



UNIVERSITÀ DI FERRARA
DIPARTIMENTO DI STUDI UMANISTICI

A. A. 2017-2018 – Fondamenti della comunicazione musicale
(Marco Mangani)

Analisi dei meccanismi emozionali nella finzione audiovisiva

Tratto da: BERTRAND MERLIER, *Analyse de mécanismes émotionnels dans la fiction*, in *La traductions des émotions dans les musiques de films*, sous la direction de Muriel Joubert et Bernard Merlier, s.l., éditions Delatour France, 2015, pp. 79-90

Un'emozione, per sussistere,
necessita di un fattore scatenante.

Il tutto dà luogo a una "sequenza emozionale" *molto breve*, la cui durata è dell'ordine di 20 millisecondi:



Esempio:

Appare
all'improvviso
un grosso
cane e
abbaia

soprassalto,
accelerazione
cardiaca

paralisi, fuga o
attacco

Nella finzione audiovisiva, la fonte dei fattori scatenanti può essere di natura linguistica, visiva o sonora:

- ▶ FONTI LINGUISTICHE: testo (dialoghi) e paratesto (titoli, didascalie, etc.) – sceneggiatura
- ▶ FONTI VISIVE: immagini (mimica facciale, azioni, etc.) – inquadrature – colori e luci – montaggio
- ▶ FONTI SONORE: rumori diegetici (prodotti dall'azione) – musica diegetica (interna all'azione) e d'accompagnamento (colonna sonora)

Nota lessicale:

Diegetico

(di|e|gè|ti|co)

è un vocabolo che deriva dal greco e significa «interno alla narrazione».

«Narrazione» equivale appunto al greco *diegesis*, composto di *dia* «attraverso» e *hegeomai* «condurre, guidare».

Nello studio dei linguaggi audiovisivi, si definisce «diegetico» il suono (o il rumore) che è effettivamente prodotto all'interno della narrazione (l'abbaiare di un cane che appare sullo schermo, il rumore delle auto in una scena di traffico, gli spari in una scena d'azione, etc.) 

Nota lessicale (segue):

Anche la musica può essere «diegetica»

1. Si ha musica diegetica, per esempio, quando un personaggio sullo schermo ascolta un brano alla radio, oppure è seduto in platea o sugli spalti durante un concerto.

2. Per la colonna sonora che accompagna le scene di un film si parla invece di musica «extradiegetica» (ossia «esterna alla narrazione»).

Mentre infatti nel primo caso la musica udita dal pubblico è udita *anche* dai personaggi del film, nel secondo caso gli spettatori odono una musica che *non è presente* all'esperienza uditiva dei personaggi (in altre parole, i personaggi *non fanno* di star agendo al suono di quella musica).

Nella finzione audiovisiva, i fattori che innescano le emozioni sono simili a quelli della realtà, *con la sola eccezione della musica*:

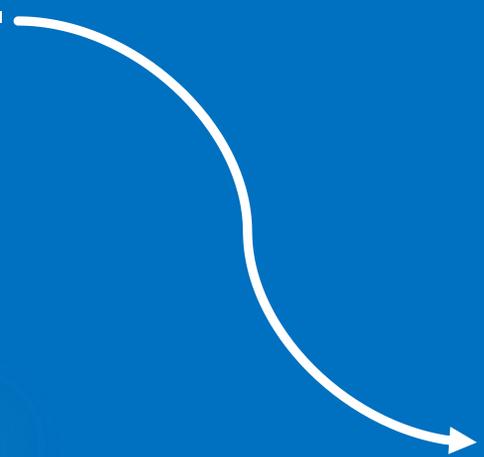
- ▶ *Con la sola eccezione della musica*, dunque, i fattori scatenanti della finzione audiovisiva innescano generalmente sequenze emozionali *molto brevi*, di gran lunga inferiori, come abbiamo già detto, alla durata di un secondo.

Inoltre, la consapevolezza della finzione indebolisce il fattore scatenante e, di conseguenza, la reazione emotiva:

- ▶ I meccanismi emozionali sono concepiti per l'autoregolazione (il buon funzionamento, la salvaguardia) del corpo umano in un contesto di realtà.
- ▶ Il cervello sa fare *a priori* la distinzione tra un contesto reale e un contesto fittizio.

La musica ha il potere di *allungare* la durata di un'emozione, rendendola nel contempo *più intensa* nonostante il contesto fittizio.

- ▶ Per comprendere come ciò avviene, analizziamo quattro diversi esempi. Vediamo, per il momento, i primi due.



Esempio 1a – La realtà (primo caso):

- ▶ *Piero cammina per la strada. Un cane abbaia. Una lieve paura invade istantaneamente l'animo di Piero. Alzando lo sguardo, Piero nota che il cane è su un terrazzo al primo piano. La paura scompare immediatamente.*
- ▶ *L'emozione ha dunque, di per sé, un carattere estremamente fugace.*

Esempio 1b – La realtà (secondo caso):

- ▶ *Piero cammina per la strada. Un cane abbaia. Una lieve paura invade istantaneamente l'animo di Piero. Davanti a Piero si para un cane dall'aria imponente e minacciosa. La paura aumenta.*
 - ▶ Per effetto di una riattivazione, l'emozione si prolunga e cresce d'intensità: ora Piero deve agire (attaccare, fuggire o restare paralizzato).

Esempio 2 – La finzione:

- ▶ *Piero è al cinema. Sullo schermo, un cane abbaia. Piero è un "bravo spettatore", dunque una lieve paura invade il suo animo. O piuttosto: il cervello si ricorda una situazione simile nella quale Piero ha realmente provato paura. Successivamente, viene proiettato un cane minaccioso che avanza in primo piano e abbaia di nuovo.*
- ▶ **A questo punto, il cervello di Piero analizza la situazione.**

Esempio 2 (segue):

- ▶ Piero si ricorda di essere al cinema; si ricorda che si tratta di una finzione, che il cane è filmato e proiettato su uno schermo. Dunque non c'è alcun motivo *reale* di aver paura.
- ▶ Tanto più che, in base all'analisi degli indizi acustici, il cervello si accorge che l'abbaiare non proviene realmente dal cane, ma da un altoparlante situato altrove nella sala.

Nella finzione audiovisiva non si generano delle vere e proprie emozioni fisiologiche, ma piuttosto delle **emozioni intellettuali**:

- ▶ Gli indizi non sono reali. Dunque il cervello non s'inganna (o molto poco): la reazione non sarà reale.
- ▶ E tuttavia, il cervello è sollecitato. Ciò che fa, in un certo senso, è consultare il proprio archivio, comparare con la situazione presente le schede archiviate e ripassare le proprie conoscenze sull'argomento.

A questo punto, agli autori di prodotti audiovisivi (cinema, videogiochi, videoclip, pubblicità, etc.) si pone una domanda:

▶ Come rendere più "reale" la finzione?

Ovvero:

▶ Come rendere più forti e più vere le emozioni in un contesto audiovisivo?

Si possono individuare almeno tre strategie 

1. "Rincarare la dose":

- ▶ "Solleticare nel punto giusto", ovvero giocare con le emozioni primarie e i sentimenti maggiormente reattivi, come la **paura, l'amore e l'odio**.
- ▶ Si tratta di strategie comuni, per esempio, nel cinema di Hollywood.

2. Accrescere il realismo della rappresentazione con mezzi tecnici:

Possiamo annoverare tra questi:

- ▶ L'ampliamento della superficie dello schermo.
- ▶ L'alta definizione.
- ▶ La qualità e le modalità tecniche delle riprese.
- ▶ Il suono *surround*.
- ▶ Gli occhiali 3D.
- ▶ Le poltrone in movimento.
- ▶ Le diverse forme di realtà virtuale.

3. Utilizzare un ulteriore generatore di emozioni

- ▶ Fare cioè appello a dei meccanismi un po' più controllabili, sovrapponendoli alla finzione.
 - ▶ In altre parole, **utilizzare la musica per tradurre** (in senso proprio!) **le emozioni**: se un cane che abbaia sullo schermo non riesce realmente a spaventare, questa istanza potrà esser tradotta nel linguaggio musicale, che si rivolge a delle aree cerebrali differenti e utilizza differenti meccanismi, per "far intendere ragione" allo spettatore e convincerlo che quel cane è realmente cattivo.
- ▶ L'espressione "far intendere ragione" non è usata a caso: **la musica è un linguaggio che si rivolge anche all'intelletto.**

La musica come "traduttore di emozioni"

Analizziamo dunque gli altri due esempi, che mostrano le potenzialità della musica nei contesti audiovisivi.



Esempio 3 – La finzione messa in musica:

- ▶ *Piero è al cinema. Risuona una musica angosciante e sinistra. Per empatia e per acculturazione, Piero sa che il manifestarsi di una musica angosciante al cinema non è casuale, e che sta per accadere qualcosa di brutto. Questi indizi intellettuali mettono Piero in uno stato di "preparazione alla paura". Il cervello "consulta il suo schedario" e si prepara. Dopo una lunga attesa (5 secondi) compare un cane che abbaia.*
- ▶ I cinque secondi di musica hanno creato una situazione di attesa della paura nel cervello di Piero, il quale vede poi confermata la sua paura sullo schermo. **Tuttavia...**

Esempio 3 (segue):

► *...l'acculturazione di Piero nell'ambito dei linguaggi audiovisivi gli dice che non può esser tutto lì: l'autore non può aver introdotto 5 secondi di una musica così angosciante solo per un cane che abbaia! Tanto più che la musica angosciante non accenna a smettere. Dunque, qualcosa di molto peggiore sta per accadere.*

► Questo esempio evidenzia una pluralità di fenomeni:



- 
- ▶ **la musica conferisce una durata lunga** all'innesco di un'emozione reale di per sé breve;
 - ▶ il procedimento adottato nell'esempio 3 è un espediente cinematografico che prende il nome di **anticipazione**; si tratta dunque di una manipolazione di ordine temporale (si noti che la paura è l'emozione più forte, perché riguarda l'istinto di sopravvivenza: questo spiega perché il suo impiego nel cinema è così frequente);
 - ▶ il circuito emozionale reale è di ordine fisiologico, laddove quello generato dalla musica nell'esempio appena visto passa attraverso l'**intelletto**, l'**educazione** e la **cultura collettiva**; 

- 
- ▶ il pubblico ha verosimilmente già assistito ad analoghe messe in scena che utilizzano musica e immagine; dunque, è intervenuto un fenomeno di **acculturazione** nell'ambito delle relazioni tra suono e immagine;
 - ▶ infine, il ricorso a dei riferimenti musicali derivanti da una cultura collettiva ha maggiori probabilità di suscitare una reazione analoga in *tutti* gli spettatori, ossia di generare un **moto collettivo**.

Esempio 4 – Il distanziamento per assenza di suono diegetico:

- ▶ *Piero è al cinema. Sullo schermo viene proiettata l'immagine di un cane che abbaia, ma la scena è muta e non si sente abbaiare.*
 - ▶ *a) la musica d'accompagnamento è un brano thrash metal gridato, frenetico e distorto: la musica evoca l'idea di una violenza estrema, senza suscitarla fisiologicamente.*
 - ▶ *b) la musica d'accompagnamento è un brano sinfonico dal carattere epico e magniloquente (alla maniera di John Williams in Star Wars): la musica indica (probabilmente con un pizzico d'umorismo) che questo cane è un supereroe appena arrivato dallo spazio intergalattico.*
 - ▶ *c) la musica d'accompagnamento è malinconica (stile blues oppure l'Inverno dalle Quattro Stagioni di Vivaldi): la musica evoca tristezza, dunque, probabilmente, la recente dipartita dell'adorato Medoro.*

In assenza di suono diegetico (ossia quando la realtà sonora dell'evento è inesistente) accade dunque che:

- ▶ **la musica conferisce una durata lunga** a un avvenimento reale di per sé breve e del quale non si avverte la manifestazione sonora;
- ▶ **non si percepisce l'istante** dell'evento, ma **si percepisce solo la durata** della musica;
- ▶ **la musica può modificare radicalmente il significato di un'immagine**, e ciò **esclusivamente in virtù del proprio carattere**; nell'esempio 4c si arriva al punto di significare la perdita di quella vita della quale il suono diegetico, se fosse stato presente, sarebbe stato indizio.

La musica è, infine, uno **strumento di gestione collettiva** delle emozioni e delle durate. Infatti:

- ▶ l'emozione fisiologica che si genera nella vita reale è propria di ciascun individuo, e dipende dalla sua storia, dalle sue capacità intellettuali e dal suo stato psicologico;
- ▶ tale reazione individuale costituisce un problema nel caso di un audiovisivo, poiché il suo autore intende suscitare uno slancio collettivo unico, una percezione unica e non equivoca;
- ▶ la musica, con i suoi codici culturalmente condivisi, consente di identificare in modo univoco una situazione emotiva, di viverla e di entrare con essa in un rapporto di empatia, garantendo così una gestione collettiva delle emozioni e delle durate.

IN CONCLUSIONE:

1. in un audiovisivo le emozioni sono meno numerose che nella realtà;
2. quando sono registrati e riprodotti in un audiovisivo, i fattori che scatenano le emozioni reali perdono una parte della loro credibilità;
3. le sequenze emozionali reali hanno una durata troppo breve per poter essere pienamente percepite nel contesto di uno spettacolo;
4. una parte del meccanismo che regola le emozioni è innata e non controllabile, l'altra è comunque appresa al di fuori dell'acculturazione audiovisiva;
5. le emozioni reali sono essenzialmente un fatto individuale, laddove lo spettacolo intende generare delle emozioni collettive.

La musica offre una soluzione a questi problemi.



Nell'audiovisivo, la musica:

1. si unisce agli altri ingredienti per suscitare una ricca tavolozza di emozioni;
2. si basa su convenzioni acquisite mediante l'acculturazione, che possono innescare *a piacimento* delle «emozioni intellettuali»;
3. possiede dei meccanismi che regolano la dimensione temporale in un modo assai più vario e complesso rispetto alle sequenze emozionali della realtà;
4. costituisce un linguaggio esplicito e dotato di una propria grammatica, per cui le emozioni che essa suscita possono essere «imparate»;
5. si basa su delle convenzioni tendenzialmente universali, atte a favorire risposte emozionali di massa (si noti, per esempio, che quando si distribuisce un film a livello mondiale, si traducono i dialoghi, ma la musica viene riproposta inalterata).

Ma...



La presenza della sola musica d'accompagnamento, capace di conferire *qualunque significato* a una scena in virtù delle proprie convenzioni, comporta lo scivolamento in una dimensione interamente onirica.

- ▶ Tale dimensione onirica può essere intenzionale in determinati contesti audiovisivi, ma non può essere generalizzata.
- ▶ Per mantenere una certa dose di necessario realismo (innanzitutto temporale) **occorre trovare un giusto equilibrio tra la musica d'accompagnamento e il suono diegetico.**

