle immagini.

---

<sup>6</sup> *Dunkirk*, regia di Christopher Nolan, USA, 2017.

## CAPITOLO PRIMO

### LA NATURA DEL SONORO

#### I.1. Alcuni appunti sul concetto di diegesi applicata al sonoro

Una prima analisi, alla base di questo percorso e fondamentale per il concetto di narrativa, prende in considerazione il concetto di diegesi applicata alla letteratura e, in un secondo momento, all'audiovisivo. È necessario, pertanto, partire dal contesto entro il quale essa si inserisce: il racconto.

##### I.1.1 Storia e modo

Raccontare implica l'esposizione di due elementi, in linea generale, vale a dire cosa e come si racconta, cioè la storia e il modo della narrazione. Entrambi sono suscettibili di analisi, eppure, secondo Genette, già a questo primo livello generale sorge un dubbio circa l'esistenza della storia narrata. Un qualsiasi verbo, preso in maniera isolata e senza alcun riferimento spazio-temporale, designa comunque un'azione, o anche solo uno stato dell'esistenza, ed esso diventa storia nel momento in cui un narratore decide di rappresentarlo. «È tutta una storia»,<sup>1</sup> quindi, e se non esiste un senso nell'analizzare cosa si racconta, l'unica strada percorribile dagli studiosi diventa la ricerca

---

<sup>1</sup> GÉRARD GENETTE, *Nuovo discorso del racconto*, trad. it. di Lina Zecchi, Torino, Einaudi, 1987 (Paris 1983), e-book, cap. III.



sul modo in cui il contenuto si presenta al lettore, ma le implicazioni di questa teoria si allargano a conseguenze molto più ampie. Da questo punto di vista, il concetto stesso di racconto subisce una modifica sostanziale. Se i contenuti presenti non sono altro che

concatenazioni di azioni o di avvenimenti suscettibili di qualsiasi modo di rappresentazione [...], e li qualificiamo «narrativi» solo perché li incontriamo all'interno di una rappresentazione narrativa<sup>2</sup>

allora raccontare vuol dire “trovare un modo per dire qualcosa” e non, invece, “trovare qualcosa da dire in un determinato modo”. È una sorta di scivolamento verso la ricerca di una ossatura su cui fondare un senso. Forse, tuttavia, è questo il principio grazie al quale la narrativa ha conservato le proprie disposizioni costruttive per millenni, aggrappandosi a elementi atemporali quali le strutture linguistiche. Come afferma Ricoeur,

Se, grazie al suo stile di tradizionalità, la funzione narrativa può rivendicare il carattere di perennità, occorre fondare tale carattere su condizionamenti acronici. In una parola bisogna abbandonare la storia per la struttura.<sup>3</sup>

L'esistenza di una struttura non presuppone, in ogni caso, la sua riconoscibilità e il suo studio, innanzitutto a causa dell'enorme mole di racconti che esistono e sono esistiti nel corso della storia e per i quali l'analisi diventa «forzatamente condannata ad una procedura deduttiva»,<sup>4</sup> ma anche perché la differenza tra i molteplici generi e tipi di racconto a volte tramuta la struttura fino a renderla quasi irriconoscibile.<sup>5</sup>

---

<sup>2</sup> Ivi, pp. 16-17.

<sup>3</sup> PAUL RICOEUR, *Tempo e racconto. La configurazione nel racconto di finzione*, trad. it. di Giuseppe Grampa, Milano, Jaca Book, 1985 (Paris 1984), p. 55.

<sup>4</sup> ROLAND BARTHES, *Introduzione all'analisi strutturale dei racconti*, in *L'analyse structurale du récit*, trad. it. di Luigi Del Grosso Destrieri e Paolo Fabbri, Milano, Bompiani, 1969 (Paris 1966), p. 9.

<sup>5</sup> Barthes giunge a considerare una completa «identità tra linguaggio e la letteratura (nella misura in cui essa è una sorta di veicolo privilegiato del racconto)» (Barthes, *Introduzione all'analisi strutturale dei racconti*, cit., p.12), sottolineando l'esistenza di una «linguistica del discorso» (Ivi, p.11).

### **I.1.2 *Mimesis* e *diegesis*: un salto alle origini**

Lasciando in secondo piano ulteriori approfondimenti sul rapporto, e i conseguenti principi di analisi, tra storia e modo (o contenuto e forma) del racconto, è opportuno in questa sede soffermarsi sul primo elemento, esaminando i concetti di *mimesis* e *diegesis*, nati tra il V e il IV secolo a.C. in Grecia e riportati alla luce a metà dello scorso secolo.

*Mimesis* e *diegesis* delineano le due modalità di rappresentazione narrativa: la prima fa riferimento alla narrazione “diretta”, in prima persona, la seconda riguarda invece il racconto vero e proprio, nel suo sviluppo (e al quale ci si può riferire con il termine “indiretto”). Platone, addirittura, evita questa contrapposizione, dando a *diegesis* un’accezione molto ampia, nella quale distingue tra

*haplē diēgēsis* - simple (or plain) narration [...], *diēgēsis dia mimēseos* - narration by means of enactment (or impersonation) [...], *diēgēsis di’ amphoterōn* - narration by means of both modes.<sup>6</sup>

Esiste, secondo Platone, una sorta di triade di “modi narrativi”: da una parte la pura *diegesis* (un esempio della quale è rappresentato dal ditirambo, una forma lirica greca), dall’altra una narrazione che è pura *mimesis* (come, per esempio, una rappresentazione teatrale), e infine una via di mezzo (l’epica greca omerica). Platone sembra voglia quasi dimostrare l’impossibilità dell’esistenza reale della *mimesis*, categorizzando tutte le sfaccettature sotto lo stemma della *diegesis*. In questo modo considera *diegesis* l’unica modalità di rappresentazione narrativa, e il grado di presenza di *mimesis* il discriminante per stilare le sottocategorie citate. Aristotele, dal canto suo, rovescia le gerarchie: «la *mimesis praexos* è il termine generico e la *diegesis* il ‘modo’

---

<sup>6</sup> STEFANO CASTELVECCHI, *On “diegesis” and “diegetic”: Words and Concepts*, in «Journal of the American Musicological Society», vol. 73, n. 1, 2020, pp. 5-6.

subordinato».<sup>7</sup> A tale proposito, Castelvechi non si sbilancia a favore di questa teoria (che Aristotele e Platone abbiano concezioni opposte sui modi di rappresentazione narrativa), poiché esistono, a parer suo, alcuni slittamenti semantici, tali per cui i termini in questione non mantengono un significato fisso nel corso del tempo e che, in ultima analisi, portano a considerare le teorie dei due intellettuali greci concettualmente vicine. Castelvechi riassume la concezione antica, o meglio, originaria, di *diegesis* e *mimesis*:

Virtually any artistic activity (literature, drama, music, dance, the visual arts) is a form of representation—which implies some kind of correspondence, of analogy, between the representing and the represented. In particular, stories can be presented in the medium of words, as both writers and playwrights do: such acts can take place in either of two basic modes (the recounting mode, the enacting mode), or in a mixture of the two (the compound mode).<sup>8</sup>

### **I.1.3 Il concetto di diegesi in epoca moderna**

#### **I.1.3.1 I contributi di Souriau e Genette**

In tempi moderni, la prima vera attestazione<sup>9</sup> del termine “diegesi” appartiene a un volume di Étienne Souriau, nel quale, in una lista di nozioni fondamentali per la teoria del cinema, egli inserisce anche l’espressione in esame. La definisce come

tout ce qui appartient, «dans l’intelligibilité» [...], à l’histoire racontée, au monde supposé ou proposé par la fiction du film.<sup>10</sup>

---

<sup>7</sup> P. RICOEUR, *Tempo e racconto. La configurazione nel racconto di finzione*, cit., p. 135.

<sup>8</sup> S. CASTELVECCHI, “On “*diegesis*” and “*diegetic*”: *Words and Concepts*”, cit., p. 9.

<sup>9</sup> Come ricordato da Castelvechi (*On “diegesis” and “diegetic”: Words and Concepts*, cit., p. 14), il termine comincia a circolare già a fine anni ‘40 tra studiosi del cinema francesi, tra cui Souriau, il quale per primo ne riporta una definizione.

<sup>10</sup> ÉTIENNE SOURIAU, *L’univers filmique*, Paris, Flammarion, 1953, p. 7.

È importante sottolineare, nella definizione di Souriau, l'inserimento della parola "film" in collegamento alla diegesi, che ne fa presupporre uno sviluppo visivo nella concezione narrativa. Si tratta di un rovesciamento dell'accezione antica: in primo luogo perché non prende in considerazione il modo narrativo, ma il mondo, spostando l'attenzione, dunque, dal "come" si racconta all'universo finzionale della storia raccontata. Ogni avvenimento di un racconto esiste in quanto presente in un mondo. Di ciò il lettore non conosce nulla di più di quanto descritto dall'autore, nonostante sia ovvio che «un universo finzionale non finisce con la storia che racconta, ma si estende indefinitamente».<sup>11</sup> È proprio questo mondo entro cui si dipanano le vicende a rappresentare lo spazio diegetico. Risulta interessante notare, inoltre, come nella definizione di Souriau si sottolinei il necessario intervento della razionalità, della comprensione: ci deve essere una mediazione tra la finzione narrata e il mondo reale, rapportando le nostre conoscenze, legate alle leggi dell'universo fisico, alla realtà descritta o evinta dalla narrazione. Questo accade perché

i mondi narrativi sono parassiti del mondo reale. [...], tutto quello che il testo non nomina e descrive espressamente come diverso dal mondo reale deve essere sottinteso come corrispondente alle leggi e alla situazione del mondo reale.<sup>12</sup>

Fanno parte della costruzione della diegesi tutti i rapporti spazio-temporali presenti nell'universo descritto, tali per cui, ad esempio, «deux acteurs (par exemple un enfant et un adulte [...]) incarnent successivement le même personnage diégétique».<sup>13</sup> In questo senso la razionalità, portata dal lettore/spettatore, diventa fondamentale per la strutturazione della diegesi.

Gerard Genette è una figura di riferimento nel panorama narratologico della seconda metà del Novecento, fondamentale nel percorso in esame poiché contribuisce ad analizzare e

---

<sup>11</sup> UMBERTO ECO, *Sei passeggiate nei boschi narrativi*, Milano, La nave di Teseo, 2018 (Harvard 1994), e-book, cap. 4.

<sup>12</sup> *Ibidem*.

<sup>13</sup> È. SOURIAU, *L'univers filmique*, cit., p. 7.

stabilizzare il concetto di diegesi, prendendo in considerazione le sue origini e mettendole in rapporto con la modernità. Non mancano nemmeno nel suo caso, tuttavia, alcuni elementi poco chiari, soprattutto a livello terminologico, che Genette stesso si preoccupa di spiegare in seguito.

Nel 1969 Genette offre la prima panoramica sul confronto tra *diegesis* e *mimesis*, inserendosi nel solco della contrapposizione tra distinzione platonica e aristotelica dei termini. A suo avviso, se è evidente che a prima vista le due classificazioni dei modi della narrazione sembrano opposte, è anche vero che

I due sistemi sono [...] identici [...]: tanto per Platone, quanto per Aristotele, il racconto è un modo attenuato della rappresentazione letteraria<sup>14</sup>

Genette, inoltre, con la celebre espressione «la *mimesis* è *diegesis*»,<sup>15</sup> rivendica il carattere necessariamente narrativo della prima: non può esistere una imitazione della realtà se non mediante l'imitazione del linguaggio, e l'imitazione è una ripetizione, un racconto. Ecco, quindi, che i due termini non hanno più motivo di confronto.<sup>16</sup>

Pochi anni più tardi, nel 1972, nell'introduzione a *Figure III, Discorso del racconto*, Genette si riferisce alla diegesi come sinonimo di storia,<sup>17</sup> per poi, in un secondo momento,<sup>18</sup> alluderne invece al significato di contesto spazio-temporale in cui la storia si sviluppa. Consapevole della poca chiarezza espressa in tali occasioni, Genette ha infine modo, nel 1983, di presentare una formulazione finale del concetto nell'introduzione al *Nuovo discorso sul racconto*:

L'uso del termine diegesi, parzialmente proposto come equivalente di storia, non era

---

<sup>14</sup> G. GENETTE, *Figure II, La parola letteraria*, trad. it. di Franca Madonia, Torino, Einaudi, 1972 (Paris 1969), e-book, cap. "Diegesis e mimesis".

<sup>15</sup> Ivi, p. 23.

<sup>16</sup> Come sottolineato in precedenza e come evidenziato anche da Ricoeur «bisogna forse ricordare che [...] Platone non oppone affatto *diegesis* e *mimesis*? *Diegesis* è l'unico termine generico proposto» (P. RICOEUR, *Tempo e racconto. La configurazione nel racconto di finzione*, cit., p. 135).

<sup>17</sup> G. GENETTE, *Figure III, Discorso del racconto*, trad. it. di Lina Zecchi, Torino, Einaudi, 1976 (Paris 1972), p. 75.

<sup>18</sup> Ivi, p. 275.

esente da confusioni che in seguito ho cercato di correggere. La diegesi, nel senso in cui tale termine è stato proposto da Souriau [...], è proprio un universo, molto più di una concatenazione di azioni (storia): la diegesi non è quindi la storia, bensì l'universo in cui essa avviene.<sup>19</sup>

In questo senso, egli rimarca in maniera netta e definitiva la distinzione dell'accezione moderna del termine rispetto alla *diegesis* greca.

### **I.1.3.2 Verso una concezione filmica del termine**

Paul Ricoeur, partendo dalla definizione di diegesi data da Souriau, sostiene che egli la propone per «opporre il luogo del significato filmico all'universo dello schermo come luogo del significante».<sup>20</sup> Con “universo dello schermo” si intende tutto ciò che di fisico concorre alla visione del film e che ‘scorre’ nello schermo. Alessandro Cecchi parla di «concezione proposizionale del linguaggio filmico».<sup>21</sup> Il dualismo significante-significato in chiave linguistica assume in quest'ottica le dimensioni del rapporto tra immagine e senso, tale per cui l'immagine dello schermo (fotogramma di un universo diegetico evincibile tramite inferenza) ha collegamento con il suo significato solo come possibilità dell'esistenza di uno stato di cose. Che quest'ultima sia reale e riscontrabile o meno

non implica il venir meno del senso della proposizione, cioè della raffigurazione, ma solo la constatazione della mancata corrispondenza tra la situazione raffigurata e un fatto realmente accaduto.<sup>22</sup>

---

<sup>19</sup> G. GENETTE, *Nuovo discorso del racconto*, cit., p. 17.

<sup>20</sup> P. RICOEUR, *Tempo e racconto. La configurazione nel racconto di finzione*, cit., p. 135.

<sup>21</sup> ALESSANDRO CECCHI, *Diegetico vs. extradiegetico: revisione critica di un'opposizione concettuale*, in «Worlds of Audiovision», 2010, p. 3, ([http://www-5.unipv.it/wav/pdf/WAV\\_Cecchi\\_2010\\_ita.pdf](http://www-5.unipv.it/wav/pdf/WAV_Cecchi_2010_ita.pdf)).

<sup>22</sup> *Ibidem*.

Nel momento della lettura di un testo narrativo ogni fruitore, a seconda delle proprie esperienze e della propria sensibilità, si figura nella mente un'immagine diversa, governata da differenti sfaccettature spazio-temporali, di quel mondo finzionale. Il filmico, invece, attenua queste differenze, ma ciononostante non è possibile affermare con sicurezza l'oggettività della diegesi filmica: come definito da Souriau, è una realtà che si acquisisce tramite un procedimento intellettuale. Tale meccanismo, che è logico, per cui è possibile definirlo induzione, è soggettivo, come è soggettiva, secondo l'analisi di Cecchi, la narrazione, poiché essa avviene a partire da una prospettiva:

Il punto di vista non è una realtà accidentale del contenuto della narrazione, ma al contrario non si dà narrazione senza punto di vista. Se dunque la narrazione è una costruzione soggettiva, la diegesi non lo è di meno, anzi lo è in ragione esponenziale, in quanto si tratta del risultato di un atto (soggettivo) di inferenza che muove da una costruzione già di per sé mediata da un punto di vista soggettivo.<sup>23</sup>

Mettendo a confronto diegesi filmica e diegesi letteraria, emerge una maggiore “potenza” della prima, la quale, tuttavia, è tra le due anche la meno semplice da definire. Il primo aspetto è ampiamente dimostrabile in virtù delle sempre più moderne tecnologie e innovazioni a sostegno del cinema, che permettono allo spettatore un'immersione sempre maggiore nel film e, quindi, nell'universo narrativo. L'intera storia del grande schermo è costellata di periodiche novità. Già nella prima proiezione di un treno in movimento (*L'arrivo di un treno alla stazione di Ciotat*, 1896) leggenda narra che gli spettatori siano colti dal terrore di essere investiti, confondendo il mondo reale con la realtà finzionale dello schermo. L'invenzione del montaggio porta, successivamente, a un condizionamento della percezione, dell'inferenza dell'universo narrativo. Celebre è, in questo senso, il cosiddetto Effetto Kulešov, per il quale il montaggio di diverse

---

<sup>23</sup> A. CECCHI, *Diegetico vs. extradiegetico: revisione critica di un'opposizione concettuale*, cit., p. 5.

inquadrature precedenti e successive a una stessa immagine provoca nello spettatore differenti reazioni. Non c'è dubbio che l'avvento del sonoro sia un punto di svolta per la costruzione diegetica filmica: i dialoghi, i suoni e i rumori interni alla scena concorrono a risaltare la diegesi, ad aiutare lo spettatore a poterla riconoscere. Nei poco più di trent'anni di cinema muto delle origini (il primo film con elementi sonori diegetici è *The Jazz Singer*<sup>24</sup>) si assiste a una "forza" diegetica del film molto più debole.

Tornando al rapporto tra diegesi filmica e letteraria, la definibilità risulta un altro elemento a vantaggio della prima. Da un lato, infatti, concorrono a costruire la diegesi del film il sonoro e gli elementi fotografici (luci, colori, costumi), dall'altro appare complicato, in letteratura, distinguere in maniera netta e univoca i caratteri diegetici da quelli non diegetici. La presenza stessa di un narratore, che si presta a raccontare una vicenda, implica un livello subalterno di realtà. Ma, come afferma Burch, mentre nel linguaggio letterario è abbastanza semplice distinguere la componente descrittiva (e di conseguenza attiva nella costruzione della diegesi) dalla componente narrativa, nel linguaggio filmico ciò non è sempre possibile:

The diegetic effect in literature is always mediated in a way in which it is not in the cinema, where the narrative and diegetic processes tend to fuse, causing, of course, the frequent heuristic confusion between them.<sup>25</sup>

#### **I.1.4 Diegesi sonora**

Non esistono vincoli nel paragone tra le diegesi applicate a differenti "arti" in virtù della proprietà narrativa che fa da sfondo a esse e che si pone come fondamenta su cui applicare le diverse tecniche.

---

<sup>24</sup> *The Jazz Singer* (1927), regia di Alan Crosland.

<sup>25</sup> NOËL BURCH, *Life to those shadows*, University of California Press, 1990, p. 247.



Un primo elemento da cui far procedere l'analisi è offerto da Claudia Gorbman, la quale afferma che «the soundtrack takes many more liberties with the diegesis than does the image track».<sup>26</sup> Per sua natura, il sonoro è estremamente plastico e può ricoprire diverse funzioni. Come si vedrà in seguito, esso può accompagnare un'immagine, sottolinearla, contrappuntarla, distorcerla, specificarla senza mantenere un rapporto costante con il contesto spazio-temporale della storia. Differisce con il visivo in termini di elaborazione, a volte quasi impercettibili: se cambia un'immagine durante la visione di un film, lo spettatore se ne accorge subito, mentre non è sicuro che modificando lo sfondo sonoro la sensibilità sia così accurata; l'inizio di una musica in sottofondo, o di un elemento di sound-design, a volte è percepito un po' di tempo dopo rispetto alla comparsa dello stesso. Questo perché «hearing requires a greater duration of the sound stimulus than vision requires of an image in order to be recognized».<sup>27</sup> Se al sonoro può essere attribuito uno svantaggio elaborativo rispetto al visivo, lo stesso non può dirsi, secondo Chion, per quanto riguarda il lato percettivo. Lo dimostra tramite un esempio:

Take a rapid visual movement—a hand gesture—and compare it to an abrupt sound trajectory of the same duration. The fast visual movement will not form a distinct figure, its trajectory will not enter the memory in a precise picture. In the same length of time the sound trajectory will succeed in outlining a clear and definite form, individuated, recognizable, distinguishable from others.<sup>28</sup>

Questo, tuttavia, accade paragonando un unico soggetto visivo e un solo suono: potremmo arrivare alla stessa conclusione di Chion aumentando il numero degli stimoli simultanei? Ad esempio, ponendo due/tre immagini semplici di fronte a una persona, questa potrebbe facilmente riconoscerle “in un tempo solo”; sostituendo le immagini con dei suoni la stessa persona dovrebbe

---

<sup>26</sup> C. GORBMAN, *Unheard melodies, narrative film music*, cit., 1987, p. 22.

<sup>27</sup> Ivi, pp. 11-12.

<sup>28</sup> M. CHION, *Audio-vision, Sound on screen*, cit., p. 10.

attendere per qualche momento prima di poterli distinguere e riconoscere, analizzandoli uno per uno. L'udito è per natura esclusivo, tendiamo infatti a concentrarci su un suono alla volta, contrariamente a quanto accade con la vista, che ha la capacità di inglobare e assimilare più dati simultaneamente. Come riassume Chion, «in a first contact with an audiovisual message, the eye is more spatially adept, and the ear more temporally adept».<sup>29</sup>

È complicato, in base a questi presupposti di natura fisica e percettiva, dare un'identità univoca al sonoro e definirne le possibilità diegetiche. David Neumeyer definisce la diegesi sonora come «the anchoring of sound in the physical world depicted in the film».<sup>30</sup> È interessante sottolineare la parola *anchoring*: rende l'idea di una salda unione tra il suono e la realtà in cui tale suono trova spazio. Gorbman dà una interpretazione di diegesi sonora leggermente diversa: la musica diegetica è ciò «that (apparently) issues from a source within the narrative».<sup>31</sup> Indipendentemente dalla distinzione tra suono, musica e rumore, su cui si ritornerà in seguito, vi è, in questo caso, l'implicazione del concetto di sorgente sonora, vale a dire dell'identificazione della provenienza di un determinato suono. Secondo Gorbman, tutti gli elementi sonori dei quali gli spettatori sanno individuare la fonte e che riconosciamo interni alla narrazione possono essere definiti diegetici. La ricerca dell'origine del suono non è un elemento da sottostimare, poiché fa parte delle dinamiche di interazione natura-uomo e dei continui tentativi di quest'ultimo di controllo su ciò che lo circonda. Come afferma Neumeyer, il processo di riconduzione di un suono alla sua sorgente

is a simple and ancient matter of self-preservation, of using information to distinguish between the threatening and the nonthreatening.<sup>32</sup>

---

<sup>29</sup> Ivi, p. 11.

<sup>30</sup> DAVID NEUMEYER, *Diegetic/Nondiegetic, a Theoretical Model*, in «Music and the Moving Image», vol. 2, n. 1, University of Illinois Press, 2009, p. 26.

<sup>31</sup> C. GORBMAN, *Unheard melodies, narrative film music*, cit., p. 22.

<sup>32</sup> D. NEUMEYER, *Diegetic/Nondiegetic, a Theoretical Model*, cit., p. 29.

In linea generale, la nozione di diegesi sonora acquisisce valore di esistenza, e di analisi, solo se rapportata con il suo opposto: la non-diegesi, o extradiegesi. Alcuni elementi sonori (ambientali, dialoghi) sono facilmente classificabili nella relativa diegesi, altri (colonna sonora, voci fuori campo) lo sono nel senso opposto, cioè escono dalla diegesi collocandosi in un universo extradiegetico. Non sempre, tuttavia, è possibile definire la natura diegetica di un determinato elemento sonoro, soprattutto quando lo udiamo «presented out of the context of their sound source».<sup>33</sup> Si presenta, in questo caso, una distinzione non più bipartita (suono diegetico ed extradiegetico), bensì tripartita. Earle Hagen, in un contesto relativo non tanto ai suoni quanto alla musica in un contesto audiovisivo<sup>34</sup> (che tuttavia non impedisce di trasporre lo stesso concetto alla più ampia classe dei “suoni”), propone una distinzione secondo le classi del *Source Music*, *Pure Scoring* e *Source Scoring*. La prima può essere definita come il corrispettivo del sonoro diegetico, in cui lo spettatore vede la fonte del suono all’interno della realtà narrata dal film, o può comunque evincerla senza difficoltà. Il *Pure Scoring*, al contrario, è ciò a cui si pensa normalmente quando ci si riferisce alla musica per film, un elemento certamente non diegetico. Infine, il *Source Scoring* è una sorta di combinazione tra i due: si tratta di un elemento interno al mondo narrativo del film, ma che “segue” gli eventi narrati per sottolinearli/contrappuntarli. In una celebre scena di *Schindler’s List*<sup>35</sup> si assiste al massacro in un ghetto di Cracovia da parte delle truppe naziste mentre, in sottofondo, si sente un preludio di Bach, rapido, intenso, a sorreggere le immagini. Pochi secondi dopo, si scopre che la musica proviene dalla storia sullo schermo: è un soldato nazista a suonare il pezzo, e il sonoro viene così “allargato” e proposto allo spettatore come pezzo

---

<sup>33</sup> *Ibidem*.

<sup>34</sup> Michel Chion definisce l’audiovisivo come una predisposizione alla ricezione. «films, television, and other audiovisual media do not just address the eye. They place their spectators [...] in a specific perceptual mode of reception, which [...] I shall call *audio-vision*.» (MICHEL CHION, *Audio-vision, Sound on screen*, trad. ingl. di Claudia Gorbman, New York, Columbia University Press, 1994; Paris 1990, p. XXV).

<sup>35</sup> *Schindler’s List* (1993), regia di Steven Spielberg.

allo stesso tempo diegetico ed extradiegetico. Secondo Anahid Kassabian, esiste una sorta di proporzionalità inversa tra musica diegetica ed extradiegetica, per cui tanto più la musica è identificabile come interna alla narrazione, tanto meno “seguirà” gli eventi della narrazione stessa:

the more identifiably within the narrative the music is produced, the less liable it is to take its cues from the events of the narrative.<sup>36</sup>

L'ultima classe presa in esame, come visto, esula da questa caratteristica: forse proprio per tale motivo risulta più potente nei confronti dello spettatore, che, rapportando sempre ciò che sente a quello che vede in quel determinato momento, si sente coinvolto in maniera esponenziale nella vicenda narrata. La musica potrebbe, in questo senso, contribuire essa stessa alla costruzione della diegesi.

L'esistenza di una “via di mezzo” tra musica diegetica (chiamata anche musica *in*) e musica extradiegetica (musica *out*) porta Cecchi a ipotizzare una relativizzazione dell'opposizione delle due. Le cosiddette «zone di indeterminazione topologica»<sup>37</sup> ostacolano la formulazione della realtà raccontata nello schermo e non avrebbe nemmeno senso di esistere la distinzione tra diegetico e non diegetico. Sarebbe meglio, dunque

relativizzare la centralità analitica della distinzione diegetico/extradiegetico attraverso il suo inserimento entro una complessa rete di opposizioni o relazioni concettuali<sup>38</sup>

in modo tale da

reinterpretare situazioni filmiche spesso considerate topologicamente ambigue come frutto di strategie fondate sulla possibilità di articolare liberamente sul piano narrativo la

---

<sup>36</sup> ANAHID KASSABIAN, *Hearing Film*, New York, Routledge, 2001, p. 47.

<sup>37</sup> A. CECCHI, *Diegetico vs. extradiegetico: revisione critica di un'opposizione concettuale*, cit., p. 6.

<sup>38</sup> *Ibidem*.

relazione tra elementi del sonoro la cui posizione rispetto alla diegesi risulta invece di per sé chiara.<sup>39</sup>

Per Cecchi non può esistere un confine stabile tra diegetico e non diegetico sonoro, esso dipende dalla situazione narrata: una conseguenza diretta è l'impossibilità di una distinzione solo percettiva, acquisita tramite inferenza, essa deve necessariamente essere mediata da una costruzione concettuale. L'audiovisivo è, nel complesso, un'impalcatura in cui ogni elemento contribuisce all'edificazione e al sostegno dell'opera complessiva.

*Acousmatic* è un termine introdotto da Pierre Schaeffer<sup>40</sup> e successivamente ripreso da Chion. Esso designa tutto ciò che viene udito dallo spettatore senza poterne vedere la sorgente, nonostante quest'ultima sia comunque evincibile. Si dia il caso di una scena girata in un grande ufficio, nel quale si sentono suonare molti telefoni: benché non inquadrati, essi sono comunque riconosciuti dagli spettatori come sorgenti del suono a causa del contesto in cui si inseriscono. Secondo Chion, una situazione acusmatica può presentarsi in due modi:

either a sound is visualized first, and subsequently acousmatized, or it is acousmatic to start with, and is visualized only afterward<sup>41</sup>

in cui con *visualized* Chion intende un suono di cui è inquadrata anche la sorgente sonora. Sarebbe opportuno aggiungere anche un terzo caso, nel quale si ha una situazione acusmatica per tutta la durata della scena, senza cioè alcuna inquadratura sulla sorgente (come nell'esempio sopra riportato). Il rapporto tra suoni acusmatici e visualizzati (che in un certo senso rappresentano una suddivisione interna alla diegesi sonora) permette una nuova classificazione tripartita:

---

<sup>39</sup> *Ibidem*.

<sup>40</sup> PIERRE SCHAEFFER, *Acousmatics*, in *Audio-Culture-Readings in modern music*, a cura di Christoph Cox e Daniel Warner, New York, Continuum, 2004, p. 76.

<sup>41</sup> M. CHION, *Audio-vision, Sound on screen*, cit., p. 72.

offscreen sound in film is sound that is acousmatic, relative to what is shown in the shot: sound whose source is invisible, whether temporarily or not. We call onscreen sound that whose source appears in the image, and belongs to the reality represented therein. Third, to designate sound whose supposed source is not only absent from the image but is also external to the story world, I shall use the term nondiegetic.<sup>42</sup>

Direttamente collegata al concetto di diegesi sonora è la relazione tra sonoro soggettivo e oggettivo. Con il primo si intendono musiche, suoni, rumori, anche dialoghi che sono uditi solamente da uno dei personaggi, oltre che naturalmente dallo spettatore; il secondo delinea invece il sonoro potenzialmente udibile da tutti i personaggi in scena. Nella scena d'apertura di *Segnali dal futuro*,<sup>43</sup> ad alcuni bambini viene richiesto di realizzare alcuni disegni da inserire in una capsula del tempo. La macchina da presa, verso il termine della scena, indugia su una bambina che, a differenza dei suoi compagni, sta scrivendo forsennatamente alcuni numeri su un foglio di carta. In sottofondo si sentono alcuni bisbigli, sempre più forti, e lo spettatore capisce come essi siano delle “voci interiori” che suggeriscono alla bambina le cifre da scrivere (che si riveleranno date di future tragedie). Esse sono interne alla mente della ragazza, non possono essere udite dagli altri protagonisti. Sicuramente non sono extradiegetiche, poiché almeno uno dei personaggi implicati nella storia narrata le può sentire. Allo stesso modo, tuttavia, sembrano non essere nemmeno diegetiche, poiché è chiaramente comprensibile come esse siano solo udite dalla ragazza e non da tutti gli altri che le stanno attorno. Si è di fronte ad un esempio di soggettività acustica, indipendente dal punto d'ascolto, tramite la quale lo spettatore si trova a compiere un doppio salto di realtà: non più solo da mondo reale a realtà finzionale, ma anche da realtà finzionale a realtà soggettiva interna al mondo finzionale. Il sonoro, in questo frangente, si trova a un livello narrativo secondo rispetto alla vicenda, è quindi a un livello metadiegetico. Il termine, preso a prestito dalla

---

<sup>42</sup> Ivi, p. 73.

<sup>43</sup> *Segnali dal futuro (Knowing)*, regia di Alex Proyas, USA, 2009.

narratologia classica, designa un universo di secondo grado («il prefisso *meta-* connota [...] il passaggio al grado secondario»)<sup>44</sup> L'ulteriore livello che si instaura nella scena del film presa in esame viene posto in esistenza solo per una funzione collocativa delle voci sentite dalla bambina. Altro elemento collegato, e da evidenziare, è la complicità che si instaura tra le unità implicate in questa soggettività acustica: lo spettatore si pone a un livello di conoscenza più elevato rispetto ai personaggi in scena, perché è reso partecipe di alcuni elementi soggettivi (questo caso può accadere anche dalla prospettiva del visivo, quando, ad esempio, lo spettatore vede qualcosa che uno o più personaggi non riescono o possono vedere).

Non è semplice, in conclusione, determinare con esattezza la posizione narrativa del sonoro in un film.

## **I.2. I componenti del sonoro**

L'universo sonoro di un contributo audiovisivo è costituito principalmente da musica suoni e rumori (dialoghi e *voice-over* sono gli altri elementi che lo compongono). Ci si può interrogare sulla necessità e sulle proporzioni di questi elementi, che superficialmente appaiono come un'aggiunta. Esprimendo la non indispensabilità di essi non si cadrebbe in errore e, come dichiara Chion,

A film without sound remains a film; a film with no image, or at least without a visual frame for projection is not a film.<sup>45</sup>

---

<sup>44</sup> G. GENETTE, *Figure III, Discorso del racconto*, cit., p. 276.

<sup>45</sup> M. CHION, *Audio-vision, Sound on screen*, cit., p. 143.

La stagione del film muto (non concentrandoci in questa sede sulla debole potenza diegetica precedentemente discussa) è un esempio di come si possa fare cinema senza sonoro diegetico. Analogamente è vero anche l'opposto, vale a dire con la completa mancanza di musica extradiegetica. Il film *Gli uccelli*<sup>46</sup> è celebre per l'assenza totale di musica: ci sono solo dialoghi e suoni diegetici; nonostante ciò, la pellicola ha avuto, e ha tuttora, notevole successo. Negli ultimi decenni, tuttavia, si assiste progressivamente a una sempre maggiore presenza di musica, suoni e rumori nei film, che 'immergono' lo spettatore in un'esperienza sensoriale vera e propria; contemporaneamente, la distanza percettiva presente tra i tre elementi sonori in analisi si è assottigliata, portando a un nuovo assetto il contesto musicale interno al film. In termini fisici, esiste una chiara differenza tra suono e rumore:

Il rumore corrisponde a un'onda di pressione irregolare, non periodica, che oscilla con molte frequenze diverse tra loro. Il suono di una nota musicale invece corrisponde ad un'onda di pressione con un profilo di intensità periodica, che si ripete in modo regolare in un certo intervallo di tempo.<sup>47</sup>

Paradossalmente ci si accorge di più della presenza di un suono rispetto che di un rumore: nella realtà quotidiana siamo, infatti, circondati da molti rumori e pochi suoni, che catturano dunque l'attenzione in maniera più decisa. Il *sound design* è una branca musicale che si occupa di questi due elementi, trattandoli tuttavia come un'unica sostanza. L'obiettivo è quello di creare un "ambiente sonoro" adatto al film, che permetta una costruzione quanto più credibile della realtà in cui si sviluppano le vicende. Gli stessi rumori, che un tempo rappresentavano «the repressed part of film not just in practice but also in analysis»,<sup>48</sup> ora sono rivalutati e, talvolta, enfatizzati.

---

<sup>46</sup> *Gli uccelli* (*The Birds*, 1993), regia di Alfred Hitchcock.

<sup>47</sup> DANIELE MURRA, GIAN PIERO GALLERANO, PAOLO DI LAZZARO, *Suono e rumore: una differenza "spettrale"*, in «Energia, Ambiente e Innovazione», n. 3, 2015, p. 75.

<sup>48</sup> M. CHION, *Audio-vision, Sound on screen*, cit., p. 144.



Concettualmente, rumore e musica possiedono due scopi opposti. Il primo, infatti, ha potere descrittivo, in quanto concorre alla presentazione di uno “stato di cose”, la musica, invece, ha scopo narrativo: aggiunge elementi, arricchisce di significato gli eventi in scena. Il rumore di un telefono che squilla presenta una situazione definibile come neutra, l’aggiunta di una musica tensiva in sottofondo suggerisce un risvolto tragico/cupo alla vicenda.

## CAPITOLO SECONDO

### SIMBOLISMO MUSICALE

La natura della musica è ambigua. Una domanda che da secoli gli studiosi si pongono riguarda la presenza o meno, in essa, di un contenuto specifico e condivisibile da tutti. Parallelamente, l'affermazione secondo cui essa rappresenti un linguaggio vero e proprio non sembra trovare terreno fertile. Se è vero, quindi, che la musica ha un forte potere narrativo, l'analisi della sua struttura 'fisica' ne evidenzia alcuni tratti dubbi e soggetti alla prospettiva di indagine.

#### II.1. Elementi di semiotica musicale

Gli studiosi sono scettici sulla possibilità di una semiotica musicale. Gabriele Marino traccia una mappa degli scenari della disciplina sviluppatasi nel corso del XX e XXI secolo, evidenziandone la diversità di approccio e di esito. Secondo Marino, le difficoltà cui gli esperti si sono trovati (e si trovano tuttora) davanti sono legate alla natura della disciplina semiotica, ancora incline a un «glottocentrismo [...] contro il quale neppure la omomatericità del suono musicale rispetto alla voce può molto»,<sup>1</sup> ma dipendono anche dalle caratteristiche della musica stessa, «dalla

---

<sup>1</sup> GABRIELE MARINO, *È possibile una semiotica della musica?*, in «Il programma scientifico della semiotica. Scritti in onore di Ugo Volli», a cura di Massimo Leone, vol. 33, 2019, p. 122.

sua proverbiale ineffabilità [...] e dalla sua inclassificabilità in termini strettamente e univocamente segnici-linguistici»,<sup>2</sup> o dalla possibilità di classificare la musica come segno linguistico. Una tale quantità di ostacoli pratici e linguistici ha portato gli studiosi a una sfiducia di fondo sulle possibilità di un'analisi semiotica della musica nel senso tradizionale del termine e a una successiva consapevolezza della necessità di utilizzare «approcci musicologici nutriti di terminologia e sensibilità semiotica».<sup>3</sup> Umberto Eco propone una suddivisione tra una semiotica generale e semiotiche specifiche: la prima ha un carattere talmente ampio da sfociare nella filosofia del linguaggio, le seconde, invece, che chiama “grammatiche”, «tendono a individuare le regole di funzionamento di un certo sistema di segni».<sup>4</sup> Riassume:

Mentre le semiotiche specifiche trovano in qualche modo i propri oggetti come già dati (suoni, gesti, bandierine e così via), una semiotica generale pone il proprio oggetto come categoria filosofica.<sup>5</sup>

Dal punto di vista di Eco, infine, il rapporto tra forma e significato (e il relativo processo di significazione) verrebbe trattato unicamente dalla semiotica generale, mentre

alle semiotiche specifiche spetterebbe di classificare [...] i vari comunicati segnici, senza però porre mai il problema generale del significato.<sup>6</sup>

Marcello La Matina muove una significativa considerazione a riguardo: secondo il suo punto di vista, una distinzione come quella di Eco chiude le semiotiche specifiche in se stesse e non le

---

<sup>2</sup> *Ibidem*.

<sup>3</sup> Ivi, p. 123.

<sup>4</sup> U. ECO, *Semiotica e filosofia del linguaggio*, conferenza del Luglio 1994 all'Università di Caracas, p. 6 (<http://www.umbertoeco.it/CV/Semiotica%20e%20Filosofia%20del%20Linguaggio.pdf>).

<sup>5</sup> Ivi, p. 8.

<sup>6</sup> MARCELLO LA MATINA, *Osservazioni sul significato della musica*, in «De Musica», anno XII, 2008, p. 2. (<https://sites.unimi.it/gpiana/dm12/la%20matina-significato%20della%20musica/la%20matina-significato%20della%20musica.pdf>).

relaziona le une con le altre. Una concezione tale è ammissibile solo considerando il linguaggio come pura forma; al contrario,

Se [...] riconosciamo alla musica e al suono uno statuto superiore a quello del fonema, la proposta di Eco dovrà essere lasciata cadere, almeno per la musica.<sup>7</sup>

La semiotica musicale si sviluppa, complessivamente, in un intreccio di discipline (semiotica generale, linguistica, filosofia, musicologia) che non ne permettono una direzione di studio definita e condivisa.

### **II.1.1. Concezioni tripartite**

Una parte considerevole di studiosi della semiotica si è concentrata sulla nozione di segno. Gaetano Berruto e Massimo Cerruti definiscono segno «qualcosa che sta per qualcos'altro e serve per comunicare questo qualcos'altro»:<sup>8</sup> i due fattori in gioco sono il significante e il significato, introdotti da Saussure in *Corso di Linguistica Generale*<sup>9</sup>. Il legame tra essi, la caratteristica di rinvio propria di un'immagine acustica nei confronti di un concetto, determina una significazione. La concezione saussuriana è quindi bipartita. Una visione leggermente diversa viene fornita da Charles Peirce:<sup>10</sup> nel solco della teoria di Saussure egli identifica il segno nel significante (da Peirce chiamato *rapresentamen*) che possiede una capacità di rinvio a un significato, ma ne suggerisce una ulteriore peculiarità. Secondo Peirce, infatti, il segno possiede, potenzialmente, rimandi infiniti, poiché infinita è la «molteplicità degli interpretanti attraverso i quali il fruitore del

---

<sup>7</sup> *Ibidem*.

<sup>8</sup> GAETANO BERRUTO, MASSIMO CERRUTI, *La linguistica: un corso introduttivo*, Novara, UTET, 2011, p. 4.

<sup>9</sup> FERDINAND DE SAUSSURE, *Corso di linguistica generale*, trad. it. di Tullio De Mauro, Roma, Laterza, 2021 (Paris 1916).

<sup>10</sup> Si trovano le definizioni di Peirce degli elementi alla base della sua analisi semiotica in *The Collected Papers of Charles Sanders Peirce*, vol.2, n. 2.228, 1932.

segno cerca di definirlo»: <sup>11</sup> con “interpretante”, si intende il segno ulteriore che si genera nel pensiero della persona destinataria del segno primitivo, una sorta di costruzione mentale del rapporto tra significante e significato. In altre parole, Peirce propone una «concezione dinamica» <sup>12</sup> del segno dettata dalla soggettività: ogni persona percepisce un segno tramite un procedimento nel quale esso

assomiglia a un pensiero che ha in un altro pensiero più sviluppato la sua possibilità di senso, in un processo illimitato. <sup>13</sup>

La relazione tra *representamen* e interpretante assume una dimensione triangolare per l’identificazione dell’Oggetto, il significato concreto. Si definisce in questo modo il cosiddetto “triangolo semiotico” peirciano.

Il collegamento con la musica è piuttosto intuitivo e ne risulta sufficiente un esempio: le quattro note iniziali della Quinta Sinfonia di Beethoven sono *representamen* nella loro ‘fisicità’ scritta o udita, rappresentano un Oggetto, “il destino che bussava alla porta”, e costruiscono uno o più interpretanti, per esempio “intervallo di terza maggiore discendente, con effetto tenebroso e oscuro anche in virtù degli strumenti musicali impiegati”.

Il processo di arrivo a un significato è, per Jean-Jacques Nattiez, legato non solo alla sfera linguistica, ma anche alla sfera culturale: egli afferma infatti che «vi è significato solo quando un oggetto è messo in relazione con un orizzonte». <sup>14</sup> L’insieme delle esperienze di un individuo, che definiscono il suo orizzonte culturale, vengono relazionate con l’oggetto, che in tal modo assume un significato. È una considerazione di carattere sociale: un interpretante possiede tutte le

---

<sup>11</sup> JEAN-JACQUES NATTIEZ, *Musicologia generale e semiologia*, ed. it. a cura di Rossana Dalmonte, trad. it. di Francesca Magnani, Torino, E.D.M., 1989 (Paris 1987), p. 6.

<sup>12</sup> *Ibidem*.

<sup>13</sup> M. LA MATINA, *Osservazioni sul significato della musica*, cit., p. 4.

<sup>14</sup> J.-J. NATTIEZ, *Musicologia generale e semiologia*, cit., p. 8.

‘destinazioni’ semantiche, in potenza, di un segno, quindi i suoi sviluppi, che differiscono di persona in persona in base a innumerevoli motivi di ordine sociale e culturale. La linguistica si allaccia, dunque, in maniera stretta con la realtà concreta e, come riassume Eco, c’è un legame tra

il modo in cui una cultura pertinentizza le proprie unità semantiche e il sistema dei significanti che le nominano e le ‘interpretano’.<sup>15</sup>

La teoria semiotica di Peirce porta a una riflessione aggiuntiva sulla ricerca di un significato ultimo: se l’interpretante di un segno si configura anch’esso come tale, ciò implica un rimando potenzialmente infinito con la conseguente privazione di un significato valido. Come afferma Eco, questa concezione

ci mostra come la significazione (e la comunicazione), per mezzo di spostamenti continui, che riferiscono un segno ad altri segni o ad altre catene di segni, circoscrivano le unità culturali in modo asintotico, senza mai arrivare a ‘toccarle’ direttamente ma rendendole di fatto accessibili attraverso altre unità culturali.<sup>16</sup>

Tali “unità culturali” sono in perenne relazione e, anzi, hanno valore di esistenza solo in questa contrapposizione reciproca. Infatti

È solo la relazione tra i vari elementi di un sistema di unità culturali che sottrae a ciascuno dei termini ciò che è portato dagli altri.<sup>17</sup>

Il contributo di Peirce si estende anche all’inserimento di una ulteriore tripartizione, utile per una prospettiva semiotica musicale. Egli distingue tra icona, simbolo e indice: tutti e tre indicano un tipo di segno che possiede un diverso rapporto tra significante e significato. L’icona è un segno

---

<sup>15</sup> U. ECO, *Trattato di semiotica generale*, Milano, La Nave di Teseo, 2016, e-book, par. 2.8.3.

<sup>16</sup> Ivi, par. 2.7.3.

<sup>17</sup> Ivi, par. 2.8.1.

«which refers to the Object that it denotes merely by virtue of characters of its own»,<sup>18</sup> la relazione è quindi di carattere ‘fisico’, come può essere una fotografia di una persona nei confronti della persona stessa. L’indice «is a sign which refers to the Object that it denotes by virtue of being really affected by that Object»,<sup>19</sup> secondo un rapporto definibile come causa-effetto: le orme sul percorso indicano il passaggio precedente di un animale. Infine, il simbolo si riferisce a un Oggetto denotandolo «by virtue of a law»,<sup>20</sup> cioè secondo una convenzione: il linguaggio umano è un simbolo, poiché il legame tra significanti e significati è una condivisione culturale. È possibile un’analogia tra la tripartizione peirciana e la musica associata alle immagini: quest’ultima rappresenta un indice nel momento in cui sottolinea ciò che avviene sullo schermo (si dia il caso di un pezzo lento, con pianoforte e archi, in una scena drammatica), ma può essere considerata come icona se la relazione è più evidente (ad esempio delle percussioni in sottofondo a immagini di minatori al lavoro, con l’analogia martello-percussione). Infine, come afferma Bribitzer-Stull,<sup>21</sup> la musica è un simbolo nell’accezione peirciana quando rappresenta un *leitmotiv* (di cui ci si occuperà in seguito), cioè quando richiama alla mente un determinato personaggio, elemento o azione solo in virtù di una precedente associazione nella quale il legame tra significante e significato non ha ragioni ‘fisiche’.

Una nuova tripartizione, concernente in questo caso la prospettiva di indagine semiotica, è proposta da Nattiez:

L’essere dell’opera musicale è contemporaneamente la sua genesi, la sua organizzazione e la sua percezione.<sup>22</sup>

---

<sup>18</sup> *The Collected Papers of Charles Sanders Peirce*, cit., n. 2.247.

<sup>19</sup> *Ivi*, n. 2.248.

<sup>20</sup> *Ivi*, n. 2.249.

<sup>21</sup> MATTHEW BRIBITZER-STULL, *Understanding the leitmotif. From Wagner to Hollywood film music*, Cambridge University Press, 2015, p. 89.

<sup>22</sup> J.-J. NATTIEZ, *Musicologia generale e semiologia*, cit., p. XIII.

Questi tre elementi che compongono l'opera musicale rappresentano altrettanti approcci di indagine a essa. Dal punto di vista della genesi, l'opera viene intesa come risultato di un processo, chiamato "poietico", di creazione da parte di un compositore, l'analisi poietica verte dunque sul rapporto tra le idee iniziali, le strategie messe in atto e il risultato finale. Una dimensione contraria assume la percezione dell'opera: è il «riscontro percettivo palesato da chi ascolta»<sup>23</sup> e il processo di ricezione dell'opera (chiamato "estesico") ne contribuisce a determinare il significato. A un livello centrale, neutro, vi è il messaggio musicale stesso, del quale si può analizzare l'organizzazione senza alcuna influenza poietica o estetica. Complessivamente, le tre dimensioni di studio semiotico indicate da Nattiez tracciano il compito della semiotica, che

consiste nell'identificare gli interpretanti secondo i tre poli della tripartizione e nello stabilire le loro relazioni reciproche.<sup>24</sup>

Si tratta di un'analisi che mette al centro un sistema di relazioni tra dimensioni, a discapito del suono in sé: sembra questa la critica mossa da La Matina a Nattiez, colpevole, secondo il semiologo italiano, di considerare «la musica [...] un fatto estrinseco rispetto alla sua stessa notazione formale».<sup>25</sup> Fabio Cifariello Ciardi sottolinea invece la discrepanza tra gli interpretanti nella dimensione poietica (pensati dall'autore/compositore) e quelli nella dimensione estetica (del fruitore): la ricezione di uno stimolo sonoro può non essere uguale tra più persone e, di conseguenza, la ricerca di un significato unico non ha senso. Tale discrepanza, secondo Ciardi, avviene perché nel processo estesico l'ascoltatore ha una naturale necessità non solo di identificazione, ma anche di interpretazione del codice utilizzato dall'opera, che porta a un divario tra

---

<sup>23</sup> FABIO CIFARIELLO CIARDI, *La connotazione dell'evento sonoro: un parametro musicale?*, in *Psicologia cognitiva e Composizione musicale: intersezioni e prospettive comuni*, a cura di Rosalia di Matteo, Roma, ed. Kappa, 1998, p. 7.

<sup>24</sup> J.-J. NATTIEZ, *Musicologia generale e semiologia*, cit., p. 22.

<sup>25</sup> M. LA MATINA, *Osservazioni sul significato della musica*, cit., p. 5.



il significato intensionale del materiale - inteso come il significato che il materiale sonoro comunque possiede al di fuori dell'opera - e il significato estensionale che quello stesso materiale veicola grazie al contesto specifico dell'opera.<sup>26</sup>

Complessivamente, si è visto come la nozione di segno possa essere pertinente anche per la musica, a causa di proprietà che essa condivide con il linguaggio. Eppure, alcuni studiosi ancora non si sbilanciano al riguardo. Giovanni Piana sostiene che la musica altro non è che «una delle *molteplici angolature* che sono implicate nella nozione di linguaggio».<sup>27</sup> Mihailo Antovic è, forse, ancora più critico: nega la possibilità di definire la musica come linguaggio, soprattutto dal punto di vista semantico, riassumendo il concetto con un lapidario «Music [...] cannot be based on a correspondence theory of truth».<sup>28</sup> Una teoria, di eredità peirciana, che, al contrario, si è inserita in pianta stabile tra gli studi semiotici contemporanei concerne la dinamicità del segno e la sua capacità di determinare più significati a seconda del contesto socioculturale e percettivo. Come riassume Ciardi,

è impensabile ridurre il segno alla sostituzione implicita nella definizione *aliquid stat pro aliquo*, sottraendolo all'infinità delle sue possibili interpretazioni.<sup>29</sup>

### II.1.2. Denotazione e connotazione

Il rapporto tra significante e significato ha diversi gradi di qualità. Nel linguaggio comune si utilizza il termine “denotazione” per definire in maniera inequivocabile il significato di un dato elemento linguistico e “connotazione” per indicarne un significato altro rispetto a quello basilare.

---

<sup>26</sup> F. CIFARIELLO CIARDI, *La connotazione dell'evento sonoro: un parametro musicale?*, cit., p. 7.

<sup>27</sup> GIOVANNI PIANA, *Filosofia della musica*, Roma, Guerini e Associati, 1991, p. 22, (corsivo in originale).

<sup>28</sup> MIHAILO ANTOVIC, *Towards the semantics of music: the Twentieth Century*, in «Language and History», vol. 52, 2009, p. 127.

<sup>29</sup> F. C. CIARDI, *La connotazione dell'evento sonoro: un parametro musicale?*, cit., p. 5.

Esiste, dunque, un'accezione primaria di un termine (ad esempio la denotazione di "leone" è "mammifero carnivoro della famiglia dei felinidi"), e più accezioni secondarie (la connotazione di "leone" può essere "coraggioso" o "aggressivo"). Vi sono, secondo Ciardi, più fattori che determinano la differenza tra denotazione e connotazione. Innanzitutto, il numero di significazioni attivabili dal significante: una nel caso della denotazione, la somma di tutte le altre nella connotazione. Un secondo elemento è il tipo di legame che si instaura tra significante e significato:

Nella denotazione [...] è diretto, socialmente vincolato, [...] mentre nella connotazione lo stesso legame è indiretto, socialmente più libero.<sup>30</sup>

Infine, Ciardi sottolinea il carattere evolutivo: mentre la denotazione stabilisce un nesso sincronico tra significante e significato, la connotazione è legata all'evoluzione linguistica e sociale nel corso del tempo, è in questo senso diacronica. Finora l'analisi è stata condotta considerando denotazione e connotazione come «attributi di un significante»,<sup>31</sup> cioè in relazione a esso. Una differente prospettiva di indagine può essere condotta rapportando i due termini. Se, guidando la macchina, si sente improvvisamente la sirena di un'ambulanza alle nostre spalle, ci si sposta per lasciarla passare: l'espressione "sirena dell'ambulanza", tuttavia, ha come contenuto primario "emergenza", che, a sua volta, diventa nuova espressione per "spostarsi dal centro della carreggiata". Si è visto un esempio dimostrativo della processualità della significazione: denotazione e connotazione stanno in rapporto tale per cui una connotazione richiede necessariamente una precedente denotazione. Eco sintetizza:

Ciò che costituisce una connotazione in quanto tale è il fatto che essa si istituisce parassitariamente sulla base di un codice precedente e che non può essere veicolata prima che

---

<sup>30</sup> F. CIFARIELLO CIARDI, *La connotazione dell'evento sonoro: un parametro musicale?*, cit., p. 5.

<sup>31</sup> *Ibidem*.

il contenuto primario sia stato denotato.<sup>32</sup>

Connotazione e denotazione sono concetti ascrivibili anche alla sfera musicale, nonostante alcune doverose considerazioni. Innanzitutto, la denotazione di un evento sonoro è per certi versi impossibile a causa della natura della musica stessa, che non permette un significato univoco. La ricezione di un'espressione musicale è un'esperienza soggettiva e

dipende in modo evidente dalla sua memoria autobiografica, dal momentaneo stato emozionale, dall'attività cognitiva immediatamente precedente, dall'attenzione e dunque da variabili difficilmente prevedibili specie fuori da una situazione di laboratorio.<sup>33</sup>

Parallelamente, accettando che i significati attribuiti a un evento sonoro siano semanticamente connotati, la prospettiva della significazione come processo precedentemente descritta evidenzerebbe comunque la necessità di una denotazione anteriore, portando il ragionamento a un vicolo cieco. Raymond Monelle propone una soluzione pratica: «the natural meaning of music must be considered denotative [...] rather than connotative»,<sup>34</sup> affidando la caratteristica di univocità alla sensazione più 'forte' trasmessa da una determinata musica. Anche in questo caso, tuttavia, la soluzione è instabile e suscettibile di obiezioni. Gorbman suggerisce un uso della distinzione tra denotazione e connotazione in contesti in cui sia effettivamente applicabile, come, ad esempio, nel cinema. La musica per film ha la possibilità di una significazione denotata in virtù dell'accostamento alle immagini, che contribuiscono a una maggiore univocità:

Cinema has other means at its disposal for establishing such denotation; aspects of

---

<sup>32</sup> U. ECO, *Trattato di semiotica generale*, cit., par. 2.3.

<sup>33</sup> F. CIFARIELLO CIARDI, *La connotazione dell'evento sonoro: un parametro musicale?*, cit., p. 15.

<sup>34</sup> RAYMOND MONELLE, *Music and semantics*, in *Musical Signification, Essays in the Semiotic Theory and Analysis of music*, a cura di Eero Tarasti, Berlino, Walter de Gruyter, 1995, p. 94.

framing, notably the close-up, can single out the referent to which the music will be associated.<sup>35</sup>

Complessivamente, la domanda sul significato, o sui significati, della musica porta con sé un'implicazione dalle dimensioni ancora maggiori. Ci si potrebbe interrogare, infatti, sul senso di dare un significato a essa. A qualsiasi livello di analisi un'opera musicale sembra respingere i tentativi di significazione denotata: un livello generale, come visto, non può non portare con sé un'interpretazione del codice (in cui, invece, sarebbe opportuno il solo riconoscimento) da parte del fruitore; un livello di analisi mirato alle unità che compongono l'opera (i "musemi" introdotti da Seeger,<sup>36</sup> analoghi ai morfemi della linguistica) non riuscirebbe a

uscire da dimensioni analoghe a quelle che la linguistica definisce come dimensione fonetica e sintattica [...]e [...] assegnare un significato comune che non sia una tautologia, un semplice rimando alle entità stesse.<sup>37</sup>

Tra i due livelli si pone il significato dell'opera. L'incertezza sull'esatta collocazione e sui metodi di indagine, tuttavia, ne impedisce un'univocità e contribuisce a una negatività sul senso della sua ricerca.

### **II.1.3. Formalismo e referenzialismo**

Una questione strettamente collegata al significato della musica è la referenzialità. Un interrogativo presente da molto tempo tra musicologi, storici e semiotici riguarda la capacità di un'opera musicale di riferirsi a elementi esterni a essa. A partire da questa domanda si sono sviluppate due correnti di pensiero cui sono stati attribuiti, nel corso del tempo, nomi diversi, ma

---

<sup>35</sup> C. GORBMAN, *Unheard melodies, narrative film music*, cit., p. 29.

<sup>36</sup> CHARLES SEEGER, *On the moods of a music-logic*, in «Journal of the American Musicological Society», vol. 13, n.1/3, 1960.

<sup>37</sup> F. CIFARIELLO CIARDI, *La connotazione dell'evento sonoro: un parametro musicale?*, cit., p. 8.

che, sostanzialmente, da un lato confermano la possibilità extratestuale della musica, dall'altro considerano l'opera musicale come fine a se stessa e capace solamente di rimandi interni. Mihailo Antovic dà ai primi l'etichetta di referenzialisti, ai secondi quella di formalisti. Li distingue in questo modo:

The formalists [...] have claimed that the phenomenon to study is music on its own, that it has no meaning 'but itself' [...]. The referentialists [...] would claim that 'things by themselves', including music, are non-entities, and that what counts should be only how humans react to music.<sup>38</sup>

Nattiez definisce questa divergenza come interna alla disciplina dell'estetica musicale, che nel corso della storia si è trovata a trattare della semanticità della musica trovando, come visto, due possibili interpretazioni. Étienne Gilson<sup>39</sup> suddivide la categoria referenzialista in tre sottogruppi: imitazione, espressionismo e simbolismo. In tutti e tre la musica ha un rimando esterno all'opera stessa, e si contrappongono a una dottrina formalista, la differenza tra essi è di ordine temporale, poiché sono dottrine succedutesi nella storia. Leonard Meyer,<sup>40</sup> e più recentemente Nattiez, esprimono la dicotomia in funzione di "risposte affettive" prodotte dall'opera musicale. I formalisti non ne ammettono la possibilità («essa ha un significato intrinseco datole dal gioco delle sue forme»)<sup>41</sup> A titolo di esempio si riporta un passaggio de *Il bello musicale* di Eduard Hanslick:

La musica consiste di una serie di suoni e di forme sonore, che non hanno altro contenuto che se stesse. [...] Ognuno può caratterizzare e definire l'effetto di un pezzo musicale secondo la propria individualità; ma il "contenuto" del pezzo non è altro che le forme

---

<sup>38</sup> MIHAILO ANTOVIC, *Towards the semantics of music: the Twentieth Century*, cit., p. 120.

<sup>39</sup> ÉTIENNE GILSON, *Introduzione alle arti del bello*, a cura di Francesca Botticchio e Renato Pettoello, Morcelliana, 2020 (Paris 1963).

<sup>40</sup> LEONARD MEYER, *Emotion and Meaning in Music*, University of Chicago Press, 1956.

<sup>41</sup> J.-J. NATTIEZ, *Musicologia generale e semiologia*, cit., p. 85.

sonore udite, perché i suoni non solo sono ciò attraverso cui la musica si esprime, ma anche la sola cosa espressa.<sup>42</sup>

Gli espressionisti, invece, riconoscono l'esistenza di sentimenti rapportabili al mondo esterno, nonostante non neghino la facoltà di rimando interno della musica stessa.

#### **II.1.4. La musica come simbolo**

Complessivamente, la musica può essere classificata come segno. Considerando la prospettiva peirciana, nella quale un significante genera, in potenza, una successione infinita di segni ulteriori, si è visto come il rinvio a “qualcos'altro” sia suscettibile di distinzioni culturali, sociali, linguistiche, e quindi risulti in qualche modo imperfetto. Un processo applicabile a tutti i segni, secondo Eco, è il modo simbolico, che è contemporaneamente produttivo e interpretativo. Egli lo definisce come

un procedimento [...] che produce a livello semantico una nuova funzione segnica, associando ad espressioni già dotate di contenuto codificato nuove porzioni di contenuto.<sup>43</sup>

Decidendo di selezionare determinate caratteristiche di un elemento e rapportandole con uguali proprietà di altri elementi, si produce una particolare interpretazione del contenuto il quale, in ogni caso, può rimanere anche «veicolo di significati letterali»:<sup>44</sup> il modo simbolico non è un processo oggettivo. L'elemento in questione diventa simbolo nel momento in cui la significazione oltrepassa uno spazio semantico letterale per approdare in una «porzione sufficientemente imprecisa di contenuto»<sup>45</sup> che si decide di rapportare con analoghe proprietà di altri enti.

---

<sup>42</sup> EDUARD HANSLICK, *Il bello musicale*, a cura di Leonardo Distaso, Milano, Aesthetica Edizioni, 2020, e-book, cap. VII.

<sup>43</sup> U. ECO, *Semiotica e filosofia del linguaggio*, Torino, Einaudi, 1984, p. 253.

<sup>44</sup> *Ibidem*.

<sup>45</sup> *Ivi*, p. 252.

La musica è, dunque, segno che può diventare simbolo, e uno dei contesti concreti in cui questo avviene è il *leitmotiv*.

## II.2 Il *leitmotiv*

Il *leitmotiv* (o *leitmotif*) è, letteralmente, il motivo conduttore di un'opera, vale a dire un tema proposto più volte (non necessariamente nella stessa forma) sul quale si poggia la costruzione dell'opera stessa. La riproposizione è giustificata dall'esigenza di sottolineare uno specifico elemento, sia esso un personaggio, un'azione, un'idea. Uno stesso contenuto offerto più volte a un fruitore, infatti, lo induce a un collegamento con la situazione precedente nella quale lo stesso contenuto era stato proposto, instaurandone un legame. L'espedito del *leitmotiv* è declinato anche in campo musicale, nasce con il melodramma wagneriano e si evolve nella musica associata alle immagini. Il nome del compositore tedesco è riconosciuto da storici e musicologi come fondamentale per lo sviluppo del *leitmotiv* secondo un'accezione moderna.

### II.2.1 Origini wagneriane e critica di Adorno

«Music cannot think: but she can materialise thoughts»,<sup>46</sup> esprime Wagner, rimarcando la possibilità di una funzione musicale di richiamo alla memoria. Ne *L'anello del Nibelungo*<sup>47</sup> lo stesso compositore se ne avvale e collega le quattro sezioni dell'enorme opera tramite continui richiami tematici a personaggi e situazioni, applicando la concezione teorica di *leitmotiv* che pochi anni prima aveva teorizzato:

A musical motive (Motiv) can produce a definite impression on the Feeling, inciting it

---

<sup>46</sup> RICHARD WAGNER, *Opera and drama*, in *Richard Wagner's Prose Works*, vol. 2, trad. ingl. di William Ashton Ellis. New York, Broude Brothers, 1895, p. 329.

<sup>47</sup> *L'anello del Nibelungo* (*Der Ring des Nibelungen*), opera di Richard Wagner, prima rappresentazione nel 1876.

to a function akin to Thought, only when the emotion uttered in that motive has been definitely conditioned by a definite object, and proclaimed by a definite individual before our very eyes. The omission of these conditionments gets a musical motive before the Feeling in a most indefinite light.<sup>48</sup>

È importante sottolineare il sostantivo “feeling”: come analizzato da Bribitzer-Stull, la funzione di richiamo propria del *leitmotiv* non si applica sempre a elementi concreti (quali per esempio eventi o personaggi), bensì, almeno nelle intenzioni compositive, a emozioni. Non comprendendo questa distinzione si rischia di delineare una situazione

in which the musical ideas function more like stage props than part of a developing musical drama.<sup>49</sup>

Esiste il rischio di una estrema banalizzazione dei temi, visti solamente sotto l’ottica di “funzioni” in un sistema e non come componenti del sistema stesso. La mercificazione del *leitmotiv* porta, secondo Bribitzer-Stull, a definizioni errate da parte di molti critici e a considerazioni errate in partenza. Ne è un esempio Adorno, colpevole di non aver compreso la natura drammatica dei temi musicali e aver fermato il suo giudizio alla «static nature»<sup>50</sup> degli stessi.

Adorno, dal canto suo, indica due difficoltà, una di natura tecnica, l’altra estetica, legate all’esistenza del *leitmotiv* e al relativo uso in contesti cinematografici. Presupposto della sua teoria (sviluppata in collaborazione con Hanns Eisler) è la considerazione del tema musicale come espediente legato a contesti d’uso pratico e riferito a elementi concreti (e ciò rimarca la critica

---

<sup>48</sup> R. WAGNER, *Opera and drama*, cit., p. 329.

<sup>49</sup> M. BRIBITZER-STULL, *Understanding the leitmotif. From Wagner to Hollywood film music*, cit., p. 28.

<sup>50</sup> *Ibidem*.



mossagli da Bribitzer-Stull): Adorno estremizza questa riflessione tanto da asserire che i *leitmotives*

are a practical help to the composer in his task of composition under pressure. He can quote where he otherwise would have to invent.<sup>51</sup>

Tale praticità compositiva entra in conflitto con un fattore tecnico: l'opera enorme di Wagner ben si adatta alla natura del *leitmotiv*, che appare in alcuni passaggi della stessa trovando uno sviluppo completo e definito. Un tema musicale è, infatti, breve e chiaro e, secondo Adorno, ha la possibilità di espandersi e realizzarsi compiutamente solo su una «large musical canvas»<sup>52</sup> come è il ciclo drammatico wagneriano: si sviluppa sotto il segno della continuità. Al contrario, le opere filmiche sono costantemente spezzate (ogni differente scena e inquadratura contribuiscono alla frammentazione dell'unitarietà compositiva): in quest'ottica, nemmeno la musica può avere sufficiente spazio di sviluppo e dunque, per Adorno, non è possibile un consono utilizzo di *leitmotives*.

Una seconda ragione di conflitto tra *leitmotiv* e film ha natura prevalentemente estetica. Adorno fa risalire la creazione dei temi wagneriani a una necessità simbolica: l'intento metafisico per il quale un motivo musicale conduce il pensiero dello spettatore non solo a un carattere, una situazione, un'emozione, ma anche a significati più ampi e profondi (Adorno propone l'esempio per il quale, ne *L'anello del Nibelungo*, con il «Valhalla motif [...] Wagner meant to connote the sphere of sublimity, the cosmic will, and the primal principle»)<sup>53</sup> è determinato dalla natura del dramma e non è possibile traslare lo stesso ragionamento nei confronti della cinematografia, la quale «seeks to depict reality».<sup>54</sup> Il simbolismo, per Adorno, non può quindi essere una

---

<sup>51</sup> T.W. ADORNO, H. EISLER, *Composing for the films*, cit., p. 2.

<sup>52</sup> *Ibidem*.

<sup>53</sup> *Ivi*, p. 3.

<sup>54</sup> *Ibidem*.

caratteristica propria della musica per i film a causa della loro stretta connessione alla realtà. Quest'ultima affermazione, se perfettamente condivisibile all'epoca di Adorno, pare perdere attendibilità nella cinematografia postmoderna, nella quale il problema di raffigurazione della realtà è messo in secondo piano dal dubbio sull'esistenza stessa di essa:<sup>55</sup> l'elemento metafisico del *leitmotiv*, la sua natura simbolica, può in questa prospettiva recuperare credito e avere un valore fondamentale nella musica per film, senza essere necessariamente relegato alla definizione di «musical lackey».<sup>56</sup>

Il rapporto del *leitmotiv* wagneriano tra tema musicale e elemento cui tale tema allude può essere ricondotto al legame significante-significato. Secondo Adorno

Wagner's leitmotifs stand revealed as allegories that come into being when something purely external, something that has fallen out of the framework of a spiritual totality, is appropriated by meanings and made to represent them, a process in which signifiers and signified are interchangeable.<sup>57</sup>

L'intercambiabilità tra significante e significato è determinata dal fatto che «the motif is a sign that transmits a particle of congealed meaning»,<sup>58</sup> e non ci sia arbitrarietà nella relazione tra le due componenti in gioco. In quest'ottica Adorno sottolinea la fissità del collegamento tra i due elementi etichettandola come una «allegorical rigidity»<sup>59</sup> pericolosa per l'interpretazione di un'opera: in tal modo non si permette un flusso libero di pensieri da parte dello spettatore e questa immobilità concettuale del *leitmotiv* wagneriano non può non portare, nell'epoca dell'audiovisivo, che a una incompatibilità con il cinema, come precedentemente descritto. Adorno, dunque,

---

<sup>55</sup> Brian McHale identifica in questo sviluppo il passaggio da una dominante di tipo epistemologico, indirizzata alla decifrazione del mondo nel quale si muovono i personaggi, a una dominante di tipo ontologico, legata all'esistenza stessa di una (o più) realtà (BRIAN MCHALE, *Postmodernist fiction*, London, Routledge, 1987).

<sup>56</sup> T.W. ADORNO, H. EISLER, *Composing for the films*, cit., p. 3.

<sup>57</sup> T.W. ADORNO, *In search of Wagner*, trad. ingl. di Rodney Livingstone, London-New York, Verso Books, 2005 (Frankfurt 1952), p. 35.

<sup>58</sup> Ivi, p. 34.

<sup>59</sup> Ivi, p. 36.

riconduce il ruolo servile dei temi musicali nei film moderni alla natura stessa dei loro ‘antenati’ wagneriani, poiché

The leitmotifs are miniature pictures [...] and it is their inflexibility that sets limits to and even negates the psychological dynamism.<sup>60</sup>

## II.2.2 Motivo, melodia e tema

Allontanandosi dalle origini del fenomeno, è notevole il valore dell’espedito del *leitmotiv* nella musica per film. È bene, prima di analizzarne le peculiarità legate al contesto cinematografico, compiere una distinzione tra termini spesso confusi: motivo, melodia e tema musicali. Il significato è simile e talvolta, usati come sinonimi, si rischia una generalizzazione troppo ampia. La differenza tra melodia e tema si evince trattando non un singolo passaggio musicale, bensì contestualmente l’opera in cui è inserito. La melodia, infatti, è una successione di note considerata nella sua singolarità, al contrario del tema, che abbraccia la totalità di un’opera e si pone anche come strumento per l’analisi della stessa. Come sostiene Renzo Beltrame, «un seguito di note è [...] considerato tema quando lo si pone in rapporto con altre parti della composizione».<sup>61</sup> Bribitzer-Stull dà alla melodia, in virtù della sua indipendenza dal contesto in cui è inserita, un valore universale:

theme communicates the essence of a single work, whereas melody communicates the essence of music itself.<sup>62</sup>

La differenza tra motivo e tema risulta, invece, molto più difficile da definire. Entrambi hanno pertinenza con l’opera in cui sono inseriti e ricorrono più volte nel corso della stessa.

---

<sup>60</sup> Ivi, p. 35.

<sup>61</sup> RENZO BELTRAME, *Sul modo mentale sotteso alla melodia*, in «Methodologia – Pensiero, linguaggio, modelli» ([www.methodologia.it](http://www.methodologia.it)), n. 296, 2015, p. 4.

<sup>62</sup> M. BRIBITZER-STULL, *Understanding the leitmotif. From Wagner to Hollywood film music*, cit., p. 45.

L'estensione non può rappresentare un tratto distintivo certo: il motivo è spesso più breve del tema, ma non sempre, poiché «motives must be musically flexible».<sup>63</sup> In generale, non esistono caratteristiche strutturali universali che possano permettere una classificazione esatta, per questa ragione la distinzione rientra in parametri funzionali, sebbene anch'essi suscettibili di eccezioni e soprattutto di soggettività. Bribitzer-Stull, ad esempio, sostiene che i

Motives [...] are rarely linked with an explicit extra-musical dramatic narrative with the same force or richness one finds in themes.<sup>64</sup>

Pone, dunque, come discriminante la capacità di evocazione di riferimenti esterni: a ben vedere, tale caratteristica contraddistingue il *leitmotiv*, che in quest'ottica coincide con il tema musicale. Il motivo, invece, possiede la peculiarità di essere 'istantanea' di un momento musicale, una sorta di fermo immagine particolarmente intenso e riconoscibile di una totalità sonora.

A motive is one point of fixed musical focus – occupying no more than the psychological “now,” – whereas a theme extends beyond this singularity.<sup>65</sup>

La singolarità in questo caso diventa tratto distintivo tra tema e motivo, ma porta quest'ultimo ad avvicinarsi semanticamente alla melodia, cui differisce tuttavia per riconoscibilità: un motivo spicca in un passaggio musicale, la melodia rimane, invece, inglobata in esso. Naturalmente, a causa dei numerosi tratti in comune, permangono dubbi sulla reale possibilità di distinzione tra le tre categorie. Basti pensare, a titolo di esempio, alle celebri quattro note fischiate dalla protagonista di *Hunger Games*:<sup>66</sup> esse vengono presentate per la prima volta in relazione alla ghiandaia imitatrice, per testare la caratteristica di ripetitrice sonora di quest'ultima, ma ben presto

---

<sup>63</sup> Ivi, p. 51.

<sup>64</sup> Ivi, p. 50.

<sup>65</sup> Ivi, p. 51.

<sup>66</sup> *Hunger Games*, regia di Gary Ross, USA, 2012.

assumono un valore maggiore, alludendo allo spirito di ribellione che fa da sfondo al film. Non è facile definire la natura di quelle quattro note: se è ragionevole definirle in un secondo momento un tema, poiché evocano riferimenti esterni (spirito di rivoluzione, vendetta contro i dominatori), è meno scontata la definizione per la prima volta in cui sono riprodotte. Data, infatti, l'assenza di un tessuto musicale e quindi garantita la preminenza all'orecchio dello spettatore, rimangono dei dubbi se esse siano melodia o motivo.

### II.2.3 Ripetizione, evoluzione e associazione

Soffermandosi sulle caratteristiche del *leitmotiv* associato alla cinematografia, Gorbman afferma che

although music in itself is nonrepresentational, the repeated occurrence of a musical motif in conjunction with representational elements in a film (images, speech) can cause the music to carry representational meaning as well.<sup>67</sup>

Sono in questo contesto citati due elementi fondamentali: la ripetizione e l'associazione. Il primo permette che un determinato tema musicale si innesti nella mente dello spettatore, il secondo che sia chiaro il legame tra musica ed elemento cui si riferisce. La ripetizione può avvenire in una forma semplice, vale a dire tale e quale la prima occorrenza, oppure attraverso variazioni (tonali, strumentali, ritmiche):

composers present thematic statements under varied repetitions by keeping the components of the theme closely related to a central shape or form.<sup>68</sup>

---

<sup>67</sup> C. GORBMAN, *Unheard melodies, narrative film music*, cit., p. 27.

<sup>68</sup> M. BRIBITZER-STULL, *Understanding the leitmotif. From Wagner to Hollywood film music*, cit., p. 36.

I cambiamenti sono generalmente piccoli, effettuati «obbedendo alla regola della semplicità»,<sup>69</sup> poiché un tema, anche se parzialmente celato, deve risultare riconoscibile allo spettatore, in caso contrario perde valore e significato. La ripetizione diventa, in questo modo, evoluzione. Essa può tornare infine al punto di partenza, cioè il tema iniziale, oppure concludere verso altre direzioni.

L'associazione si collega al simbolismo musicale precedentemente discusso, in questo caso il collegamento significante-significato è interno allo schermo e guidato dalle immagini. Bribitzer-Stull allude a una «connection rather than reference»,<sup>70</sup> sottolineando in questo modo un tipo di rimando non diretto ma suggerito e in un certo senso mediato dall'intelletto. Permane, in quest'ottica, un fattore soggettivo (il quale è, come visto, peculiarità del simbolo) fondamentale, poiché contribuisce all'individualità dell'esperienza audiovisiva. La fruizione singolare di un'opera non è una proprietà intrinseca dell'opera stessa, ma è data dalla somma delle possibilità interpretative degli elementi che la compongono. Una conseguenza del ragionamento potrebbe definire la validità di un prodotto audiovisivo a partire dalle caratteristiche appena discusse: non ci si spinge a tanto, ma è utile ribadire che un *leitmotiv* «calls to mind rather than indicates»,<sup>71</sup> cioè mette sul piatto tutti gli elementi necessari al rinvio che, in ultima istanza, è un compito affidato a una soggettiva razionalità. Un sonoro estremamente esplicito rischia di rendere inutile e banale l'esperienza audiovisiva. Come riassume Calabretto,

associare un personaggio a un motivo o a un tema è sempre stato uno strumento efficace per connotare esteticamente protagonisti e situazioni di una vicenda, e nello stesso tempo per organizzare [...] il racconto cinematografico, grazie all'intellegibilità [...] che un tema musicale possiede.<sup>72</sup>

---

<sup>69</sup> R. CALABRETTO, *Lo schermo sonoro. La musica per film*, cit., p. 117.

<sup>70</sup> M. BRIBITZER-STULL, *Understanding the leitmotif. From Wagner to Hollywood film music*, cit., p. 92.

<sup>71</sup> *Ibidem*.

<sup>72</sup> R. CALABRETTO, *Lo schermo sonoro. La musica per film*, cit., p. 103.

#### II.2.4. *Leitmotiv* come espressione culturale

Si è visto come l'appartenenza a una determinata società abbia rilievo nel processo di significazione. Allo stesso modo varia culturalmente il simbolismo del *leitmotiv*. In altri termini, l'estetica di una cultura influenza l'interpretazione di una musica. Come suggerisce Bribitzer-Stull, esiste un rapporto circolare tra esse:

piece-specific associations can grow to become culturally accepted associations, and culturally accepted associations can inform how we understand piece-specific associations.<sup>73</sup>

La musica è un'espressione culturale e, quindi, legata a determinati stilemi stilistici, formali e anche contenutistici. Esistono simboli culturali condivisi che una determinata popolazione associa a specifici significati

La colonna sonora di *Principessa Mononoke*<sup>74</sup> ha una melodia dai caratteri decisamente orientali, la strumentazione, tuttavia, corrisponde a quella della tradizione orchestrale occidentale: una sorta di dualismo, quello tra il carattere mite, quasi meditativo della melodia e la strumentazione più 'pesante' che può rimandare alla dicotomia tra lo "yin" e lo "yang", cioè tra gli opposti che, secondo la tradizione orientale sono in continua tensione e ricercano l'equilibrio finale. Joe Hisaishi, autore della colonna sonora, ha dato forma all'espressione musicale orientale, dotando di un'identità culturale il *leitmotiv* in questione. È importante ricordare, tuttavia, che l'interpretazione di un *leitmotiv* non è guidata esclusivamente dall'estetica culturale: come analizzato in precedenza, la dimensione personale e soggettiva dell'analisi è preponderante, anche in virtù delle molteplici esperienze culturali che una persona compie nel corso della sua vita e che

---

<sup>73</sup> M. B.-STULL, *Understanding the leitmotif. From Wagner to Hollywood film music*, cit., p. 113.

<sup>74</sup> *Principessa Mononoke (Princess Mononoke)*, regia di Hayao Miyazaki, Giappone, 1997.

non la ‘legano’ a una singola cultura. Come sintetizza Bribitzer-Stull, «associations range from the personal to the widely cultural».<sup>75</sup>

### **II.2.5. Un caso particolare: i titoli di testa**

Una declinazione singolare della simbologia musicale è rappresentata dalla musica nei titoli di testa di un film, cioè l'introduzione al film stesso nella quale vengono solitamente citati, oltre al titolo, il cast, i produttori e tutti coloro che hanno lavorato per permetterne la realizzazione. A livello visivo, una svolta è rappresentata da Saul Bass, che concepisce i titoli di testa non solo come delle scritte informative, ma soprattutto come animazioni anticipatrici di alcune dinamiche del film. Nei titoli di testa di *Psycho*,<sup>76</sup> Bass inserisce numerose linee grigie che contrastano, si scontrano, distruggono i nomi che si susseguono, ad anticipare le emozioni che faranno da sfondo al film. Anche la musica può avere funzione simbolica in questo contesto. Proseguendo l'analisi dei titoli di testa di *Psycho*, i celeberrimi archi staccati prefigurano la tensione delle successive scene e in qualche modo anche ritmicamente alludono alle coltellate della scena della doccia. Nei film, tuttavia, il rinvio tra musica nei titoli di testa ed elementi/sensazioni è compreso a posteriori dagli spettatori, poiché all'inizio dello stesso è impossibile conoscerne dinamiche ed evoluzioni. Forse è più ragionevole spostare il ragionamento alle serie tv, delle quali il fruitore è a conoscenza del tono complessivo e può essere in grado, di conseguenza, di collegare alla storia narrata una eventuale simbologia presente nella musica dei titoli di testa. In *Stranger Things*,<sup>77</sup> l'arpeggio presente nei titoli di testa si collega in maniera evidente al contesto anni Ottanta della serie in questione poiché eseguito con una strumentazione tipica del periodo (sintetizzatori stile “vintage”).

---

<sup>75</sup> M. BRIBITZER-STULL, *Understanding the leitmotif. From Wagner to Hollywood film music*, cit., p. 81.

<sup>76</sup> *Psycho*, regia di Alfred Hitchcock, USA, 1960.

<sup>77</sup> *Stranger Things*, regia di Matt Duffer e Ross Duffer, USA, 2016 - in corso.



## CAPITOLO TERZO

### DINAMICHE NARRATIVE DELLA MUSICA PER FILM

Come tutte le arti, anche la musica assume un senso di esistenza compiuto nel momento in cui si trova a contatto diretto con le emozioni umane.

Music as an art has always been an attempt [...] to transform the indolence, dreaminess and dullness of the ear into a matter of concentration, effort and serious work.<sup>1</sup>

La musica ha uno scopo attivo: produrre una non indifferenza in chi la ascolta. La sua applicazione alle immagini, nel caso della musica per film, non si limita tuttavia a una funzione estetica, in quanto ricopre alcuni ruoli narrativi tali da modificare, almeno in parte, la percezione del film da parte dello spettatore.

#### III.1. Temporalizzazione dell'immagine

Tale concetto è legato alla percezione del tempo di una determinata inquadratura da parte dello spettatore. È importante distinguere, in questo caso, la componente visiva da quella sonora,

---

<sup>1</sup> T.W. ADORNO, H. EISLER, *Composing for the films*, cit., p. 14.

a causa delle diverse proprietà che possiedono e che definiscono attività percettive differenti per il fruitore.

Una scena di un film muto in cui sono raffigurate, in più inquadrature, alcune persone in primo piano descrive una staticità pressoché totale. L'inserimento del sonoro, sia esso diegetico o extradiegetico, fornisce una «temporal animation of the image»,<sup>2</sup> la colloca cioè una dimensione dinamica. Parallelamente, il sonoro (in questo caso soprattutto diegetico) contribuisce alla linearizzazione temporale della stessa, dotando le immagini di un senso di successione che permette di definire inequivocabilmente che una determinata inquadratura venga dopo un'altra. Infine, Chion individua una terza conseguenza dell'inserimento del sonoro in una successione di inquadrature: l'orientamento. Una delle più importanti differenze tra immagine e suono è la direzionalità, la caratteristica per la quale un suono necessariamente possiede un verso, una direzione di fruizione, al contrario dell'immagine:

aural phenomena are much more characteristically vectorized in time, with an irreversible beginning, middle, and end, than are visual phenomena.<sup>3</sup>

Questa peculiarità comporta un costante moto di attesa, una sorta di aspettativa per la prosecuzione della direzione intrapresa; lo spettatore diventa, quindi, consapevole dell'esistenza di una temporalità dietro le immagini, che ne determina linearità e orientamento.

A seconda di alcune caratteristiche proprie di immagine e suono, inoltre, si verificano contrazioni e dilatazioni nella percezione della temporalità di una scena. A livello visivo, è innanzitutto determinante la 'densità' dell'immagine stessa, poiché

richer stimuli (i.e., with a high amount of information) lead to the perception that a

---

<sup>2</sup> M. CHION, *Audio-vision, Sound on screen*, cit., p. 13.

<sup>3</sup> Ivi, p. 19.

greater number of events occur in a given interval.<sup>4</sup>

Quindi più ‘informazioni’ (eventi, personaggi) sono presenti in una scena, più lo spettatore è portato a percepire in maniera dilatata la sua temporalità. In secondo luogo, l’immagine deve potersi prestare alla temporalizzazione, e ciò può avvenire solo in presenza di quelli che Chion chiama “microritmi” interni, cioè

rapid movements on the image's surface caused by things such as curls of smoke, rain, snowflakes, undulations of the rippled surface of a lake, dunes, and so forth [...]. These phenomena create rapid and fluid rhythmic values, instilling a vibrating, trembling temporality in the image itself.<sup>5</sup>

Dal punto di vista del suono, esso può produrre, affiancato a una scena visiva, diversi gradi di temporalizzazione a seconda della sua natura. Chion distingue quattro caratteristiche:<sup>6</sup> la prevedibilità di sviluppo, la lunghezza, il tempo e l’altezza. Variando i valori di ogni parametro si ottiene una modifica della percezione della scena da parte dello spettatore. Data una certa sequenza di immagini, l’applicazione di un suono regolare per tutta la sua durata comporta poca animazione temporale della scena, al contrario, un suono ritmicamente imprevedibile causa uno stato di continua allerta nello spettatore: ciò influisce sulla percezione della temporalità delle immagini. Un ragionamento simile concerne la lunghezza del suono, in quanto una nota lunga e sostenuta contribuisce in maniera minore alla stimolazione percettiva rispetto alla sua frammentazione in piccole parti (come, ad esempio, nel caso del tremolo di arco). Il tempo di un suono, cioè la sua velocità, non influisce direttamente sulla temporalità; piuttosto, è la sua variazione a essere

---

<sup>4</sup> ALESSANDRO ANSANI, MARCO MARINI, LUCA MALLIA, ISABELLA POGGI, *Music and Time Perception in Audiovisuals: Arousing Soundtracks Lead to Time Overestimation No Matter Their Emotional Valence*, in «Multimodal Technologies and Interaction», n. 5 (68), 2021, p. 4, (<https://doi.org/10.3390/mti5110068>).

<sup>5</sup> M. CHION, *Audio-vision, Sound on screen*, cit., p. 16.

<sup>6</sup> Ivi, pp. 14-15.

determinante: un'accelerazione rapida di un brano, ad esempio, cattura lo spettatore, inducendolo a percepire una contrazione temporale. Per definire, infine, in che modo l'altezza di un suono sia rilevante nella temporalizzazione dell'immagine, è sufficiente immaginare il classico passaggio dei film horror, in cui come accompagnamento musicale vengono utilizzati strumenti nelle frequenze più alte: essi mantengono desta l'attenzione dello spettatore, influenzandone la percezione del tempo delle immagini.

### III.2. Predicibilità e incongruenze audiovisive

Una celebre scena di *Good Morning, Vietnam*<sup>7</sup> rappresenta gli orrori e la tragedia della guerra del Vietnam mentre, in sottofondo, è riprodotto il brano *What a Wonderful World* di Louis Armstrong: una canzone di pace, tranquillità, sia dal punto di vista contenutistico (vengono esaltate le bellezze che ci circondano) che melodico (tramite un ritmo lento dallo stile pop-jazz), e che viene percepita come contrastante rispetto a ciò che le immagini mostrano.

Questo fenomeno di incongruenza audiovisiva tra ciò che uno spettatore vede e ciò che, contemporaneamente, sente, rappresenta un allontanamento dalle convenzioni della teoria classica della musica per film, secondo la quale

film music should remain [...] “invisible” and subordinated to narrative action, and in this way, film music’s role has been constrained to be that of an unnoticed emotive manipulator.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> *Good Morning, Vietnam*, regia di Barry Levinson, USA, 1987.

<sup>8</sup> STEVEN WILLEMSSEN, MIKLÓS KISS, *Unsettling Melodies: A Cognitive Approach to Incongruent Film Music*, in «Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies», 7(1), 2013, p. 171.

In quest'ottica, è data preminenza alla narrazione condotta dalle immagini sullo schermo, mentre la musica assume la funzione di accentuarne i caratteri, senza alcun intento contrappuntistico. Tale concezione rappresenta, a grandi linee, una regola non scritta dei compositori per il cinema e anche dal punto di vista teorico alcuni studiosi sono inclini a prediligere la congruenza audiovisiva come indicazione compositiva. Gorbman afferma, ad esempio:

Music [...] anchors the image in meaning, throws a net around the floating visual signifier, assures the viewer of a safely channeled signified.<sup>9</sup>

Una musica percepita come contraria a una scena, secondo quello che suggerisce la tradizione compositiva, comporta l'esaltazione dell'artificiosità del film nelle sue componenti e dinamiche costruttive. Vi è un rovesciamento di obiettivi: un'incongruenza audiovisiva è inserita per provocare una reazione allo spettatore, dovuta all'allontanamento dalle convenzioni e da ciò che egli si aspetterebbe normalmente. A ben vedere, non ci si discosta molto dal cosiddetto "montaggio delle attrazioni" di Èjzenštejn, formulato negli anni Venti del Novecento, per il quale l'obiettivo fondamentale del cinema è attirare lo spettatore (tramite il montaggio e il sonoro) al fine di provocarne una riflessione. L'incongruenza audiovisiva in questa sede intesa non è, tuttavia, base fondante dell'intera opera, come nel caso di Èjzenštejn, bensì limitata ad alcuni punti: probabilmente il suo inserimento mirato e limitato ne aumenta l'efficacia.

Una prima domanda correlata riguarda il livello d'analisi in cui l'incongruenza si presenta. Potrebbe essere implicata in uno stadio strutturale, nel quale componente visiva e componente sonora vengono concepite come elementi inizialmente separati e indipendenti. David Ireland sostiene che tale visione

---

<sup>9</sup> C. GORBMAN, *Unheard melodies, narrative film music*, cit., p. 58.

emphasizes the component parts of the audiovisual relationship rather than holistic, subjective judgments about the nature of that relationship.<sup>10</sup>

Contemporaneamente, un'analisi a partire da un livello semantico offrirebbe una visione generale della scena, non più concepita come somma di componenti portatrici di significato proprio ma come prodotto delle loro interazioni. Parallelamente, tale punto di vista può essere esteso alla totalità del film: l'incongruenza audiovisiva assume, in questa circostanza, un senso globale, una sorta di impronta dell'autore nell'opera. La distinzione tra questi livelli di analisi è una conseguenza di ciò che Ireland chiama «lack of shared properties»<sup>11</sup> tra immagine e suono: uno spettatore etichetta come incongruente una scena in cui tra l'elemento visivo e l'elemento sonoro mancano fattori comuni e condivisi; tuttavia, l'impossibilità di quantificare queste proprietà non permette di stabilire il livello dal quale analizzare il fenomeno.

Steven Willemsen e Miklòs Kiss offrono uno spunto di indagine a partire da una prospettiva cognitiva. L'uomo è, per natura, portato alla percezione separata e preconsua degli stimoli di un contenuto audiovisivo (sonoro e visivo, in quest'ottica, sono elementi assimilati separatamente dai sensi); nella vita quotidiana, tuttavia, egli ha esperienza di una realtà sincronica, nella quale «anything we hear must somehow be part of the same situation we can also see».<sup>12</sup> Questo principio di economia è trasmesso anche nella percezione di un contenuto audiovisivo, nel quale lo spettatore, da un livello preconsuo di separazione delle fonti sonore e visive, è portato a considerare come elemento unico e unitario ciò che 'esce' dallo schermo. Questa concezione spiegherebbe, inoltre, la predisposizione a un'inconsapevole giustificazione della musica alle immagini sullo schermo. Come riassumono Willemsen e Kiss,

---

<sup>10</sup> DAVID IRELAND, *Great expectations? The Changing Role of Audiovisual Incongruence in Contemporary Multimedia*, in «Music and the Moving Image», 10 (3), 2017, p. 21.

<sup>11</sup> *Ibidem*.

<sup>12</sup> S. WILLEMSSEN, M. KISS, *Unsettling Melodies: A Cognitive Approach to Incongruent Film Music*, cit., p. 175.

With film music we favour congruence, as an inclination towards seamless connection being our basic perceptual disposition.<sup>13</sup>

La congruenza, dunque, è una disposizione cognitiva dell'essere umano. Egli interpreta in cerca di corrispondenza, 'limando' le contraddizioni che le musiche in alcune scene implicano.

Ritornando all'esempio iniziale di *Good Morning Vietnam*, non è semplice definire l'obiettivo dell'incongruenza. In generale, Ireland individua due finalità per le quali una musica viene inserita in un contesto di immagini a lei estraneo: l'ironia e l'impronta d'autore. La prima rappresenta contemporaneamente una conseguenza e una modalità di procedimento, possiede numerose sfumature di forza e, soprattutto, può essere delineata come una generalizzazione di emozioni più specifiche. Come analizzato da Willemsen e Kiss, infatti, etichettare un'incongruenza sotto il profilo della pura ironia è, a volte, riduttivo:

“irony” may sometimes be hardly sufficient to fully cover the complex emotional impact of the audio-visual collision.<sup>14</sup>

Certamente l'utilizzo di un brano come *What a wonderful world* 'stacca' lo spettatore dal contesto della guerra evidenziato nel film e ne permette un'interpretazione differente: egli non è più 'immerso' nelle immagini, non si lascia trascinare dal loro corso, ma può riflettere sul motivo dell'incongruenza, trovandone ragione ironica. Non è semplice, tuttavia, etichettare secondo questa motivazione una scelta stilistica che, comunque, tratta argomenti impegnativi e profondi quali guerre e persecuzioni. Ciò che può sembrare ironico per qualcuno può, per altri, apparire

---

<sup>13</sup> Ivi, p. 176.

<sup>14</sup> Ivi, p. 173.

cinico e di cattivo gusto. Ecco che, come affermano Willemsen e Kiss, in casi come questo è meglio trattare dell'ironia da un punto di vista propriamente linguistico:

the sense of irony is not primarily triggered by incongruent musical emotions, but mostly as a result of noticed lexical ambiguities – like indefinite pronouns in the songs' title or a lyrical shift of meaning, for example from figurative to literal.<sup>15</sup>

In quest'ottica, il titolo *What a Wonderful World* diventa una palese ironia sul mondo, tutt'altro che “bellissimo”, che le immagini rappresentano, determinando in questo modo un chiarimento sul significato che il regista vuole trasmettere tramite questa incongruenza audiovisiva.

Un secondo obiettivo identificato da Ireland nella sua analisi del fenomeno in oggetto è la cosiddetta “impronta” di un autore. Ogni regista, nel corso della carriera, tenta di segnare i suoi prodotti con un marchio stilistico tale da potersi distinguere nel panorama cinematografico; le numerose peculiarità che uno spettatore riesce a identificare in un film e a collegare a un determinato autore altro non sono che il punto d'approdo della carriera di un regista. Alcuni tra i più grandi nomi del grande (e piccolo) schermo hanno, tra le proprie caratteristiche, la predilezione per l'incongruenza audiovisiva, non solamente utilizzata secondo un'ottica ironica o volta al ragionamento, ma anche come vero e proprio marchio di fabbrica del loro prodotto cinematografico. Tarantino è uno di essi: a titolo di esempio basti pensare ai film *Le Iene*,<sup>16</sup> *Django*

---

<sup>15</sup> *Ibidem*.

<sup>16</sup> *Le Iene (Reservoir Dogs)*, regia di Quentin Tarantino, USA, 1992. In questo film è presente uno dei più celebri esempi di incongruenza musicale. La scena rappresenta una tortura a un uomo legato a una sedia, al quale viene tagliato l'orecchio destro mentre, in sottofondo, una radio riproduce il brano country-rock *Stuck In The Middle With You* degli Stealers Wheel. La netta contrapposizione tra immagini e suono è giustificata diegeticamente: lo spettatore non subisce uno shock poiché riconosce la sorgente del sonoro (la radio) e ne attenua in questo modo l'incongruenza.



*Unchained*,<sup>17</sup> o *The Hateful Eight*,<sup>18</sup> o nei quali vi è un uso massiccio di incongruenze audiovisive.

Un ulteriore regista che ne fa un «marker of authorial style»<sup>19</sup> è Vince Gilligan: alcuni passaggi in *Breaking Bad*<sup>20</sup> esemplificano quanto appena discusso.

Sia che si consideri l'incongruenza audiovisiva un fenomeno volto all'ironia, sia che la si etichetti come caratteristica propria dell'autore, un effetto comune a tutti i casi di contraddizione tra suono e immagine è la memorabilità. Come sottolineato da Ireland, essa è il risultato di una somma di due fattori, vale a dire della violazione delle aspettative dello spettatore (già precedentemente accennata) e di una codificazione indipendente delle informazioni sonore e visive di un prodotto audiovisivo. Quest'ultimo processo è confermato anche da Marilyn Boltz, la quale sostiene che

the structural dimensions specifying the mood of the music conflict with those associated with the visual action, so that attending is misguided toward irrelevant information.<sup>21</sup>

---

<sup>17</sup> *Django Unchained*, regia di Quentin Tarantino, USA, 2012. In numerosi episodi sono riprodotti brani rap stilisticamente distanti dalle immagini western sullo schermo. Non manca, anche in questo caso, una motivazione di fondo: il genere rap nasce come portavoce delle dinamiche sociali della popolazione afroamericana e delle condizioni difficili cui, nel corso della storia, si è trovata ad affrontare, e si avvicina, in questo senso, alla storia di schiavismo e di lotta contro la dominazione narrata nel film.

<sup>18</sup> *The Hateful Eight*, regia di Quentin Tarantino, USA, 2015. Come descritto anche da Ireland (D. IRELAND, *Great expectations? The Changing Role of Audiovisual Incongruence in Contemporary Multimedia*, cit., p. 27), ci sono solo due brani extradiegetici in tutto il film: la colonna sonora di Ennio Morricone e una canzone *Now You're All Alone* di David Hess. Quest'ultima è utilizzata come sfondo sonoro per una scena di omicidio in mezzo alla neve, e se ne contrappone totalmente in termini espressivi. È un ulteriore esempio di incongruenza audiovisiva nel cinema di Tarantino, che, come sottolineato da Ireland, spesso utilizza canzoni popolari talvolta per evidenziare, talvolta per contrappuntare, le immagini sullo schermo.

<sup>19</sup> D. IRELAND, *Great expectations? The Changing Role of Audiovisual Incongruence in Contemporary Multimedia*, cit., p. 27.

<sup>20</sup> *Breaking Bad*, regia di Vince Gilligan, USA, 2008-2013. Come Tarantino, anche Gilligan usa numerose canzoni popolari nella serie TV. Nel quinto episodio della seconda stagione il brano *The Peanut Vendor* di Stan Kenton & His Orchestra fa da sfondo a un *time-lapse* raffigurante scene di spaccio della metanfetamina appena prodotta dal protagonista. Lo stile ritmico e dai toni allegri della canzone contrasta con l'azione illegale rappresentata. Emerge, in questo caso, un effetto ironico-linguistico dovuto anche al titolo del brano (letteralmente significa "il venditore di noccioline" e il nesso ironico è quindi palese).

<sup>21</sup> MARILYN G. BOLTZ, *The cognitive processing of film and musical soundtracks*, in «Memory and Cognition», 32 (7), 2004, p. 1202.

L'ipotesi di una codificazione indipendente non determina con esattezza la sua collocazione a livello cognitivo: potrebbe agire secondo il principio di economia precedentemente descritto, facendo percepire allo spettatore un prodotto unitario, non è da escludere, tuttavia, una sua posizione a un livello conscio, per il quale si è consapevoli della non unitarietà del prodotto audiovisivo.

Ragionando secondo quest'ultima ipotesi, Willemsen e Kiss ritengono che non ci sia parità di forze tra audio e immagine in un contrasto audiovisivo. Dal loro punto di vista, la musica esercita una forte influenza sulla scena in virtù della costanza del suo significato emotivo, elemento molto più instabile nel caso delle immagini:

it is always the music that exerts a great deal of influence over the emotional qualities of an image, whereas the visual content is hardly able to alter the emotional affect in the music. Music's emotive meaning is thus constant; that of the visual track is relatively unstable and changeable.<sup>22</sup>

Se una musica e la scena cui essa è associata sono portatrici di un significato emotivo sovrapponibile (si dia il caso di una sequenza di un inseguimento tra auto con, in sottofondo, una musica dal ritmo sostenuto e adrenalinico) esse collaborano e lo amplificano. Se, al contrario, esse esprimono impressioni contrastanti, la sfera semantica dell'immagine è trascinata verso quella della musica: lo spettatore interpreta ciò che vede sullo schermo alla luce di ciò che sente. Questo accade, tuttavia, solo nel caso di

a slight discrepancy, or perhaps an emotionally "neutral" image accompanied by music that is expressive of some emotion.<sup>23</sup>

---

<sup>22</sup> S. WILLEMSSEN, M. KISS, *Unsettling Melodies: A Cognitive Approach to Incongruent Film Music*, cit., p. 177.

<sup>23</sup> *Ibidem*.

Una differenza semantico/emotiva leggera comporta il processo appena descritto. Nel caso di una divergenza molto più accentuata, quale, per esempio, quella presente in *Good Morning Vietnam*, il rapporto viene invertito: prevale il significato dell'immagine e la musica è relegata a un ruolo marginale. Il motivo è prettamente legato all'interesse narrativo: lo spettatore ripone la concentrazione al significato della componente narrativamente più importante in quel momento e, poiché la storia di un film procede tramite il susseguirsi di immagini, in caso di forte incongruenza audiovisiva si pone attenzione al significato dell'elemento visivo, piuttosto che del sonoro. Non per caso, infatti, sono sempre immagini narrativamente potenti a essere accompagnate da musica incongruente: scene essenziali del film, nelle quali il contenuto mostrato ha un peso specifico notevole tale da trarre semanticamente a sé il sonoro divergente.

Tale processo avviene nella piena consapevolezza, da parte dello spettatore, di una divergenza contenutistica tra le componenti audiovisive e di una necessità narrativa di gerarchizzazione. Alla luce di ciò, una ridefinizione della teoria della codificazione indipendente di informazioni sonore e visive concepirebbe, a un livello cognitivo conscio, un'unitarietà nella percezione di un prodotto audiovisivo congruente o con una divergenza pressoché minima, al contrario, accetterebbe, nel caso di un'incongruenza importante, l'ipotesi di una codificazione indipendente consapevole e percepibile da parte dello spettatore, e un suo successivo atto di gerarchizzazione. Complessivamente, un'incongruenza audiovisiva determina più risposte emotive e fornisce allo spettatore, che percepisce transmodalmente, informazioni incerte. Come sottolineano Willemsen e Kiss,

The role of incongruent music is therefore one of a deliberate disturber of unambiguous meaning making and a clear-cut judgement.<sup>24</sup>

---

<sup>24</sup> Ivi, p. 180.

Lo spettatore è spinto, di conseguenza, a scegliere la fonte cui prestare maggiormente attenzione al contenuto: per un fine narrativo, viene data priorità alle informazioni visive. Discostandosene, la musica fa avvicinare a esse. La prospettiva cognitiva, dunque, assegna alla musica un ruolo di gregario, in quanto contribuisce in maniera significativa al rafforzamento del potere dell'immagine.

Il concetto di predicibilità audiovisiva è strettamente legato al fenomeno dell'incongruenza: spesso si definisce come discordante qualcosa che esula dalle previsioni. David Huron evidenzia due tipi di reazione positiva a uno stimolo musicale, vale a dire l'effetto predittivo e la valenza contrastiva. Il primo si verifica quando la forte predicibilità di un evento audiovisivo comporta un maggior piacere della fruizione del prodotto, a causa della conferma, da parte del risultato, delle aspettative. La predicibilità può essere relativa alla struttura del prodotto (quali forme ed evoluzioni assume l'audiovisivo in una determinata scena) e alla sua dinamica. Esse, in quest'ottica, appaiono familiari allo spettatore, in quanto legate a ripetitività e a convenzionalità. Come sottolinea Huron,

Beauty and ugliness are products of minds. To the extent that minds are changeable, it is sometimes possible to transform the ugly into the beautiful (and vice versa). The preeminent mechanism for changing minds is learning. Veridical familiarity helps listeners “learn” to enjoy musical works they may otherwise find peculiar or unsatisfying.<sup>25</sup>

La convenzionalità, dunque, influisce in due modi nella fruizione di un prodotto audiovisivo: ne permette una predicibilità maggiore e, di conseguenza, una conferma delle ipotesi di sviluppo, e incide sul giudizio estetico, a causa del legame di familiarità tra prodotto e spettatore che essa rafforza.

---

<sup>25</sup> DAVID HURON, *Sweet Anticipation. Music and the psychology of expectation*, Massachusetts Institute of Technology, 2006, p. 241.

La valenza contrastiva si verifica «when a positive response follows a negative response»:<sup>26</sup> si tratta di una reazione anche in questo caso positiva ma non immediata. Si inserisce in questo contesto il concetto di “sorpresa” che, nonostante sia un elemento biologicamente negativo, come asserisce Huron, cognitivamente attiva un processo di reazione positiva. È esattamente ciò che accade nell’ incongruenza audiovisiva: lo spettatore non riceve uno stimolo convenzionale, e perciò prevedibile, ma ne percepisce tuttavia una reazione favorevole, poiché

Surprise acts as an emotional amplifier, and we sometimes intentionally use this amplifier to boost positive emotions.<sup>27</sup>

Un ulteriore spunto offerto da Huron individua cinque differenti sistemi cognitivi di risposta emotiva nei confronti di un dato stimolo. Secondo questa teoria,

the emotions evoked by expectation involve five functionally distinct physiological systems: imagination, tension, prediction, reaction, and appraisal. Each of these systems can evoke responses independently.<sup>28</sup>

Tali sistemi di risposta emotiva possono essere antecedenti allo stimolo (nel caso dell’immaginazione, della tensione e della predizione), o successivi (reazione e valutazione), e possono offrire reazioni differenti, positive e negative: la combinazione di esse forma la risposta emotiva generale. Come sottolinea Ireland, il sistema delineato da Huron

recognizes the role of culture and prior experience in shaping such expectations, a quality particularly pertinent for application to aesthetic objects such as film and music.<sup>29</sup>

---

<sup>26</sup> Ivi, p. 39.

<sup>27</sup> *Ibidem*.

<sup>28</sup> Ivi, p. 7.

<sup>29</sup> D. IRELAND, *Great expectations? The Changing Role of Audiovisual Incongruence in Contemporary Multimedia*, cit., p. 23.

Riconoscendo, infatti, alla risposta formulata dallo spettatore tre fasi antecedenti allo stimolo, se ne implica una relazione con le esperienze pregresse e con la sua individualità. Anche in questo senso l'audiovisione è un'esperienza completa.

### III.3. Transizioni temporali

Con tale espressione ci si riferisce al passaggio da una scena all'altra di un film in cui trascorre un determinato arco di tempo. Spesso sono presenti dei 'salti' temporali tra le immagini: la musica si inserisce in questo contesto, fornendo informazioni ulteriori per lo spettatore. David Neumeyer indica due modi con cui il suono si inserisce nelle transizioni temporali: i *sound bridges* e gli *hard cut*. I secondi sono più semplici da distinguere, poiché definiscono un vero e proprio passaggio spazio-temporale in maniera analoga alla chiusura di un capitolo e l'inizio di uno nuovo. In questo caso, immagine e sonoro sono 'tagliati' nello stesso momento al termine di una scena: si definisce una netta contrapposizione con la successiva scena. I *sound bridges*, al contrario, non delineano una separazione tra due sequenze, bensì ne permettono una transizione graduale. Una funzione dei *sound bridges* è l'anticipo di un suono nei confronti di una successiva scena, come, ad esempio, avviene in *Interstellar*:<sup>30</sup> il protagonista si appresta a intraprendere una missione interplanetaria dalla durata indefinita e, mentre sullo schermo si vedono i suoi strazianti saluti ai figli, lo spettatore sente la voce che annuncia il *countdown* per il lancio, anticipando la scena effettiva di qualche decina di secondi. Questo effetto è, probabilmente, più frequente rispetto a un'ulteriore funzione propria del *sound bridge*, che consente di protrarre il sonoro proprio di una scena anche in quella successiva. Questa funzione

---

<sup>30</sup> *Interstellar*, regia di Christopher Nolan, USA, 2014.

seems to force us to retain the old scene even as the new scene appears, creating a sense of nostalgia for the “lost” scene.<sup>31</sup>

Se ne ha un esempio nell’ultima scena del già citato *Interstellar*: mentre la figlia del protagonista, dal letto d’ospedale, esorta il padre a compiere un nuovo viaggio spaziale per salvare la compagna di missione sperduta in qualche remoto pianeta dell’universo, lo spettatore ne vede già lo svolgersi sullo schermo. Il sonoro, dunque, può essere in anticipo o ritardo rispetto alla comparsa di una scena.

Un’ultima funzione che può offrire il *sound bridge* è quella di collegamento tra scene identiche ma temporalmente distanti. Uno degli esempi più noti è rappresentato dalla scena del pianoforte in *Quarto Potere*:<sup>32</sup> il protagonista assiste all’esecuzione di un brano suonato e cantato dalla sua amata e, nella continuità della musica, la scena cambia mostrando allo spettatore la medesima azione in un contesto temporale differente.

#### **III.4. Convergenze tra suono e immagine**

La sincronia è un fenomeno audiovisivo che può coinvolgere tutte le categorie del sonoro (la musica, i dialoghi e i rumori di scena) in relazione alle immagini cui sono associate. Secondo la definizione di Chion,

A point of synchronization, or synch point, is a salient moment of an audiovisual sequence during which a sound event and a visual event meet in synchrony. It is a point where the effect of synchresis is particularly prominent.<sup>33</sup>

---

<sup>31</sup> JAMES BUHLER, DAVID NEUMEYER, ROB DEEMER, *Hearing the movies, Music and Sound in Film History*, New York, Oxford University Press, 2010, p. 94.

<sup>32</sup> *Quarto Potere (Citizen Kane)*, regia di Orson Welles, USA, 1941.

<sup>33</sup> M. CHION, *Audio-vision, Sound on screen*, cit., p. 58.

Si tratta, dunque, di una dimensione verticale dell'audiovisivo, in cui audio e immagine convergono e lo spettatore avverte come sincrone. È un fenomeno riscontrabile, banalmente, nei dialoghi dei personaggi di un film, nei quali labiale e voce coincidono, e nei rumori di scena relativi agli eventi che lo spettatore vede sullo schermo. Nel caso della musica, invece, si tratta di un evento meno frequente: sebbene questa segua spesso l'andamento emotivo della scena, possiede un suo corso e sviluppo; accade talvolta che un determinato punto della musica converga con un episodio raccontato visivamente e che, dunque, venga avvertito come sincronico a esso. La tecnica del *mickey mousing*, utilizzata spesso nei cartoni animati, è l'adozione del principio di sincronia tra musica e immagine come unico principio compositivo: esso permette la creazione di un solido realismo audiovisivo. È un fenomeno molto diffuso anche nella musica per *trailer*, nella quale ai numerosi tagli tra immagini sono associati attacchi musicali.

Chion individua una certa potenza della sincronia audiovisiva nelle scene dotate di flessibilità temporale: la convergenza sonora e visiva serve come àncora, una sorta di riferimento stabile sia per lo spettatore che per lo sviluppo della scena. Come sottolinea Chion, esistono sequenze visive che si prestano più di altre alla sincronia con il sonoro:

though it may have succeeded in entering into a few realist films, note that it shows up most insistently in action and combat sequences.<sup>34</sup>

Le scene di combattimento e di azione, infatti, sono più suscettibili di variazioni temporali (talvolta vengono rallentate o accelerate) proprio in virtù dei numerosi punti di sincronia audiovisiva presenti (esplosioni, sibili...) che ne permettono una stabilità di sviluppo. Non ci si riferisce alla flessibilità, ma piuttosto alla deformazione temporale nel caso del cinema muto che,

---

<sup>34</sup> Ivi, p. 62.



privo di riferimenti sincronici, non possiede elementi stabili di convergenza audiovisiva: il tempo, in questo modo, può dilatarsi o comprimersi.

La definizione di sincronia audiovisiva di Chion introduce anche il concetto di “sincesi”, vale a dire

the spontaneous and irresistible weld produced between a particular auditory phenomenon and visual phenomenon when they occur at the same time. This join results independently of any rational logic.<sup>35</sup>

La sincesi audiovisiva non è naturale e automatica, dal momento che alcune immagini si prestano di più a determinati suoni che ad altri. Il *sound design* è la branca musicale che si occupa di questo: associare il suono più appropriato per determinati contesti è fondamentale per infondere nello spettatore la fiducia nei confronti dell’audiovisivo. Una fiducia nei confronti di un fenomeno ritenuto estremamente comune al giorno d’oggi solo a causa dell’abitudine a esso. Si tratta, tuttavia, di una conquista: nell’epoca del cinema muto la sincronia tra immagine e sonoro era ritenuta impensabile.

Complessivamente, il fenomeno analizzato è fondamentale nel panorama audiovisivo per l’empatia che provoca tra spettatore e prodotto cinematografico, nonché per una gerarchizzazione implicita nel suo utilizzo. Infatti

synchronization is a means of enabling clarity: [...] as a general rule, characters and objects with narrative significance (whether at the local or global level) are synchronized.<sup>36</sup>

---

<sup>35</sup> Ivi, p. 63.

<sup>36</sup> J. BUHLER, D. NEUMEYER, R. DEEMER, *Hearing the movies, Music and Sound in Film History*, cit., p. 98.

## CAPITOLO QUARTO

### I CONTRIBUTI NARRATIVI DEL SONORO IN *DUNKIRK*

#### IV.1. Struttura generale

Il film *Dunkirk* di Christopher Nolan, che ripercorre le vicende svoltesi tra la fine di maggio e l'inizio di giugno 1940 sulla costa settentrionale della Francia, è costruito su tre livelli spazio-temporali. In uno stesso tempo del racconto, vengono mostrati una settimana sulla spiaggia di Dunkerque, dalla quale 400000 soldati inglesi e francesi devono fuggire nel più breve tempo possibile, poiché hanno alle spalle il nemico tedesco; un giorno sul mare, in cui diverse imbarcazioni civili provenienti dalle coste inglesi navigano verso Dunkerque, per aiutare nel salvataggio dei militari; un'ora nel cielo, dove gli Spitfire inglesi si scontrano con aerei nemici con lo scopo di proteggere l'evacuazione della spiaggia sottostante. Le tre vicende sono presentate tramite una struttura 'a incastro' che disorienta lo spettatore: egli assiste a continui salti e sovrapposizioni temporali tra le vicende che convergono nella sezione conclusiva del film. Tale assetto è una costante nella filmografia di Nolan, in alcune pellicole maggiormente accentuata e

posta alla base del racconto stesso (*Memento*,<sup>1</sup> *The Prestige*,<sup>2</sup> *Inception*,<sup>3</sup> *Tenet*<sup>4</sup>), in altre meno presente (*The Dark Knight Trilogy*,<sup>5</sup> *Interstellar*).

## IV.2. Analisi sonora delle sequenze

In questo contesto, una sorta di ‘puzzle’ filmico, il sonoro (la musica è a firma di Hans Zimmer, all’ennesima collaborazione con Nolan) riveste un ruolo narrativo fondamentale: sottolinea e implementa i significati delle immagini, collocandosi tuttavia in una prospettiva più funzionale al prodotto audiovisivo. Come si discuterà nell’ultimo paragrafo, infatti, la musica per film sta progressivamente modificando il proprio rapporto con le immagini, contribuendo a definire un prodotto audiovisivo differente rispetto al passato.

### IV.2.1. Conto alla rovescia

Nolan spesso costruisce l’impalcatura dei suoi film a partire dalla dimensione temporale e dal rapporto che l’uomo intrattiene con essa. In *Memento* e in *Inception* viene manovrata tanto da disorientare lo spettatore nella sua percezione, in *Interstellar* e nello stesso *Dunkirk* il regista propone invece una sorta di sfida contro di essa.

*Dunkirk* è, infatti, similmente a *Inception*, la storia di una intensa corsa contro il tempo: gli eserciti inglese e francese devono essere evacuati dalla spiaggia prima dell’arrivo delle truppe tedesche. Lo spettatore ne viene reso partecipe grazie a un espediente sonoro semplice ma potente: il ticchettio regolare. Esso svolge una duplice funzione narrativa, in quanto influisce nella

---

<sup>1</sup> *Memento*, regia di Christopher Nolan, USA, 2000.

<sup>2</sup> *The Prestige*, regia di Christopher Nolan, USA, 2006.

<sup>3</sup> *Inception*, regia di Christopher Nolan, USA, 2010.

<sup>4</sup> *Tenet*, regia di Christopher Nolan, USA, 2020.

<sup>5</sup> *The Dark Knight Trilogy* (*Batman Begins* – 2005, *The Dark Knight* – 2008, *The Dark Knight Rises* – 2012), regia di Christopher Nolan, USA.

temporalizzazione dell'immagine e rimanda (agendo dunque come simbolo) allo scorrere del tempo. Se ne ha un esempio già nella prima sequenza del film: il giovane soldato, protagonista della storia, giunge alla spiaggia e assiste ai primi tentativi di evacuazione. In sottofondo, un incessante ticchettio, a volte a basse frequenze, altre volte ben chiaro e udibile, crea una prevedibilità dello svolgimento sonoro che implica una scarsa temporalizzazione dell'immagine. Parallelamente, a causa dell'ostinato suo ripetersi, esso pone lo spettatore in una situazione di costante allarme, poiché riconduce implicitamente allo scorrere dei minuti e delle ore.

Probabilmente, un esempio ancora più evidente è offerto dal già citato *Interstellar*. Anche tale film tratta di una corsa contro il tempo, ma in questo caso per il salvataggio dell'intera specie umana, vittima di carestia. Un *team* di astronauti, partito alla ricerca di luoghi dello spazio alternativi alla Terra, atterra per delle ricerche su un pianeta in cui, a causa della sua vicinanza con un buco nero, il tempo scorre più velocemente: un'ora in quel luogo equivale a sette anni terrestri. La permanenza del *team* sul pianeta, inizialmente prevista per pochi minuti al fine di raccogliere dati, è rallentata a causa di imprevisti tanto che, nel momento in cui riescono a ripartire, sono passati decenni al di fuori di esso. In tale episodio il sonoro è profondamente determinante, in quanto, anche in questo caso, il costante ticchettio accompagna la scena. È possibile delinearne una dimensione denotativa, cioè il tempo che passa sul pianeta, e una connotativa, il conto alla rovescia nei confronti dell'umanità prima che sia troppo tardi per essere salvata. Una particolarità risiede nella velocità del ticchettio: sessanta battiti al minuto, un'ulteriore conferma del rimando alla dimensione temporale.

Una differente temporalizzazione delle immagini in alcune scene di *Dunkirk* è causata da due espedienti sonori particolari, l'ostinato d'archi e il cosiddetto *Shepard Tone*. In una delle prime sequenze del film, lo spettatore entra in contatto con le tre dimensioni spazio-temporali: vengono rappresentati il tentativo da parte del giovane soldato protagonista di salvarsi in anticipo, salendo

sull'unica nave presente nel molo di Dunkerque (destinata ai feriti di guerra), la partenza dell'imbarcazione civile inglese verso la spiaggia (allo scopo di aiutare con l'evacuazione) e la preparazione del pilota dello Spitfire a un possibile combattimento aereo. La sequenza sonora si basa, tra altri strumenti, su un ostinato d'archi dallo svolgimento irregolare. Il ritmo è difatti lentamente accelerato con il procedere delle scene. Vi è anche un utilizzo del registro acuto dello strumento: entrambe le caratteristiche contribuiscono, come ipotizzato da Chion, alla percezione non definita e stabile del tempo delle immagini, a causa dello stato di allerta in cui lo spettatore viene indotto.

Lo *Shepard Tone* rappresenta una peculiarità sonora del film *Dunkirk*. Esso consiste in un'illusione uditiva nella quale un determinato suono sembra aumentare (o diminuire) di tono infinitamente. A idearla, pur in forme ancora primitive, furono lo psicologo Roger Shepard e il compositore James Tenney, i quali compresero come questo particolare espediente sonoro provocasse notevoli stimoli al cervello umano: siamo infatti portati per natura a ricercare l'inizio e la fine di ogni cosa, anche di un suono, e l'assenza di una conclusione genera in noi un senso di inquietudine. In una forma primitiva di questo effetto, si hanno tre melodie cromatiche ascendenti, identiche, poste a un'ottava l'una dall'altra. Nel momento in cui queste tre melodie sono riprodotte, i loro volumi cambiano gradualmente: mentre la voce centrale mantiene il suo volume costante, quella all'ottava più bassa passa da volume zero a volume pieno; al contrario quella all'ottava più alta cala gradualmente da volume pieno a volume zero. Il risultato appare come un suono in costante crescita cromatica, che tuttavia necessita di essere ripetuto più e più volte per creare l'effetto desiderato: a ogni ripetizione il suono sembra alzarsi di un'ottava, ma poichè il volume varia, ogni ciclo sembra strettamente collegato con quello precedente. Quindi, la melodia suonata all'ottava più bassa, aumentando di volume, conduce alla voce centrale del ciclo successivo; la melodia suonata nell'ottava centrale, a volume costante, porta direttamente alla voce più alta del

seguinte ciclo; la melodia all'ottava più alta 'svanisce' a ogni ciclo. In questo modo l'orecchio umano è indotto a percepire un costante aumento di tono, anche se in realtà si tratta solo di una mera illusione. Come riassunto da Angélique Scharine e Tomasz Letowski,

At the end of the 12-tone sequence the shifting of intensity weights makes the 13th tone identical to the first one. Since according to the Law of Proximity, the perceptual system prefers small intervals, the ear follows the frequency components of successive tones and perceives it as a continually rising pitch sequence. The effect is reversed when the tones are cycled in the opposite direction.<sup>6</sup>

Lo spettatore è portato a percepire diversamente il tempo di una scena che presenta questo effetto sonoro in sottofondo. In *Dunkirk* una delle sequenze più significative è 'amplificata' temporalmente ed emotivamente dall'uso dello *Shepard Tone*: una nave in partenza dal molo di Dunkerque, con a bordo numerosi soldati (tra cui anche il protagonista), viene colpita da un siluro nemico. Sono attimi concitati, tutti si gettano in mare per potersi salvare dall'imminente esplosione dell'imbarcazione: oltre a una significativa partecipazione emotiva, la apparente costante ascesa sonora in sottofondo (eseguita da strumenti elettronici) comporta una dilatazione nella percezione temporale delle immagini da parte dello spettatore. Essa ha un ulteriore risvolto narrativo, in quanto, non avendo una vera e propria conclusione, ogni istante può apparire plausibile per il termine dell'ascesa, corrispondente all'esplosione della nave. In questo modo, tramite lo *Shepard Tone*, lo spettatore, oltre a essere influenzato nella temporalizzazione della scena, è anche 'sedotto' dall'attesa, motivato ad attendere la fine di un climax potenzialmente estendibile in eterno.

---

<sup>6</sup> ANGÉLIQUE SCARINE, TOMASZ LETOWSKI, *Auditory Conflicts and Illusions*, in *Helmet-Mounted Displays: Sensation, Perception and Cognition Issues*, a cura di Clarence Rash, Micheal Russo, Tomasz Letowski, Elmar Schmeisser, U.S. Army Aeromedical Research Laboratory, 2009, p. 584.

#### IV.2.2. Punti di spessore

In *Dunkirk* è possibile trovare significativi esempi di sincronia, sia legata a rumori in presa diretta (molto più frequenti) che musicali. Un esempio di quest'ultimo tipo è riscontrabile in una scena poco dopo l'inizio del film, in cui il soldato protagonista cerca di salire in tempo sulla nave che sta salpando dal molo: nel momento in cui si ritrova costretto ad attraversare, in precario equilibrio, l'unica trave rimasta a collegare i due pezzi di pontile, la musica cresce in intensità ma, soprattutto, vi è un breve e rapido tremolo di violini in un registro acuto, a sottolineare il pericolo di quella situazione.

È interessante notare, come teorizzato da Chion, la stretta relazione tra il numero di punti di sincronizzazione e la flessibilità temporale. *Dunkirk* è un film molto dinamico dal punto di vista audiovisivo e possiede numerosi momenti di azione (esplosioni, sibili...): tali episodi ancorano la convergenza sonora e visiva e permettono un 'gioco' temporale. Un esempio di questo tipo è offerto, nel film, dall'esplosione della nave. Essa rimane particolarmente impressa nella mente dello spettatore per due ragioni: il leggero *ralenti* filmico cui è sottoposta, che permette di estendere la breve immagine sullo schermo, e il suo accostamento con il relativo rumore, che necessariamente deve risultare definito alle orecchie dello spettatore in modo tale da creare il cosiddetto "punto di spessore" audiovisivo. Come spiega Chion,

The ultrabrief image of the punch all by itself would not become engraved into the memory, would tend to get lost. But an ultrabrief but clearly delineated sound has the advantage of etching its form and tone directly into consciousness, where it can repeat as an echo. Sound is the rubber stamp that marks the image with the seal of instantaneity.<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> M. CHION, *Audio-vision, Sound on screen*, cit., p. 61.

### IV.2.3. Universo sonoro

L'impalcatura audiovisiva dei film di Nolan è fondata anche su una continua ambiguità tra elementi diegetici ed extradiegetici. Uno degli esempi più significativi è offerto dal brano *Non, je ne regrette rien* di Édith Piaf nel film *Inception*. L'intera pellicola si basa sul concetto di metalessi, ossia la trasgressione dei livelli narrativi da parte dei personaggi. In questo contesto, la canzone di Piaf è diegetica in quanto, quando riprodotta, permette ai protagonisti di sapere che entro poco tempo si sveglieranno dal livello diegetico del sogno; allo stesso tempo è anche extradiegetica nella versione del compositore, Zimmer, che la inserisce in altri contesti del film, non udita dai personaggi ma solo dagli spettatori. Le due versioni dello stesso brano in qualche modo definiscono i due livelli di diegesi e aiutano lo spettatore nel riconoscimento di essi. La canzone di Piaf è in *Inception*, secondo Felix Engel e Janina Wildfeuer,

the *temporal and geographical, or spatial, orientation* for the recipient during his/her interpretation process.<sup>8</sup>

In *Dunkirk* non vi è tale complessità di livelli diegetici narrativi; tuttavia, una peculiarità del film risiede nella difficoltà di divisione tra elementi sonori interni ed esterni all'universo del racconto filmico. Non sempre, infatti, lo spettatore può ricondurre l'origine di un determinato rumore a una fonte certa; inoltre, la strumentazione utilizzata per il commento sonoro extradiegetico, nonché il timbro da essa prodotto, è scelta in modo tale da 'immergere' lo spettatore nel contesto bellico narrato: non sempre si ha la sicurezza di definire come diegetico o extradiegetico il contributo udito. Probabilmente, in quest'ottica, si ha un'ulteriore evoluzione del

---

<sup>8</sup> FELIX ENGEL, JANINA WILDFEUER, *Hearing Music in Dreams: Towards the Semiotic Role of Music in Nolan's Inception*, in *The Cinema of Christopher Nolan. Imagining the Impossible*, a cura di Jacqueline Furby e Stuart Joy, Columbia University Press, 2015, p. 234.



concetto di diegesi: ogni elemento sonoro contribuisce alla sua costruzione, indipendentemente dal livello narrativo cui appartiene.

In [...] *Dunkirk*, each sound exists as part of the constructed world of the film; from the mimetic “real world” to the abstract “musical” each sonic element contributes to the construction of the diegesis. All of these sounds operate in sympathy with one another, contextualizing themselves, and the image, within the construction of an audiovisual space.<sup>9</sup>

La prospettiva si sposta così da una consapevole distinzione di due livelli sonori (uno interno e uno esterno alla storia) a un ‘olismo audiovisivo’ in cui rientrano tutte le componenti che ne permettono la formazione. Come afferma Andrew Knight-Hill,

The traditional distinctions of diegetic and non-diegetic are unable to perform in this context, limited as they are by fixation upon the identification of an apparent implied source as its key qualifying feature. However, if it is conceded that all sounds construct the diegesis, then a binary distinction, whether something is diegetic or not, is no longer appropriate. The definition must untangle itself from the question of mimesis (reality versus abstraction) and implied source bonding within the internal world of the film, and move instead towards describing the way in which sonic (and other filmic) elements contribute to the overall articulation of narrative (*diegesis—narrative that tells*).<sup>10</sup>

#### **IV.2.4. Collegamenti audiovisivi**

Già all’inizio del film *Dunkirk* si ha un significativo esempio di transizione sonora tra scene: il protagonista giunge alla spiaggia, dove i soldati stanno iniziando le procedure di evacuazione, e a poco a poco si sentono in lontananza i motori degli aerei avvicinarsi, inquadrati dalla telecamera solo quando vicini. Si ha, in questo caso, un *sound bridge* (di anticipo sonoro rispetto alle

---

<sup>9</sup> ANDREW KNIGHT-HILL, *Sonic Diegesis: Reality and the Expressive Potential of Sound in Narrative Film*, in «Quarterly Review of Film and Video», 36 (8), 2019, p. 652.

<sup>10</sup> *Ibidem*.

immagini) molto semplice, poiché non sono implicati ‘salti’ spazio-temporali. Altri esempi analoghi si sviluppano nel corso del film.

Una particolarità interessante riguarda l’utilizzo del cosiddetto “effetto quinta”, cioè del collocamento di un elemento visivo fuori dall’immagine dello schermo in virtù del suono da esso prodotto. Nelle numerose scene di combattimenti aerei è possibile riscontrare tale effetto secondo due modalità: o si sente giungere da un preciso punto dello schermo il rumore del velivolo, per poi effettivamente vederlo comparire, o, nel caso contrario, è possibile percepirne il movimento, grazie al sonoro, anche successivamente alla sua ‘uscita di scena’. Secondo Chion, si tratta di un effetto poco diffuso nel cinema moderno:

Slowly, this practice has been dropped. Sounds of entrances and exits are now rendered with greater discretion and subtlety, or they are opportunely drowned in the sound mix (numerous ambient sounds, music) so as to avoid the sense of the nearby off- stage wings.<sup>11</sup>

L’omogeneità sonora ricercata in questi contesti può svolgere una funzione importante nei confronti dello spettatore, poiché meno informazioni collegate a un determinato suono implicano più congetture, ipotesi e, di conseguenza, partecipazione attiva. Tornando all’esempio del rumore degli aerei sulla spiaggia in *Dunkirk*, in questo caso l’effetto quinta non è presente, poiché il sonoro proprio dei velivoli sembra distribuito uniformemente nel panorama delle immagini. Lo spettatore, dunque, si interroga sulla direzione di provenienza del rumore. A ben vedere, nella scena si passa da un ascolto acusmatico, in cui si sente un suono senza vederne la sua fonte, a un ascolto visualizzato.

Un tipo diverso di collegamento audiovisivo si ha nella parte centrale del film. In questo frangente i tre piani spazio-temporali si alternano più velocemente che in precedenza e, in

---

<sup>11</sup> M. CHION, *Audio-vision, Sound on screen*, cit., p. 84.

sottofondo, un commento sonoro tensivo sottolinea il susseguirsi degli stacchi. Il flusso delle immagini è, in questo caso, legato dalla continuità della musica e lo spettatore, consapevole della distanza logica tra gli eventi, li concepisce comunque come potenzialmente uniti, quasi a ipotizzare una futura convergenza (che si concretizza poco dopo). Tale meccanica è spesso utilizzata da Nolan. Verso la fine del film *Interstellar*, ad esempio, si vede il protagonista, precipitato in una quinta dimensione, cercare di comunicare con sua figlia nel passato, mentre lei stessa, nel presente, si ricorda della scena: la musica in sottofondo contribuisce a donare unità alla vicenda, aiutando lo spettatore a definire il legame tra le sequenze. Il sonoro extradiegetico, quindi, viene utilizzato sia come supporto nella transizione tra immagini, sia come *fil rouge* della sequenza.

### IV.3. Nuove frontiere

A differenza di quanto proposto in *Inception* e in *Interstellar*, la musica di *Dunkirk* presenta un commento musicale extradiegetico particolare: a causa della ricerca di un'omogeneità sonora del film esistono solo accenni di motivi o melodie, e in gran misura l'apparato della musica *out* si basa sul tentativo di costruzione sonora dell'universo diegetico rappresentato.

It is almost impossible to create a convincing mimesis of the most primal emotional states – fear, panic, love, longing, etc.- without the aid of music. It is possible, however, to do so without the aid of traditionally composed music.<sup>12</sup>

Strumentalmente e compositivamente, una 'rivoluzione sonora' è in atto già da più tempo. La musica per film si è progressivamente allontanata dal canone orchestrale, ampliando gli orizzonti verso la ricerca di un'identità sonora definita e identificabile dallo spettatore nel suo

---

<sup>12</sup> A. HILL, *Scoring the screen. The Secret Language of Film Music*, cit., p 312.

approccio al contenuto audiovisivo. Dalla cosiddetta *Golden Era*, l'epoca dei grandi temi musicali (dagli anni Quaranta agli anni Sessanta), si è giunti, a partire dagli anni settanta, e soprattutto recentemente, in una fase di dubbio circa «whether film music should sound like *music* at all».<sup>13</sup> Esistono naturalmente numerose sfumature del fenomeno, alcuni compositori (ad esempio John Williams) concepiscono ancora la musica per film come estremamente melodica. In fondo, tale concezione non potrà mai essere completamente rimpiazzata:

Linking the score to the both the central ideas and the emotional subtext of the story will insure that film music never becomes simply another branch of sound design.<sup>14</sup>

Anche in *Dunkirk* se ne ha un esempio: nelle due sequenze decisive del film è significativa la scelta di una melodia orchestrale, come a sottolinearne l'importanza. La prima occasione è offerta dall'arrivo delle imbarcazioni civili sulla spiaggia di Dunkerque per il salvataggio dei soldati: l'improvvisa speranza è segnata da 'un'apertura' trionfale di archi che seguono una breve melodia. Nella sequenza conclusiva, infine, vengono raccontati i destini dei personaggi principali e, come fosse un commiato, è riprodotto un motivo musicale che trae spunto dalle *Variazioni per Orchestra sopra un Tema Originale Op. 36* di Sir Edward Elgar, in particolare dalla Variazione n.9 (*Nimrod*). In un film totalmente dedicato a 'un'immersione' audiovisiva nel contesto bellico, nel quale, come visto, anche il sonoro extradiegetico è presupposto come componente essenziale della costruzione diegetica, un ritorno alla tradizionale costruzione melodica nei momenti cardine della narrazione è rappresentativo dell'imprescindibilità della melodia. Come afferma Chion, essa «is the musical counterpart of *dramatic development in time*».<sup>15</sup>

---

<sup>13</sup> Ivi, p. 317.

<sup>14</sup> Ivi, p. 318.

<sup>15</sup> Ivi, p. 317.

#### IV.4. L'impronta musicale del regista nell'impalcatura audiovisiva

Se *Dunkirk* rappresenta una novità nella filmografia di Nolan per l'esperienza sonora che propone, esso si colloca entro un processo di evoluzione della concezione musicale del regista e della sua idea di *leitmotiv*. I film realizzati (precedentemente a *Dunkirk*) dal binomio Nolan-Zimmer propongono una progressiva trasformazione del tipo di elemento correlato al tema musicale: nel caso di *The Dark Knight Trilogy* è un legame tema-personaggio, in *Inception* il rapporto è, invece, tema-azione, in *Interstellar* tema-emozione.

*The Dark Knight Trilogy* narra l'evoluzione della figura di Bruce Wayne e del rapporto con il suo alter-ego Batman nei continui tentativi di salvare la città di Gotham dai nemici. Nolan decide di non assegnare al protagonista un *leitmotiv* musicale pienamente sviluppato:

Because Nolan's version of Batman is never given the opportunity to grow into the veteran hero audiences are used to seeing, the lack of a traditional "big theme" throughout the trilogy seems only appropriate.<sup>16</sup>

Opta, dunque, per un breve accenno tematico, un passaggio di terza minore ascendente evincibile già nella prima scena di *Batman Begins*. Si tratta di uno «short melodic gesture with an array of affective and symbolic guises»: <sup>17</sup> ha valore simbolico poiché anch'esso, come lo stesso protagonista, è destinato a evolversi nel corso della trilogia. Un'analisi di Steven Rahn ha evidenziato come lo stesso micro-tema venga armonizzato differentemente nel secondo e terzo capitolo della saga nel momento in cui l'identità di Batman subisce dei mutamenti. Nonostante ciò, il passaggio rimane identificativo del personaggio:

The minor third motive expands beyond its association with the protagonist in *The Dark*

---

<sup>16</sup> STEVEN RAHN, *Motivic Transformation in The Dark Knight Trilogy (2005-2012)*, in «Music and the Moving Image», 12 (2), 2019, p. 57.

<sup>17</sup> Ivi, p. 58.

Knight and The Dark Knight Rises, but the i–VI harmonization [...] continues to be linked with Batman (or at least the symbol he represents).<sup>18</sup>

Batman-Bruce Wayne non è l'unico protagonista della trilogia che Nolan decide di contrassegnare tramite l'utilizzo di *leitmotiv*. Joker e Bane, i due antagonisti del secondo e terzo capitolo della saga, sono infatti associati a un particolare tema musicale: due note alternate suonate da strumenti elettronici 'graffianti' nel caso del primo, un ritmo percussivo in 5/4 nel secondo.

Come visto, il brano *Non, je ne regrette rien* assume un ruolo centrale in *Inception* in quanto avvertimento di imminente 'salto' diegetico. È possibile definire la canzone come un *leitmotiv* del film: in ogni occasione in cui è riprodotta, rinvia (sia per lo spettatore che per i personaggi) all'azione di risveglio dal sogno. Nolan afferma di aver costruito l'intera struttura narrativa a partire dal brano, in quanto strumento cardine per la comprensione dei livelli del film: «I didn't know what it needed musically, but I knew it would be such a unifying factor».<sup>19</sup>

Anche nel caso di *Interstellar* il regista dichiara di aver stravolto il normale ordine produttivo, affidando alla musica il compito di guida alla creazione:

With *Interstellar* [...] I wanted to try and totally reverse the process and start with the emotion, start with the basic heart of the story, then build the mechanics out from that.<sup>20</sup>

Celebre è l'aneddoto secondo il quale Nolan, chiedendo a Zimmer di comporre un brano senza alcun indizio circa il soggetto del film, gli abbia descritto solamente un sentimento, l'affetto di un genitore nei confronti di un figlio, centrale nell'opera, come indicazione ideativa. In quest'ottica, assume ancora più significato il legame tema-emozione del *leitmotiv* di *Interstellar*,

---

<sup>18</sup> Ivi, p. 57.

<sup>19</sup> TOM SHONE, *The Nolan Variations. The movies, mysteries, and Marvels of Christopher Nolan*, New York, Alfred A. Knopf, 2020, e-book, cap. 8.

<sup>20</sup> Ivi, cap. "Introduction".

una melodia per organo e archi che rimanda all'amore del padre verso la figlia, indissolubile anche in contesti spazio-temporali differenti.

Complessivamente, Nolan ha evoluto la concezione dei temi musicali nei suoi film, creando tre diversi tipi di rimando: a personaggi, ad azioni e a emozioni. Il *leitmotiv* si è gradualmente allontanato da una dimensione concreta per assumere contorni incerti: vengono proposti suoni, idee musicali, e il film *Dunkirk* altro non è che un'ulteriore tappa di questo percorso. Parallelamente, in Nolan, la sempre maggiore ricerca del suono adatto all'accostamento emotivamente funzionale per l'immagine sta progressivamente rimpiazzando i temi musicali nel senso classico del termine. Come riconosce David Julyan, compositore che a lungo ha collaborato con Nolan:

Chris always seems to have a sound in his head. [...] There'll be a couple of sounds that he'll be obsessed in getting, rather than melodies or tunes.<sup>21</sup>

---

<sup>21</sup> Ivi, cap. 3.

## CONCLUSIONI

Il presente elaborato ha consentito una disamina delle potenzialità narrative del sonoro in contesti audiovisivi. Sono state prese in considerazione tre prospettive di analisi (diegetica, linguistica e narrativa) al fine di ottenere un'ampia panoramica delle caratteristiche del rapporto tra musica e immagine. Complessivamente, ne è emerso legame estremamente soggettivo, influenzato dalle condizioni (culturali e cognitive) dello spettatore predisposto a fruirne e dalle convenzioni del settore. Si parla perciò di esperienza audiovisiva, un termine che evidenzia l'approccio unico e personale del contributo. Le evoluzioni future della musica per film sono già delineate: La 'sfida' sarà

Rendere sempre imprevedibile la presenza di ogni evento sonoro. Si tratta di un'operazione molto difficile, che non fa affidamento sui tradizionali e rassicuranti strumenti del comporre, ma che pone la musica per film in un orizzonte notevolmente elevato e funzionale alle esigenze del cinema.<sup>1</sup>

Le degenerazioni della teoria della discrezione, secondo le quali la musica è subordinata all'immagine in un rapporto audiovisivo, sono frutto di una mancanza di consapevolezza delle possibilità dei contributi apportabili dal sonoro. La domanda circa il grado di autonomia rispetto all'elemento visivo è destinata a rimanere sospesa, in quanto legata alle convenzioni del periodo

---

<sup>1</sup> R. CALABRETTO, *Lo schermo sonoro. La musica per film*, cit., p. 146.



storico, alle caratteristiche intrinseche dell'immagine cui si associa e alla fiducia riposta dal compositore nei confronti della composizione musicale, un'arte non banale.

## **BIBLIOGRAFIA**

## BIBLIOGRAFIA GENERALE E CRITICA SU MUSICA E

### NARRAZIONE

ADORNO, THEODOR W., *In search of Wagner*, trad. ingl. di Rodney Livingstone, London-New York, Verso Books, 2005 (Frankfurt 1952).

ADORNO, THEODOR W.; EISLER HANNS, *Composing for the films*, Continuum, 2007 (New York 1947).

ANSANI, ALESSANDRO; MARINI, MARCO; MALLIA, LUCA; POGGI, ISABELLA, *Music and Time Perception in Audiovisuals: Arousing Soundtracks Lead to Time Overestimation No Matter Their Emotional Valence*, in «Multimodal Technologies and Interaction», n. 5 (68), 2021.

ANTOVIC, MIHAÏLO, *Towards the semantics of music: the Twentieth Century*, in «Language and History», vol. 52, 2009.

BARTHES, ROLAND, *Introduzione all'analisi strutturale dei racconti*, in *L'analyse structurale du récit*, Milano, Bompiani, 1969 (Paris 1966).

BELTRAME, RENZO, *Sul modo mentale sotteso alla melodia*, in «Methodologia – Pensiero, linguaggio, modelli», n. 296, 2015.

BERRUTO GAETANO, CERRUTI MASSIMO, *La linguistica: un corso introduttivo*, Novara, UTET, 2011.

BOLTZ, MARILYN G., *The cognitive processing of film and musical soundtracks*, in «Memory and Cognition», 32 (7), 2004.

BRIBITZER-STULL, MATTHEW, *Understanding the leitmotif. From Wagner to Hollywood film music*, Cambridge University Press, 2015.

BUHLER, JAMES; NEUMEYER, DAVID; DEEMER, ROB, *Hearing the movies, Music and Sound in Film History*, New York, Oxford University Press, 2010.

BURCH, NOËL, *Life to those shadows*, University of California Press, 1990.

CALABRETTO, ROBERTO, *Lo schermo sonoro. La musica per film*, Venezia, Marsilio Editore, 2010.

CASTELVECCHI, STEFANO, “On “diegesis” and “diegetic”: Words and Concepts”, in «Journal of the American Musicological Society», vol. 73(1), 2020.

CECCHI, ALESSANDRO, *Diegetico vs. extradiegetico: revisione critica di un’opposizione concettuale*, in «Worlds of Audiovision», 2010.

CHION, MICHEL, *Audio-vision, Sound on screen*, New York, Columbia University Press, 1994 (Paris 1990).

CIFARIELLO CIARDI, FABIO, *La connotazione dell'evento sonoro: un parametro musicale?*, in «Psicologia cognitiva e Composizione musicale: intersezioni e prospettive comuni», a cura di Rosalia di Matteo, ed. Kappa, Roma, 1998.

DE SAUSSURE, FERDINAND, *Corso di linguistica generale*, Roma, Laterza, 2021.

ECO, UMBERTO, *Sei passeggiate nei boschi narrativi*, Milano, La Nave di Teseo, 2018 (Harvard 1994).

— *Semiotica e filosofia del linguaggio*, Torino, Einaudi, 1984.

— *Semiotica e filosofia del linguaggio*, conferenza del Luglio 1994 all'Università di Caracas  
<http://www.umbertoeco.it/CV/Semiotica%20e%20Filosofia%20del%20Linguaggio.pdf>

— *Trattato di semiotica generale*, Milano, La Nave di Teseo, 2016.

ENGEL FELIX; WILDFEUER JANINA, *Hearing Music in Dreams: Towards the Semiotic Role of Music in Nolan's Inception*, in *The Cinema of Christopher Nolan. Imagining the Impossible*, a cura di Jacqueline Furby e Stuart Joy, Columbia University Press, 2015.

GENETTE, GÉRARD, *Figure II, La parola letteraria*, Torino, Einaudi, 1972 (Paris 1969).

— *Figure III, Discorso del racconto*, Einaudi, 1976 (Paris 1972).

— *Nuovo discorso sul racconto*, Torino, Einaudi, 1987 (Paris 1983).

GILSON, ÉTIENNE, *Introduzione alle arti del bello*, a cura di Francesca Botticchio e Renato Pettoello, Morcelliana, 2020 (Paris 1963).

GORBMAN, CLAUDIA, *Unheard melodies, narrative film music*, Indiana University Press, 1987.

HANSLICK, EDUARD, *Il bello musicale*, a cura di Leonardo Distaso, Aesthetica Edizioni, 2020.

HILL, ANDY, *Scoring the Screen. The Secret Language of Film Music*, Lanham, Rowman & Littlefield, 2017.

HURON, DAVID, *Sweet Anticipation. Music and the psychology of expectation*, Massachusetts Institute of Technology, 2006.

IRELAND, DAVID, *Great expectations? The Changing Role of Audiovisual Incongruence in Contemporary Multimedia*, in «Music and the Moving Image», 10 (3), 2017.

KASSABIAN, ANAHID, *Hearing Film*, Routledge, New York, 2001.

KNIGHT-HILL, ANDREW, *Sonic Diegesis: Reality and the Expressive Potential of Sound in Narrative Film*, in «Quarterly Review of Film and Video», 36 (8), 2019.

LA MATINA, MARCELLO, *Osservazioni sul significato della musica*, in «De Musica», anno XII, 2008,

LETOWSKI, TOMASZ; SCARINE ANGÈLIQUE, *Auditory Conflicts and Illusions*, in *Helmet-Mounted Displays: Sensation, Perception and Cognition Issues*, a cura di Clarence Rash, Micheal Russo, Tomasz Letowski, Elmar Schmeisser, U.S. Army Aeromedical Research Laboratory, 2009.

MARINO, GABRIELE, *È possibile una semiotica della musica?*, in «Il programma scientifico della semiotica. Scritti in onore di Ugo Volli», a cura di Massimo Leone, vol. 33, 2019.

MCHALE, BRIAN, *Postmodernist fiction*, London, Routledge, 1987.

MEYER, LEONARD, *Emotion and Meaning in Music*, University of Chicago Press, 1956.

MONELLE, RAYMOND, *Music and semantics*, in *Musical Signification, Essays in the Semiotic Theory and Analysis of music*, a cura di Eero Tarasti, Walter de Gruyter, Berlino, 1995.

- MURRA, DANIELE; GALLERANO, GIAN PIERO; DI LAZZARO, PAOLO, *Suono e rumore: una differenza “spettrale”*, in «Energia, Ambiente e Innovazione», n. 3, 2015.
- NEUMEYER, DAVID, *Diegetic/Nondiegetic, a Theoretical Model*, in «Music and the Moving Image», vol.2, n.1, University of Illinois Press, 2009.
- NATTIEZ, JEAN-JACQUES, *Musicologia generale e semiologia*, ed. it. a cura di Rossana Dalmondo, trad. it. di Francesca Magnani, Torino, E.D.M., 1989 (Paris 1987).
- PIANA, GIOVANNI, *Filosofia della musica*, (ed. digitale 2005), Roma, Guerini e Associati, 1991.
- PIERCE, CHARLES SANDERS, *The collected Papers of Charles Sanders Pierce*, vol.2, 1932.
- RAHN, STEVEN, *Motivic Transformation in The Dark Knight Trilogy (2005-2012)*, in «Music and the Moving Image», 12 (2), 2019.
- RICOEUR, PAUL, *Tempo e racconto. La configurazione nel racconto di finzione*, Milano, Jaca Book, 1985 (Paris 1984).
- SCHAEFFER, PIERRE, *Acousmatics*, in *Audio-Culture-Readings in modern music*, a cura di Christoph Cox e Daniel Warner, New York, Continuum, 2004.



SEEGER, CHARLES, *On the moods of a music-logic*, in «Journal of the American Musicological Society», vol. 13, n.1/3, 1960.

SHONE, TOM, *The Nolan Variations. The movies, mysteries, and Marvels of Christopher Nolan*, New York, Alfred A. Knopf, 2020.

SORIAU, ÈTIENNE, *L'univers filmique*, Paris, Flammarion, 1953.

WAGNER, RICHARD, *Opera and drama*, in «Richard Wagner's Prose Works», vol. 2, trad. ingl. di William Ashton Ellis. New York, Broude Brothers, 1895.

WILLEMSSEN, STEVEN; KISS, MIKLÒS, *Unsettling Melodies: A Cognitive Approach to Incongruent Film Music*, in «Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies», 7(1), 2013.

## FILMOGRAFIA

CROSLAND, ALAN, *The Jazz Singer*, USA, 1927.

DUFFER, MATT; DUFFER ROSS, *Stranger Things*, USA, 2016 – in corso.

GILLIGAN, VINCE, *Breaking Bad*, USA, 2008 – 2013.

HITCHCOCK, ALFRED, *Psycho*, USA, 1960.

HITCHCOCK, ALFRED, *Gli uccelli (The Birds)*, USA, 1963.

LEVINSON, BARRY, *Good Morning, Vietnam*, USA, 1987.

MIYAZAKI, HAYAO, *Principessa Mononoke (Princess Mononoke)*, Giappone, 1997.

MULLIGAN, ROBERT, *Il buio oltre la siepe (To Kill a Mockingbird)*, USA, 1962.

NOLAN, CHRISTOPHER, *Memento*, USA, 2000.

— *The Prestige*, USA, 2006.

— *The Dark Knight Trilogy (Batman Begins – 2005, The Dark Knight – 2008, The Dark Knight Rises – 2012)*, USA.

— *Inception*, USA, 2010.

— *Interstellar*, USA, 2014.

— *Dunkirk*, USA, 2017.

— *Tenet*, USA, 2020.

PROYAS, ALEX, *Segnali dal futuro (Knowing)*, USA, 2009.

ROSS, GARY, *Hunger Games*, USA, 2012.

SPIELBERG, STEVEN, *Schindler's List*, USA, 1993.

TARANTINO, QUENTIN, *Le Iene (Reservoir Dogs)*, USA, 1992.

— *Django Unchained*, USA, 2012.

— *The Hateful Eight*, USA, 2015.

WELLES, ORSON, *Quarto Potere (Citizen Kane)*, USA, 1941.