

Musica per film

Più delle altre componenti sonore la « musica per film » è stata oggetto di una lunga serie di analisi e sistematizzazioni storiche e teoriche. Non solo dal 1927, quando il cinema è diventato sonoro, ma sin dal 1895, quando il cinema è nato, ci si è incominciati a porre il problema del rapporto tra musica e immagini. Del resto è la stessa natura del linguaggio filmico – essenzialmente ritmica – che ha condotto il cinema a stabilire con la musica una serie di rapporti assai fertili. Nel corso degli anni Dieci vengono pubblicati e diffusi anche i primi repertori musicali, in cui le principali situazioni drammatiche, psicologiche e ambientali a cui potevano dar vita i film dell'epoca trovavano dei loro corrispondenti musicali. Gli anni Venti, tuttavia, vedono anche il profilarsi di un nuovo rapporto tra cinema e musica, in cui quest'ultima non è più semplicemente supporto dell'azione e raddoppiamento dei suoi effetti drammatici. Protagonista di questa nuova fase è il cinema delle avanguardie che punta a un rapporto estetico e strutturale fra i due diversi linguaggi, giocato sulla natura ritmica che accomuna entrambi. Cinema e musica si integrano fra loro diventando immagini da sentire e suoni da vedere. Si possono individuare due grandi nodi attraverso cui la musica al cinema si rapporta alle immagini: quella della *partecipazione* e della *distanza*. Nel primo caso la musica esprime partecipazione all'emozione della scena, assumendone direttamente il ritmo, il tono attraverso codici universalmente riconosciuti come quelli della gioia, della tristezza, della frenesia, del sentimento ecc. Nel secondo caso, invece, la musica manifesta una sorta di indifferenza nei confronti della situazione rappresentata dalle immagini, sviluppandosi in modo autonomo. A seconda dei casi questa differenza potrà indicare la volontà di allontanarsi dall'istanza narrante mantenendo verso essa un freddo e oggettivo distacco, oppure dar vita a una diversa forma di drammatizzazione dove l'emozione non scompare ma al contrario si rafforza proprio attraverso il contrasto tra musica e immagini.

Come per altri materiali dell'espressione filmica, anche la musica ha dato vita a certe figure dominanti i modelli di rappresentazione classica: il *leitmotiv* e l'*avvio* o *interruzione improvvisa*.

Il *leitmotiv* è un tema melodico ricorrente che caratterizza fatti, mo-

menti o personaggi nel corso di uno spettacolo teatrale o di un film. L'*avvio* o *interruzione improvvisa* si dà quando la musica si avvia o cessa di colpo col compito di accentuare drammaticamente un evento.

Più ancora che per la parola, vale per la musica la distinzione tra musica diegetica e extradiegetica.

Musica diegetica

Con **musica diegetica** si intende quella musica che proviene da una fonte sonora presente all'interno dell'inquadratura o della scena: una radio, una televisione, un giradischi, uno strumento musicale. La musica diegetica assume in primo luogo una valenza informativa – dicendoci ad esempio che in quel locale si suona quel tipo di musica – che solo in un secondo momento può assumere una funzione indiziaria.

Esempio emblematico è la sequenza tratta da **Il pianista** di **Roman Polanski**: si vede il **particolare** delle mani del protagonista che suona il pianoforte nello studio di registrazione della radio e continua a suonare mentre già da fuori provengono i **rumori** dei colpi di fucile e di cannone, e non vuole smettere nemmeno quando la stanza comincia a tremare, fino all'esplosione della finestra che lo fa cadere a terra. In questo modo, Polanski ci suggerisce il valore assoluto che la musica ha per il protagonista e nello stesso tempo l'assurdità della guerra che vuole distruggere ogni cosa.

Musica extradiegetica

Per **musica extradiegetica** si intende la colonna musicale – di discorso, di commento, di amplificazione drammatica - la cui fonte non proviene dall'interno della scena ed è quindi da considerarsi come musica esterna di accompagnamento. Tale componente sonora di un film ha il compito di sottolineare i sentimenti e le emozioni provate dai personaggi sulla scena, ma può anche porsi rispetto alla scena stessa in una posizione dialettica o di vero contrasto e si fa portatrice della prospettiva assunta dall'istanza narrante nei confronti della situazione e dei personaggi narrati.

Nel caso della sequenza tratta da **Il gattopardo** di **Luchino Visconti** il tema musicale, con il suo carattere di ariosità, esprime quella libertà dei sensi provata dai giovani Tancredi e Angelica nella loro deriva tra le stanze di un antico palazzo, ma anche un sottile filo di inquietudine prodotto dalla coscienza del decadimento di tutte le cose.

I rumori

I **rumori** sono presenti nella stragrande maggioranza delle inquadrature di un film sonoro, in quanto sono componenti naturali di un ambiente interno o provenienti dall'esterno della scena, detti in questo caso rumori *off*. È solo con l'avvento del dolby e della possibilità di registrazione e diffusione sonora su più piste ad aver permesso di far sentire, insieme ai dialoghi e alle musiche, dei rumori ben definiti, non più ridotti a semplici stereotipi ma in possesso di una propria identità.

Nel cinema la prima e più evidente funzione del rumore è quella di definire e rendere credibile la rappresentazione di un determinato ambiente. I motori accesi delle auto in movimento, il ticchettio delle macchine da scrivere in un ufficio, il sibillare del vento che soffia fra le foglie degli alberi sono tutti effetti sonori essenziali alla definizione del contesto ambientale in cui si svolge una determinata scena. In sostanza come esistono cliché musicali ricorrenti, esistono anche delle atmosfere sonore ricorrenti che possiamo, ad esempio, ritrovare nelle scene di ufficio, di bar, di spiaggia, di strada, di guerra ecc.

Nella sequenza tratta da **Salvate il soldato Ryan** di **Steven Spielberg**, quella iniziale dello sbarco alleato in Normandia, la potenza drammatica della scena è sorretta e amplificata dai sibili delle pallottole nell'aria e nell'acqua e dalle esplosioni che dilanano i corpi, in un susseguirsi di rumori assordanti che ben rappresentano l'inferno di una battaglia, e il tutto diventa ancora più evidente quando il protagonista perde momentaneamente l'udito e l'immagine si rallenta, come risucchiata in quel ronzio indistinto che sottolinea maggiormente la tragedia in corso.

Voce in

La **voce in** è il parlato del personaggio in scena, che generalmente viene anche inquadrato o la cui presenza nello spazio adiacente è comunque resa esplicita. Nella sequenza tratta da **Taxi Driver** di **Martin Scorsese** il protagonista si trova a parlare con la propria immagine riflessa nello specchio, suggerendo come la sua insofferenza crescente verso il resto del mondo (culminata con l'acquisto di diverse armi da fuoco) esprima anche un misto di risentimento e rabbia nei confronti di se stesso.

Voce off

Il termine **voce off** indica la presenza di un parlato la cui fonte non è collocata nello spazio della scena. Solitamente la voce off è una voce narrante, che può appartenere a uno dei personaggi del racconto, ma anche a un cosiddetto «narratore extradiegetico», vale a dire esterno al racconto. Nel caso della sequenza d'apertura di **Trainspotting** di **Danny Boyle** a parlare è lo stesso protagonista del film, che si rivolge in maniera ironica direttamente allo spettatore, con l'intenzione di creare un deciso contrasto tra i valori di un'esistenza comoda e integrata e il suo stile di vita disordinato e trasgressivo.

Il suono

Il cinema nasce come semplice successione di immagini, privo dell'accompagnamento di un suono registrato. Già nei suoi primi anni di vita tuttavia, si avvertiva l'esigenza di una presenza sonora, in particolare di quella musicale e spesso la proiezione del film prevedeva l'accompagnamento musicale di un pianoforte suonato dal vivo.

Dopo una lunghissima fase di ricerca tecnica, il cinema sonoro si afferma alla fine degli anni '20 – il primo film musicato e parlato è *The Jazz Singer* (Il cantante di jazz) dell'americano Alan Crosland, 1927 – non senza doversi misurare con una lunga serie di problemi a causa delle nuove attrezzature necessarie al nuovo corso che tanto agli attori che alla macchina da presa toglievano gran parte della libertà di movimento conquistata negli anni precedenti. Tuttavia nel volgere di un breve periodo, vennero realizzati nuovi progressi tecnici, come l'alleggerimento degli strumenti di registrazione e la possibilità di ricorrere alla presa sonora in una fase successiva, che consentirono al cinema sonoro di affinare le proprie possibilità espressive.

Il **suono** aggiunge all'immagine cinematografica un ulteriore elemento di significato: alla vista, infatti, si aggiunge l'udito. Il suono determina dunque l'interpretazione complessiva dell'immagine.

La percezione visiva influenza quella sonora così come quella sonora incide su quella visiva. Non si «vede» la stessa cosa se anche la si sente, così come non si «sente» la stessa cosa se anche la si vede. Un'immagine nel momento in cui è accostata a un suono, può produrre un significato diverso da quello che essa produce quando ne è ancora priva.

Sul piano dell'evoluzione del linguaggio cinematografico e del suo stabilizzarsi nelle forme del *découpage* classico, il sonoro ha certamente assunto un ruolo di primo piano. Sua funzione chiave è infatti quella di giocare un ruolo determinante nell'unificare il flusso delle immagini, nell'attutire quell'effetto di brusca rottura sempre implicito in ogni stacco. Il sonoro nel cinema classico è stato perlopiù usato proprio in questa direzione. Il dialogo in campo e controcampo fra un uomo e una donna, ad esempio, vede attenuato il passaggio da un'inquadratura all'altra attraverso effetti di accavallamento sonoro. La

stessa funzione unificante è giocata dal suono ambientale che può rimanere costante e continuo per tutta la durata di una scena frammentata da una successione di diverse inquadrature. In sostanza le immagini staccano e il suono unisce.

Quella unificante, tuttavia, più che essere una caratteristica consustanziale al sonoro è una qualità che gli è stata attribuita da certo cinema. Talvolta infatti esso può muoversi in direzioni diverse. Anche nel cinema classico, ad esempio, un particolare evento drammatico può essere enfatizzato attraverso un brusco contrasto audiovisivo, dove lo scontro fra due immagini decisamente diverse fra loro è amplificato da un conflitto sonoro di eguale portata. Nel cinema moderno poi ha dato di frequente vita a un esplicito gioco di conflitti sonori al fine di rendere il più evidente possibile il carattere di artificialità proprio di ogni costruzione filmica.

Come accade con le immagini, anche il suono è sottoposto a un processo di selezione e combinazione: in un film alcune componenti sonore vengono selezionate e poste in primo piano, mentre altre rimangono sullo sfondo o sono addirittura eliminate, dando vita a un vero e proprio *montaggio sonoro*. Dal momento che immagini e suoni non rimangono componenti fra loro separate ma, al contrario, instaurano uno stretto rapporto di interrelazione, il montaggio sonoro e quello visivo finiscono col dar vita a un'unica forma di montaggio, detta appunto *montaggio audio-visivo*. Nell'ambito del montaggio audiovisivo esistono due grandi rapporti fra suono e immagini e, in senso più ampio, fra suono e racconto. Il primo riguarda lo spazio, il secondo il tempo. Dal punto di vista dello spazio si possono distinguere due tipologie di suono: il *suono diegetico*, cioè tutti quei suoni che provengono direttamente dalla diegesi vera e propria del film, come la voce di un personaggio che parla con qualcuno (voce *in*), il rumore del traffico stradale, il suono di una banda musicale, ecc.; il suono *extradiegetico*, vale a dire quel tipo di suono che odono gli spettatori ma non i personaggi del film, che non si colloca nello spazio della storia bensì in quello ideale della sua narrazione. È il caso della cosiddetta musica d'accompagnamento o della voce dell'istanza narrante (voce *off*).

Dal punto di vista del tempo è essenziale distinguere tra suono simultaneo o non simultaneo. La prima delle due possibilità, la più fa-

cilmente riscontrabile, è quella che si realizza quando il sonoro e l'immagine si danno in uno stesso tempo narrativo (due personaggi parlano in una stanza e noi udiamo le parole che si stanno dicendo in quel preciso momento). Il suono non simultaneo invece è costituito da quell'effetto sonoro che anticipa o segue le immagini che noi stiamo vedendo in un momento dato (un personaggio narra un evento passato e mentre continuiamo a sentire le parole che in quel momento egli pronuncia, vediamo le immagini dell'evento evocato: le parole sono al presente e le immagini al passato). Un caso relativamente frequente di non simultaneità è quello del cosiddetto ponte sonoro (sound bridge): brevi anticipazioni sonore in cui parole, musiche o rumori della scena immediatamente successiva a quella presente sullo schermo iniziano già a sentirsi prima che se ne vedano le immagini.