



MANUALE DELLE PROFESSIONI DEL CINEMA

Introduzione ai mestieri dell'audiovisivo



MANUALE DELLE PROFESSIONI DEL CINEMA

Introduzione ai mestieri dell'audiovisivo

Indice dei contenuti

INTRODUZIONE	p. 3
CICLO DI PRODUZIONE DI UN AUDIOVISIVO	p. 5
I MESTIERI	p. 7
1. Produzione	p. 7
2. Scrittura	p.15
3. Regia	p.21
4. Fotografia	p.31
5. Suono	p.37
6. Scenografia	p.41
7. Costumi, trucco e parruccho	p.44
8. Effetti visivi digitali	p.49
9. Interpretazione	p.52
10. Post produzione	p.55
11. Distribuzione	p.59
NOTE	p.61
BIBLIOGRAFIA	p.62

I MESTIERI DELL'AUDIOVISIVO

Formato dall'insieme di cinema, televisione e home entertainment, il mondo degli audiovisivi è un settore industriale e produttivo che dà lavoro a una grande quantità di professionisti, artisti e maestranze e affascina una moltitudine di giovani che intendono perseguire un percorso lavorativo nel settore.

Esistono molteplici tipi di prodotto audiovisivo, che si distinguono per contenuto, genere, stile e modalità di realizzazione e che possono essere distribuiti su varie piattaforme e fruiti tramite svariati dispositivi.

Il comune denominatore tra i vari modi di realizzare un audiovisivo è la coralità: ogni opera è il risultato di un lavoro collettivo, fatta dall'insieme dell'esperienza e delle competenze di chi ne ha avuto parte, e della loro creatività e sensibilità artistica.

Il settore audiovisivo italiano è caratterizzato dall'alto livello dei tecnici e delle maestranze che vi operano, unito alla bellezza intrinseca del paesaggio italiano e alla ricchezza architettonica e culturale.

Letteralmente, il termine **audiovisivo** (AV) sta a indicare una tipologia di informazione costituita da video e audio associati; i mezzi di diffusione di tale prodotto possono essere cinema, tv, home video e le piattaforme streaming per la fruizione di contenuti multimediali d'intrattenimento, come Netflix e Amazon Prime.

Nato con l'industria cinematografica, il settore si identifica nell'insieme di tutte le filiere specializzate nella produzione di contenuti narrativi audiovisivi; in seguito, il settore si è ampliato con l'industria televisiva ed è oggi permeato dalle trasformazioni digitali che hanno portato alla moltiplicazione dei mezzi di fruizione, come PC, Gaming Console, Smartphone e Tablet. Lo stesso schermo della TV, grazie a set-top-box e SmartTv, è diventato terminale di nuovi contenuti. Nell'ultimo decennio, sono apparse nuove forme audiovisive (dallo *user generated content* alle serie nate per la diffusione via Internet) e neologismi come *binge watching*, un termine che definisce l'usufruire della

visione di diversi episodi consecutivamente, senza soste, per un periodo di tempo superiore al consueto.

Le tipologie di audiovisivi si possono inserire in due macro-categorie: le opere *drammaturgiche* e le opere *discorsive*. Le opere drammaturgiche sono caratterizzate dalla narrazione di una storia e comprendono film di varia lunghezza, dai lungometraggi ai corti, tv movie e serie tv. Le opere discorsive possono essere destinate anche al cinema, come nel caso di documentari, o possono declinarsi in tutta la serie di programmi televisivi contenuti nei palinsesti delle emittenti. Per la realizzazione di prodotti narrativi per la TV e l'home entertainment, le modalità saranno simili a quelle cinematografiche, mentre per le produzioni televisive di genere discorsivo, come show e programmi di informazione o intrattenimento, le modalità di realizzazione si adatteranno ai rispettivi linguaggi.

Rispetto al linguaggio cinematografico, quello puramente televisivo risponde a differenti criteri: innanzitutto necessita di una maggiore velocità nel processo produttivo, dalla quale deriva anche una certa semplificazione. Un linguaggio più "semplice" dei prodotti destinato alla tv è anche frutto di un'altra caratteristica: non è progettato per essere durevole nel tempo come quello cinematografico, ma per essere fruito al momento della programmazione televisiva. Le due caratteristiche appena descritte non influiscono comunque sulla qualità del prodotto, determinata dalle capacità tecniche e artistiche dei professionisti che ne concorrono alla realizzazione e dalla loro volontà.

Un doveroso cenno va alle nuove tipologie di audiovisivo in costante sviluppo grazie a una progressiva accessibilità delle tecnologie di produzione, anche non professionali o semi-professionali, e dei software di editing. Differenti per qualità dagli *user generated content* accennati poco sopra, ovvero i contenuti di vario genere prodotti a livello non professionale dagli utenti e pubblicati online attraverso piattaforme di streaming e social, assistiamo in parallelo alla diffusione di opere audiovisive semi-professionali o professionali ad opera di filmmaker o di un ristretto gruppo di professionisti, caratterizzati dalle multi-competenze, a cui è stata dedicata una specifica voce tra i professionisti della regia (cfr 3.2).

CICLO DI PRODUZIONE DI UN AUDIOVISIVO

Le fasi di sviluppo, produzione e distribuzione/diffusione vedono la cooperazione tra ruoli artistico-creativi e ruoli manageriali. Queste ultime professionalità, pur avendo magari meno visibilità di pubblico rispetto ad altre quali attori, registi e conduttori, sono fondamentali perché determinano la linea editoriale che connota il prodotto e assicurano pianificazione, promozione e diffusione alle opere audiovisive.

IDEAZIONE

La fase di ideazione tipicamente è svolta da creativi e autori che possono operare in totale autonomia o viceversa su commissione del produttore, che intende realizzare un prodotto specifico con determinate caratteristiche. Una volta definita l'idea, si passa alla strutturazione della stessa. Si può parlare però di pre-produzione solo quando si iniziano a determinare il preventivo economico e temporale e l'organizzazione del lavoro dei vari reparti produttivi.

PRE-PRODUZIONE

Il reparto scrittura sviluppa l'idea in un soggetto, una sorta di racconto breve in forma letteraria che contiene le informazioni principali e necessarie per la comprensione dell'idea, ovvero personaggi principali, ambientazione spazio-temporale, inizio, svolgimento e fine della storia. Passando per la strutturazione di una scaletta e la scrittura del trattamento (cfr. b.2), si giunge alla stesura della sceneggiatura. Nel frattempo, il reparto produzione (cfr. 1) definisce le modalità di finanziamento e il budget disponibile e si attiva la ricerca delle professionalità che verranno coinvolte. In questa prima fase, i vari capo-reparto studiano la sceneggiatura e progettano il lavoro, definendo le esigenze tecniche necessarie a dettagliare ulteriormente le voci del preventivo

del reparto produzione. Viene selezionato il cast, che comincia a studiare la sceneggiatura e a interiorizzare il carattere dei personaggi da interpretare; le location vengono scelte e il loro utilizzo viene prenotato; viene organizzato il set e vengono assunti i componenti della troupe.

PRODUZIONE

Dopo le varie *prove costume* e *prove macchina*, si inizia a girare: ogni reparto sarà impegnato a svolgere la propria funzione, secondo i canoni tecnici e artistici definiti in fase di pre-produzione. Le tempistiche di realizzazione variano a seconda della complessità del progetto e delle richieste specifiche della produzione.

POST-PRODUZIONE

Attraverso il lavoro dei vari professionisti di post-produzione, il materiale girato sul set viene integrato, lavorato e perfezionato fino ad arrivare all'esportazione del prodotto finito.

DISTRIBUZIONE

Una volta che l'audiovisivo ha raggiunto la sua forma definitiva, si procede alla fase promozionale a cura della casa di distribuzione e, infine, alla sua diffusione.

I MESTIERI

Quando qualcuno ci dice che lavora nel settore audiovisivo, istintivamente il pensiero va ad attori e registi, ovvero le figure visibili del processo di produzione: in realtà, intorno a tale industria gravita una grande quantità di diverse professionalità dai ruoli complementari, che spesso si occupano di gestire in modo integrato più fasi di produzione.

La realizzazione di un prodotto audiovisivo è un processo lungo e complesso nel quale i vari partecipanti svolgono contemporaneamente decine di compiti che riguardano gli ambiti più differenti: l'audiovisivo è una sorta di macro-linguaggio risultante della fusione di più linguaggi, determinati dalle competenze dei vari reparti produttivi.

Una premessa necessaria: per passare dall'ideazione alla distribuzione del prodotto finito non esistono regole assolute che non possano essere sovvertite, i linguaggi sono in continua evoluzione e caratterizzati dalla creatività, si può perciò affermare che ogni produzione abbia una sua peculiarità e sia in qualche modo unica nel suo genere.

Nelle pagine che seguono vengono descritte le professioni dell'audiovisivo e i loro processi lavorativi ricorrenti, con una necessaria dose di semplificazione.

1. PRODUZIONE

Il reparto produzione fa capo al produttore o alla casa di produzione, decide e approva l'intero progetto e si occupa dell'organizzazione logistica, lavorando sin dalle primissime fasi di pre-produzione fino alla distribuzione dell'opera audiovisiva. Cura gli aspetti operativi in funzione del risultato artistico-creativo che si intende ottenere.

1.1 PRODUTTORE

Valuta il soggetto, individua e definisce il target di destinazione e il valore artistico del prodotto audiovisivo, studia la fattibilità dell'intero progetto attraverso una stima economica, individuandone le necessità artistiche, finanziarie e di mercato. Di fatto, è lui che decide e rende possibile un determinato prodotto audiovisivo, sia esso un film o uno spot pubblicitario, costruendo un preventivo economico e temporale che definisce quantità e qualità degli elementi base del progetto.

Il produttore può trovarsi a valutare un progetto in diversi stadi di elaborazione: da una semplice idea fino a una sceneggiatura completa. Può anche essere lui stesso a proporre una determinata idea, originale e non, ad esempio decidendo di acquistare i diritti di un romanzo. Dopodiché, trova e fornisce concretamente le risorse economiche necessarie alla realizzazione del prodotto audiovisivo attraverso svariate modalità, avvalendosi di sponsor e finanziamenti pubblici e privati, proponendo l'acquisto dei diritti di acquisto o di emissione, arrivando in alcuni casi ad investire le proprie risorse economiche.

Un compito non esclusivamente di tipo manageriale e una sensibilità artistica necessaria non solo per valutare la qualità dei progetti da realizzare: il produttore è una sorta di "editore" competente per contenuti e linguaggi ed è il punto di raccordo tra le differenti professionalità che concorrono alla realizzazione dell'opera audiovisiva; ipotizza e prende accordi con regista, sceneggiatori e attori principali, assicurandosi la collaborazione dei professionisti più adeguati e che possano costituire anche una garanzia per gli eventuali investitori.

Data la rilevanza fondamentale del suo ruolo ai fini della realizzazione del progetto, a lui spetta il potere di veto su iniziative e operazioni che non rispettino la linea artistica ed economica da lui definita.

Per un produttore, sono molte le strade da percorrere per coprire le necessità economiche e finanziarie del progetto:

- cerca sin da subito una *casa di distribuzione* che si occupi di distribuire i film nelle sale cinematografiche; può sottoporre il soggetto alle *emittenti televisive*, proponendo loro l'acquisto dei diritti dell'opera o di acquistare in anticipo i diritti di emissione, ovvero la possibilità di trasmetterla in un determinato arco temporale; può anche vendere i diritti a case di produzione per l'*home entertainment*;
- trova gli *sponsor*: sono possibili, infatti, operazioni di *product placement*, ovvero apparizioni nel film di prodotti che verranno utilizzati dagli attori o semplicemente comparire nella scenografia, in cambio di denaro o del comodato d'uso;
- può chiedere *finanziamenti* alle banche, verificando se esistono le condizioni per accedere a tassi di interesse agevolati, regolati dalla legge 220/2016 e i suoi decreti attuativi del gennaio 2017;
- può rivolgersi alle *film commission*, organismi solitamente pubblici, presenti sia in Italia che in Europa e che promuovono i luoghi e i lavoratori di un determinato territorio, offrendo anche finanziamenti a fondo perduto, consulenze e agevolazioni;
- può recuperare i fondi necessari, o una parte di essi, attraverso un'operazione di *crowdfunding*, ovvero una raccolta fondi solitamente via internet, attraverso la diffusione di un *teaser*¹ e di altre iniziative volte a diffondere il progetto e a sensibilizzare i potenziali donatori;
- può avvalersi di *incentivi fiscali* come *tax credit*, ovvero credito d'imposta, che consente a case di produzione e investitori esterni di compensare i debiti fiscali con investimenti nel settore cinematografico e *tax shelter*, un incentivo che consiste nella detassazione dei guadagni, se reinvestiti entro cinque anni nella produzione di audiovisivi;
- è possibile ricevere anche *contributi statali* dal Ministero dei Beni Culturali, previa valutazione da parte di una commissione denominata dal Ministero stesso, per progetti di interesse culturale, opere di particolare qualità artistica e anche opere prime e seconde di giovani autori; anche l'Unione Europea mette a disposizione fondi per favorire coproduzioni e distribuzione di opere filmiche negli stati membri;

- può valutare una *co-produzione*² con un'altra casa di produzione, dividendo i costi nella stessa percentuale in cui poi verranno ridistribuiti i guadagni, oppure appaltare direttamente la produzione ad un'altra casa con costi più vantaggiosi.

1.2 PRODUTTORE ESECUTIVO

Il produttore esecutivo riceve in carico il progetto dal produttore ed è a lui che ne risponde. Nella fase iniziale si occupa di dettagliare il preventivo, spesso a partire da un budget vincolante o comunque secondo le indicazioni tecniche e artistiche fornite dalla produzione; per compilare le voci del preventivo, dovrà confrontarsi con i vari capi-reparto e valutare le esigenze tecniche che la realizzazione del progetto comporta.

Pianifica e organizza il set, e, a riprese iniziate, controlla e verifica che tutte le operazioni si svolgano secondo il piano di lavorazione, rispettando i tempi e i costi previsti in fase di pre-produzione. Vigila costantemente che vengano rispettati i canoni artistici del progetto affinché il prodotto audiovisivo sia di ottima qualità e in grado di generare profitto. Nel caso di co-produzioni², ogni casa di produzione può mettere in campo un produttore esecutivo a propria rappresentanza.

1.3 DIRETTORE DI PRODUZIONE /ORGANIZZATORE GENERALE

Il suo lavoro è subordinato al preventivo economico e temporale fornito dal produttore: si occupa di declinarlo nell'organizzazione pratica del set, compilando il piano di lavorazione insieme all'aiuto regista e vigilando che lo stesso venga rispettato durante le riprese.

È il responsabile del lavoro quotidiano del set che ha in gestione, coordinandone operazioni ed eventuali spostamenti.

Assume i componenti della troupe e tratta le loro paghe; nel caso di riprese fuori sede, prenota alberghi e organizza le trasferte, noleggia o acquista i

materiali tecnici necessari alle riprese e sceglie il catering. Vigila sul corretto compimento del lavoro di ogni membro della troupe e fa rispettare i tempi previsti dall'ordine del giorno, ovvero il programma della giornata che compilerà la sera precedente alla giornata di riferimento insieme all'aiuto regista. L'ordine del giorno contiene numero e ordine delle scene, le convocazioni per membri della troupe, attori e figurazioni coinvolte e relativi orari, fabbisogno tecnico, eventuali veicoli e/o animali, eventuali effetti speciali analogici e stunt, indirizzo del set, pause e comunicazioni alla troupe.

È responsabile del girato di ogni giorno, lo ritira dal *loader* (cfr.4.4) a fine giornata e lo affida al laboratorio di sviluppo, dal quale poi provvede al ritiro una volta che il trattamento è stato effettuato, quando si tratta di pellicola; se il film è in digitale, consegna i file con il girato al *data manager* (cfr.4.5), il quale, dopo aver svolto il suo lavoro, affiderà nuovamente l'hard disk al direttore di produzione.

In caso di grandi produzioni, organizzatore generale e direttore di produzione possono essere due figure distinte: il primo si occuperà del dettaglio economico e temporale del preventivo e dell'assunzione della troupe mentre il secondo si occuperà della parte logistica- operativa dei compiti sopra descritti.

1.4 DELEGATO ALLA PRODUZIONE

Se la produzione del film è affidata ad un'altra casa di produzione rispetto alla committente, si parla di *produzione in appalto*. In questo caso, il direttore di produzione farà parte della casa di produzione che realizza il prodotto, ma l'azienda appaltatrice si avvarrà di un delegato alla produzione che affiancherà il direttore di produzione, vigilando che le varie fasi di lavorazione rispettino sceneggiatura, budget, tempi e norme contrattuali. Se questi canoni non vengono rispettati, l'azienda appaltatrice può sospendere i finanziamenti o chiedere una restituzione, a seconda di quanto previsto dal contratto tra le parti.

1.5 ISPETTORI DI PRODUZIONE

Sono i collaboratori del direttore di produzione, al quale riferiscono eventuali problemi e necessità del set e lo coadiuvano nello svolgimento delle operazioni di sua responsabilità. Spesso coinvolti in incarichi organizzativi e logistici, sono sempre presenti sul set e controllano che la giornata lavorativa si svolga secondo il programma stabilito dall'ordine del giorno.

1.6 LOCATION MANAGER

I luoghi delle riprese per un film sono sicuramente un aspetto fondamentale, da trattare con cura: non devono semplicemente essere belli da vedere, devono essere giusti, in grado di integrarsi con le caratteristiche del prodotto audiovisivo esaltando le emozioni che si vogliono comunicare. Il location manager è colui che si occupa di questo delicato compito: sceglie, mappa e censisce i luoghi per sottoporre alla produzione le ambientazioni più congeniali alle esigenze del film. Una sorta di casting director per le ambientazioni. Non è però sufficiente una sensibilità artistica e paesaggistica: un buon location manager deve essere in grado di valutare i luoghi anche dal punto di vista organizzativo, prevedendo anche la possibilità di adattamenti scenografici. Spesso svolge il suo lavoro in collaborazione con lo scenografo e il direttore di fotografia, effettuando una sorta di mediazione tra le loro esigenze tecniche e le richieste della produzione.

Una volta approvati i luoghi dalla produzione, il location manager si occupa anche dei permessi necessari e porta avanti le trattative relative ad eventuali affitti.

b.1 I LUOGHI DELLE RIPRESE

AMBIENTAZIONE E LOCATION: È detto **ambientazione** il luogo - o i luoghi - in cui si svolge la storia raccontata nel film. Tale luogo non sempre corrisponde alla **location**, ovvero il posto dove realmente viene allestito il set e vengono effettuate le riprese.

L'ambientazione è determinata dal soggetto e dalla sceneggiatura; la scelta della location può essere determinata da svariati fattori: è necessario ricreare un'ambientazione di fantasia, si può preferire adattare una location più comodamente raggiungibile rispetto all'ambientazione reale o per esigenze economiche e tecniche di regia e di produzione. Di produzione in produzione e di opera in opera, viene valutato quante e quali riprese verranno effettuate in location dal vero o in studio; può anche accadere che un intero film venga girato completamente in studio.

IN AMBIENTE REALE O IN STUDIO: la differenza tra riprese in ambiente reale e in studio non corrisponde esattamente alla differenza tra interno e esterno. Per **riprese in ambiente reale** s'intendono tutte quelle girate in luoghi esistenti, spesso sottoposti a qualche modifica o adattamento dallo scenografo, esterni o interni. Le riprese in ambienti reali possono rivelarsi più vantaggiose in termini di realizzazione della scenografia, ma sono soggette a variazioni di luce e tempo meteorologico e il loro utilizzo può essere limitato da particolari condizioni o disponibile solo in alcuni orari. Per l'illuminazione si può sfruttare la luce naturale e può essere parzialmente controllata da lampade e manipolata in post-produzione; attraverso appositi macchinari è possibile creare eventi atmosferici - ma non si possono sottrarre quelli che eventualmente possono accadere.

Le **riprese in studio** sono quelle effettuate nei **teatri di posa**, dove è possibile ricreare ambientazioni in apparenza esterna. I teatri di posa sono ampi capannoni, appositamente predisposti e con alti soffitti dotati di passerelle, dove è possibile allestire un set perfettamente controllabile. Lo

scenografo sarà chiamato a ideare e sovrintendere alla realizzazione della scenografia più adatta o ad adattare teatri di posa con scenografie già predisposte; girare in studio corrisponde a un lavoro diverso anche per il direttore di fotografia che dovrà creare l'illuminazione da zero, creando notte e giorno a prescindere dall'orario in cui si svolgono le riprese e senza più vincoli esterni, come accade in esterno a causa di intensità e inclinazione della luce del sole che variano durante la giornata; inoltre, le riprese non saranno soggette a imprevisti determinati da variazioni meteorologiche.

1.7 SEGRETARIO DI PRODUZIONE

È l'aiutante dell'ispettore di produzione, a disposizione per lavori di segretariato come la gestione delle telefonate e delle mail. Ha la responsabilità di bloccare gli accessi al set durante le riprese e di far rispettare il silenzio. Si occupa di predisporre i banchetti di ristoro per la troupe e per il cast (i cosiddetti *craft*) e di distribuire i materiali.

1.8 AMMINISTRATORE

La casa di produzione è una vera e propria azienda, anche nel caso in cui venga costituita temporaneamente solo per il tempo necessario alla realizzazione del film. L'amministratore si occupa principalmente della gestione contabile, amministrativa e finanziaria della produzione, occupandosi delle pratiche burocratiche relative al film e dei rapporti di lavoro tra la produzione, il cast e la troupe, stipulando contratti e disponendo i pagamenti. È a conoscenza della normativa vigente in materia e dei processi produttivi. Il suo luogo di lavoro non è il set ma gli uffici della produzione.

1.9 CASSIERE

A differenza dell'amministratore, il cassiere si trova sul set o nelle immediate vicinanze, in un apposito ufficio. Si occupa dei pagamenti e dei piccoli acquisti quotidiani che si rendono man mano necessari alla realizzazione del film.

1.10 RUNNER

Utilizzati all'occorrenza per tutti i compiti necessari, sempre a disposizione della produzione, vengono mandati a reperire – di solito velocemente – il materiale necessario alle riprese e al lavoro del set in generale o a compiere altri piccoli servizi, ad esempio accompagnare gli attori sul luogo delle riprese. Spesso si predilige per questo ruolo gente del territorio in cui vengono svolte le riprese, anche senza esperienza nel settore: è indispensabile che conoscano la zona per poter compiere gli incarichi nel più breve tempo possibile. La denominazione *runner* deriva proprio dalla velocità in cui ci si aspetta che vengano risolti i piccoli problemi pratici a lui sottoposti: correndo.

2. SCRITTURA

Il reparto scrittura sviluppa il progetto dell'opera audiovisiva in forma di sceneggiatura, costruendo la struttura narrativa.

2.1 SCENEGGIATORE

Considerato da alcuni l'autore morale del film, lo sceneggiatore scrive su carta la struttura del prodotto audiovisivo, ovvero ciò che diventerà immagini e suoni, quasi come un architetto disegna il progetto di ciò che diventerà un palazzo. Autore morale o no, certo è che la sceneggiatura di un film è fondamentale: è innanzitutto uno strumento commerciale, utile per convincere le case di distribuzione a comprare i diritti e per reclutare i professionisti scelti

dalla produzione; è uno strumento artistico in grado di trasmettere il senso della storia da raccontare agli attori che dovranno interpretarla; è uno strumento tecnico, un progetto dettagliato del film ancora da fare, che dà le direttive ai professionisti sui canoni tecnici e artistici da rispettare.

Lo sceneggiatore è uno scrittore che sa parlare per immagini. A differenza di un romanziere, lo sceneggiatore spesso lavora in team e, soprattutto, non può parlare di ciò che non si vede: ogni azione deve avere una funzione specifica, una rilevanza ai fini della storia e della sua comprensione. La sintesi deve perciò essere una dote necessaria, per eliminare il superfluo e per permettere allo spettatore di partecipare attivamente e agevolmente alla comprensione della storia, tenendo presente che l'aumentare delle informazioni impoverisce l'energia delle informazioni stesse. Uno spettatore che riceve tutte le informazioni non sarà portato ad esercitare attenzione: una buona sceneggiatura deve invece indurre lo spettatore a chiedersi cosa succederà e come la situazione potrà essere risolta. Questo meccanismo di anticipazione è una delle leve più importanti per tenere lo spettatore incollato allo schermo, insieme al processo di identificazione con il personaggio. Perciò, a uno sceneggiatore non basta soltanto un'idea di storia: deve esprimersi così chiaramente da riuscire a comunicare senso e svolgimento della storia ai professionisti cinematografici, attori, regista, costumisti, scenografi, fonici, ecc., che si occuperanno dell'esecuzione tecnica di quanto scritto; deve sintonizzarsi con i suoi personaggi per essere in grado di far arrivare il contenuto al pubblico attraverso le loro parole e i loro gesti; deve essere cosciente della psicologia del pubblico e delle sue reazioni e delle convenzioni della narrazione per lo schermo.

Nella sceneggiatura italiana quasi mai si indicano i piani di ripresa, è una decisione che spetta solitamente al regista e vengono inserite soltanto se sono necessarie sul piano narrativo, ad esempio se occupano un ruolo nel racconto, come ad esempio un'inquadratura di un dettaglio. Nonostante ciò, uno sceneggiatore deve essere un buon conoscitore delle tecniche cinematografiche: ciò che scrive deve essere riproducibile, sia per gli attori che dovranno recitare le parti, sia per i professionisti che dovranno concretizzare la

realizzazione delle scene. Solo con un'adeguata conoscenza della materia si può essere in grado di valutare i costi e le difficoltà di realizzazione.

Il grosso del lavoro dello sceneggiatore si svolge in fase di pre-produzione, tuttavia non si conclude con l'inizio delle riprese: è spesso presente sul set per intervenire sulle modifiche che si rendono necessarie durante le riprese, per necessità di organizzazione o per adattare le parti al carattere e alla recitazione degli attori. Può anche succedere che un dialogo che sembra funzionare su carta possa risultare debole o inadeguato una volta pronunciato sul set. Infine, in fase di montaggio verifica l'efficacia della narrazione, al netto di eventuali tagli e cambiamenti effettuati che potrebbero inficiare sulla comprensione del racconto.

2.2 DIALOGHISTA

Uno dei più potenti mezzi di comunicazione funzionali alla comprensione del testo e alla narrazione della storia è sicuramente il dialogo. Fornisce informazioni sullo svolgimento degli eventi e il ruolo dei personaggi, in modo diretto o attraverso sottintesi e impliciti; devono essere concisi, significativi, dinamici e allo stesso tempo credibili; devono permettere ai personaggi di esprimere il loro carattere e le emozioni, instaurare tensioni drammatiche e commentare gli avvenimenti della storia; devono essere adatti al contesto storico e sociale in cui è ambientata la storia.

I dialoghi partecipano quindi alla costruzione del senso e sono parti molto importanti in una sceneggiatura. Solitamente, chi se ne occupa sono gli sceneggiatori stessi; già affermata oltreoceano, si sta diffondendo anche in Italia la figura del dialoghista, ovvero un esperto di scrittura per il cinema specializzato in dialoghi: può essere chiamato a partecipare alla stesura della sceneggiatura, può essere coinvolto per ottimizzare le parti di dialogo in una sceneggiatura esistente; può trovarsi sul set per adattare i dialoghi all'interpretazione degli attori e migliorare la qualità del girato assistendo gli interpreti, anche nel caso in cui si trovino a recitare in una lingua che non è la loro principale.

2.3 ADATTATORE DIALOGHISTA

Di senso simile ma con accezione diversa è la figura dell'**adattatore dialoghista**, che si occupa della trasposizione e dell'adattamento delle parti per il doppiaggio, traducendo e interpretando il parlato dalla lingua originale in italiano, rispettando il più possibile i contenuti e l'espressività dell'opera originale e sincronizzandolo con il movimento delle labbra. La figura dell'adattatore dialoghista, spesso chiamato semplicemente *dialoghista*, è molto diffusa in Italia, data la consuetudine di doppiare prodotti audiovisivi stranieri anziché sottotitolarli, come frequentemente accade altrove. Non è dunque una semplice opera di traduzione letterale: i dialoghi vanno anche avvicinati alla cultura e alla sensibilità del linguaggio italiano, rendendolo credibile nella nostra lingua e prestando attenzione a giochi di parole, battute e doppi sensi.

Il loro lavoro non si esaurisce nella fase di scrittura: sono spesso coinvolti nella direzione del doppiaggio e nella fase finale di missaggio e montaggio.

Unica in Italia e nel mondo, l'A.I.D.A.C. (Associazione Italiana Dialoghisti Adattatori Cinetelevisivi – www.aidac.it) riunisce gli autori dei dialoghi adattati in italiano per il doppiaggio e per la produzione televisiva.

2.4 SOGGETTISTA

Può accadere che il soggetto del film non venga ideato dagli sceneggiatori, né dal regista né dal produttore, ma che venga incaricata un'altra figura: il soggettista o *novelist*, un professionista specializzato nell'ideazione di soggetti, un creatore di contenuti che si occupa di fornire di volta in volta il nucleo dal quale si sviluppano le sceneggiature per film e serie tv.

2.5 SHOWRUNNER

Una figura in parte autore e sceneggiatore e in parte produttore, lo showrunner è una figura professionale di recente affermazione e in continua e rapida

evoluzione, di pari passo con la diffusione di prodotti cinematografici e televisivi caratterizzati dalla serialità.

Coordina la scrittura della sceneggiatura per una serie tv, di cui ne è l'ideatore, ed è il responsabile della coerenza narrativa e tematica delle singole puntate, coordinando giorno per giorno le varie operazioni che ne concorrono alla realizzazione e anche se la scrittura dei singoli episodi viene affidata a sceneggiatori diversi.

b.2 PICCOLO GLOSSARIO DELLA SCENEGGIATURA

IDEA: nucleo centrale della storia.

SOGGETTO: piccolo racconto in forma letteraria della trama del film.

SCALETTA: schema che riassume le situazioni essenziali del film, sotto forma di appunti.

TRATTAMENTO: fase intermedia di elaborazione tra la scaletta e la sceneggiatura vera e propria, le scene iniziano a delinearci e la forma si stacca da quella letteraria del soggetto.

SCENEGGIATURA: sviluppa in modo definitivo il succedersi delle scene e lo svolgimento dei dialoghi.

DÉCOUPAGE: operazione a cura del regista che divide le scene in inquadrature.

STORYBOARD: visualizzazione grafica sotto forma di schizzo, bozza, che fornisce un'immagine di come sarà un'inquadratura.

SPOGLIO DELLA SCENEGGIATURA: documento prodotto dall'aiuto regista che indica tutto ciò che serve per girare una scena (personaggi, materiale tecnico, costumi e trucco, effetti speciali, scenografia e arredamento).

N.B.: le voci sono elencate nell'ordine cronologico di realizzazione delle varie fasi

SCENA: piccola unità tematica; si cambia scena ogni volta che c'è un cambio di luogo, di personaggi, di luce, di tempo.

SEQUENZA: insieme di scene che rappresentano un unico blocco narrativo.

FORMATTAZIONE: forma grafica del testo della sceneggiatura.

Il testo si compone di tre parti: intestazioni (ovvero i titoli di scena), descrizioni e dialoghi.

- *all'italiana*: divisa in due colonne, a sinistra la parte visiva (personaggi, movimenti e azioni), a destra la parte sonora (dialoghi, musiche e rumori ambientali);

- *all'americana*: la parte visiva è a tutta pagina, i dialoghi al centro, con le indicazioni dei personaggi che pronunciano le battute in stampatello;

- *alla francese*: la parte visiva è a tutta pagina, i dialoghi in un'apposita colonna alla destra del foglio.

Se scritta in courier new a corpo 12, ad ogni pagina corrisponde in media un minuto di film

- durata media di una scena: 1-2 pagine

- durata media di una scena importante: 3 pagine

- durata media di una scena madre: 4-5 pagine

DI FERRO VS. DI GOMMA:

- *sceneggiatura di ferro*: prevede ogni più piccolo elemento del film, al regista non resta che eseguire le indicazioni;

- *sceneggiatura di gomma*: lascia ampio spazio alle manovre del regista.

3. REGIA

Il reparto regia è il nucleo centrale del set, dirige le riprese e tiene insieme i vari reparti, dettando le condizioni artistiche e tecniche del prodotto audiovisivo.

3.1 REGISTA

Considerato a tutti gli effetti l'autore del film, al regista vengono imputate la maggioranza delle scelte, la direzione dei lavori e la responsabilità del prodotto finale.

Interviene sin da subito nel processo di produzione dell'audiovisivo: può essere lui stesso il promotore dell'idea o realizzare il soggetto, può accadere che sia lui ad occuparsi o a collaborare alla stesura della sceneggiatura, gli può essere affidato un progetto da una produzione che ritiene che il suo stile sia quello giusto per metterlo in scena. In ogni caso, è la sua visione che determina il risultato finale: è lui che mette in scena il testo secondo la sua personale interpretazione artistica, traducendo la sceneggiatura in immagini attraverso il linguaggio cinematografico.

È responsabile di tutte le scelte in fatto di ripresa, illuminazione, suono, interpretazione, scenografia, costumi e trucco; di fatto, questi elementi costituiscono gli strumenti tecnici e i mezzi espressivi a sua disposizione per realizzare il prodotto audiovisivo.

La sua lettura della sceneggiatura determina il numero e la qualità delle inquadrature in cui comporre la scena, le posizioni e i movimenti delle macchine da presa, la luce che verrà realizzata dal direttore della fotografia, il sonoro e tutti gli altri elementi scenici; anche se non direttamente, di fatto dirige l'intera troupe, determinando il lavoro dei vari reparti secondo i propri parametri tecnici e artistici.

Sceglie e approva il casting, dirige gli attori durante le riprese, indirizzandoli nell'interpretazione più adeguata e valorizzando le loro qualità recitative, motivandoli quando necessario.

Tiene insieme e dirige l'intera squadra di professionisti, troupe e cast, coinvolti nella realizzazione dell'opera audiovisiva.

A parte rare eccezioni, solo lui può dare lo stop ad una ripresa prima del termine naturale della stessa, nel caso in cui qualcosa vada storto.

Iconicamente ritratto nell'atto di inquadrare la scena, in realtà quasi mai durante le riprese troviamo un regista alla macchina da presa. È lui che ne decide le posizioni, i movimenti e i parametri tecnici, ma il suo posto è solitamente dietro al monitor del *video control* (cfr.4.6), accanto alla segretaria di edizione (cfr. 3.6). A fine riprese, approva la colonna sonora ed è responsabile del montaggio.

L' AIR3 (Associazione Italiana Registi, www.air3.it), riunisce i registi italiani che lavorano nel cinema, documentario, pubblicità, videoclip e nell'industria dell'audiovisivo.

3.2 FILMMAKER

Grande passione e vasta conoscenza delle tecniche e dei linguaggi cinematografici: la figura professionale del filmmaker merita una voce a sé. Come un regista, è lui che dirige il lavoro e ha la responsabilità del prodotto finale, ma la sua caratteristica principale è la multi-competenza: è un professionista completo in grado di curare con qualità ogni dettaglio del prodotto audiovisivo, dalla scrittura alla stesura della sceneggiatura, dalla ripresa e alla registrazione del suono, in seguito del montaggio e dell'editing di post-produzione; solitamente le sue produzioni consistono in cortometraggi di varia lunghezza. Tale figura è in rapida affermazione, grazie alla maggiore accessibilità delle tecnologie, dei software e delle moderne pratiche di ripresa con tecnologia digitale.

Molte volte, un filmmaker è anche produttore di se stesso, soprattutto agli inizi di carriera: si ingegna nel reperire i finanziamenti, anche tramite *crowdfunding* e tramite contributi pubblici e sponsor privati (cfr. 1.1), stila un preventivo e promuove il suo operato attraverso i mezzi di comunicazioni più adeguati e i canali di distribuzione più redditizi. Un filmmaker può anche essere scelto da una casa di produzione, un'emittente televisiva, un'azienda o anche da privati per realizzare un progetto, perché ritenuto il professionista adatto per realizzarlo: anche nei casi in cui non è ideatore del soggetto, è comunque lui che si occupa di tutto il processo produttivo, consegnando al committente il prodotto finito secondo le caratteristiche richieste.

Nel suo lavoro può avvalersi di piccole produzioni composte da collaboratori caratterizzati anch'essi dalle multi-competenze e dalla fluidità, spesso di fiducia; in ogni caso, spetterà a lui la responsabilità finale di soggetto, sceneggiatura, riprese, montaggio e post produzione, e in generale del prodotto finito.

Sono sempre più frequenti le occasioni per diffondere il lavoro dei filmmaker attraverso festival specifici e mostre dedicate ai cortometraggi e alle autoproduzioni; c'è anche crescente interesse da parte delle Istituzioni che spesso mettono a disposizione fondi e incentivi per la produzione indipendente dei prodotti audiovisivi, soprattutto a cura dei giovani e degli emergenti.

Nata nel 2013, l'Associazione Nazionale dei Filmmaker e Videomaker Italiani (www.associazionefilmmaker.com) riunisce i professionisti che operano da anni nel settore dell'audio-video.

3.3 DOCUMENTARISTA

Il documentario è una tipologia di prodotto audiovisivo destinato alla diffusione attraverso cinema, televisione e streaming, la cui caratteristica principale è la narrazione del reale: i fatti, le immagini e le informazioni fornite hanno uno scopo didascalico e informativo. Gli argomenti trattati possono essere i più

vari: fatti di cronaca attuali o ricostruzioni storiche, viaggio, natura, politica e società, esperienze, professioni e sport. Non si tratta banalmente di racconti affascinanti presentati tramite belle riprese, ma di veri e propri progetti professionali a cura del documentarista, che si occupa di tutte le fasi di produzione.

La fase di ideazione e scrittura consiste nell'individuare il soggetto, che può essere un qualcosa che intende spontaneamente promuovere o gli può essere richiesto da un committente, e successivamente organizzare i dettagli dell'esperienza che andrà a documentare e le modalità di narrazione.

Come il filmmaker, anche lui si occupa di tutti i passaggi operativi della realizzazione, dalla ripresa al montaggio e alla post-produzione; data la natura didascalica del progetto avrà particolare cura nell'ottimizzare la comunicazione; può avere a disposizione i mezzi di una piccola produzione o lavorare da solo. Utilizza una voce extra-diegetica (cfr. b.5) per la narrazione, spesso avvalendosi di un doppiatore; a volte, predispone la sottotitolazione attraverso un impianto grafico.

Il documentarista produce materiale trasmissibile secondo determinate specifiche dettate dal mezzo di fruizione, consegnando alle emittenti o al committente un prodotto finito e spesso opera di auto-produzione.

Doc/it è l'Associazione Documentaristi Italiani riconosciuta in Italia (www.documentaristi.it), operativa dal 1999.

3.4 AIUTO REGISTA

Garantisce che il regista possa dedicarsi alla sua funzione creativa facendo in modo che le sue prescrizioni diventino esecutive, è un punto di riferimento per tutti per eventuali delucidazioni. Tiene i contatti tra i reparti e verifica che sia presente sul set tutto il materiale.

È sua la responsabilità degli attori durante le giornate di riprese: fornisce loro lo stralcio della sceneggiatura e verifica che abbiano imparato la parte, in caso

contrario sarà sua cura predisporre in scena il gobbo³; verifica lo stato di avanzamento della preparazione degli attori (costumi – trucco) assicurandosi che siano pronti per l'orario di inizio ripresa; si prende cura delle loro necessità pratiche (ristoro, spostamenti). Allo stesso tempo li tiene sotto controllo: l'aiuto regista deve sapere sempre dove si trovano, perciò o lui/lei o un suo collaboratore/ trice si trovano spesso nei camerini con loro o in scena o nei camerini o al trucco. Può scegliere e dirigere le comparse (insieme al capogruppo o in sua vece).

Durante le riprese, dà il via agli attori nel momento in cui devono entrare in scena e, nel caso in cui il regista si trovi davanti al monitor, si troverà sul set per verificare che tutto si svolga come previsto. Si accerta che durante le riprese nessuno faccia rumore e che nessuno passi davanti alla macchina da presa.

Nella fase di preparazione, collabora con l'organizzatore generale nella stesura del piano di lavorazione e dovrà fare lo spoglio della sceneggiatura e, in accordo con il costumista e il truccatore, organizza le prove costume degli attori.

Ogni sera, prima del termine delle riprese, compila l'ordine del giorno per la giornata successiva insieme al direttore di produzione e collabora con i segretari di produzione per le convocazioni degli attori.

b.3 PIANO DI LAVORAZIONE E ORDINE DEL GIORNO

Il direttore di produzione e l'aiuto regista si occupano della compilazione di due importanti documenti, Piano di Lavorazione e Ordine del Giorno, fondamentali per l'organizzazione del lavoro di ogni singolo componente della troupe e del cast.

PIANO DI LAVORAZIONE (PdL)

È un unico grande foglio che contiene per ogni data la sequenza di scene che si prevede di girare.

Per schedularlo, bisognerà valutare la sceneggiatura secondo la lunghezza del testo e la complessità delle scene, calcolando tempo ed elementi necessari per girarle. Per ottimizzare tempi e costi, si cercherà di girare nelle stesse giornate le scene che si svolgono nella medesima location; lo stesso accadrà con le convocazioni degli attori: si cercherà di raggruppare le scene con lo stesso cast.

La struttura del PdL varia seconda delle produzioni e della struttura specifica del progetto da realizzare, solitamente contiene: data, elenco delle scene per giornata, location e orari; la presenza sul set di attori, eventuali comparse e animali e mezzi di scena.

Il documento è cruciale perché favorisce una visione d'insieme del progetto e traccia l'andamento progressivo della lavorazione, permettendo di verificare man mano il preventivo economico e temporale.

ORDINE DEL GIORNO (OdG)

Redatto la sera precedente, è il programma della giornata e riporta nel dettaglio tutte le necessità del set. Anche questo documento varia a seconda delle esigenze e delle specificità di ogni produzione, questi gli elementi principali che solitamente contiene: titolo dell'opera; numero progressivo del giorno di lavorazione; nome e recapiti di regia e produzione; orario di convocazione, pausa e fine riprese; elenco scene e orario; elenco del cast

scena per scena e relativi orari (pick-up⁴, trucco, costumi e arrivo sul set); elenco delle comparse per scena e rispettivi orari di convocazione; orario di convocazione della troupe diviso per reparto; fabbisogni di scena suddivisi per reparto.

3.5 ASSISTENTE ALLA REGIA

Può accadere, soprattutto in grandi produzioni, che le mansioni appena descritte relative alla figura professionale dell'aiuto regista possano essere ricoperte da più persone: gli assistenti alla regia. In questo caso, tali figure si occuperanno delle varie responsabilità relative agli attori, al set e alle necessità della troupe secondo gli incarichi assegnati loro dal regista o dall'aiuto regista. Saranno nominate in ordine gerarchico: primo aiuto regista, secondo aiuto regista, terzo ecc...; oppure: aiuto regista, secondo assistente alla regia, ecc...).

3.6 SEGRETARIA DI EDIZIONE

Cronometro al collo e occhio sempre attento: quello della segretaria di edizione è uno dei ruoli chiave del set nonché uno dei meno conosciuti per i non addetti ai lavori. Altrimenti detta *script girl* o *continuity girl* dai principali compiti che svolge, se ne parla generalmente al femminile proprio perché questo ruolo è quasi sempre ricoperto da una donna, tranne qualche rarissima eccezione. Posizionata accanto al regista, è lei che segue e annota scrupolosamente tutto ciò che accade sul set, mantenendo sotto controllo ordine e tempistiche e fornendo le informazioni fondamentali per il montaggio attraverso la compilazione del *bollettino di edizione*, ovvero il documento che contiene il contenuto di ogni singola inquadratura e dei take⁵ necessari a realizzarla, indicando qual è quello buono per il montaggio. In questa sede vengono fornite anche le indicazioni tecniche di ripresa come metraggi, diaframmi e obiettivi. È lei la responsabile della numerazione progressiva del ciak da comunicare al ciacchista (cfr. 4.10).

La segretaria di edizione si occupa anche del *diario di lavorazione*, un documento ufficiale nel quale viene riportata qualsiasi cosa accada sul set: orari di inizio e fine lavorazione della troupe, convocazione e congedo di attori e comparse, pause, consumi, eventuali incidenti e in generale qualsiasi annotazione abbia anche la minima rilevanza.

Il suo lavoro inizia prima delle riprese con il cronometraggio della sceneggiatura, operazione che serve ad individuare il minutaggio del film e che si compie leggendo ad alta voce e con ritmo cadenzato tutta la sceneggiatura, comprensiva di tutte le sue parti, pause comprese. Sempre in fase di pre-produzione, si occuperà anche di compilare lo *scadenzario*, ovvero di individuare dalla sceneggiatura le diverse giornate in cui si svolge la narrazione dell'audiovisivo: ciò è fondamentale per costumisti e scenografi che si occuperanno di predisporre i cambi di abito, di oggetti e di arredo proprio per far notare agli spettatori il passare del tempo.

Un altro compito fondamentale della segretaria di edizione è quello di vigilare sulla **continuità** del girato: ad ogni ripresa della stessa scena vanno infatti mantenuti gli stessi esatti dettagli (ad esempio pettinature, costumi, oggetti di scena), coerenza da mantenere poi anche nel passaggio da una scena all'altra. Prima con l'aiuto della Polaroid, ora con una macchina digitale, la segretaria di edizione annota e fotografa meticolosamente ogni ripresa. Deve prestare anche attenzione che i dialoghi corrispondano alla sceneggiatura, e, in caso contrario, annotare le variazioni nel caso in cui vengano approvate dal regista. Una curiosità: la prima segretaria di edizione venne impiegata nel 1917, quando un'aspirante attrice sul set si propose di prendere appunti. Il lavoro del regista venne così facilitato, sollevandolo dal ricordarsi a mente i cambi d'abito e di scena, al punto che non si riuscì più a fare a meno di questa importantissima figura professionale.

A partire dal 1986, è operativa un'associazione che riunisce aiuto registi e segretarie di edizione (A.I.A.R.S.E. – Associazione Italiana Aiuti Registi e Segretarie di Edizione www.aiarse.it).

3.7 DIRETTORE CASTING

Si occupa dell'ingaggio degli interpreti di un film. A partire dalla sceneggiatura, dalle indicazioni del regista e della produzione, studia la miglior combinazione

valutando non solo se l'attore è giusto per la parte, ma anche in che modo il cast interagisce, con l'obiettivo di creare l'amalgama perfetto. Il suo lavoro inizia anche tre mesi prima dell'effettivo avvio delle riprese. I suoi strumenti principali sono: interviste, ricerche tramite agenzie di spettacolo, casting e provini. Mentre il casting è una chiamata generica aperta a tutti coloro che intendono candidarsi per le parti, il provino è la convocazione di uno specifico attore e può essere su parte o su improvvisazione. Quando la "rosa dei candidati" inizia a restringersi, può essere fatto un ultimo provino, chiamato call back, solitamente in presenza anche del regista.

Spesso vengono programmati anche provini di gruppo, per valutare le diverse combinazioni di attori e la loro sintonia.

Un direttore casting può essere specializzato in *street casting*, può occuparsi cioè di scovare gli interpreti tra gli attori non professionisti, appunto "dalla strada". In questo caso, il suo lavoro sarà più lungo e difficoltoso, quasi di tipo investigativo, procederà tramite interviste casuali e ricerche nei luoghi in cui è probabile incontrare persone dalle caratteristiche richieste dalla parte.

La figura professionale del direttore casting è relativamente giovane, inizia a prendere piede a partire dagli anni '90, complice una maggiore industrializzazione del settore audiovisivo e la necessità di una figura distinta e specializzata che si occupasse esclusivamente del casting. Prima di allora, la mansione del direttore casting veniva solitamente svolta dagli aiuto registi o dai registi stessi; ancora oggi, in molte produzioni, soprattutto in quelle a budget ridotto, molti aiuto registi continuano a svolgere questo compito.

Riconosciuta dal 2014 come categoria in concorso ai Nastri d'Argento, la figura del direttore casting non è ancora stata del tutto ufficializzata dal punto di vista contrattuale: ad esempio vengono ancora considerati aiuto-registi dall'Enpals. Perciò, è stata fondata nel 2013 un'associazione di categoria, UICD (Unione Italiana Casting Director www.unioneitalianacastingdirectors.wordpress.com), per auto-regolamentarsi secondo un codice etico-professionale e la definizione di una retribuzione minima condivisa.

3.8 CAPOGRUPPO

Se un personaggio ha meno di sei battute non viene considerato un attore ma un figurante, una comparsa, ed esula dal campo di competenza del direttore casting. Dell'ingaggio delle comparse si occupa il capogruppo e, in alcuni casi, insieme al location manager, anche dei mezzi di scena. Un esempio: se c'è necessità di 10 ciclisti in mountain-bike per una determinata scena, vengono cercate direttamente 10 comparse munite di bicicletta, per abbattere i costi e i tempi tecnici del noleggio dei mezzi.

In accordo con il regista, sarà il capogruppo a dirigere in scena i figuranti.

3.9 STUNT COORDINATOR E STUNTMAN

Gli **stuntmen** sono le persone adeguatamente preparate a livello atletico, spesso veri e propri acrobati, che si prestano all'esecuzione di scene pericolose al posto degli attori, scene come cadute, salti, incidenti d'auto, incendi, ecc... Chi coordina tali professionisti, pianificando e a volte dirigendo la scena al posto del regista, è lo **stunt coordinator**. Solitamente uno stunt coordinator è un ex stuntman.

3.10 MAESTRO D'ARMI, MAESTRO D'EQUITAZIONE E ANIMAL COACH

Il maestro d'armi è un esperto di armi, antiche e moderne, e di combattimenti; il maestro d'equitazione insegna agli attori ad andare a cavallo; l'animal coach è l'ammaestratore di animali.

Sono tre figure distinte per competenze ma con un grande denominatore comune: sono registi nella regia, ovvero analizzano la sceneggiatura, costruiscono i movimenti delle scene dove è richiesta la loro professionalità e le dirigono durante le riprese. A loro il compito di addestrare i personaggi o gli

animali e di rendere il più possibile credibile le scene per chi si trova dall'altra parte dello schermo: sono richiesti in fase di pre-produzione per valutare la fattibilità della scena e preparare l'azione, si occuperanno poi istruire gli attori che dovranno partecipare alle riprese, si confronteranno con regista e direttore della fotografia sulle modalità migliori di inquadrare la scena che saranno poi loro stessi a dirigere. In fase di montaggio, saranno chiamati a verificare la resa dell'azione su schermo.

Anche per tutte le attività che nella finzione del film devono essere svolte dai personaggi in modo professionale o caratterizzate da un'estrema bravura, come suonare uno strumento o svolgere un'attività sportiva, vengono coinvolti dei coach, ovvero degli esperti in quella determinata disciplina, allo scopo di formare, coadiuvare e dirigere gli interpreti nella realizzazione delle scene e controllarne la resa in video.

4. FOTOGRAFIA

L'invenzione del cinema è stata una conseguenza dell'invenzione della fotografia ed è la luce che forma le immagini, dal punto di vista fisico e dal punto di vista emozionale: anche il modo in cui la luce illumina i soggetti e le scene, creando l'atmosfera, ne determina il senso. Perciò, la luce in un film non è determinata dal caso ma è frutto di una scelta tecnica e artistica.

4.1 DIRETTORE DELLA FOTOGRAFIA

È il responsabile dell'illuminazione della scena e, essendo la luce in buona sostanza la materia prima delle immagini in movimento, il suo non è un mero ruolo tecnico ma è determinante per la qualità artistica del prodotto audiovisivo. Segue le direttive del regista, garantendo che l'immagine corrisponda al suo gusto estetico, facendo apparire soggetti e oggetti nel loro aspetto estetico più favorevole e il più possibile coerente, dà il suo apporto

creativo al film creando l'atmosfera adeguata al senso della sceneggiatura, determinandone in parte lo stile e contribuendo alla percezione del significato profondo della storia che si sta raccontando.

Spesso partecipa alla selezione delle location e si confronta con scenografo e costumista in fase di pre-produzione. Sempre durante la preparazione, stabilisce il tipo di luce, il taglio delle inquadrature e gli obiettivi da usare ed effettua una serie di *provini macchina* per verificare l'efficienza e la resa della strumentazione. Se si gira in esterna, definisce anche gli orari in cui girare, a seconda dell'orientamento del sole e della resa dell'ambiente naturale; se si gira in ambienti chiusi, sceglie la quantità, la qualità, l'ubicazione dei proiettori, favorito dall'oscurità di base che gli permette di "inventare" la luce.

In sostanza, elabora la luce secondo i diversi livelli di senso da esprimere, cercando di renderli comprensibili al pubblico, intervenendo su direzione e intensità, durata e rapporto con le ombre. Il direttore della fotografia, oltre alle competenze specifiche, affina la sua personale osservazione del reale e la propria cultura estetica, attingendo anche all'arte, alla pittura e, a volte, anche a linguaggio, musica e architettura.

Durante le riprese, interagisce costantemente con gli operatori per quanto riguarda l'inquadratura e con gli elettricisti per il posizionamento delle luci. In fase di post-produzione, collabora con il *colorist* (cfr. 10.5) alle operazioni di *color correction* e *color grading*.

L'associazione di categoria di riferimento è l'Associazione Italiana Autori della Fotografia Cinematografica, <http://www.aicine.com/>, fondata nel 1950.

4.2 OPERATORI

Sono coloro che girano materialmente la scena in base alle indicazioni del regista e del direttore di fotografia, curando l'inquadratura, i movimenti, lo spazio all'interno del quale si muovono gli attori o le cose.

Gli operatori saranno almeno tanti quante macchine da presa verranno

utilizzate contemporaneamente per le riprese, le quali saranno collocate in punti strategici differenti per inquadrare la scena da più angolazioni, risparmiando tempo e fornendo al regista più possibilità di scelta in fase di montaggio.

Alcuni operatori sono specializzati in riprese con la **steadycam**, ovvero un particolare tipo di telecamera montata sul corpo attraverso un'imbragatura, oppure operatori di **drone**, specializzati in riprese aeree.

4.3 FUOCHISTA

È un assistente operatore, solitamente il secondo in ordine gerarchico, che il compito di mettere a fuoco le inquadrature secondo le indicazioni del regista. Nei paesi anglosassoni viene chiamato *focus puller*. Si occupa della manutenzione ordinaria degli obiettivi, sostituisce le ottiche, i filtri e imposta il diaframma di lavoro in base alle indicazioni dell'operatore di macchina o del direttore della fotografia.

4.4 LOADER

**presente solo nelle produzioni di film in pellicola*

Carica la pellicola nell'apposito *chassi* (ovvero il rullo) della macchina da presa e la sostituisce quando finisce.

Ogni sera, verifica il consumo di pellicola con la segretaria di edizione e consegna la pellicola impressionata al direttore di produzione, che la affiderà a sua volta al laboratorio di sviluppo per il trattamento.

4.5 DATA MANAGER

**presente solo nelle produzioni di film in digitale*

Carica le macchine da presa con le schede di memoria e gli hard-disk, sostituendoli quando necessario; scarica i file, li verifica ed esegue i back-up su altri supporti quando previsto; cataloga il girato secondo le indicazioni della segretaria di edizione e i numeri del ciak.

Al termine della giornata lavorativa consegna i file che contengono il girato al direttore di produzione.

4.6 TECNICO DEL VIDEO CONTROL

Il *video-control* è l'apparecchio che registra le immagini che provengono da una piccola telecamera posizionata sulla cinepresa: questa registrazione non è la stessa effettuata dalla macchina da presa, almeno non per quanto riguarda la fotografia, corrisponde però all'esatta inquadratura che si sta filmando ed è estremamente utile al regista per controllare i movimenti di macchina, l'inquadratura stessa e il lavoro degli attori. Il tecnico del video control è l'addetto al posizionamento di tale telecamera e ne è responsabile delle riprese. Solitamente, a ricoprire questo ruolo sono i giovani che si avvicinano al mestiere del cinema nel reparto fotografia o regia.

4.7 FOTOGRAFO DI SCENA

Segue le riprese quando convocato e fotografa le scene e il dietro le quinte a scopo pubblicitario, ad esempio per cartelloni, riviste e giornali, e per documentare la lavorazione del film.

4.8 OPERATORE DI BACKSTAGE

Come il fotografo di scena, anche l'operatore di backstage segue una parte delle riprese documentando ciò che accade durante la lavorazione e dietro le

quinte. Il materiale servirà a produrre il *making of*, un filmato che verrà diffuso a fini promozionali, solitamente contenuto nel dvd del film.

4.9 MACCHINISTI

Si occupano di tutti i supporti della macchina da presa, come carrelli⁶ e dolly⁷, e del fissaggio dei proiettori per illuminare una scena. Sono perciò i responsabili del movimento e lavorano a stretto contatto con gli operatori, seguendo le direttive del regista e del direttore di fotografia. Più di un lavoro di forza che si esprime nel montare e smontare le attrezzature: i macchinisti si occupano anche di prevedere e disegnare i percorsi che la macchina da presa deve seguire, riuscendo ad immaginare il movimento prima che venga eseguito, fissando i binari, spianando strade e risolvendo, spesso con creatività, i problemi tecnici.

4.10 CIACCHISTA

È uno dei macchinisti ed è lui che ha la responsabilità di aggiornare il ciak, la tradizionale tavoletta scrivibile con gesso, simbolo iconico del cinema, con i dati forniti di volta in volta dalla segretaria di edizione. Dopo il "motore" del regista, il "partito" dell'operatore, ovvero i segnali che indicano che tutto è pronto per la ripresa, il ciacchista leggerà chiaramente e ad alta voce i numeri dell'inquadratura e batterà il ciak, inquadrato dalla macchina da presa. Solo allora il regista chiamerà "azione" e si potrà iniziare a girare la scena. Il ciak è fondamentale per catalogare le scene e per sincronizzare l'audio e il video.

b. 4 IL CIAK

Le informazioni necessarie alla sincronizzazione e al montaggio dell'audio e del video sono contenute nel ciak e vengono aggiornate durante lo svolgimento delle riprese.

Nella parte superiore vengono indicati titolo del film, casa di produzione, regista, direttore della fotografia.

Nella parte centrale la data, int/est (ovvero se le riprese si svolgono all'interno o all'esterno), la luce (giorno/notte), numero della scheda di memoria della macchina da presa digitale o il numero dello chassi (rullo) di pellicola su cui viene effettuata la ripresa.

Nella parte inferiore, in grande, i numeri che pronuncia il ciacchista: numero di scena, numero di inquadratura e numero di take.

All'inizio dell'inquadratura, il ciak viene inquadrato con l'asticella sollevata; una volta pronunciati i numeri, l'asticella viene battuta velocemente, producendo il tipico suono.

Se per qualche motivo il ciak non viene battuto all'inizio, si può battere alla fine della scena: in quel caso si chiama ciak in coda e viene battuto tenendolo al contrario, con l'asticella rovesciata.

4.11 ELETTRICISTI

Predispongono gli impianti elettrici del set secondo le esigenze degli operatori e della regia, portando la corrente elettrica per raggiungere macchine da presa e proiettori su staffe, piantane, ganci e in genere ovunque sia necessario; sistemano le luci e le gelatine seguendo le indicazioni del direttore della fotografia. Spesso si dà corrente attraverso uno o più gruppi elettrogeni, guidati e controllati dal **gruppista**, un elettricista che si occupa esclusivamente dei generatori.

5. SUONO

Ben più di una semplice registrazione dei dialoghi e dell'inserimento delle musiche, il reparto audio è composto da una pluralità di professionisti, ognuno con una sua specifica professionalità e responsabilità ai fini della creazione e della manipolazione della parte audio del prodotto, fondamentale per la costruzione del senso e dello stile dell'opera. A loro è affidato il compito di progettare e realizzare tutta la parte sonora del film, ovvero rumori, ambienti, dialoghi, effetti speciali e musica, avvalendosi di diverse tecnologie.

Attiva a partire dal 1986, l'A.I.T.S. è l'Associazione Italiana Tecnici del Suono (<http://www.ait.s.it>), di riferimento per i professionisti dell'audio in ambito cinetelevisivo.

5.1 FONICO DI PRESA DIRETTA

L'audio viene solitamente registrato in contemporanea alle immagini ma su un diverso supporto rispetto al video, con il quale viene sincronizzato in seguito facendo riferimento alla battuta del ciak.

Il fonico di presa diretta è il responsabile delle riprese sonore sul set: organizza, realizza e infine traduce in un materiale audio tutto ciò che accade sul set. Decide il posizionamento dei microfoni, registra e controlla la qualità del materiale garantendo la comprensibilità dei dialoghi, dotato di mixer e cuffie cerca di intercettare ed eliminare il più possibile le interferenze e le sporcature, regolando i livelli del suono durante la registrazione. Se si accorge che la registrazione è compromessa, può stoppare le riprese. Il fonico di presa diretta spesso si occupa anche delle registrazioni dei suoni d'ambiente e dei suoni di scena.

5.2 MICROFONISTA

Seguendo le indicazioni del fonico di presa diretta, il microfonista si occupa del corretto posizionamento dei microfoni. I microfoni possono essere radiotrasmittenti, ovvero trasmettere il suono senza uso di fili che li collegano al registratore, sono detti *collarini* o *lavallier* e devono essere sistemati addosso all'attore senza essere inquadrati dalla camera; i microfoni possono essere anche sistemati in cima a un'asta detta *boom* (per questo, il microfonista è anche chiamato *boomer*). È lui a svolgere il delicato compito di direzionare tale asta correttamente verso gli attori e riprenderne l'audio in maniera uniforme, facendo attenzione a non entrare nel campo visivo della macchina da presa né generare ombre in scena.

b.5 SUONI DI SCENA E AMBIENTE, DIEGETICI E EXTRA-DIEGETICI

SUONI DI SCENA: sono quelli prodotti dalle azioni dei personaggi in scena, ad esempio il suono dei passi, acciottolio delle stoviglie, ecc...

SUONI D'AMBIENTE: i suoni che definiscono un ambiente, ad esempio il traffico se si tratta di un esterno in città, pioggia, cinguettii, ecc...

SUONI DIEGETICI: sono quelli fatti udire allo spettatore così come li sente il personaggio o i personaggi in scena, ad esempio il suono di una radio o di un giradischi presenti nella storia narrata.

SUONI EXTRA DIEGETICI: fanno parte di questa categoria sia la voce *over*, ovvero la voce narrante, di commento, sia le musiche di contorno e di amplificazione drammatica.

5.3 RUMORISTA

Il suo compito consiste nel creare e registrare i rumori ambientali e relativi alle azioni dei personaggi, quando non sono sufficienti o utilizzabili quelli ricavati in presa diretta o nel caso non esistano affatto. Analizza ogni determinata scena estrapolando la lista dettagliata del materiale da ricostruire sonoramente, dopodiché si procura i rumori da appositi database analogici e digitali, o ricrea gli effetti sonori. I rumori possono essere sia ricreati in studio sia registrati sul set, utilizzando i momenti morti e la collaborazione del fonico di presa diretta o recuperandoli dal materiale registrato in altre scene e adattandolo.

5.4 MONTATORE DI SCENA

Sincronizza il materiale realizzato dal fonico di presa diretta, ovvero dialoghi, suoni di scena e ambiente, e lo monta nella giusta sequenza: il suo lavoro si svolge parallelamente al montatore video e secondo lo stesso schema e gli stessi criteri; pulisce le varie tracce da elementi di disturbo e fruscii e lo prepara per il missaggio.

5.5 COMPOSITORE MUSICHE

Sebbene la *colonna sonora* indichi tutto l'apparato audio del film, comprensivo di dialoghi e rumori ambientali, solitamente si pensa che questa definizione si riferisca solo alle musiche presenti, originali e non.

Le musiche possono creare atmosfera, accompagnare in scena i personaggi, non solo assecondando le immagini in maniera gradevole: il loro compito è interpretare e aggiungere senso alla narrazione e sono parte dello stile complessivo dell'opera, un potente mezzo espressivo per coinvolgere lo spettatore.

L'autore può scegliere quando utilizzare musiche esistenti e quando crearle ex-novo; a volte, compone le musiche dopo aver letto la sceneggiatura e queste possono essere utilizzate durante le riprese per aiutare gli attori a entrare

nell'atmosfera e per valutare in anticipo l'armonia della musica e del girato. Altre volte, invece, vengono composte a film già effettuato o in avanzato stato di lavorazione. Le musiche vengono approvate dal regista e dalla produzione, in alcuni casi possono essere decise da loro o parte della sceneggiatura. Spesso, le musiche diventano un prodotto di mercato a sé, collaterale alla distribuzione del film, organizzate e in cd e/o playlist disponibili online.

5.6 FONICO DI DOPPIAGGIO

È il responsabile delle riprese audio in sala di doppiaggio, coinvolto non solo nei casi di film internazionali da doppiare in italiano: può essere necessario doppiare singole scene in caso di cambi di sceneggiatura all'ultimo o nei casi in cui l'audio registrato in presa diretta presenti qualche problema. Se non disponibili in tracce separate, verranno anche ricreati i suoni d'ambiente e i rumori di scena prodotti dalle azioni dei personaggi.

I fonici del doppiaggio fanno riferimento a un'altra associazione di categoria rispetto ai loro colleghi: l' A.N.F.D. – Associazione Nazionale Fonici del Doppiaggio (www.anfd.it).

5.7 SINCRONIZZATORE DIALOGO

Non basta il lavoro dell'adattatore dialoghista né la bravura dei doppiatori: ci sarà sempre qualche discrepanza tra il labiale che si vede in video e ciò che viene pronunciato in sede di doppiaggio. Questo professionista procede alla sincronizzazione con il video, che si effettua accorciando e allungando le pause della traccia audio, anche solo di qualche piccola misura.

5.8 FONICO DI MISSAGGIO

Miscela i suoni presi sul set, i dialoghi e i suoni realizzati in studio, le musiche diegetiche (ovvero quelle che provengono da una fonte in scena) e i suoni

extra diegetici (ovvero le musiche che solo lo spettatore sente le voci over, ovvero le voci narranti), regolando i livelli, dando uniformità al suono e preparando l'impianto per il lavoro del sound designer.

5.9 SOUND DESIGNER

Con questo termine si indica generalmente il professionista che si occupa della progettazione del suono: controlla e dirige tutto l'impianto sonoro del film ma può anche occuparsi della creazione e della modifica del suono per pubblicità e marketing, televisione, radio, discografia, videogiochi e, in generale tutti i prodotti che prevedono in qualche modo l'utilizzo del suono. A seconda delle produzioni, può essere coinvolto sin dalla pre-produzione per delineare la qualità sonora del prodotto e le tecniche necessarie per realizzarla: in questo caso dirigerà anche il lavoro del fonico di presa diretta, montatore e fonico di missaggio.

Più frequentemente, interverrà solo in post-produzione e dopo aver visto il girato, lavorando sull'impianto già montato e mixato comprensivo di rumori, voci e musiche, tramite interventi di inserimento di effetti speciali, correzione del suono e equalizzazione.

Fino al 2017 non esistevano premi in Italia per i professionisti audio della post-produzione, fin quando al David di Donatello è stato istituito il premio "miglior suono per un prodotto cinematografico".

6. SCENOGRAFIA

È il reparto che cura l'ambientazione del prodotto audiovisivo, costruendo scenografie e/o adattando luoghi reali, attraverso opportune soluzioni architettoniche, pittoriche e prospettiche.

6.1 SCENOGRAFIA

Che si tratti di ricostruzioni d'epoca, di luoghi di fantasia o di storie ambientate nel presente, il lavoro dello scenografo è determinante per l'atmosfera del film, insieme a quello del direttore della fotografia.

È uno dei primi professionisti ad essere coinvolto nel progetto: studia il soggetto individuando gli elementi essenziali, si confronta con il regista, la produzione, il direttore della fotografia, il costumista e gli sceneggiatori per comprendere e concordare l'ambientazione del film, partecipa ai sopralluoghi con il location manager. Se il prodotto audiovisivo dovesse richiedere l'impiego di grandi costruzioni, concorrerà alla scelta del teatro di posa più adeguato, in accordo con la produzione.

Molto spesso, la prima operazione che lo scenografo svolge è un'accurata ricerca del periodo storico di riferimento: per un film, anche qualche anno di differenza con il presente può comportare un adattamento nella scenografia o differenze con passato, anche recente. Durante la fase di pre-produzione, prepara i bozzetti degli ambienti, veri e propri disegni progettuali degli ambienti del set, progetta i lavori da eseguire e ne segue l'avanzamento. Si occupa anche di reperire o di far costruire gli oggetti che appariranno in scena e gli arredi, insieme all'arredatore. Lavora gomito a gomito con il costumista per far sì che gli abiti e la scenografia siano adeguati alle esigenze di copione e alle richieste del regista e della produzione e, soprattutto, in armonia tra loro.

Insieme ai loro colleghi arredatori e costumisti, sono rappresentati dall'ASC, l'Associazione Italiana Scenografi, Costumisti e Arredatori (www.aesseci.org).

6.2 ARREDATORE

In accordo con lo scenografo, si procura e predispone in scena gli elementi d'arredo che appariranno nel film, ovvero mobili, tendaggio e tutto ciò che si rende necessario a riprodurre l'ambientazione desiderata e a soddisfare le esigenze di copione.

6.3 ATTREZZISTA

Ogni giorno riceve il *fabbisogno di scena* dalla produzione o dai reparti costume e scenografia. Il fabbisogno di scena è un documento che contiene l'elenco degli oggetti necessari alle riprese, secondo quanto indicato dalla sceneggiatura, e che dovranno essere utilizzati dagli attori mentre recitano. È sua la responsabilità di predisporre gli oggetti richiesti in scena o di fornirli agli attori al momento opportuno. Gli oggetti e i materiali che si consumano durante le riprese, come ad esempio cibo, bevande, candele o sigarette accese, devono ritornare alla stessa dimensione o allo stesso quantitativo ogni volta che si ripete la scena e sarà sempre l'attrezzista ad occuparsi della sostituzione di tali oggetti, affiancando la segretaria di edizione nel controllo della continuità.

b.6 FABBISOGNO DI SCENA

È un elenco che comprende tutto il materiale di scena occorrente, secondo quanto dettato dalla sceneggiatura. Si distingue in:

- **Generico**, riguarda il materiale scenico non strettamente indispensabile e che può subire cambiamenti nel corso delle riprese;
- **Specifico**, è il materiale indispensabile per lo svolgersi di una determinata azione scenica;
- **A ripetere**, è il materiale che si consuma durante una scena e che va riportato nella quantità iniziale ogni volta che si ripete la ripresa della scena che lo contiene;

es.: candela che brucia, bevande che vengono consumate,...

- **Obbligato**, è il materiale che dovrà essere utilizzato in maniera identica

per la realizzazione di più azioni.

es.: soprammobili, accessori degli attori. Anche i vestiti e le comparse possono essere obbligati, ad esempio se il protagonista esce di casa vestito in un modo dovrà rientrare a casa con gli stessi abiti.

6.4 HOME ECONOMIST

Molto spesso vediamo del cibo in scena, solitamente con un aspetto appetitoso o comunque nell'aspetto dettato dalle esigenze di copione. Il cibo è uno degli oggetti di scena più problematici: tende a modificare velocemente il suo aspetto, soprattutto se si pretende di mostrarlo come appena sfornato, rendendo molto difficile mantenere la continuità tra le scene in cui compare o nel gestire la reiterazione della stessa scena. L'home economist, altrimenti detto *scenografo del cibo*, si occupa di manipolare o creare in laboratorio gli alimenti e le pietanze necessarie alle riprese e della loro presentazione, in modo che possano resistere con lo stesso aspetto e le caratteristiche desiderate anche durante i tempi lunghi delle riprese. Non un cuoco, anche se certamente le basi della cucina sono utili per svolgere questa professione, ma una specie di chimico e un esperto conoscitore dei materiali e dei loro comportamenti, con una buona dose di senso estetico per la presentazione. Il suo lavoro è molto richiesto nell'ambito delle pubblicità.

7. COSTUMI, TRUCCO E PARRUCCO

Insieme al reparto scenografia, costumisti, truccatori e parrucchieri si occupano di ricreare l'atmosfera e l'epoca dell'ambientazione del prodotto audiovisivo.

7.1 COSTUMISTA

Disegna e sceglie i costumi di scena ad attori e comparse, fornendo loro una sorta di "seconda pelle" che li agevola nel processo di identificazione con il personaggio; il suo compito è funzionale all'ambientazione creata dallo scenografo e dal direttore di fotografia. Anche il suo lavoro ricopre un ruolo determinante per lo stile dell'intero prodotto audiovisivo e non può prescindere da un'accurata ricerca storica, se il film è in costume, e da una indispensabile sensibilità per le mode e gli stili. Come nel caso della scenografia, anche un film ambientato pochi anni prima presenta differenze stilistiche da non sottovalutare. A partire dai bozzetti che avrà preparato in fase di pre-produzione, il costumista si rivolgerà alle apposite sartorie teatrali per il confezionamento degli abiti e degli accessori.

Prima dell'inizio delle riprese, in accordo con l'aiuto regista, organizzerà le *prove costume* con gli attori e il reparto trucco e i parrucchieri, provvedendo ad eventuali modifiche.

7.2 ASSISTENTE COSTUMISTA

Assiste il costumista nel reperimento dei vestiti, distribuisce i costumi ad attori e comparse e li assiste nella vestizione. A seconda delle esigenze di scena, si occupa di sporcare/stracciare i vestiti e di mantenerli nelle condizioni richieste per la durata delle riprese.

Presta attenzione alla continuità dei vestiti e degli accessori scena dopo scena, coadiuvando la segretaria di edizione che ne è responsabile.

7.3 SARTA

È responsabile dei costumi delle comparse, si occupa delle piccole riparazioni dei vestiti che spesso si rendono necessarie sul set, della custodia e della pulizia (lavaggio, stiraggio).

7.4 PARRUCCHIERE

Provvede alle acconciature di attori e comparse, in linea con le richieste della regia e alle esigenze di copione. Predispose parrucche ed extension, quando necessarie. È presente sul set per piccoli ritocchi tra una scena e l'altra, per mantenere l'acconciatura il più possibile fedele al passare del tempo sul girato e non nella realtà.

7.5 TRUCCATORE

Valorizzare le potenzialità espressive di un viso, esprimere personalità, sottolineare il fascino, correggere o modificare i tratti a seconda delle esigenze di copione: per svolgere questo lavoro in ambito cinematografico, è necessaria una conoscenza rigorosa della morfologia del volto e delle tecniche di trucco specifiche per il cinema. La macchina da presa rende necessario il trattamento del trucco a tutti, uomini e donne, protagonisti e comparse; di conseguenza, un team di truccatori è sempre presente sul set, in numero variabile secondo le convocazioni del cast previste dall'ordine del giorno. Se il film è in costume, dovranno essere rese le caratteristiche dell'epoca: si pensi ad esempio ai personaggi di un film ambientato secoli fa, dove andrà resa anche la differenza di tonalità dell'incarnato tra nobiltà e popolo oltre alle caratteristiche stilistiche dell'epoca.

I personaggi hanno una storia e un carattere che vengono resi attraverso l'interpretazione dell'attore, ma anche attraverso costumi e trucco, rigorosamente in armonia fra loro e "abbinati" all'ambiente in cui si svolge la ripresa. Perciò, il reparto trucco segue le linee guida dettate da costumista, scenografo e direttore di fotografia, secondo le direttive del regista, spesso mediando il tutto con le richieste specifiche degli attori. Il loro lavoro inizia in pre-produzione, con lo studio dei personaggi e dell'epoca nella quale è ambientato il prodotto audio-visivo; si procede poi alla prova del trucco in occasione della prova costume, per valutare l'effetto d'insieme.

A riprese iniziate, è loro il compito di preparare gli attori, simulare o coprire cicatrici, ematomi, escoriazioni e tatuaggi, invecchiare o ringiovanire i volti, correggere difetti o creare le caratteristiche richieste dalla sceneggiatura e dal personaggio, ad esempio applicando barbe e baffi o, al contrario, nascondendoli. Durante le riprese, saranno presenti sul set per ritocchi e per controllare la continuità del trucco insieme alla segretaria di edizione; potrà essere anche richiesto loro di predisporre e aiutare il pianto degli attori, quando necessario.

Alcuni make-up artist sono specializzati in *effetti prostetici*, ovvero nella creazione e nella manipolazione di maschere e protesi in appositi materiali, nella simulazione dell'amputazione degli arti e nella creazione di protesi adatte allo scopo; è possibile anche specializzarsi nella creazione di *effetti speciali* attraverso il trucco.

Si chiama ANTEP l'Associazione Nazionale Truccatori Estetica professionale e Spettacolo, riferimento per il settore (<http://www.ante.it>).

b. 7 EFFETTI SPECIALI

Nella definizione "effetti speciali" rientra ogni tecnica o trucco impiegato per simulare qualcosa che non è possibile girare perché non esiste o di difficile realizzazione, o non sicuro né economico da girare; possono essere *analogici*, ovvero realizzati dal vivo e ripresi in camera, o *digitali*, ovvero ottenuti attraverso un'elaborazione al computer, successiva alle riprese. Spesso non ce ne accorgiamo neanche, anzi, l'obiettivo massimo è non far notare il loro utilizzo, far dimenticare la finzione del film allo spettatore.

EFFETTI SPECIALI ANALOGICI (SFX)

Comunemente abbreviati con la sigla SFX, vengono provocati in scena attraverso molteplici accorgimenti, in modo fisico e tangibile, per creare una

condizione che non si verificherebbe naturalmente o spontaneamente. I professionisti che se ne occupano appartengono a diversi reparti, a seconda della tecnica utilizzata per ottenerli di cui di seguito portiamo alcuni esempi:

- **make-up**: ferite, schizzi di sangue e manipolazioni varie, come ad esempio gli *effetti speciali prostetici* con cui si definiscono le maschere e gli inserti in silicone e gli arti posticci;

- **effetti di scenografia**, ottenuti ad esempio con mascherini, modellini, vetri colorati, falsi specchi, fondali;

- effetti di **regia**, ad esempio esplosioni ottenute con artifici, oppure effetti ottenuti al momento della ripresa tramite deformazioni ottiche e filtri;

- creati in **post-produzione** tramite effetti e tecniche di montaggio;

- effetti speciali **sonori**, ottenuti attraverso la manipolazione del suono;

- l'uso di **animatronics**, una sorta di pupazzi meccanici con autonomia di movimento attraverso una tecnologia che utilizza componenti elettronici e robotici;

Il campo degli effetti speciali è molto vasto e la sua principale caratteristica è l'essere determinato dalla creatività e dall'ingegno dei realizzatori. Un famoso esempio di effetto speciale è la tecnica del *falso specchio*, utilizzata in diverse declinazioni sin dagli albori del cinema, utilizzando soluzioni sempre diverse:

o avvalendosi di scenografie costruite ad hoc e controfigure che replicano il movimento dell'attore allo specchio; o grazie all'interpretazione degli attori che simulano uno specchio davanti alla macchina da presa, generando l'illusione dello specchio; o con l'applicazione di un green screen dove dovrebbe esserci lo specchio e il successivo inserimento dell'immagine.

È anche possibile ottenere un effetto speciale in digitale per poi migliorarne la resa in post-produzione, lavorandolo con le tecniche digitali.

8. EFFETTI VISIVI DIGITALI

Generalmente abbreviati in VFX, sono sempre meno costosi, più veloci e dalle possibilità di utilizzo sempre più diffuse. Le tecniche per ottenere gli effetti visivi digitali sono in continua evoluzione e costituiscono a tutti gli effetti un'espressione artistica attraverso la quale integrare un prodotto audiovisivo o anche realizzarlo completamente. Più un film prevede l'utilizzo di effetti speciali visivi, come accade per ambientazioni fantastiche e fantascientifiche, più il set sarà virtuale: ci saranno molte meno scene che prevedono una scenografia e molto spesso ci troveremo davanti attori che recitano con un fondale verde alle spalle, chiamato green screen (il cui colore esatto corrisponde al Pantone 354).

8.1 SUPERVISORE DEGLI EFFETTI VISIVI

Il supervisore agli effetti visivi digitali è presente fin dalle primissime fasi di lavorazione per concordare con regista e produzione fattibilità, qualità e tipo di effetti desiderati. Spesso assiste alle riprese sul set per valutare se la scena è girata correttamente in previsione dell'inserimento degli effetti speciali. Si pensi, ad esempio, al caso di attori che si trovano a inscenare azioni con oggetti virtuali, ovvero che non esistono in realtà e con cui non possono interagire: mentre il regista valuterà la qualità dell'interpretazione e altri fattori tecnici ed espressivi del girato, solo il supervisore sarà in grado di individuare eventuali errori tecnici e interpretativi in funzione della realizzazione dell'effetto visivo.

8.2 TECNICI DEGLI EFFETTI VISIVI

Utilizzando le tecnologie digitali e le tecniche di elaborazione grafica, a seconda delle indicazioni del supervisore e le richieste di regia, inseriscono paesaggi, reali o completamente elaborati, modificano ed elaborano forma e colore degli elementi in scena e la fisionomia dei personaggi, anche invecchiandoli e

ringiovanendoli; possono integrare le immagini ottenute in ripresa con immagini ottenute graficamente al computer.

8.3 ALTRE FIGURE DEL SET

Una grande produzione si avvale anche della collaborazione di **autisti**, nello specifico *autisti di produzione*, che vengono impiegati per il trasporto di attori, regista e produttore, e *autisti dei mezzi* per il trasporto di materiali di scenografia, elettrici, illuminazione, suono e regia; ciascuno di loro farà riferimento ai relativi reparti di appartenenza del materiale da trasportare. Vengono assunti autisti anche per i camper che fungono da camerini mobili per gli attori, quando previsti.

In ogni set deve essere presente un **responsabile per la sicurezza** e un **addetto al primo soccorso**, solitamente tali figure vengono designate tra i componenti della troupe, se dotati di certificazione adeguata. Se le riprese avvengono all'interno di un teatro di posa, deve essere presente almeno un **vigile del fuoco**.

A seconda delle necessità di lavorazione, soprattutto per scene dalla difficile realizzazione o che prevedono una quantità inusuale di figurazioni, a ciascun reparto possono occasionalmente essere affiancati dei professionisti a giornata che supportino reparti particolarmente oberati, che verranno nominati **"aggiunti"**.

Inoltre, intorno al cinema gravitano una serie di attività parallele e strettamente connesse, come i noleggiatori di materiale tecnico, ad esempio il necessario per il reparto fotografia, generatori di elettricità, macchine da presa e accessori vari, laboratori artigianali e falegnamerie specializzati nella realizzazione di scenografie, sartorie, laboratori di trattamento delle pellicole, tipografie specializzate nella stampa di materiale tecnico cinematografico (ordine del giorno ecc.).

b. 8 PICCOLO GLOSSARIO DEGLI EFFETTI VISIVI

CGI, *computer generated imagery*: letteralmente significa immagine generata al computer; è un'applicazione nel campo della computer grafica 3D che genera immagini in movimento ed effetti speciali da integrare alle immagini riprese, che può essere applicata anche nei cartoni animati, in ambito televisivo e pubblicitario, nei videogiochi e in tutte le applicazioni di grafica visiva.

CHROMA KEY: è la tecnica che permette di inserire un paesaggio reale in un altro paesaggio reale, oppure un paesaggio virtuale - ovvero interamente disegnato in 3D - in un paesaggio reale, unendo le immagini di due riprese. L'unione dei due video è facilitata dall'utilizzo di un particolare colore che viene letto come trasparente dai software di video editing: il verde, detto *green screen*, esattamente nella tonalità definita dal sistema di classificazione dei colori Pantone dal numero 354; il green screen ha sostituito il blu (*blue back*), che era inizialmente il colore utilizzato, perché più efficiente; a volte si utilizza ancora il blu, ad esempio quando gli elementi da unire sono in prevalenza di colore verde.

MOTION CONTROL: è un'attrezzatura che permette di replicare gli stessi movimenti di macchina in due riprese differenti, utile per riprendere in modo armonioso le immagini di due paesaggi da unire, ad esempio il girato di un set montato su di un paesaggio esterno.

MOTION CAPTURE: tramite accorgimenti tecnici in fase di ripresa (ovvero una speciale tuta dotata di sensori alle giunture) e appositi software, è possibile mappare le coordinate dei movimenti effettuati da un attore sul set e applicarli a un attore virtuale.

TRACKING 3D: operazione tramite apposito software che permette di riprodurre i movimenti di macchina utilizzati nella ripresa di un video, ancorandoli nello sfondo dell'altro video da unire o da creare.

ANIMAZIONE 3D: attraverso l'elaborazione di modelli tridimensionali, permette di disegnare personaggi inventati, le loro espressioni e i loro movimenti, facendoli agire e, di fatto, recitare in un prodotto audiovisivo. I movimenti possono essere costruiti attraverso l'utilizzo di fotogrammi chiave e traiettorie disegnate al computer.

9. INTERPRETAZIONE

È il reparto che interpreta e mette in scena il copione, i professionisti visibili tra tutti coloro che concorrono alla realizzazione del prodotto audiovisivo.

9.1 ATTORE / ATTRICE

È un artista dell'interpretazione che si occupa di dare corpo, voce e carattere a un personaggio. È generalmente dotato di talento recitativo, che può affinare con lo studio delle tecniche di recitazione e l'esperienza su palcoscenici teatrali e set, e disciplina per farsi dirigere da regista, trasportando in scena le sue richieste. Non gli è richiesto soltanto di imparare il copione, ma di interiorizzare il carattere del personaggio ed esteriorizzarlo davanti ad una macchina da presa.

Il suo lavoro inizia in pre-produzione con lo studio della sceneggiatura e le prove costume richieste da regista e produzione. Tra il suo arrivo sul set alle riprese effettive, sarà affidato alle cure dei vari reparti costume, trucco e parrucco per i preparativi necessari per andare in scena, a seconda delle esigenze di copione. In scena, può avvalersi di un gobbo³ o di un suggeritore

per ricordare meglio le battute; in ogni caso può accadere che il regista richieda parti su improvvisazione.

A seconda delle produzioni e dei registi, l'attore è chiamato a seguire determinati movimenti o può essere lasciato libero di muoversi davanti alla macchina da presa: in entrambi i casi non dovrà far percepire allo spettatore che sta assistendo a una finzione e ciò presuppone una buona conoscenza del linguaggio cinematografico e naturalezza davanti alla macchina da presa. Per esigenze di scena e per ottimizzare tempi e costi, spesso vengono girate in sequenza scene che nel film non hanno uno svolgimento progressivo, perciò l'attore si trova molto spesso a interpretare scene a vari livelli di intensità senza il trasporto della narrazione, arrivando all'espressione di determinate emozioni in maniera niente affatto graduale come potrebbe apparire allo spettatore.

Gli attori si avvalgono dei servizi di agenzie per l'intermediazione artistica che li rappresentano e li tutelano, producono book e clip da diffondere ai casting director e alle varie produzioni, partecipano a casting e provini. Se sono già stati notati in altre produzioni, possono essere chiamati direttamente per particolari progetti artistici, perché giudicati adatti a ricoprire determinati ruoli. Per un attore, cercare di ottenere un ruolo è già di per sé un lavoro, soprattutto se aspirante tale: la strada per far parte di un cast è costellata di provini e audizioni, anche nel caso in cui vengano chiamati perché reputati idonei è possibile che vengano sottoposti a provini di gruppo per valutare l'armonia complessiva del cast e l'interazione con gli altri elementi.

9.2 ATTORE / ATTRICE NON PROTAGONISTA

Più di una comparsa, meno di un protagonista: c'è chi sceglie di interpretare ruoli secondari dando corpo e voce a coloro che interagiscono con i protagonisti; gli attori e le attrici non protagonisti sono professionisti anch'essi scelti attraverso casting e provini, sia per le capacità recitative che per la

capacità di amalgamarsi al resto del cast. Lungi dallo svolgere un ruolo meno dignitoso rispetto ai protagonisti, anche la loro interpretazione è molto importante ai fini della costruzione del senso della storia e molto spesso determinante per il successo del prodotto audiovisivo.

9.3 DOPPIATORE

Nel novero dei professionisti dell'interpretazione vanno obbligatoriamente menzionati anche i doppiatori: tecnicamente, sono attori con la voce che sostituiscono le interpretazioni originali dell'audiovisivo. Per svolgere questa professione è necessaria una notevole padronanza tecnica della gamma interpretativa vocale; con le indicazioni del direttore del doppiaggio e dopo aver acquisito dimestichezza con l'anello (unità recitativa) da interpretare, reciterà le battute cercando di andare il più possibile in sincrono con il labiale del video originale. Per esigenze economiche e organizzative, il doppiatore può trovarsi a lavorare separatamente dagli altri doppiatori, secondo un metodo chiamato a colonne separate. Si iniziano a doppiare le voci degli attori stranieri – e talora di quelli italiani - a partire dagli anni '50 – '60; la loro voce può essere prestata non solo per film, serie tv e telefilm, ma anche per animazione, pubblicità, documentari, artefatti multimediali e di narrativa.

Sono rappresentati dall' A.N.A.D. - Associazione Nazionale Attori Doppiatori www.anadweb.it.

9.4 COMPARSA

Si dice comparsa chi partecipa al film, anche per pochissime scene, e pronuncia meno di sei battute. Parlando di comparse e figuranti non si parla più di cast, vengono selezionati e diretti dal capogruppo o dall'aiuto regista e non dal direttore casting e non possono essere definiti attori professionisti; molto spesso si tratta di aspiranti attori e attrici che muovono i primi passi nel mondo del cinema e prendono familiarità con il set.

9.5 CONTROFIGURA

È una persona che somiglia nei caratteri fisici ad un attore o un'attrice e può sostituirla in particolari inquadrature, ad esempio per scene che l'interprete principale non può o non vuole girare, o per creare effetti speciali.

Nel caso in cui la controfigura sia chiamata a girare scene particolarmente pericolose o che richiedono un'abilità speciale, si parla di stunt man (cfr.3.9).

b.9 CAST E CASTING, PROVINO E CALL BACK

CAST: Insieme degli attori che lavorerà al film.

CASTING: Convocazione di massa di attori e attrici, serve per fare una prima scrematura di chi sarà poi convocato ai provini.

PROVINO: Convocazione di un attore per valutare se è adatto a interpretare il personaggio, può essere su parte o su improvvisazione.

CALL BACK: Ultimo provino, solitamente con il regista e su parte, nel quale si sceglie l'interprete tra una rosa di pochi candidati.

10. POST PRODUZIONE

A riprese ultimate, si procede fase di post-produzione che porta a compimento il prodotto audio-visivo nella sua forma definitiva, pronto per la distribuzione.

10.1 MONTATORE

Il montatore provvede all'assemblaggio delle riprese, opportunamente selezionate e secondo le indicazioni del regista, nella giusta sequenza cronologica, dando al filmato fluidità e ritmo desiderati. Anche attraverso il montaggio e le sue tecniche si riesce a contribuire alla costruzione dello stile dell'opera e a suscitare reazioni nello spettatore.

Si parla già di post-produzione, sebbene, normalmente, la fase di montaggio inizi poco dopo l'inizio delle riprese: ciò è utile per evidenziare eventuali errori tecnici o discordanze in tempo per provi rimedio, ad esempio adattando la sceneggiatura o girando nuovamente le scene; in effetti, il montatore è una sorta di primo spettatore.

Il materiale girato viene assemblato attraverso appositi software di editing professionali (ad esempio Avid, Final Cut e Premiere), integrato con la versione definitiva del sonoro ricevuta dal sound engineer (cfr. 5.9), proiettato e analizzato scrupolosamente in sala di montaggio; infine, viene esportato nel formato desiderato ed è pronto per la distribuzione. A seconda delle produzioni, al montatore sarà concessa più o meno libertà espressiva; a volte, il suo apporto è puramente operativo e tutte le decisioni sono affidate al regista.

L'A.M.C. (Associazione Montaggio Cinematografico e Televisivo - www.amc-associazione.it), costituita nel 1980, è l'associazione di riferimento per chi svolge questo mestiere.

10.2 ASSISTENTE MONTATORE

Quasi mai un prodotto audiovisivo viene girato nella sua sequenza cronologica: l'assistente montatore tiene sotto controllo la sequenza del materiale da montare attraverso la compilazione di un apposito tabellone, prepara il materiale tecnico necessario e coadiuva il montatore nell'operazione di controllo e di verifica.

10.3 TITOLISTA

Lungi dall'averne un ruolo puramente informativo, i titoli di testa e di coda sono spesso vere e proprie opere creative a tutti gli effetti che introducono e chiudono la proiezione. Non un semplice elenco di nomi e relativi ruoli presentati in una forma accattivante: i titoli possono addirittura anticipare gli eventi, contenere indizi e fornire informazioni utili a una prima comprensione del testo; di sicuro, hanno il potere di far calare lo spettatore immediatamente nell'atmosfera dell'opera a cui sta per assistere, rievocando il nucleo significativo del film.

Scelta accurata del font e della disposizione grafica delle parole, in gergo *lettering*, su un apposito impianto grafico o in armonia con le prime immagini del film, a musica o rumori ambientali, fino ad arrivare all'uso degli effetti speciali: i titoli di testa e di coda vanno ben oltre la semplice attestazione di proprietà dell'opera e partecipazione al film creando una sorta di marchio riconoscibile ed evocativo, replicato nelle locandine e nel merchandising dell'opera. Di ciò si occupa il titolista, l'artista dei titoli di testa e di coda. Il lavoro del titolista si svolge in post-produzione in accordo con il regista: prepara e monta l'impianto grafico che verrà incorporato nell'opera in sala di montaggio.

10.4 COLORIST

È il tecnico della **color correction** e della **color grading**, le principali operazioni che vengono svolte sui colori del filmato, in collaborazione con il direttore della fotografia che si è occupato dell'illuminazione delle riprese. Con la *color correction* si vanno a sistemare gli eventuali errori di bilanciamento del bianco, di esposizione e di illuminazione e si cerca di dare un aspetto il più possibile omogeneo alle diverse clip, soprattutto quelle girate in condizioni di luce differenti. Una volta terminata la fase di color correction, si

passa alla *color grading*, un'operazione più di tipo artistico che si effettua alle clip per dar loro l'aspetto caratteristico desiderato, attraverso la modulazione della tonalità delle immagini.

10.5 DIRETTORE DEL DOPPIAGGIO

Praticamente un regista dei dialoghi, anche lui gestisce gli "attori della voce", i doppiatori, dando loro tempi e chiavi di interpretazione. Data la diffusione di materiale cinematografico e televisivo trasposto in lingua italiana, questa figura è di grande portata, sebbene il suo lavoro si svolga quasi nascosto nelle sale di doppiaggio.

Inizia con la visione del prodotto in lingua originale e, dopo averlo metabolizzato, si occupa di scegliere gli attori che dovranno dare vita al testo e l'adattatore dialoghista che effettuerà la trasposizione e l'adattamento in lingua.

Dirige quindi le interpretazioni dei doppiatori, cercando di armonizzare i vari contributi anche se effettuati in momenti differenti: non è raro, infatti, che il doppiaggio avvenga a **colonne separate**, ovvero ogni doppiatore lavorerà separatamente sulla propria parte, in giornate differenti. Il doppiaggio a colonne separate non permette di sfruttare l'affiatamento tra i doppiatori impegnati in un botta e risposta, a volte è preferibile in quanto consente di ottimizzare i tempi, comportando un vantaggio economico.

Il direttore del doppiaggio sovrintenderà poi al montaggio dei dialoghi ad opera del reparto suono.

Come i doppiatori, anche i direttori del doppiaggio e i loro assistenti possono far riferimento all'A.N.A.D. - Associazione Nazionale Attori Doppiatori
www.anadweb.it

10.6 ASSISTENTE AL DOPPIAGGIO

Su indicazione del direttore di doppiaggio, prepara il piano di lavorazione, procede alla suddivisione del film in anelli (micro-unità narrative di 30-60 sec.) e, una volta che le voci avranno effettuato il doppiaggio, prepara una prima verifica della sincronizzazione del labiale e del parlato. Spesso, un assistente al doppiaggio è un doppiatore (o ex) che aspira ad ottenere la professionalità del direttore di doppiaggio, acquistando esperienza svolgendo un lavoro "intermedio".

11. DISTRIBUZIONE

L'obiettivo della realizzazione di un prodotto audiovisivo è che venga visto - e magari apprezzato - dagli spettatori. La distribuzione è la fase che va dall'acquisto dei diritti di un'opera alla sua proiezione nelle sale cinematografiche.

11.1 CASA DI DISTRIBUZIONE

È un'azienda che si occupa della vendita di un film in svariate forme: proiezioni cinematografiche, programmazione su palinsesti televisivi, vendita su supporti digitali come dvd e blu-ray. Può possedere direttamente sale cinematografiche e può essere anche casa di produzione, in ogni caso può stringere accordi commerciali con catene di cinema o direttamente con gli esercenti e con emittenti televisive.

È spesso coinvolta già in fase di pre-produzione: uno dei metodi per reperire i finanziamenti per la realizzazione di un'opera è infatti quello di venderne i diritti di distribuzione. Un'operazione vantaggiosa per assicurarsi in precedenza che il prodotto venga distribuito nelle sale cinematografiche e rappresentare una sorta di garanzia per sponsor e investitori.

La casa di distribuzione studia il target a cui è destinato il prodotto e studia la campagna di marketing che realizza in collaborazione con gli uffici stampa.

11.2 UFFICIO STAMPA

In accordo con la casa di distribuzione, cura le operazioni promozionali del film attraverso la diffusione di materiale pubblicitario come locandine, affissione di cartelloni e diffusione di comunicati stampa a giornali, riviste cartacee e online, radio, tv e attraverso i social; organizza eventi come premiere, proiezioni per i critici, eventi tematici; diffonde clip e interviste e organizza le apparizioni delle star.

11.3 ESERCENTE

Ultimo in ordine di apparizione è l'esercente, il gestore di sale cinematografiche: sceglie i film da proiettare e quando metterli in programmazione e garantisce un'esperienza di fruizione del prodotto difficilmente replicabile in ambito domestico, per la qualità e la grandezza dello schermo e del sistema di diffusione sonora, per la comodità delle sedute e per i servizi aggiuntivi.

L'ANEC (Associazione Nazionale Esercenti Cinema - www.anecweb.it) riunisce e rappresenta la categoria.

NOTE

1. Il teaser è un breve filmato particolarmente evocativo che mostra le caratteristiche stilistiche e contenutistiche del film che si andrà a girare, con lo scopo di suscitare interesse.
2. Si parla di co-produzione quando due o più case di produzione si mettono insieme per produrre un film, dividendo i costi in una percentuale secondo la quale verranno suddivisi poi i ricavi.
3. Il gobbo consiste in uno o più fogli, solitamente su supporto di legno, collocati al di fuori dell'inquadratura, su cui sono scritte le battute dell'attore.
4. Per pick-up s'intende l'orario in cui gli autisti di produzione andranno a prelevare l'attore per accompagnarlo sul set.
5. I take sono le riprese necessarie ad effettuare un'inquadratura. Per una singola inquadratura possono essere necessarie più riprese.
6. Un carrello è una piattaforma mobile, con o senza binari, su cui è montata la macchina da presa.
7. Il dolly è un braccio snodabile capace di muoversi in ogni direzione, dotato di una piattaforma su cui vengono piazzati la macchina da presa, l'operatore e il fuochista.

BIBLIOGRAFIA

Dietro la cinepresa. Dieci conversazioni sui mestieri del cinema. D. De Gaetano, F. Prono, N. Rasso. *Lindau*

Passo uno. L'immagine animata dal cinema al digitale. Giaime Alonge, Alessandro Amaducci. *Lindau*

Anno zero. Il cinema nell'era digitale. Alessandro Amaducci. *Lindau*

L'immagine. Jacques Aumont. *Lindau*

Dizionario teorico e critico del cinema. Jacques Aumont, Michel Marie. *Lindau*

Il suono nel cinema. Laurent Jullier. *Lindau*

La luce nel cinema. Jacques Loiseleux. *Lindau*

Il dialogo. Claire Vassé. *Lindau*

Fare un film. Federico Fellini. **Autobiografia di uno spettatore.** Italo Calvino. *Einaudi*

Il film. Dalla sceneggiatura alla distribuzione. Vincenzo Buccheri. *Carocci*

Il linguaggio cinematografico. Fabio Rossi. *Aracne*

Provini e audizioni. Come entrare nello star system. Sergio Fabi. *Gremese editore*

Fare cinema. Laura Delli Colli. *Gremese editore*

La scienza delle serie tv. Andrea Gentile. *Codice edizioni*

Il dialogo nel doppiaggio. Andrea Lattanzio. *Felici editore*

Tradurre per il doppiaggio. Mario Paolinelli, Eleonora Di Fortunato. *Hoepli*

Popcorn time. L'arte dei titoli di testa. Fabio Carlini. *Le mani*

Creatori di suoni. Dai rumoristi al messaggio di un film. Elena Dova. *Audino editore*

Manuale di cinematografia professionale I e II. Stefano Russo. *Audino editore*

L'ABC della ripresa cinematografica. Joseph V. Mascelli. *Audino editore*

Professioni del cinema. Claudio Biondi. *Audino editore*

Gli strumenti dello sceneggiatore. D. Howard, E. Mabley. *Audino editore*

Come scrivere una grande sceneggiatura. Linda Seger. *Audino editore*

Il viaggio dell'eroe. Chris Vogler. *Audino editore*

Netflix e le altre. La rivoluzione delle tv digitali. Neil Landau. *Audino editore*

Fare un film... ma anche tv,spot e video per il web. Roberto Farina.
Audino editore

Lavorare sul set. Benedetta Dalai. *Audino editore*

L'ABC dell'organizzazione cinematografica. Claudio Biondi. *Audino editore*
