

**Alessandro Castellano,  
Maria Linda Falcidieno**

# **Sound emotion**

Cinema & Advertising



Serie di architettura e design  
**FRANCOANGELI**

## Informazioni per il lettore

Questo file PDF è una versione gratuita di sole 20 pagine ed è leggibile con



La versione completa dell'e-book (a pagamento) è leggibile con Adobe Digital Editions. Per tutte le informazioni sulle condizioni dei nostri e-book (con quali dispositivi leggerli e quali funzioni sono consentite) consulta [cliccando qui](#) le nostre F.A.Q.





I lettori che desiderano informarsi sui libri e le riviste da noi pubblicati possono consultare il nostro sito Internet: [www.francoangeli.it](http://www.francoangeli.it) e iscriversi nella home page al servizio “Informatemi” per ricevere via e.mail le segnalazioni delle novità o scrivere, inviando il loro indirizzo, a “FrancoAngeli, viale Monza 106, 20127 Milano”.

**Alessandro Castellano,  
Maria Linda Falcidieno**

# **Sound emotion**

Cinema & Advertising

Serie di architettura e design  
**FRANCOANGELI**

Elaborazione immagine di copertina a cura di Cinzia Ratto.

Copyright © 2012 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy

*L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sul diritto d'autore. L'Utente nel momento in cui effettua il download dell'opera accetta tutte le condizioni della licenza d'uso dell'opera previste e comunicate sul sito [www.francoangeli.it](http://www.francoangeli.it).*

# Indice

<b>Prefazione</b>	<b>7</b>
<b>Bruno Bozzetto: immagini create dal suono</b>	<b>9</b>
<b>Suono ed emozione al cinema</b> <i>di Alessandro Castellano</i>	
<b>Introduzione</b>	<b>17</b>
<b>1. Strumenti</b>	<b>19</b>
1.1. Linguaggio e inconscio: un modello lacaniano	19
1.1.1. <i>Lacan e The Matrix</i>	22
1.2. Dall'essere nel mondo all'essere nella sala	25
1.2.1. <i>L'emozione per lo spettatore cinematografico</i>	27
1.3. Per un'analisi della relazione tra percezione ed emozione al cinema	29
1.4. Sulla percezione sonora e audiovisiva	33
1.4.1. <i>Il contratto audiovisivo</i>	37
<b>2. Analisi</b>	<b>42</b>
2.1. Sensazione. All'origine dell'emozione	42
2.1.1. <i>Significanti, segni e codici</i>	43
2.1.2. <i>Proposta per una Gestalt del suono</i>	46
2.1.3. <i>I codici audiovisivi</i>	49
2.2. Direzione. L'emozione comportamentale	50
2.2.1. <i>Codici sintattici</i>	52
2.2.2. <i>Idee di montaggio</i>	54
2.2.3. <i>Suono, immagine: guidare l'attenzione</i>	56
2.2.4. <i>Forme di scrittura</i>	58
2.3. Contenuto. L'emozione riflessiva	62
2.3.1. <i>Tipologie di identificazione</i>	63
2.3.2. <i>Identificazione e struttura</i>	64

2.3.3. <i>Estetica del cinema</i>	66
2.3.4. <i>Il ritorno alla percezione</i>	67
2.3.5. <i>Considerazioni sullo stile</i>	69
<b>3. Schede Analitiche</b>	<b>72</b>
Un oscar per il signor Rossi	72
Una vita in scatola	73
Opera	74
Cavallette	75
Drop	76
Tony and Maria – Horror	77

**Comunicazione grafica e comunicazione sonora.**  
**Rapporti e Interrelazioni**  
*di Maria Linda Falcidieno*

<b>Introduzione</b>	<b>81</b>
<b>1. Linguaggio</b>	<b>83</b>
1.1. Linguaggio verbale e linguaggio visivo	83
1.1.1. <i>Testo</i>	84
1.1.2. <i>Immagine</i>	85
1.1.3. <i>Segno grafico</i>	85
1.2. Comunicare il suono	87
1.3. Comunicare con il suono	94
<b>2. Suono</b>	<b>98</b>
2.1. Il suono come identità e segno connotativo	98
2.2. Il suono e la comunicazione	102
2.3. Il suono nello spot e il messaggio pubblicitario-informativo	108
2.3.1. <i>Onomatopee</i>	109
2.3.2. <i>Musica e Jingle</i>	110
2.3.3. <i>Suoni di oggetti</i>	111
<b>3. Schede analitiche</b>	<b>118</b>
Clementoni	118
Tea Lipton	119
Snack Pringles	120
Mentadent Daygum	121
Audi Bmw	122
Fernet Brancamenta	124
Alfa Romeo MiTo	125
Plasmon	126
<b>Bibliografia</b>	<b>129</b>
<b>Indice analitico</b>	<b>133</b>
<b>Filmografia</b>	<b>135</b>

## Prefazione

Ormai qualche anno fa, su iniziativa di Patrizia Scarzella, all'epoca curatrice della mostra *Oggetti sonori – La dimensione invisibile del design*<sup>1</sup>, a Genova, nel corso di laurea in Disegno Industriale della Facoltà di Architettura, si è iniziato un percorso di studio, che prendeva in considerazione vari aspetti della comunicazione attraverso l'uso di suoni e immagini.

In particolare, l'argomento è divenuto uno degli elementi del lavoro di dottorato di ricerca di Alessandro Castellano, che ha impostato il suo lavoro su *Progettare emozioni attraverso la percezione, nel prodotto audiovisivo*, trasformandosi da lettura critica del rapporto tra suono e immagine in lettura critica del rapporto tra emozione e suono.

Oggi, finalmente, le sollecitazioni iniziali, corredate da una serie di necessari ragionamenti sul parallelismo tra linguaggio letterale, linguaggio visivo e linguaggio sonoro, trovano una sintesi nella pubblicazione che viene presentata, composta da due parti e da un'intervista iniziale e che, in qualche modo, anticipa i risultati complessivi della ricerca di dottorato, che sarà presentata a inizio 2013.

Quali, nello specifico, i contenuti?

Il linguaggio audiovisivo è andato codificandosi attraverso convenzioni d'uso, facendo sembrare del tutto naturale la sua forma di comunicazione anche quando trasmette degli stati affettivi. Ma come

1. Tenutasi presso la Triennale di Milano dal 18 Aprile al 17 Maggio 2009.

vengono espresse le emozioni? Quali sono gli elementi linguistici che vengono usati?

In questo libro si analizza il rapporto tra emozione e linguaggio in due forme particolari di audiovisivo: il cinema, nella sua forma narrativa, e lo spot pubblicitario.

Nella prima parte si esplorano gli strumenti utilizzati nei film per suscitare emozioni, suddividendo queste ultime secondo il grado di elaborazione cosciente in emozione viscerale, emozione comportamentale ed emozione riflessiva.

Nella seconda parte si esplora invece il mondo delle pubblicità, facendo ricorso a esempi noti e mettendo in rilievo l'importanza della componente sonora come elemento caratterizzante dell'intera comunicazione affettiva del prodotto.

In entrambi i media il suono acquista un ruolo predominante così da diventare l'elemento chiave per una lettura emotiva del testo audiovisivo.

La pubblicazione, pertanto, si pone come una proposta di correlazione tra gli ambiti di ricerca e produzione specifici della filmografia – e, più in generale, dell'audiovisivo – e quelli della rappresentazione: dinamicità e staticità, quindi, vengono lette attraverso i medesimi meccanismi comportamentali e lessicali, proprio grazie alla presenza del *fil rouge* del linguaggio in tutte le sue possibili accezioni.

*Maria Linda Falcidieno*

## Bruno Bozzetto: immagini create dal suono

Nella sua lunga carriera, Bruno Bozzetto, regista e animatore italiano di fama internazionale, ha spaziato nei diversi ambiti dell'audiovisivo, pur trovando il suo ambiente naturale nel cortometraggio animato, dove comunque non si è limitato nella sperimentazione tecnica passando dal classico disegno animato fino all'uso della computer graphic 3D, dal film dal vero all'animazione in Flash. Inoltre la sua attività ha toccato uno dei momenti storici della pubblicità italiana, essendo tra gli autori di alcuni memorabili caroselli, su tutti quelli che vedono protagonista l'indiano *Unca Dunca*, personaggio creato per la *Riello*.

In particolare ci interessa conversare con lui proprio in relazione all'uso del suono nei suoi lavori, dai rumori nei suoi cortometraggi, fino al rapporto con la musica nel suo celebre lungometraggio *Allegro non troppo* (1976), più volte definito come la risposta italiana al classico Disney *Fantasia* (1940).

### **Come procede nell'ideare i suoi film?**

Lavoro molto d'istinto. Seguo la logica narrativa del racconto e cerco di essere chiarissimo nell'esposizione, nel modo più semplice e immediato possibile. Questo in considerazione del fatto che un film è fatto per essere visto al cinema, nell'ora e mezza di durata, e quindi deve essere comprensibile al primo passaggio.

In secondo luogo mi concentro sul divertimento.

### **Che spazio occupa il sonoro?**

Nei miei primi lavori ho fatto ricorso al rumore per supplire la man-

canza di disegni: ad esempio in *Una vita in scatola*<sup>1</sup> il rumore mi ha permesso di risparmiare la creazione di disegni evitando allo stesso tempo di realizzare un lavoro prosaico, ma con semplicità, avendo come obiettivo la chiarezza e il divertimento.

Quando Lasseter<sup>2</sup> vide *Self Service*<sup>3</sup> mi disse di essere rimasto molto colpito dall'effetto ottenuto con i rumori che andavano a riempire il vuoto dei disegni nel rappresentare il volo della zanzara.

**In qualche modo, il rumore sembra essere alla base anche di diverse gag.**

Ogni idea, ogni trovata e ogni gag, sono inserite nel film allo scopo di raccontare meglio e rendere immediatamente comprensibile la storia.

Nello sviluppo di un soggetto mi lascio guidare molto dall'istinto, quindi è un po' un caso quando mi trovo concorde con le spiegazioni e le letture risultanti dalle analisi fatte sui miei lavori finiti.

**Che uso fa delle emozioni nelle sue storie?**

Uso le emozioni per guidare lo spettatore a capire meglio e per guidarlo a ragionare colpendolo proprio dal punto di vista emotivo.

**La musica come influenza lo sviluppo del racconto?**

Lavorando su *Allegro non troppo*<sup>4</sup> e, più di recente, su *Rhapsodeus*<sup>5</sup> mi sono trovato davanti alla difficoltà che implica l'elaborazione di un testo musicale. Infatti la musica guida le sensazioni di chi ascolta quindi rende molto difficile farla rientrare nella logica di ciò che io ritengo fondamentale, ovvero una storia con un'iniziativa e una fine. Quando ho cominciato a ragionare ad *Allegro non troppo* una delle difficoltà incontrate è stata quella di trovare i brani adatti, infatti ogni musica può suggerire sensazioni e ambienti in diversi modi. Questo condizionamento rende difficile lo sviluppo di una storia autonoma, e io ho la tendenza a seguire la storia cosicché questa finisce per prendere il sopravvento sulla musica.

Le faccio un esempio. Mentre stavo cercando i brani possibili per *Alle-*

1. *Una vita in scatola* (1967), 35 mm, col, cartoon, 6'.
2. John Lasseter, membro fondatore della *Pixar*.
3. *Self Service* (1974), 35 mm, col, cartoon, 11'.
4. *Allegro non troppo* (1976), 35 mm, col, cartoon e live action, 80'.
5. *Rhapsodeus* (2011), video, col, computer animation 2D, 5'55".

*gro non troppo*, ho cominciato a ragionare su una sinfonia di Mahler, non ricordo più se si trattava della prima o della seconda, in ogni caso aveva un inizio fantastico che subito mi ha permesso di immaginare una bella storia: da una roccia a strapiombo sul mare delle auto cominciano a cadere in mare e in acqua, al ritmo dei fremiti della musica, un personaggio comincia a prendere forma dalle carcasse delle macchine distrutte. Alla luce del tramonto il personaggio comincia ad emergere dall'acqua legando perfettamente con la musica fino al momento in cui la musica cominciava a diventare romantica e fuori dalla linea su cui avevo costruito la storia. Mi sono quindi chiesto se fosse giusto interpretare la musica e mi sono detto che la musica deve vivere al di là di qualsiasi interpretazione visiva. Da qui la difficoltà in *Allegro non troppo* di far coincidere musiche che mi piacessero con storie complete. *Fantasia*<sup>6</sup> si presenta principalmente come una raccolta di episodi che illustrano delle musiche; l'unico che ha una storia è *L'apprendista stregone* con il suo inizio e la sua fine e una drammaturgia che negli altri episodi, più simili ad un balletto, non esiste.

### **Un uso della musica diverso da quello del suono oppure...**

Nella serie *Tony and Maria*<sup>7</sup> la musica, composta da Roberto Frattini, gioca un ruolo importante proprio nel sostituire quello che manca all'immagine, realizzata in Flash, troppo povera ed estremamente sintetica.

### **È una sua caratteristica di sempre quella di un disegno stilizzato, quasi schematico.**

Alle storie degli altri preferisco portare avanti le mie, e per via della mia formazione umanistica tendo a preferire la storia al disegno, pur avendo decisamente una forte passione per quest'ultimo. Se dovessi lavorare sulla storia di qualcun altro il mio impegno sarebbe semplicemente quello di illustrarla.

Io lavoro con un mezzo di comunicazione e sento la necessità di dover comunicare qualcosa, non voglio solo trasmettere immagini e sensazioni, ma esporre un'idea, che è la molla che fa partire tutto, diversamente preferisco tacere.

6. *Fantasia* (Walt Disney, 1940), 35 mm, col, cartoon e live action, 124'.

7. *Tony and Maria* (pilot, 1999), video, col, computer animation 2D, 8'.

*Monster – War – Horror – Far West* (serie, 2001) video, col., computer animation 2D, 3' ognuno.

### **Abbiamo parlato di Rumori e di Musica, e cosa mi dice sull'uso della Parola nei suoi lavori?**

Per quanto riguarda le scelte adottate nei miei film sull'uso della parola è tutto partito da una serie di considerazioni: i film trovavano la loro fortuna non tanto sulla distribuzione che ne veniva fatta in Italia, spesso nulla, quanto girando per i festival internazionali e da lì notai che i cortometraggi belli in genere giravano ovunque. Ho preso spunto da questo per eliminare il dialogo e rendere il film più esportabile internazionalmente senza bisogno di doppiarlo, facendo capire la conversazione in termini di sensazione, ma non di contenuto: un esempio su tutti è *Mister Tao*<sup>8</sup>, dove, senza l'uso della parola, ma grazie ad un gramelot registrato da Frattini stesso, sono riuscito a trasmettere la sensazione di pacatezza e tranquillità nella conversazione del protagonista con Dio.

Quando poi ho iniziato a fare vignette sui giornali<sup>9</sup>, ho cominciato ad utilizzare di più la parola con intento umoristico, attraverso le battute, ma questo è un altro capitolo...

### **A volte la parola potrebbe essere un elemento superfluo, mi vengono in mente ad esempio i primi film di Nichetti<sup>10</sup>.**

Nichetti ha assimilato moltissimo dall'esperienza con l'animazione e mi ha riportato a fare corti dal vero sempre senza dialogo a metà tra cartone e dal vero. Venendo da una scuola di mimo, aveva già in sé lo spirito dell'animazione, che poi è stato rafforzato proprio dalla pratica dei cartoons.

### **Oltre a questa collaborazione con Nichetti, lei vanta lunghe collaborazioni con i suoi compositori.**

La collaborazione con Godi<sup>11</sup> è stata molto lunga.

Quando mi sono trasferito a Bergamo è cominciata la mia collaborazione con Frattini. Infatti, visto che amo seguire la composizione della colonna sonora, probabilmente perché abituato a fare sempre da solo, continuare con Godi mi sarebbe risultato complicato, ero troppo lontano per poter collaborare in simbiosi. Insomma, mi trovavo bene con lui,

8. *Mister Tao* (1988), 35 mm, col, cartoon, 3'.

9. Da *Il Corriere dei Piccoli* a *Donna Moderna* e *il Corriere della Sera* tra gli altri.

10. Maurizio Nichetti, regista e attore.

11. Franco Godi, musicista e compositore.

ma avevo difficoltà a poter seguire i lavori come avrei voluto e quindi ho cominciato a lavorare con Frattini a partire da *Cavallette*<sup>12</sup>. Abbiamo lavorato insieme ai rumori, inventando e scoprendo rumori anche casualmente e provando ad applicarli sul momento. Frattini possiede una grande capacità tecnica, ed è anche un grande umorista, caratteristiche che fanno di lui la persona perfetta per fare la musica e gli effetti sonori per l'animazione. Con lui abbiamo cominciato a trattare musica ed effetti sonori come un tutt'uno, mettendo in atto una piccola rivoluzione: infatti negli altri studi, musica e rumori sono mestieri separati. La rivoluzione consiste nel considerare i rumori come parte integrante della colonna sonora. Questa commistione tra musica e rumori è una delle cose più belle che gli ho visto fare, e mi è piaciuto molto anche per il modo molto casuale in cui è nata, infatti Frattini si è prestato a farlo, essendo perfettamente all'altezza, ed è stata una goduria vedere l'interazione che ne veniva fuori. L'integrazione di musica e rumori prima era realizzata diversamente. Era solo un adattare musica ed effetti sonori alla bell'e meglio e ne usciva spesso un compromesso. Ora funzionano e comunicano meglio i contenuti.

In realtà ho poi scoperto che un modello simile di trattamento dei rumori integrati nella musica è stato portato avanti anche da un'altra coppia animatore/compositore, mi riferisco a Frédéric Back e il suo compositore, Normand Roger. Ricordo con piacere un incontro che ci fu tra me, Frattini, e Normand Roger a Genzano, durante i *Castelli Animati*<sup>13</sup> in cui i due musicisti si sono trovati in sintonia. Almeno sotto quel frangente parlavano la stessa lingua, un ottimo incontro.

In conclusione credo che far lavorare insieme chi si occupa dei rumori e chi fa la musica sia decisamente un vantaggio.

### **I suoi film, pur trattando temi profondi, spesso utilizzano l'ironia e l'umorismo come mezzo di comunicazione...**

Una buona storia deve essere drammatica. Più è drammatica più l'umorismo funziona. L'umorismo e il dramma vanno mischiati, mi piace mischiarli nelle mie storie. L'idea per quello che voglio raccontare nasce da considerazioni sulla società e sulla vita dell'uomo. Credo molto nel-

12. *Cavallette* (1990), 35 mm, col, cartoon, 9'.

13. Storico festival di cinema d'animazione italiano.

la positività dei singoli, ma la società nel suo insieme è negativa, basti pensare alle guerre. Immagino il proliferare dell'uomo come un tumore della terra. Questa immagine mi era venuta in mente già quarant'anni fa, ma solo ora viene riconosciuta. Basta immaginare di allontanarsi nello spazio e nel tempo ed osservare come l'uomo si sia impossessato sempre più del pianeta. Ecco il pregio dell'animazione! Risiede proprio nella possibilità di cambiare prospettiva in tutti i sensi, non solo spaziale ma anche ideale. La cosa diventa interessante vista da lontano, permette di vedere meglio i concetti che si esprimono. Dell'animazione amo la capacità di sintesi e la possibilità di viaggiare nel tempo e nello spazio.

### **In che rapporto si trova con i sistemi di produzione attuali?**

Con questo proliferare di film e di immagini è scomparso il piacere della scoperta. Quando ho iniziato fare animazione in Italia era tutto un esperimento, una novità, a partire dal colore da usare sul rodovetro, ai sistemi pionieristici con cui ho imparato, come quando mio padre Umberto mi ha costruito la prima camera per fotografare i disegni utilizzando l'asse da stiro di mia mamma, a partire dalle indicazioni presenti sull'unico libretto sull'animazione in Italia, scritto da John Halas<sup>14</sup>.

Io amo le novità ma ormai esiste tutto e ci si sente demotivati. Si è un po' perso il fascino della ricerca e della scoperta.

*Intervista rilasciata ad Alessandro Castellano nel luglio 2012*

14. J. Halas, B. Privett, *Come realizzare cartoni animati*, Edizioni del Castello, Milano 1959.

# **Suono ed emozione al cinema**

*di Alessandro Castellano*



## Introduzione

Il testo che segue si propone di identificare, all'interno di un consolidato corpus di teorie classiche del cinema, un percorso per capire come gli strumenti sviluppati allora possano tornare utili ad un'analisi delle emozioni.

La scelta di campo nasce da una constatazione fatta proprio su queste teorie, una mancanza: la lacuna risiederebbe nell'aver sottovalutato non solo il peso del suono, il cui contributo viene riconosciuto, ma spesso viene relegato nelle diverse trattazioni a capitoli marginali, ma anche delle emozioni stesse. Anche in questo caso viene riconosciuto da subito il forte impatto emotivo della pellicola cinematografica, ma poco viene detto sui meccanismi che la governano.

La sfida risiede nel voler individuare gli strumenti utili ad un'analisi delle emozioni nel film a partire proprio da queste teorie che solo in potenza si sono accostate al problema.

Nella prima parte, dunque, ci occuperemo degli strumenti teorici, fornendo alcune definizioni e speculando su alcuni ragionamenti in modo funzionale al nostro discorso. Vedremo quindi come tra i modelli psicanalitici, che occupano una grande fetta degli studi sul cinema, quello proposto da Lacan sia utile a fare da tramite con un altro ampio settore disciplinare che ha rappresentato per lungo tempo il nucleo centrale dei discorsi sul film, la semiologia. Vedremo quindi di chiarire quali sono i parallelismi tra il linguaggio e l'inconscio, in modo tale da poter definire un insieme di segni capaci di renderci atto di alcuni meccanismi della mente.

In seguito vedremo di fornire un modello interpretativo delle emozioni stesse, seguendo la traccia proposta dal filosofo francese Jean-Paul

Sartre. Una teoria delle emozioni capace di rendere atto delle emozioni come aspetto proprio dell'oggetto commovente.

Queste considerazioni ci consentiranno dunque di spingerci nel campo della percezione per descrivere un modello capace di renderci atto del passaggio tra l'aspetto recepito dell'emozione e l'elaborazione cognitiva fatta dal soggetto, secondo lo schema proposto dalla studioso americano Donald Norman.

La prima parte si conclude con un testo che propone alcune riflessioni sulla percezione sonora e audiovisiva, a partire dalle considerazioni del musicista francese Pierre Schaeffer, per arrivare ai concetti elaborati dallo studioso di audiovisivo Michel Chion.

La seconda parte del testo sarà incentrata sulla sintesi pratica di quanto esposto in precedenza, fornendo una serie di step sempre più approfonditi che seguono l'elaborazione emotiva dal suo insorgere dall'oggetto, fino alla completa acquisizione da parte del soggetto.

Muovendo dalla percezione fino all'estetica, questa seconda parte ripropone una lettura degli strumenti sviluppati nel tempo per l'analisi del film alla luce di una maggiore coscienza dell'apporto dato dal sonoro nel definire il tessuto emotivo della pellicola.

# 1. Strumenti

## 1.1. Linguaggio e inconscio: un modello lacaniano

Che il cinema abbia una buona capacità di veicolare emozioni sembra una constatazione evidente: tutti abbiamo memoria di momenti di commo- zione, spavento o allegria provati durante la visione di un film. Le diverse teorie psicanalitiche sul cinema identificano nella **situazione cinemato- grafica** – ovvero l'insieme composto da sala, spettatore e schermo – il luogo in cui i meccanismi dell'inconscio trovano maggiore relazione con il film. Nella pratica si tratta di osservare che al cinema, nel buio della sala, lo spettatore vive il film come se fosse un sogno. Proprio questa condi- zione favorirebbe meccanismi proiettivi e identificativi di chi guarda nei confronti dei protagonisti delle pellicole viste. Ma se la situazione cinema- tografica rappresenta il luogo ideale per attivare simili processi psicologici, è nella natura stessa del cinema in quanto **linguaggio** che troviamo il suo vero legame con l'inconscio.

La semiotica ha avuto diverse difficoltà a definire il cinema come pro- prio oggetto di indagine, ma fin dagli esordi i diversi studiosi sono sta- ti concordi a riconoscergli la natura di linguaggio vero e proprio (Metz, 1980). Possiamo quindi applicare al cinema le teorie di Lacan che pone inconscio e linguaggio sullo stesso piano: lo psicanalista francese infatti suppone un'identità di tipo strutturale tra fenomeno psichico e fenomeno linguistico tutta giocata tra significati, significanti e referenti. Per Lacan dunque esiste una struttura di base comune tra inconscio e linguaggio, in cui ogni segno si definisce in relazione agli altri segni per opposizione: la parola "albero" assume valore nel momento in cui si fa sostituto dell'og-