

# SUONO E IMMAGINE IN PROGETTO

Dispensa per la scuola  
a cura di Giordano Tunioli



# Sommario

Appunti sul linguaggio filmico	3
La scrittura filmica	4
L'inquadratura	5
La composizione	13
Elementi di Regia	15
Il montaggio	16
Suono e immagine. Analisi di un rapporto	18
Il linguaggio musicale	18
Logica musicale e logica dello schermo	21
Il rapporto suono e immagine	27
Conclusione	29
Appendice	31
Glossario di alcuni termini tecnici	36
Bibliografia essenziale	47



# Appunti sul linguaggio filmico

Il cinema possiede uno specifico linguaggio definito più volte come un metalinguaggio, poiché si avvale di varie e molteplici componenti espressive che hanno grammatica propria. A sua volta, il prodotto filmico si avvale di una specifica grammatica, in cui l'immagine assume una propria connotazione e valori semantici chiaramente identificabili.

## Elementi del linguaggio filmico

### *La scrittura filmica*

Il Soggetto  
La Scaletta  
Il Trattamento  
La Sceneggiatura

### *L'inquadratura*

Campi e Piani  
L'angolazione di ripresa  
I movimenti di macchina

### *La Composizione*

Elementi compositivi  
Analisi e consigli sulla struttura dell'immagine

### *Elementi di regia*

Immagini soggettive ed oggettive  
Tempo e spazio  
La continuità dell'azione

### *La post-produzione*

Il montaggio  
L'Editing

### *Suono e immagine*

Analisi di un rapporto  
I suoni d'ambiente  
Dialoghi e commento parlato  
La musica



## La scrittura filmica

Alle origini di una storia per immagini esiste sempre un'idea che deve tradursi in una forma drammaturgica o rappresentativa ovvero, nel caso specifico, in una serie di immagini cinematografiche (o video) che raccontino un avvenimento, un evento o più semplicemente un racconto sintetico delle azioni compiute in un momento della nostra vita, un viaggio, una storia vissuta o del tutto immaginata.

L'idea non è ancora una storia; per divenire tale deve strutturarsi in soggetto e successivamente percorrere le varie fasi di scrittura di cui si avvale il cinema.

Queste possono essere così riassunte:

### FASI DELLA SCRITTURA DI UN FILM (PRE-PRODUZIONE)

<i>idea</i>	L' <i>idea drammatica</i> (o idea narrativa) è il punto di partenza, il nucleo di una storia, dalla quale partirà il soggetto (non il tema trattato ma la sintesi della storia).
<i>soggetto</i>	Il <i>soggetto</i> è lo svolgimento dell'idea sotto forma di breve racconto letterario della storia, con tutti gli elementi essenziali e necessari ad essa. Il soggetto deve contenere indicazioni relative alla vicenda, ai suoi personaggi (principali e secondari) alla localizzazione spazio - temporale; la sua struttura è generalmente concepita in tre parti: A - l'inizio (presentazione del tema); B - il centro (svolgimento del tema); C - fine della storia (conclusione del tema).
<i>scaletta</i>	La <i>scaletta</i> costituisce l'elaborazione della storia e lo scheletro del film. La scaletta è il progetto di sceneggiatura e rappresenta una mappa scarna ed essenziale per controllare l'ordine degli avvenimenti.
<i>trattamento</i>	Il <i>trattamento</i> è il racconto in prosa della storia (una specie di soggetto ampliato) in cui si approfondiscono gli stati d'animo dei personaggi e si ri-



solgono tutti i problemi di costruzione della sceneggiatura sulle indicazioni fornite dalla *scaletta*.

*sceneggiatura*

La *sceneggiatura* costituisce la fase finale d'ideazione e scrittura di un film (quindi della pre-produzione) e in essa si definiscono i dialoghi indicando anche gli ulteriori suoni (musica e effetti sonori) i piani e i movimenti di macchina. La sceneggiatura è il copione del film.

*storyboard*

Illustrazione grafica sintetica delle inquadrature nella loro successione narrativa.

*decoupage tecnico*

Ulteriore specifica indicazione particolareggiata dei movimenti di macchina, luci, effetti e tutto ciò che è compreso nella sceneggiatura.

## L'inquadratura<sup>1</sup>

Un'inquadratura è l'equivalente di un'immagine incorniciata e rappresenta lo spazio e il tempo filmico in cui si svolge l'azione (o il luogo/oggetto che si vuole documentare). Ogni inquadratura ha una propria durata, un campo o piano di ripresa e una propria angolazione di ripresa, assumendo di conseguenza un proprio valore estetico e narrativo, preciso e specifico. In sintesi, è la porzione di spazio che si è scelto di porre in evidenza, isolandola da tutto ciò che vogliamo escludere.

Luigi Chiarini definisce l'inquadratura come «...*il risultato figurativo di ogni singola ripresa cinematografica effettuata senza interruzione*» (Enciclopedia dello Spettacolo, voce *Inquadratura*, Vol.VI, p. 566).

Casetti definisce *l'inquadratura* «*un segmento di pellicola girato in continuità: a livello di ripresa esso è definito da due arresti di motore della macchina da presa, e a livello di montaggio da due tagli di forbice*».

Le forme canoniche di classificazione dell'inquadratura sono:

- la scala dei campi e dei piani;
- i gradi dell'angolazione;
- i gradi dell'inclinazione.

<sup>1</sup> Più inquadrature formano una scena; più scene formano una sequenza.



Inquadrare non è soltanto riprodurre ciò che vediamo, ma è un atto consapevole di selezione di ciò che vogliamo porre in evidenza operando delle scelte estetiche e narrative tendenti ad evidenziare gli elementi significanti e significativi di una immagine.

L'inquadratura si basa fundamentalmente su due parametri:

il tempo

lo spazio

I *tempo* corrisponde alla durata di una singola inquadratura (lunga/breve).

Lo *spazio* comprende ciò che viene ripreso (*profilmico*) tenendo conto di ulteriori parametri propri dell'inquadratura:

- la distanza della m.d.p. dal soggetto (*campi e piani*);
- l'angolazione di ripresa e altezza della mdp (ovvero il punto di vista);
- il *profilmico* ovvero l'organizzazione dello spazio;
- l'essere *oggettiva* o *soggettiva*;
- la sua dinamica: *staticità* o *mobilità* (*dinamismo* della mdp).

L'analisi dello spazio ci induce a prendere in considerazione la scala dei campi e dei piani.

I Campi e i Piani sono caratterizzati da tre componenti:

1. *la collocazione della mdp rispetto al soggetto;*
2. *la distanza effettiva della mdp dal soggetto;*
3. *il tipo di obiettivo, ovvero di focale impiegata.*

La scala dei campi e dei piani è così riassumibile:

*Campo lunghissimo* (abbreviazione: C.L.L.). Il campo lunghissimo costituisce il piano più lontano dal punto di presa, come ad esempio l'inquadratura di un paesaggio molto vasto in cui la figura umana è assente o appena discernibile.

*Campo lungo* (C.L.). Il campo lungo, in ordine di distanza dal punto di presa, è il piano più vicino dopo il Campo lunghissimo. Si tratta di una ripresa in esterni in cui la figura umana, pur rimanendo molto piccola, è comunque già distinguibile.

*Campo medio* (C.M.). [detto anche Mezzo campo lungo (M.C.L.)]. Il campo medio riprende la figura umana in modo che questa occupi un terzo o la metà della verticale dell'inquadratura. Lo spazio è ancora predominante rispetto alla figura umana.

*Figura intera* (F.I.). La figura umana viene inquadrata nella sua interezza e occupa due terzi o più della verticale dell'inquadratura. È la prima inquadratura in cui è il personaggio ad acquistare predominanza sull'ambiente circostante.



*Piano americano* (P.A). La figura umana è ripresa dalle ginocchia in su.

*Mezza figura* (M.F.) [Questo piano viene detto anche *Mezzo primo piano* (M.P.P.)]. La figura umana è ripresa dalla vita in su (a mezzo busto).

*Primo piano* (P.P) La figura umana viene tagliata all'altezza delle spalle.

*Primissimo piano* (P.P.P.) Il quadro è riempito dalla sola testa dell'attore. Può comunque essere normale, includendo anche il collo, o ristretto, con occhi e bocca ai limiti superiori e inferiori del campo.

*Dettaglio* (DETT.) [Detto anche *Particolare*] piano estremamente ravvicinato in cui viene ripreso un oggetto o una parte del corpo umano che occupano tutto lo schermo.

*Campo totale* o *Totale* (C.T.) come distanza dall'oggetto inquadrato, equivale all'incirca ad un Campo lungo ma la sua caratteristica è di designare la totalità di una scena, sia che si tratti di un esterno (es. un campo di calcio, una piazza, la facciata di un edificio) ossia di un interno.

*Campo Semi Totale* (*Totalino*) viene inquadrata una parte di un ambiente circoscritto. (Vedi Tavole esemplificative allegate).

La scala dei campi e dei piani risponde ad un linguaggio codificato che tuttavia presenta moltissime e diverse possibilità d'impiego, con sfaccettature e sfumature – sia nella composizione dell'immagine che nella loro giustapposizione –, tali da costituire un vero e proprio aspetto stilistico e poetico individuale. L'alternanza dei diversi piani viene a costituire il contrappunto dello specifico filmico; oltre a rendere più intelligibile il racconto, descrive l'azione e lo spazio nel quale questa avviene, enfatizzando o meno solo alcuni particolari aspetti (o personaggi). Inoltre, la successione delle varie inquadrature crea fluidità ritmica e il ritmo – che meglio andrà a costituirsi in sede di montaggio, è componente determinate dello stile del film, si tratti di un *corto*, di un *documentario* o di un semplice video realizzato durante le vacanze.

Strettamente correlata alla scala dei campi e altrettanto importante ai fini della narrazione filmica è la posizione della mdp, che determina l'*angolazione di ripresa*.

Se i campi pongono in gioco in modo significativo la distanza del soggetto, l'angolazione di ripresa e l'altezza della mdp determinano il punto di vista del regista, quindi dello spettatore e, ancora una volta, la diversa scelta dello spazio inquadrato caratterizza lo stile narrativo. La scelta relativa all'angolo di ripresa induce lo spettatore ad osservare ciò che noi vogliamo evidenziare, seguendo sempre



un percorso imposto dalla regia. Angolazioni e inclinazione della mdp costituiscono il cosiddetto *punto di vista*, espressione che, secondo Arcangelo Mazzoleni, può essere intesa in tre modi:

1. *punto di vista in senso strettamente visivo*, quello cioè per cui ci si chiede: dove è piazzata la mdp? Da dove vediamo ciò che ci viene mostrato sullo schermo?
2. *punto di vista in senso narrativo*. Da chi è raccontata la storia? Dal punto di vista di quale personaggio?
3. *punto di vista ideologico* scelto dall'autore nella narrazione, per cui egli può raccontare imparzialmente, senza prendere posizione, senza giudicare: narratore impersonale, narrazione oggettiva: qualcosa di simile al narratore onnisciente del grande romanzo ottocentesco. L'autore, cioè, può intervenire facendoci intravedere il suo modo di giudicare quanto vediamo, cosa che avviene, ad esempio, nel "cinema civile" o nei migliori esempi di commedia all'italiana dove il sarcasmo e il filtro grottesco con cui è trattata la materia lasciano intravedere il suo punto di vista ideologico.<sup>2</sup>

Dal punto di vista dello spazio filmico vi sono tre possibilità:

- *inquadratura frontale* (da destra o da sinistra: ovvero riprese ottenute angolando la mdp sull'asse orizzontale;
- *inquadratura dal basso*: ottenuta ponendo la mdp a un'altezza inferiore a quella dell'occhio e inclinando l'asse ottico verso l'alto;
- *inquadratura dall'alto*: quando la mdp è situata a un'altezza maggiore del soggetto rappresentato, con l'asse ottico rivolto dunque verso il basso.

I punti di vista numero uno e due si fondono quando prendiamo in considerazione "chi vede ciò che noi vediamo": in questo senso l'immagine può essere:

- *Soggettiva*
- *Oggettiva*

L'immagine è *soggettiva* quando lo spettatore vede ciò che vede il personaggio. Ovvero attraverso lo sguardo di colui che agisce nella scena; è *oggettiva* quando noi assistiamo dall'esterno agli avvenimenti che accadono sullo schermo.

Le inquadrature dall'alto o dal basso, con angolazioni estreme, vengono definite;

<sup>2</sup>(A. Mazzoleni, *L'ABC del linguaggio cinematografico*, pp.18-19 Dino Audino editore, Roma 2002).



- *inquadratura a piombo* (o zenitale, detta anche *plongée*): la mdp riprende dall'alto il soggetto rappresentato, trovandosi con l'asse ottico sulla perpendicolare di esso (*ingl.* Bird's high view).
- *inquadratura supina* (o *contre-plongée*): quando la mdp, puntata verso l'alto con l'asse ottico perpendicolare al suolo, riprende da terra o da una buca il soggetto posto sopra di lei.

Entrambi i tipi d'inquadratura sono da usarsi con parsimonia proprio perché finalizzate a particolari effetti e assumono connotazioni e significati molto decisi, schiacciando o evidenziando il personaggio, enfatizzandone il carattere, la personalità.

Considerando invece la sua posizione rispetto alla linea dell'orizzonte, l'inquadratura può essere:

- *orizzontale* o normale, quando la mdp è in piano e i margini superiore ed inferiore del quadro sono di conseguenza paralleli alla linea d'orizzonte;
- *inclinata* a destra, quando l'orizzonte scende verso destra in conseguenza dell'inclinazione verso sinistra della mdp;
- *inclinata* a sinistra, quando l'orizzonte scende verso sinistra a causa dell'inclinazione a destra della mdp;
- *capovolta*: usata per inquadrature in *soggettiva* (ad esempio un uomo messo a testa in giù che veda il mondo sottosopra); ovvero per creare effetti insoliti, spiazzanti, perturbanti.

Va sottolineato che una inquadratura in sé non è sufficiente ad esprimere significati o "figure di pensiero" (vedi Appendice), se non in rapporto al contesto e vista in successione con altre inquadrature, sì da delinarsi in quanto discorso filmico. Si tenga presente inoltre che la parte dell'immagine ripresa – quindi anche l'angolo di ripresa – è determinata dalla lunghezza focale dell'obiettivo.

Alla posizione della mdp in relazione al soggetto si aggiunge una peculiarità del cinema: i movimenti della mdp. La mobilità della mdp consente di passare attraverso i diversi piani senza alcuno stacco: quando ciò avviene abbiamo il *piano sequenza*.

Il *piano sequenza* è una specie di montaggio interno alla sequenza filmica ottenuto senza stacchi ma con un movimento di macchina continuo, giocando spesso sulla *profondità di campo* e sulla molteplicità dei piani così ottenuta.

I movimenti di macchina sono indispensabili per seguire l'azione, ma sono altrettanto importanti per esprimere sensazioni, creare tensioni, attese, sottolineare



particolari stati emotivi dei personaggi. Alle caratteristiche relative all'inquadratura espresse in precedenza possiamo aggiungere quindi quello della *inquadratura statica* o *dinamica*:

Avremo l'inquadratura statica quando la mdp è immobile (il livello *profilmico* compie l'azione, mentre il livello *filmico* rimane pressoché statico e si avvale del solo elemento ritmico-temporale) e l'inquadratura dinamica quando la mdp è mobile.

I movimenti che può compiere la mdp oggi sono molti e assai precisi, tuttavia quelli che hanno principalmente segnato la storia del cinema e costituiscono le componenti linguistiche codificate più usate ed espressive sono: la *panoramica*, la *carrellata* e il *travelling*.

## La Panoramica

La definizione che offre Arcangelo Mazzoleni è la seguente:

*Si ha la panoramica quando la mdp, poggiando su un perno detto testa panoramica montato su un cavalletto, ruota sul proprio asse.*

- *in senso orizzontale, verso destra o sinistra: panoramica orizzontale;*
- *verticale, dall'alto al basso o viceversa: panoramica verticale;*
- *diagonale, costituita da una rotazione mista sui due assi, orizzontale e verticale: panoramica obliqua<sup>3</sup>.*

Le panoramiche si dividono in:

- panoramica orizzontale
- panoramica verticale
- panoramica obliqua (o diagonale)
- panoramica a seguire
- panoramica a schiaffo (o a frusta)

La *panoramica orizzontale* sposta la mdp verso destra o verso sinistra sullo stesso asse.

La *panoramica verticale* sposta la mdp verso l'alto o verso il basso.

La *panoramica obliqua* (o *diagonale*), costituita da una rotazione mista sui due assi, si effettua sulla diagonale verso sinistra o verso destra, inclinando la mdp.

La *panoramica a seguire* è costituita da un movimento di macchina che segue il personaggio verso destra o viceversa, senza spostarsi dal suo asse.

<sup>3</sup>Op. Cit.



La *panoramica a schiaffo* è costituita da un rapido movimento verso destra o verso sinistra, tanto rapido da non rendere percepibile le immagini intermedie; se effettuato assai velocemente con una lunga focale (teleobiettivo) produce una immagine striata e mossa, dai contorni confusi e, in questo caso, viene anche definita *panoramica filata*.

La panoramica consistente nello spostamento della mdp sullo stesso asse, in senso orizzontale e verticale è uno dei movimenti di macchina più usati per descrivere uno spazio aperto o chiuso (un paesaggio o un ambiente interno) con significato sia di inquadratura soggettiva (ciò che il personaggio vede) sia di inquadratura oggettiva (ciò che il regista vuole far vedere allo spettatore).

Sulla panoramica (come sui vari movimenti della macchina da presa) è sempre Arcangelo Mazzoleni – questa volta però in un testo dedicato interamente ai movimenti della mdp –<sup>4</sup> a precisare che:

*La panoramica classica deve avere due fermi, partenza e arrivo: comincia con un'inquadratura fissa, parte progressivamente accelerando fino a raggiungere la velocità voluta, rallenta, si ferma. Bisogna far attenzione che partenza e arrivo siano eseguiti con decisione, evitando di sbandierare, cioè di produrre fastidiose oscillazioni.*

La panoramica, secondo le funzioni a lei generalmente attribuite, può assumere due significati:

1. *descrittivo*: la mdp si muove per esplorare lo spazio (si è paragonato il suo movimento ad un ruotare di occhi);
2. *relazionale*: la mdp si muove per raccordare due piani nel «montaggio interno», senza ricorrere dunque allo stacco. «*In tal caso essa assume una rilevante funzione narrativa perché stabilisce un rapporto fra piano di partenza e piano d'arrivo, che presenterà un elemento nuovo nel racconto filmico*» (A.Mazzoleni).

## La Carrellata

Se la panoramica svolge una funzione prevalentemente descrittivo-denotativa, la carrellata rappresenta uno strumento espressivo con un notevole potere connotativo. Consentendo di far emergere e valorizzare (ma anche di diminuire o escludere) uno o più elementi narrativi. Nella carrellata la mdp viene montata su un carrello che scorre su binari (montati a terra o su soffitto) o su ruote gommate.

Possiamo considerare almeno quattro tipi di carrellate:

1. *la carrellata in avanti*;

<sup>4</sup>Arcangelo Mazzoleni, *Il movimento della macchina da presa* Dino Audino Editore, Roma 2004.



2. *la carrellata indietro;*
3. *la carrellata laterale;*
4. *la carrellata circolare.*

In generale:

- la carrellata in avanti pone l'attenzione dello spettatore su parti più ristrette dello spazio e del soggetto inquadrato, ingrandendo il piano di ripresa. Non compie solamente una funzione descrittiva ma serve a valorizzare un elemento del quadro;
- la carrellata indietro ottiene l'effetto contrario, allontanandosi dal soggetto e riducendo il piano di ripresa, coglie un campo più ampio di ripresa.

Nella carrellata laterale la macchina procede lateralmente verso destra o verso sinistra lungo l'asse orizzontale, mentre nella carrellata circolare la mdp compie un movimento rotatorio attorno ad un soggetto. La carrellata può essere ancora: autonoma o posta in relazione al personaggio (o più genericamente a ciò che avviene nell'inquadratura. Nel primo caso questo movimento di macchina si chiama *movimento libero* e risponde ad una necessità narrativa, “*pura espressione dell'istanza narrante*” (A. Mazzoleni); nel secondo caso abbiamo un *movimento subordinato*, in quanto la carrellata accompagna il movimento del personaggio; in questo caso possiamo teorizzare quattro tipi di carrellata:

1. *carrellata a precedere se, inquadrandolo frontalmente, ne anticipa il movimento;*
2. *carrellata a seguire se, riprendendolo di spalle, ne segue il movimento;*
3. *carrellata laterale se la mdp si muove in senso parallelo ad esso riprendendolo di profilo;*
4. *carrellata trasversale se lo accompagna nel suo movimento obliquo rispetto all'asse ottico.*

Particolari effetti di carrellata si ottengono anche con il Dolly o la Gru in senso verticale, verso l'alto o verso il basso.

Quando la mdp non è posta su un carrello e non cambia posizione muovendosi fisicamente nello spazio, possiamo ottenere un effetto di avvicinamento tramite il *trasfocatore*, ovvero lo *zoom*; in questo caso si effettua una *carrellata ottica* (zooming - zoomata) che, essendo il prodotto di una variazione focale, comporta una compressione dei piani spaziali tendente a schiacciare le immagini; inoltre non si ha la sensazione di profondità come nella carrellata vera e propria, con la quale si mantiene l'effetto di profondità, ma l'avvicinamento è, nella “zoomata”, soltanto apparente. Le due carrellate, quella meccanica ed effettiva e quella ottica ed apparente, sono talvolta combinate insieme (vedi l'effetto *vertigo* scoperto e



utilizzato da Hitchcock). In ogni caso, entrambe costituiscono mezzi espressivi e linguistici di notevole importanza.

## Il Travelling

Il *Travelling* (o *Travelling shot*) è spesso inteso come sinonimo di *carrellata* e comprende, in generale, un movimento di macchina molto ampio e diversificato, che avviene per mezzo di strumenti che esulano dal carrello vero e proprio.

– *Camera-car*, quando la mdp è montata su un'automobile.

– *Travelling aereo*, quando la ripresa viene effettuata da un elicottero (vi sono operatori specializzati in tale tipo di ripresa).

Si può includere nel termine il concetto di “macchina in movimento ottenuto con qualsiasi mezzo mobile”, compreso l'uso della “macchina a mano”.

## Cinema vuol dire movimento

Il movimento è una delle caratteristiche fondamentali del film che lo distingue dalle immagini fisse della fotografia o del quadro e, anche se il *profilmico* (ovvero, lo ricordiamo, tutto ciò che avviene nel quadro) non presenta movimenti del soggetto o altri, è la mdp che può muoversi (e possiamo aggiungere ancora che qualora entrambe le componenti, soggetto e mdp, rimanessero immobili, si avrebbe l'equivalente di una pausa musicale, ovvero la sospensione dell'azione, ma il tempo continuerebbe a scorrere, creando un movimento interiore non percepibile agli occhi ma pur sempre presente nel ritmo interno del film, e sappiamo che il ritmo è strettamente collegato al movimento).

## La composizione

«*La macchina da presa guida il nostro sguardo: è come se vedessimo ogni cosa dal di dentro...*» (Bela Balazs, *Il film, evoluzione ed essenza di un'arte nuova*, Torino 1964 p.53)

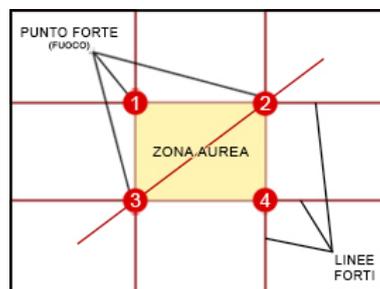
Ogni immagine, sia essa pittorica, fotografica, televisiva o cinematografica, è la sintesi di tecnica e arte ed è il risultato di una idea compositiva. La composizione potrebbe essere definita come il mezzo linguistico espressivo di maggior rilievo che consente al pittore, al fotografo od al regista di esprimere la propria personalità. Per il regista, la composizione consiste nella scelta dell'inquadratura idonea a



meglio rappresentare la scena in cui egli avrà già previsto il posizionamento degli attori, dell'arredo e di tutti quegli elementi scenografici che concorrono alla realizzazione finale dell'azione cinematografica (vedi in *Appendice* quanto scrive J.V. Mascelli). Comporre significa dare forma combinando insieme i vari elementi visivi e narrativi, tenendo conto della peculiarità del soggetto e delle sue dimensioni, dei personaggi e dei relativi spostamenti in quadro, dello sfondo, dei contorni e delle forme, dei chiaro-scuro quindi dei colori e delle tonalità di grigio, angolo di ripresa e dei movimenti della mdp. Proporzioni ed equilibrio sono componenti determinanti la composizione, ma spesso l'asimmetria e un'apparente sproporzione data da elementi disomogenei possono costituire un momento d'interesse maggiore.

Solitamente per raggiungere un buon risultato ci si affida a due principi assai diffusi: la *Regola dei terzi* e la *Sezione aurea*.

Nella *Regola dei terzi* si suppone di dividere l'inquadratura in tre parti uguali in orizzontale e in verticale con linee immaginarie che scompongono il fotogramma in nove rettangoli. Si ritiene che l'attenzione dello spettatore sia rivolta preferibilmente verso gli elementi posti intorno alle linee di divisione o nei pressi delle quattro intersezioni:



Altro elemento di forza per una buona composizione è la *Sezione aurea*, che si riassume in termini semplici nel dividere l'orizzonte in porzioni diverse, lasciando maggiore o minore spazio nella parte alta o bassa, sì da porre maggiore attenzione a quanto collocato in una delle due parti (rimandiamo il lettore all'Appendice nella quale riportiamo definizione e osservazioni di A. Feininger).

Senza approfondire ulteriormente l'argomento, ci permettiamo di suggerire alcuni espedienti per formare immagini leggibili e gradevoli in ogni genere di filmato:

– una composizione semplice e ben bilanciata (senza particolari virtuosismi, se non motivati), è sempre la più gradita;



- la composizione non deve basarsi unicamente su pure valutazioni estetiche, ma deve trarre origine da una scelta degli elementi narrativi da inserire negli spazi più idonei a richiamare l'attenzione dello spettatore;
- selezionare sempre il soggetto attraverso un'adeguata profondità di campo;
- posizionare il soggetto in modo equilibrato e distaccato dallo sfondo che non deve mai creare confusione (uno sfondo può essere *inadatto*, *neutro* o *integrato*);
- trovare un elemento di quinta alla destra o alla sinistra dell'elemento compositivo predominante (si ricordi “l'albero *di quinta*” nel paesaggio);
- nei movimenti di macchina (panoramica, carrellata ecc.) occorre sempre fare particolarmente attenzione allo sfondo, tenendo in asse la mdp e compiendo lo spostamento di macchina con un ritmo adeguato alla lettura dell'immagine, in base anche alla lunghezza focale che si adopera;
- il centro d'interesse in una panoramica deve essere maggiore alla fine della stessa;
- tenere conto, qualora non la si volesse volutamente violare per ragioni narrative ed estetiche particolari, della *Regola dei Terzi* e della *Sezione Aurea*;
- curare le masse: anche i *pieni* e i *vuoti* sono legati da rapporti non casuali e devono essere ripartiti con armonia;
- nei primi piani fare attenzione a non disporre i personaggi troppo in alto o in basso, con troppa (o troppo poca) “aria in testa”.

## Elementi di Regia

Il regista è il responsabile artistico del film. Il principale compito del regista è quello di interpretare e dare vita ad una storia facendo, ancora una volta, una serie di scelte e, soprattutto, trasformando la storia in immagini. Il regista deve coordinare la realizzazione di un film, pertanto possiamo asserire che esistono vari aspetti relativi alla regia:

La Regia del soggetto e della sceneggiatura

La Regia della scenografia

La Regia dell'inquadratura

La Regia della narrazione e dei raccordi

La Regia dei movimenti della mdp

La Regia della recitazione

La Regia del sonoro



## La Regia del montaggio

*Lo spazio filmico* è una convenzione. Compito del regista è organizzare e coordinare le varie componenti del linguaggio cinematografico (regia degli attori, coordinamento tecnico ecc.) e attuare una regia attenta e consapevole del rapporto *tempo – spazio*: è importante prevedere il grado di attenzione e reazione che lo spettatore ripone nel seguire un'azione filmica.

# Il montaggio

Il montaggio fa parte della post-produzione, ovvero dell'ultimo stadio che, insieme alla colonna sonora, struttura in modo definitivo il prodotto finale. Si potrebbe definire il montaggio come la giustapposizione, l'atto di assemblare due o più scene o *spezzoni* filmici secondo l'ordine narrativo previsto dalla sceneggiatura o scelto dal regista. L'atto in sé, quindi, è costituito da una operazione di “taglia e incolla” apparentemente semplice, se non ché da questa operazione sono sorte varie scuole di pensiero che, dal punto di vista concettuale, hanno creato una vera e propria sintassi ed estetica del montaggio. Il grande teorico e regista russo Ejzenstejn nel suo testo “Forma e tecnica del film” afferma: « *Due pezzi di film di qualsiasi genere, posti uno accanto all'altro, esprimono un nuovo concetto e acquistano un carattere nuovo che deriva dalla loro giustapposizione* ». Questo è un principio basilare del montaggio, grazie al quale si possono creare tempi e spazi ideali, ritmi e sensazioni, che consentono allo spettatore un'identificazione totale. In generale, possiamo affermare che il montaggio pone in relazione due o più elementi narrativi svolgendo una funzione connettiva, così che l'immagine A sommata con l'immagine B danno vita ad un rapporto semantico ed estetico. Senza addentrarci nei meandri di una teoria complessa ed articolata, ci soffermiamo su alcuni aspetti che appartengono al concetto di montaggio.

Si possono distinguere varie forme e funzioni del montaggio:

1. *Funzione narrativa*: un insieme di inquadrature conducono ad un contenuto narrativo, raccontano una storia, illustrano un'azione compiuta.
2. *Funzione connotativa* (o *concettuale*): presenta un concetto astratto quale risultato dell'unione di due o più inquadrature che rappresentano la dialettica tesi – antitesi – sintesi di contenuti, linee e volumi. Esprime il concetto di Ejzenstejn che teorizza un tipo di montaggio discontinuo, che non ha come scopo la continuità della rappresentazione della realtà, ma piuttosto una serie di immagini simboliche,



di forme retoriche (vedi il film *Ottobre* di Eizenstejn o l'inizio di *2001: Odissea nello spazio* di Kubrick). La funzione connotativa esprime un messaggio astratto, del tutto simbolico. In questo accostamento di immagini ci si chiede quale sia il significato astratto e non quale sia la ragione concreta di una possibile successione di avvenimenti.

3. *Funzione ritmico-formale*: a collegare le inquadrature non è un ordine narrativo ma un insieme di curve, linee, colori, superfici. Le precedenti funzioni sono subordinate ad un montaggio estetizzante di tipo *ritmico-formale* (si veda inoltre l'esempio dei videoclip).

4. *Funzione descrittiva*: le diverse inquadrature non sono collegate da fattori consequenziali e ognuna di esse non è necessariamente legata con la precedente, ma ha il solo scopo di descrivere un ambiente, un luogo, un tempo, un momento e via discorrendo. La funzione *descrittiva* esprime un ordine prevalentemente spaziale.

Il montaggio narrativo può essere di due tipi:

Il montaggio invisibile (o “continuo”);

Il montaggio visibile (o “discontinuo”).

Il montaggio può essere definito:

1. *Montaggio spaziale*

2. *Montaggio temporale*

## Piano-sequenza

Il *piano-sequenza* viene anche definito “montaggio in macchina”, in quanto costituito da una lunga ripresa continua, senza stacchi ed esigenze di tagli, tanto da rifiutare così il montaggio tradizionale. I diversi cambi d'inquadratura non sono frammentati ma uniti e la loro consequenzialità è spesso data dal seguire della mdp di più azioni e movimenti all'interno del *pro-filmico*. Il *piano-sequenza* può essere costituito da un'inquadratura fissa come da una mobile.

Nel montaggio vanno ascritti gli *elementi di transizione*, veri e propri elementi d'interpunzione del discorso filmico. Esistono moltissimi tipi di transizione – non elusa la *panoramica a schiaffo*, ma le più usate e codificate dalla tradizione, divenute ormai classiche, sono:

– la *dissolvenza* (in apertura e chiusura)

– la *dissolvenza incrociata*



Alla dissolvenza classica si aggiunge tutta una serie di varianti e transizioni ottiche ottenute grazie a particolari effetti (*Iride, Tendina, Sfocatura* ecc.).

La *dissolvenza* al nero (dissolvenza in chiusura) tendenzialmente conclude un periodo o un discorso creando un momento di sospensione, di stasi, svolgendo quindi una funzione simile a quella della pausa in musica o del “punto” nella scrittura.

La dissolvenza incrociata consiste nel fondere e nello sfumare di due immagini: in chiusura quella che si lascia, in apertura quella che inizia una nuova sequenza (o una inquadratura). Le transizioni sono elementi linguistici importanti nel film ed è bene non abusarne, cercando di rendere significativa e significativo il loro inserimento nel contesto filmico.

## Suono e immagine. Analisi di un rapporto

Il cinema nasce muto e come tale acquisisce una tecnica narrativa, un linguaggio ed una estetica propri. Con l'avvento del sonoro, si presenteranno ai cineasti nuovi problemi, ma anche l'occasione di ampliare le possibilità espressive (non solo spettacolari) del cinema. Il linguaggio cinematografico per alcuni aspetti muta e con la *colonna sonora* si arricchisce di un nuovo mezzo che comprende tre momenti fondamentali:

musica  
dialoghi  
rumori (suoni d'ambiente)

Il rapporto musica e immagine richiede la conoscenza e il rispetto della logica musicale e della logica filmica.

## Il linguaggio musicale

Nella musica, *linguaggio aconcettuale*, il significante è rappresentato da tutti quegli elementi che lo costituiscono:

*il ritmo*                      Accenti metrici, andamento del tempo, pause, contrasto tra suono e silenzio, ecc.

*la melodia*                      Rapporti intervallari, motivo o inciso motivino, anda-



	mento ascensionale o discensionale, per grado congiunto o disgiunto, tensioni per mezzo della dissonanza o distensioni grazie alla consonanza.
<i>l'armonia</i>	Successioni accordali, funzioni e rapporti tonali. Verticalità di suoni nella musica atonale.
<i>il contrappunto</i>	Coesistenza di linee polifoniche con le funzioni modali o tonali nell'ambito di una specifica prassi imitativa (canoni ed altro).
<i>la dinamica</i>	Forte, piano e tutte le sfumature concernenti l'intensità del suono.
<i>l'agogica</i>	Tutte le mutazioni interpretative nell'andamento del tempo (rallentando, accelerando ecc.).
<i>il timbro</i>	Il colore del suono e l'atmosfera che ne consegue.
<i>la forma</i>	Il modo in cui una composizione musicale è costruita; l'insieme delle strutture fraseologiche di un brano comprensivo di tutti gli elementi sopraesposti.

Nella musica, il significato è quello *grammaticale-stilistico*, che si manifesta nei suoi elementi costitutivi. Nell'espressione musicale, *significante* e *significato* si fondono: il *significante* manifesta il *significato*.

SIGNIFICANTE + SIGNIFICATO = FORMA + CONTENUTO = MESSAGGIO
--

Il messaggio musicale è inscindibile dal concetto di *forma musicale*.

Il discorso musicale si esplica per mezzo della forma.

La forma è il modo in cui una composizione musicale è costruita.

La forma non va confusa con il genere. Quest'ultimo è lo spirito che presiede alla concezione di un'opera e il raggruppamento in una stessa famiglia



di un certo numero di forme affini per carattere. La nozione e la definizione di genere non può essere che vaga ed arbitraria.

La struttura è la disposizione delle parti in vista della costituzione di un tutto; la forma è questo tutto in quanto tale, considerato nella sua unità.

L'idea di forma è molto più ampia dell'idea di struttura in quanto la comprende. Lo studio delle forme è lo studio della trasformazione che si opera nella materia e l'atto "formare" si identifica con l'atto trasformare, quindi variare.

La forma è il modo in cui un'opera si sforza di raggiungere l'unità (A.Hodeir)

Gli elementi principali della forma musicale intesa come *unità nella varietà* (H.Riemann) sono:

- la ripetizione
- il contrasto
- la trasformazione

La musica comprende *forme vocali e forme strumentali*.

Nella musica per il film possono essere impiegate entrambe.

## La musica nel film

Nell'ambito del rapporto suono e immagine la musica riveste un ruolo di notevole importanza.

Fin dal 1927, quando il cinema divenne sonoro, si pose l'accento sulla differenza tra i due linguaggi: *quello dell'immagine e quello sonoro*.

Eisenstein sosteneva che: «*Quando si parla di relazioni profonde e autentiche fra la musica e l'immagine, ciò non può essere che a proposito delle relazioni fra i movimenti fondamentali della musica e dell'immagine; vale a dire gli elementi compositivi e strutturali*».

Per il regista russo non possono esistere *equivalenze assolute* esattamente corrispondenti agli "*elementi musicali trasferibili solamente in immagini*".

La musica per il film:

1. non è concepita per essere ascoltata coscientemente e autonomamente;
2. è evocativa;



3. traduce e amplifica le emozioni;
4. sottolinea la narrazione, quindi svolge una funzione di narrazione;
5. è un fattore di continuità e di unità.

Le unità della musica non rimandano a nulla che stia al di fuori della musica stessa.

Esistono solo *corrispondenze dinamico-ritmiche* tra i suoni e le immagini.

Si deve parlare invece di CONNOTAZIONI:

*connotazioni emotive*: riguardano le sensazioni e la partecipazione emozionale all'ascolto;

*connotazioni ideologiche*: riguardano le associazioni di concetti (spesso astratti): libertà, ribellione, individualismo ecc.

*connotazioni stilistico culturali*: concernono gli stili che caratterizzano un'epoca culturale, un'area geografica, una tendenza stilistica (per esempio la *Pavana* rinascimentale, il *Bolero* della Spagna, il *Minuetto* del Settecento ecc.).

Può venirsi a creare un tipo di *simbolismo musicale* frutto per l'appunto di stereotipi, abitudini culturali, convenzioni, associazioni mentali o ideologiche che rispondono ad una naturale predisposizione dell'essere umano a correlare idee, fatti, emozioni esperienze visive ed auditive.

Nell'ascolto della musica sono presenti *stereotipi culturali, convenzioni, associazioni mentali-ideologiche*.

## Logica musicale e logica dello schermo

In sintesi si può asserire che esiste una logica musicale e una logica dello schermo. Logica musicale è sinonimo di pensiero musicale; il musicista "pensa musicalmente", rispettando sempre i limiti e le possibilità peculiari dell'arte dei suoni.

La musica per film esiste solo nel momento in cui si proietta il film.

La musica per film non ha una propria dimensione.

La musica è subordinata all'immagine poiché è *un elemento costitutivo del film*. Non si deve tuttavia attribuire alla musica un ruolo di sudditanza totale (la



musica non è serva dell'immagine) ma è opportuno stabilire un rapporto di associazione con la sequenza filmica (la musica si completa con le immagini e viceversa).

Il musicista si propone di musicare il *senso interno* (ovvero il significato sostanziale) delle immagini, senza perdere di vista la logica musicale, il respiro della frase e della composizione nel suo insieme: ciò non è solo teoria, ma principio fondamentale su cui deve poggiare il processo creativo del musicista.

Se per il compositore è negativo non rispettare la struttura del pensiero musicale e la sua ferrea logica, altrettanto negativo è non essere in grado di contenere il flusso musicale, ignorando la logica filmica; sono elementi negativi quegli elementi compositivi eccessivi, ridondanti e roboanti di un sinfonismo non sempre richiesto e giustificato dalla sequenza filmica. Abbiamo una saturazione dannosa quando la musica si sovrappone alle immagini in senso negativo.

Vi sono poi dei casi in cui la musica, pur seguendo una propria logica, è assolutamente slegata dal film. Questo divario fra suono e immagine è ancor più sensibile quando il dialogo o la voce fuori campo dà indicazioni precise e pienamente disattese dalla musica.

In generale il suono filmico svolge le seguenti funzioni: *informativa, narrativa, emotiva*.

*Funzione informativa.* Tramite i dialoghi, i rumori e la musica informa il sapere del racconto (le immagini acquisiscono diverso significato in relazione al sonoro).

*Funzione narrativa.* Rappresenta elemento di continuità nella narrazione (unifica due sequenze o scene diverse: molto importante nel *decoupage* del cinema americano).

*Funzione emotiva.* Il sonoro (e in particolare la musica) coinvolge lo spettatore aumentandone la partecipazione.

## Musica preesistente

La funzione drammaturgica può essere svolta da musica preesistente, opportunamente scelta, attingendo ad un vasto repertorio di musica colta, tradizionale o di consumo.

Sia che la musica venga appositamente composta per il film, sia che si utilizzi musica preesistente, si possono individuare tre aspetti distinti:



1. la musica sull'immagine
2. la musica nell'immagine
3. la musica contro l'immagine.

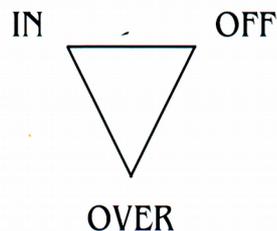
\* Nel primo caso (musica sull'immagine) il suono viene comunemente definito dai teorici come suono extradiegetico e sta ad indicare un commento sonoro (musicale o parlato) che pur attenendosi ai contenuti filmici, proviene dall'esterno, fuori dalla scena inquadrata o dal suo spazio ideale (potrebbe essere anche semplice giustapposizione, *accompagnamento* all'immagine, senza aderivi espressivamente). *La musica svolge funzione di elemento narrativo-espressivo.*

\*\* Nel secondo caso (musica nell'immagine) il suono viene comunemente definito dai teorici come suono diegetico: appartiene alla sequenza filmica e quasi sempre la fonte sonora viene ad essere inquadrata o direttamente partecipe all'azione filmica, nell'ambito reale quindi della sequenza cinematografica (la radio che trasmette musica, un'orchestrina che suona, gente che balla al suono di una fisarmonica o di un moderno lettore CD ecc.). *La musica svolge funzione di semplice elemento narrativo.*

\*\*\* Nel terzo caso (musica contro l'immagine) abbiamo un chiaro esempio di asincronismo sonoro, ovvero di effetto contrastante tra immagine e musica. Tale espediente, assai usato, valorizza situazioni narrative di tensione psicologica o estremamente ironiche e paradossali. Lo troviamo espresso in tutti quei momenti in cui il ritmo o qualsiasi altra componente musicale contrasta con qualsiasi altra componente visiva. *La musica svolge funzione di potenziamento psicologico.*

Come per il suono (in generale) anche per la musica la prima distinzione va fatta tra musica *diegetica* e musica *extradiegetica* e possiamo fare riferimento allo schema proposto parlando del suono in generale.

D I E G E T I C O / E X T R A D I E G E T I C O



SUONO IN – OFF – OVER

(da Vincenzo Ramaglia *Il suono e l'immagine*, Dino Sudino Editore, Roma 2004, p.10).



La musica *diegetica* proviene dall'ambiente, fa parte quindi del *profilmico*, dell'azione o addirittura ne è protagonista (film musicali o costruiti sulla e per la musica) e serve spesso a rafforzare l'illusione di realtà. La musica da film è tuttavia prevalentemente *extradiegetica* e, oltre a svolgere numerose funzioni delle quali è qui impossibile trattare per non dilungarci su un argomento assai complesso, ha il compito di potenziare il linguaggio filmico con specifiche funzioni di commento e referenziali o, nei casi più evoluti, di integrarsi in una forma di partecipazione complementare e attiva al racconto filmico. Alcune delle funzioni basilari della musica consistono in:

- *funzione caratterizzante ed enfaticante* (quando sottolinea l'immagine);
- *funzione strutturale* (quando accentua il discorso unitario del film);
- *funzione descrittiva* (quando integra e completa l'atmosfera delle immagini).

Si scopre ben presto che *la percezione visiva influenza quella sonora e viceversa*: è fuor di dubbio che un'immagine accostata ad un suono produce un significato diverso da quello prodotto dalla visione della sola immagine. Il suono viene ad essere così considerato come un *valore aggiunto* (Michel Chion) ed assume un ruolo di primo piano; il suono non supporta l'immagine ma si integra con essa e ne diviene complice informando lo spettatore anche oltre l'immagine stessa. Se il montaggio del film muto aveva evidenziato le caratteristiche metaforiche dell'immagine visiva, il montaggio sonoro non solo produce un maggiore senso di realtà ma, con il sorgere di una nuova consapevolezza del significato suono-immagine e sul principio dell'asincronismo sostenuto dai maggiori cineasti russi (vedi appendice) acquisisce una nuova estetica ed un linguaggio raffinatissimo, che amplia l'espressività artistica del cinema.

In senso lato, il rapporto tra suono e immagine, nei tre aspetti enunciati sopra, può presentare tre possibilità di approccio analitico:

1. *diegetico* (analisi del linguaggio audiovisivo in relazione al racconto);
2. *sincronico* (analisi del comportamento del suono rispetto all'immagine nell'ambito temporale ristretto di una determinata sequenza);
3. *diacronico* (analisi delle ricorrenze sonore e della struttura audiovisiva di un intero film).

Per *extradiegetico* si suole intendere qualsiasi suono che non appartiene al racconto o all'interno dell'immagine, ovvero *extradiegetico* è quel suono esterno alla *diéghesis* e al *campo* visivo (la voce di un commentatore *fuori campo*, per esempio). Occorre tuttavia fare una precisazione intorno alla differenza fra suono



*diegetico* ed *extradiegetico*: il suono *diegetico* appartiene allo sviluppo del racconto e tuttavia può essere collocato visivamente *al di fuori del campo* (in questo caso, pur essendo *diegetico*, viene definito come suono-voce *off screen*); quindi il suono proviene da una fonte sonora non inquadrata (comunemente detto suono *off*). Il suono *extradiegetico*, invece, è un suono che sta al di fuori della vicenda e vi partecipa unicamente come commento estraneo od a livello emotivo (la musica che sostiene o accompagna le immagini senza che appaia in campo la fonte sonora).

Il suono può essere anche definito *over* (è il caso della voce narrante e sempre del commento musicale *extradiegetico*).

Uno schema che riassume in generale le possibilità di una lettura analitica della colonna sonora potrebbe essere:

COLONNA SONORA	
DIEGETICA (fonte sonora appartenente o strettamente correlata al racconto filmico)	EXTRADIEGETICA (fonte sonora non appartenente allo svolgimento narrativo)
ONSCREEN (IN) (fonte sonora in campo, ovvero inquadrata)	
OFF SCREEN (OFF) (fonte sonora fuori campo, non inquadrata ma appartenente al racconto filmico)	OVER (fonte sonora al di fuori del campo)

Naturalmente è sempre molto difficile delineare i confini tra le varie funzioni e spesso accadono situazioni di *transizione* (*scambi di funzioni* nell'ambito della stessa sequenza: vedi esempio successivo al sogno iniziale del film "Otto ½" di Fellini: la *Cavalcata delle Walkirie* di Wagner lega le diverse inquadrature e da suono *Over* diventa una diegetica *Off* ed infine una diegetica *In*).

Il suono, come il montaggio nel film muto, contribuisce a creare lo *spazio* (suono o *diegetico* ed *extradiegetico*), il *tempo* (*suono simultaneo* ovvero *sincrono*



all'azione, *suono non simultaneo* o *asincrono* o nei casi di *ponte sonoro* tra una inquadratura e quella successiva) ed il *ritmo*.

Moltissimo ci sarebbe da osservare sul rapporto suono e immagine ed una indagine, sia pur limitata, ci porterebbe ad allontanarci dal pragmatismo e dalla necessaria sintesi che ci siamo proposti di rispettare, pertanto prenderemo brevemente in esame i tre momenti salienti della colonna sonora: i suoni dell'ambiente (i rumori), la parola (o le voci) e la musica.

## I suoni dell'ambiente

Comunemente definiti "rumori", i suoni dell'ambiente rappresentano generalmente un momento di realizzazione o completamento della realtà filmica, tuttavia possono assumere significati e connotazioni notevoli. Registi come Antonioni, Tati, Bresson e tutti i più grandi cineasti hanno evidenziato una peculiare sensibilità verso i suoni d'ambiente, i quali possono in molti casi sostituirsi benissimo alla parola ed alla musica.

Occorre valorizzare la potenzialità di questo mezzo espressivo, sapendo che un suono d'ambiente ben inserito e talvolta asincrono o fuori campo, completa la spazialità del campo o del piano, fornendo alla ripresa quella dialettica *suono-silenzio* di cui il rapporto suono e immagine si compone. Ai rumori – che sarebbe più opportuno definire suoni d'ambiente od effetti sonori –, si affianca per l'appunto il silenzio, che assai frequentemente diventa elemento della colonna sonora molto importante ed espressivo.

Un suono, isolato dall'elemento che lo causa che lo produce, può acquisire significati traslati per processo associativo, creare un'atmosfera reale o assolutamente fantasiosa.

Vale come sempre la regola della parsimonia e del giusto equilibrio, senza mai sovraccaricare l'immagine ed usando gli effetti sonori per evocare più che sottolineare o rappresentare. Si ricava grande soddisfazione nel ricreare gli effetti sonori o nel registrarli personalmente: qui si apre tutto un mondo per cui occorrerebbe uno spazio apposito per poterne parlare sufficientemente.

## Dialoghi e commento parlato

Il *dialogo* è la forma di espressione più naturale dell'uso della parola nel film, se lo si tratta con molta attenzione:



- non deve assolutamente prevaricare o sovrapporsi alle immagini, ma completarne le informazioni;
- deve essere conciso e funzionale all'azione riducendo, là dove occorre, le ambiguità.

Altrettanto funzionale ed importante può essere il *commento parlato*, che ha la stesse esigenze di concisione del *dialogo* per trasmettere informazioni o illustrare una sequenza. Non deve mai affermare quanto già l'immagine mostra, non deve essere ridondante, deve evitare esibizioni letterarie ed essere essenziale, senza banalità o inutili rallentamenti nel suo svolgimento. Il testo del commento è redatto – come peraltro i dialoghi –, da professionisti che hanno una notevole esperienza, non solo letteraria ma anche cinematografica.

## Il rapporto suono e immagine

Il rapporto fra suoni ed immagini si può configurare “in rapporti variabili per quanto riguarda i tempi narrativi. Il parametro di riferimento è la simultaneità fra suono ed immagine (altrimenti detta *sincronismo*), che costituisce la condizione più comune nella narrazione cinematografica: un suono è sempre radicato in un'unità spazio-temporale, in un ambiente concreto, un suono è sempre legato ad un'immagine” (A.Mazzoleni *Op.Cit.* p.147).

Per *asincronismo* o *asincronia* (anche *contrappunto audiovisivo*) intendiamo quel procedimento che pone in essere due situazioni contrastanti: l'immagine esprime una sensazione, regge su un ritmo particolare; la musica si trova in netto contrasto con l'immagine. Per meglio chiarire il concetto di asincronismo rimandiamo il lettore all'appendice e a quanto scrive il teorico Siegfried Kracauer che nel suo libro *Teoria del film* racconta di un vecchio pianista di cinema (vedi in appendice “*Il pianista ubriaco*”).

La *discrepanza* che talvolta individuiamo tra musiche e immagini (teorizzata nel 1928 col termine di *asincronismo*) viene da alcuni teorici definito *contrappunto audio-visivo*. La teoria che si fonda sul principio antitetico di *non coincidenza* fu proclamata da un documento pubblicato nel 1928 sulla rivista russa *Glissn Iskusstva* con il titolo: *Il futuro del sonoro. Dichiarazione*, firmato da S.M. Eisenstein, Vsevolod Pudovkin e Gregorij Aleksandrov (vedi appendice).

I concetti fondamentali espressi nel documento riportato in appendice sono quelli di *contrappunto tra suono e immagine*, *asincronismo* in quanto *non coinci-*



*denza dei due mezzi espressivi* e montaggio sonoro in quanto scelta estetica. Il termine che sta ad indicare il processo opposto viene comunemente definito *sincrono*, o altrimenti *parallelismo*.

Nel *parallelismo* o *sincrono* l'elemento sonoro deve forzatamente combaciare con l'immagine in ogni suo aspetto, interiore ed esteriore. Anche se possibile, è spesso assai difficile potere ottenere con la musica già confezionata una concordanza perfetta nei ritmi, durate, movimenti ideali della sequenza, se non tramite tagli e inserimenti spesso spaventosi e offensivi nei confronti sia del film che della musica stessa. Ennio Morricone opta per un commento musicale che svolga una propria funzione come elemento di montaggio, indipendente dall'immagine visiva o, comunque, ai ritmi pedissequi dello schermo. Egli asserisce che: *“La musica deve seguire un suo preciso discorso, avere una sua unità; privilegiare il sincrono significa rinunciare a tutto questo”*.

Tra il termine *sincrono* e *parallelismo* come tra *asincrono* e *contrappunto audiovisivo* vi sono tuttavia sottili differenze che potremo così riassumere:

- *nel sincronismo abbiamo una corrispondenza, totale o soltanto parziale, fra suono ed immagine, in termini temporali e concreti;*
- *nel parallelismo il suono e le immagini possono anche soltanto esprimere significati paralleli.*

Nel caso del *parallelismo* potremmo quindi sottolineare il significato delle immagini o quello del suono: *«nel caso di un dialogo, ad esempio, potranno essere più importanti le parole, e le immagini passeranno in secondo piano, oppure a prevalere saranno le immagini: i gesti, la fisionomia di chi parla esprimeranno eloquentemente il suo sentire «in modo così preciso ed efficace che le parole da lui contemporaneamente pronunciate diventano una mera ripetizione di quel che le immagini comunque dicono »* (S.Kracauer, *Teoria del film*, pp. 196-197 Il Saggiatore Milano, 1995).

Quel che comunque importa ribadire è *l'omologia di significato fra suono ed immagine*. Invero, le possibilità creative del contrappunto derivano dall'effetto di contrasto fra quanto è espresso dall'immagine e quanto invece viene "raccontato" dal suono. Linguaggio verbale e immagini assumono nel contrappunto significati diversi, in quanto, come afferma ancora Kracauer, *«le immagini non sono parallele alle espressioni verbali di chi parla, ma riguardano cose in esse non contenute. Forse un primo piano del volto rivela in chi parla un ipocrita che non pensa veramente quello che dice. Oppure il suo aspetto, quale appare sullo schermo, comple-*



*ta le sue parole, invitandoci a meditarne il senso».* Nel contrappunto immagini e parole non confermano dunque gli stessi significati ma producono un significato nuovo e diverso che nasce dalla loro interazione. (A. Mazzoleni *Op.Cit.* p.148).

Il concetto di *parallelismo* (come quello di *contrappunto*) è dunque da riferirsi al *sincronismo* (o *asincronismo*) nel dialogo piuttosto che nella musica, dove i termini assumono la stessa funzione grazie anche alla natura *asemantica* (ma sarebbe più corretto definirla *aconcettuale*) della musica stessa.

Non dimentichiamo poi l'importanza del silenzio. Béla Balàsz afferma che *“Anche il silenzio può produrre un effetto acustico”* (Béla Balàsz *Il film* p.238 Einaudi, Torino, 1952). Il silenzio può acquisire una profondità spaziale svolgendo una funzione drammatica pari a quella svolta dal suono. Il silenzio nel cinema equivale alle pause in musica, dove i suoni necessitano di alterni silenzi lunghi, o brevi, per costruire un discorso musicale.

## Conclusione

Possiamo concludere dicendo che la realizzazione di un film (o video) amatoriale richiede applicazione intellettuale e ricerca delle soluzioni più convenienti ai propri mezzi tecnici e finanziari, tenendo conto comunque che nel film ci si esprime con:

- la durata varia dei quadri e delle scene;
- la mobilità della cinepresa sia per quanto riguarda la distanza che angolazione;
- l'analisi del soggetto, nella quale acquista la massima importanza il buon uso dei primi piani;
- l'accentuazione dei particolari salienti e significativi;
- la partecipazione intimamente «sentita» allo svolgimento dell'azione;
- la guida dello spettatore che va messo in diretto contatto con i personaggi e con l'intima essenza delle cose;
- l'identificazione mediante la quale lo spettatore si sostituisce al personaggio e vive con lui;
- l'uso delle figure di pensiero che rendono più vivace, più colorito, più emotivo e più profondo, il racconto;
- una fotografia coerente all'atmosfera che si vuole creare e che sia il più omogenea possibile;



- un montaggio fluido e corretto e che conservi o tendenzialmente esalti attraverso un adeguato “ritmo” lo stile narrativo che si sceglie;
- una colonna sonora equilibrata e curata quanto le immagini: i suoni diegetici come quelli extra-diegetici debbono conservare connotazioni e riferimenti al profilmico tali da contribuire al racconto e allo stile espressivo generale del film;
- un uso della musica misurato, senza eccessi, sia nei contenuti musicali sia nella quantità d'interventi.

I più importanti difetti di un film si possono trovare nella sua composizione, nel ritmo, nel montaggio e nella ripresa.

Fra questi, l'ultima, cioè la ripresa, è la fonte dei difetti di gran lunga peggiori. Essi possono consistere in:

- immagini grigie o sottoesposte,
- immagini sfuocate,
- contrasti eccessivi di luminosità,
- mancanza di uniformità nella densità generale,
- mancanza di uniformità nell'equilibrio cromatico,
- dominanti colorate,
- immagini instabili, tremolanti ed oscillanti,
- panoramiche troppo rapide,
- cattivi collegamenti dei passaggi,
- cattiva composizione fotografica,
- errori o difetti di continuità.

*Questa dispensa è destinata ad un uso didattico ed è stata redatta esclusivamente per il corso “Suono e immagine in progetto”, organizzato dal Liceo Artistico Dosso Dossi di Ferrara. Ferrara, ottobre-novembre 2018*

Giordano Tunioli



## Appendice

### LA LOGICA DELLA MUSICA

Riportiamo una citazione del regista e teorico russo S.Ejzenstejn del romanzo di Pavlenko: *Aeroplani rossi in volo verso ovest* nel capitolo in cui il teorico russo parla di corrispondenze tra immagine e suono

*“Egli estrasse dal portafoglio un libriccino di appunti rilegato in tela cerata e intitolato: Musica...”*

*- Che cos'è? - chiese la ragazza.*

*- Le mie impressioni sulla musica. Una volta cercavo di ridurre a sistema tutto ciò che ascoltavo, di comprendere la logica della musica prima di comprendere la musica stessa. Entrai in dimestichezza con un vecchio pianista di cinema, ex colonello delle Guardie. - Che impressione dà il suono degli strumenti musicali? - Di coraggio, - disse il vecchio. - Perché di coraggio? - chiesi io. L'uomo scosse le spalle. - Il do maggiore, il si bemolle maggiore, il fa diesis maggiore sono note risolte, nobili, solide,- spiegò. Presi l'abitudine di parlargli prima che iniziasse la proiezione del film e, poiché non fumavo, gli portavo la mia razione di sigarette e gli chiedevo come doveva essere intesa la musica...*

*-Continuai ad andare a trovarlo al cinema, ed egli, su uno di quei fogli di carta che avvolgono le cioccolate, scrisse i nomi dei pezzi musicali che lui suonava e il loro effetto emozionale. Aprite questo libretto e rideremo insieme...*

*La ragazza lesse:*

*-Canzone delle fanciulle, dal Demonio di Rubinstein: tristezza. Fantasiestücke n.2 di Schumann: ispirazione. « Barcarola» dai Racconti di Hoffmann di Offenbach: amore. Ouverture della Dama di picche di Ciaikovskij: malattia.*

*La ragazza chiuse il libriccino.*

*-Non posso più leggere, - disse, - mi vergogno di voi.*

*Egli arrossì ma non desistette.*

*- E, sapete, scrissi e scrissi e ascoltai e presi appunti e feci paragoni e accostamenti. Un giorno il vecchio pianista stava suonando un pezzo bellissimo, qualcosa di grande, di ispirato, di gioioso, di eccitante ed io immediatamente pensai che significava rapimento. Il vecchio terminò di suonare e mi gettò un appunto. Seppi così che aveva suonato la Danza macabra di Saint-Saëns, un tema di orrore e di terrore. Allora mi resi conto di tre cose: primo, che il colonello non capiva*



*un'acca di musica; secondo, che era uno stupido; e terzo, che solo battendo il ferro si diventa fabbri.*<sup>5</sup>

#### KRACAUER E L'ASINCRONISMO

Il pianista ubriaco. *Ricordo ancora, come se fosse ieri, un vecchio cinema che frequentavo un tempo, preferendolo agli altri. In origine un elegante teatro dove si davano spettacoli di rivista, si fregiava di file di palchi riccamente adorni da cui irradiava uno splendore in contrasto con l'uso a cui il teatro era stato poi ridotto. La musica era fornita da un pianista dai capelli grigi non meno decrepito delle sedie di velluto svanito e degli amorini di cartapesta dorata. Anch'egli aveva conosciuto tempi migliori. In gioventù era stato un artista molto dotato con un brillante avvenire dinanzi a sé, ma poi s'era dato al bere, e tutto ciò che ricordava quegli inizi promettenti era la sua svolazzante cravatta alla lavallière, resto della sua vita di studente con i suoi sogni di gloria. Capitava piuttosto di rado che fosse veramente sobrio. E, quando suonava, era così completamente assorto in se stesso che non si degnava neanche di gettare uno sguardo allo schermo. La sua musica seguiva un corso proprio, del tutto imprevedibile.*

*A volte, forse dominato da una piacevole ebbrezza, improvvisava liberamente, come stimolato dal desiderio di esprimere le vaghe memorie e i sempre mutevoli stati d'animo che l'alcool suscitava in lui; altre volte era invece così istupidito che continuava a suonare alcune canzoni popolari, adornandole meccanicamente con scale e trilli brillanti. Accadeva quindi non di rado che suonasse gaie musiche quando, nel film a cui stavo assistendo, il conte sdegnato cacciava di casa la moglie adultera, e che una marcia funebre accompagnasse invece alla fine la scena celestiale della riconciliazione. Questa mancanza di rapporto tra i temi musicali e l'azione che avrebbero dovuto commentare mi sembrava deliziosa, perché mi faceva vedere la storia in una luce nuova e inattesa, o, cosa più importante, m'invitava a perdermi in un paese sconosciuto e selvaggio aperto dalla suggestione delle immagini.*

*Proprio perché trascurava le immagini sullo schermo, il vecchio pianista dava loro la possibilità di rivelare molti segreti. E tuttavia la sua non consapevolezza della loro presenza non precludeva la possibilità d'inverosimili paralleli; di quando in quando la sua musica s'accordava con i fatti drammatici con una precisione che mi appariva tanto più miracolosa in quanto assolutamente non voluta. Era lo stesso tipo di sensazione che provavo quando, camminando per strada, m'accorgevo*

<sup>5</sup>S.M. Eisenstein, *Tecnica del cinema*, Edizioni Einaudi, Torino 1955, pagg. 143-144.



*che un quadrante d'orologio dipinto sulla facciata d'un negozio d'orologiaio segnava, nel momento in cui gli passavo davanti, proprio l'ora esatta. Queste coincidenze casuali, insieme agli effetti stimolanti delle solite incoerenze, mi davano l'impressione che esistesse dopo tutto un rapporto, sia pure a me sfuggente, tra i soliloqui del pianista ubriaco e i drammi che si svolgevano dinanzi ai miei occhi: rapporto che giudicavo perfetto a causa della sua natura accidentale e della sua indeterminatezza. Non ho sentito mai un accompagnamento più adatto.<sup>6</sup>*

#### MANIFESTO DELL'ASINCRONISMO

L'asincronismo venne proclamato da un documento che riproduciamo integralmente per l'interesse storico ed estetico che riveste. Pubblicato sulla rivista *Gissn Iskusstva* nel 1928 venne firmato da S.M.Ejzenstejn, Vsevolod Pudovkin e Gregorij Aleksandrov (anche se in realtà fu redatto soltanto da Ejzenstejn), questo scritto conobbe la notorietà con l'inesatto ed improprio titolo *Manifesto dell'asincronismo*.

#### IL FUTURO DEL SONORO. DICHIARAZIONE

*L'ideale lungamente vagheggiato d'un cinema sonoro è finalmente una realtà. Gli americani hanno inventato la tecnica del film parlato portandola a un livello che ne consente ormai un impiego pratico; anche in Germania si lavora con impegno nello stesso senso; e in ogni parte del mondo si discute di quest'arte muta che ha trovato finalmente la sua voce. Noi, che lavoriamo nell'Urss, non abbiamo piena conoscenza delle imperfezioni dei nostri mezzi tecnici attuali: essi non sono ancora sufficienti per ottenere successi pratici e rapidi in questo nuovo campo. Comunque può essere interessante formulare alcune considerazioni di natura teorica, soprattutto perché ci sembra che tale progresso tecnico venga erroneamente impiegato. Una falsa concezione delle possibilità della nuova scoperta può non soltanto ostacolare lo sviluppo del cinema-arte, ma addirittura annientarne l'attuale potenza espressiva. Il cinema d'oggi, fatto d'immagini visive, ha un'enorme suggestione sugli spettatori e occupa un posto di primo piano tra le altre arti. Com'è noto, il mezzo fondamentale, e unico, con il quale il cinema ha raggiunto un così alto livello espressivo, è il montaggio. Il progresso del montaggio, in quanto mezzo espressivo, è l'assioma su cui si fonda ogni sviluppo possibile dell'arte cinematografica (il successo universale dei film sovietici è dovuto in gran parte dalla formulazione e all'applicazione dei principi del montaggio). Pertanto:*

<sup>6</sup>S.Kracauer, *Teoria del film (Film: ritorno alla realtà fisica)*, pp. 227-228, Il Saggiatore, Milano 1995.



1) Per lo sviluppo futuro del cinema i soli fattori importanti sono quelli volti a rafforzare e a sviluppare il montaggio espressivo e i suoi nuovi possibili modi. Mettendoci da questo punto di vista, è facile dimostrare lo scarso interesse che possono presentare il colore e la stereoscopia in confronto all'alta significazione del suono.

2) Il sonoro è però un'arma a due tagli. È molto probabile ch'esso venga applicato soltanto per soddisfare la curiosità del pubblico: noi assisteremo allora allo sfruttamento della merce più facilmente fabbricabile e vendibile: il "film parlato", quello nel quale, cioè, la registrazione della voce coincide nella maniera più esatta e più realistica con i movimenti delle labbra; il pubblico potrà così godere l'illusione di ascoltare veramente un attore. A questo primo periodo di "cinema-attrazione" ne seguirà un secondo del tutto orripilante, il periodo che sorgerà a causa della decadenza industriale del precedente: si tenterà di creare una produzione pseudo-letteraria con rinnovati tentativi d'invasione teatrale. Così utilizzato, il sonoro distruggerà l'arte del montaggio: ogni aggiunta alle inquadrature non potrà che arricchirle di senso e potenziarle in quanto singoli pezzi, a fatale detrimento del montaggio che raggiunge il suo effetto unicamente quale risultante dell'unione dei diversi pezzi separati.

3) Soltanto l'impiego contrappuntistico del suono rispetto all'immagine offre possibilità di nuove e più perfette forme di montaggio. Pertanto le prime esperienze di fonofilm debbono essere dirette verso una non coincidenza tra immagine visiva e immagine sonora: questo sistema porterà alla creazione di un nuovo contrappunto orchestrale.

4) La scoperta tecnica non è un fattore casuale nella storia del cinema; ma lo sbocco naturale dell'avanguardia cinematografica; e grazie a essa sarà possibile superare una serie di ostacoli diversamente insormontabili. Il primo impedimento è il cafarao esplicativo che obbliga a sovraccaricare i film di scene, altrimenti inutili, le quali rallentano il ritmo del film stesso. Di giorno in giorno i temi dei soggetti diventano sempre più complessi; e i tentativi fatti per risolverli con mezzi unicamente figurativi o sono rimasti insoluti o hanno portato a un simbolismo troppo fantasioso. Il suono, inteso nella sua vera funzione, cioè come nuovo elemento di montaggio indipendente dall'immagine visiva, introdurrà invece un mezzo estremamente efficace per esprimere e risolvere i complessi problemi contro i quali urtava la realizzazione, per l'impossibilità di trovare loro una risoluzione mediante i soli mezzi visivi.



Sergej Ejzenstejn, Vsevolod Pudovkin, Grigorij Aleksandrov

## EFFETTO KULESOV

*Prendemmo da alcuni vecchi film alcuni primi piani del celebre attore Mozzuchin e li scegliemmo statici e tali che non esprimessero alcun sentimento. Unimmo poi questi primi piani, che erano del tutto simili con altri pezzi di pellicola in tre diverse combinazioni.*

*Nel primo caso, il primo piano di Mozzuchin era immediatamente seguito dalla visione di un piatto di minestra sopra un tavolo; ed era cosa ovvia e sicura che l'attore guardava quella minestra. Nel secondo caso, la faccia di Mozzuchin era seguita da una bara nella quale giaceva una donna morta. Nel terzo era seguito da una bambina che giocava con un buffo giocattolo raffigurante un orsacchiotto.*

*Quando mostrammo i risultati a un pubblico non prevenuto e totalmente ignaro del nostro segreto, ottenemmo un risultato tremendo. Il pubblico delirava di entusiasmo per la bravura dell'artista. Era colpito dall'alta pensosità con cui egli guardava la minestra, era scosso e commosso dalla profonda afflizione con cui guardava la donna morta. Era ammirato dal luminoso sorriso con cui guardava la bambina. Ma noi sapevamo che in tutti e tre i casi la faccia era la stessa. (Pudovkin)<sup>7</sup>*

Rondolino e Tomasi a proposito dell'effetto Kulesov sottolineano:

*«Non sapremo forse mai se le cose andarono veramente così. Quel che è certo è che l' "effetto Kulesov" dimostra chiaramente come l'associazione di due immagini può produrre un senso diverso da quello che ognuna di esse ha presa in sé e per sé. L'unire B ad A può far sì che A venga interpretata dallo spettatore in un modo inedito. Il montaggio si caratterizza così innanzitutto per la sua funzione di produzione del senso.*

*Per Ejzenstejn la riproduzione filmica della realtà non ha in sé nessun particolare interesse. Ciò che conta è il senso che di essa si cattura attraverso la sua interpretazione. Il cinema non può quindi limitarsi a riprodurre il reale, deve interpretarlo, costituendosi così come un discorso articolato. Il montaggio è proprio lo strumento col quale arrivare a questa interpretazione, costruire questo discorso; montaggio dunque come produzione di senso».<sup>8</sup>*

<sup>7</sup> Vsevolod Pudovkin (1928), *La settima arte*, Editori Riuniti 1974 pp. 126-127.

<sup>8</sup> Rondolino - Tomasi, *Il manuale del film*, pp.179-180, Utet, Torino 2002.



## Glossario di alcuni termini tecnici

**ACCELERAZIONE** – Tecnica di ripresa basata su un cadenza più lenta di quella standard. L'azione, riproiettata a velocità normale (24 fat/sec.), risulterà più veloce. Si usa per consentire azioni difficili o pericolose (duelli, scontri...), o per conseguire effetti comici.

**ACCOPIAMENTO** – Unione di due rulli uniti da rapporti di uguaglianza o sincronismo (visivo-sonoro, positivo-negativo).

**ADATTAMENTO** – Tecnica particolare che consiste nel sostituire nuove parole a quelle originali conservando al massimo il senso originale e rispettando il più possibile i movimenti delle labbra.

**ADATTAMENTO CINEMATOGRAFICO** – Con questo termine s'intende l'elaborazione di un romanzo, di una novella, di una commedia ecc. per renderne possibile la realizzazione in film.

**ADDETTO AGLI ARREDI** – La persona che ha l'incarico di procurare tutti gli arredi necessari all'allestimento di una scena, mettendo la sua attività ausiliaria a disposizione del direttore artistico.

**AIUTO OPERATORE** – Il collaboratore diretto dell'operatore, con mansioni ausiliarie come: misurare le distanze e curare la messa a fuoco, controllare la pellicola consumata, mantenere sempre carica la molla della cinepresa, tener pronti i vari accessori ecc. In piccoli complessi l'aiuto operatore può venir eliminato ed i suoi compiti sono svolti dall'operatore.

**AIUTO REGISTA** – È alle dirette dipendenze del regista di cui alleggerisce i compiti assumendosi il disbrigo di lavori secondari (istruire le camparse, primo allestimento di scene di massa, curare particolari scenici ecc.). Anche questo aiutante non è assolutamente indispensabile nel quadro del personale tecnico, tuttavia, se il film è particolarmente elaborato, la sua partecipazione alla realizzazione è consigliabile.

**ANALISI DELLA SCENEGGIATURA** – È un particolare esame della sceneggiatura seguito da un raggruppamento in fogli separati di tutte le scene che si svolgono, e che quindi devono essere riprese, in una stessa località, con tutte le indicazioni degli attori che vi devono partecipare, gli arredi necessari, ecc. Questo lavoro viene effettuato per facilitare ed agevolare l'organizzazione delle riprese.

**ANAMORFOSI** – Tecnica che consiste nello schiacciare lateralmente l'immagine ripresa, allargandola poi in proiezione (es.: il cinemascope).



**ANGOLAZIONE** – Posizione della macchina rispetto al soggetto; dovrebbe essere la migliore possibile per evidenziarne le caratteristiche peculiari e per seguire quel particolare momento dell'azione. Insieme alla distanza cinematografica (v.) determina l'inquadratura o campo (v.).

**ANGOLO DI CAMPO** o **CAMPO COPERTO DALL'OBBIETTIVO** – Angolo abbracciato in larghezza e altezza da un particolare obiettivo. Un 50/mm montato su Macchina 35/mm abbraccia 25" in larghezza.

**AREA VARIABILE** – Colonna sonora ottica caratterizzata da nero costante e da larghezza variabile. Forma come dei denti di sega. Per migliorare la qualità è spesso raddoppiata (vedi: densità variabile, colonna ottica).

**ARREDAMENTO** – Tutti gli oggetti e tutte le decorazioni che servono all'allestimento scenico di un locale. Mediante un particolare arredamento, si possono ottenere determinati effetti ambientali necessari a dar forza espressiva all'azione ed a creare un'atmosfera.

**ASSE** - Prolungamento ideale della linea che, passando per il centro ottico di un obiettivo, unisce il fuoco posteriore a quello anteriore.

**ATMOSFERA DEL FILM** – Quel complesso di elementi pittorici, ambientali, psicologici creati nella sceneggiatura e realizzati dall'arte del regista che determinano gli effetti emotivi attraverso i quali è possibile vivere il più realisticamente possibile l'azione del film.

**ATTORE** – È colui che sostiene la parte di un personaggio nella trama del film. Possiamo distinguere due categorie d'attori: il «tipo» che è una persona avente le caratteristiche fisiche-sociali del personaggio; gli si affidano parti semplici che egli è in grado di sostenere con facilità appunto perchè richiedono un comportamento fine a se stesso, al suo stato ed al suo temperamento, cosicchè egli può agire con naturalezza e la recitazione passa in secondo piano. L'attore vero e proprio, al quale vengono affidate le parti impegnative, che richiedono immedesimazione nel personaggio, recitazione appropriata, truccaggio ecc.

**ATTREZZISTA** – Persona addetta a custodire e a sistemare in scena il materiale plastico (v.) necessario (soprammobili, fiori...).

**AUDIZIONE** – È la prova di recitazione cui vengono sottoposti gli attori per vagliare le possibilità artistiche e le attitudini a sostenere la parte di un determinato personaggio della trama.



**CADENZA** – Numero dei fotogrammi che scorrono in un secondo nella Macchina o nel proiettore. La cadenza cinematografica professionale è di 24 fot/sec.; quella televisiva di 25.

**CAMPO** – Spazio coperto dalla ripresa: è determinato dall'angolazione (v.) e dalla distanza cinematografica (v.) Nella pratica si usa spesso per indicare la sola distanza cinematografica (C.L. - C.M., ecc.).

**CAMPO VISIVO** - Spazio abbracciato dall'occhio umano: è, complessivamente, di 180° in larghezza e 135" in altezza.

**CARRELLATA** – Movimento di M. ottenuto facendo muovere nello spazio la M. posta su di un sostegno. Si chiama così anche l'effetto visivo ottenuto con tale movimento. Il termine è particolarmente impiegato per definire un movimento piuttosto complesso.

**CARRELLISTA** – La persona addetta al movimento del carrello.

**CARRELLO** – S'intende sia l'apparato apposito sul quale viene posta la cinepresa (e se possibile anche l'operatore) per poter accompagnare il soggetto in movimento ovvero per ottenere l'effetto di avvicinamento o di allontanamento sia per indicare lo spostamento vero e proprio della cinepresa stessa mediante il carrello, un'automobile, una barca ecc.

**CAST** – Termine internazionale per indicare l'insieme tecnico artistico di coloro che prendono parte alla realizzazione del film.

**CIAK**- una tavoletta sulla quale vengono scritti di volta in volta tutti i dati relativi ad una ripresa (numero del quadro, numero di ripetizione, titolo del film, nome del regista ecc.). Questa tavoletta, sostenuta dal ciacchista, viene posta davanti alla cinepresa, a giusto fuoco, e cinematografata per pochi fotogrammi all'inizio di ogni ripresa, onde permettere al montatore l'identificazione di tutti i pezzi.

**CODA** – Pellicola trasparente, colorata o fotogrammata che si aggiunge all'inizio e alla fine di ogni rullo per indicarne il numero e facilitare il caricamento nelle apparecchiature. Ci si riportano anche i segni di start (v.). Serve inoltre per unire i pezzi da doppiare ad anello.

**COLONNA SONORA** – Spazio a fianco del fotografico sul quale si registra otticamente o magneticamente il sonoro del film.

**COMMENTO MUSICALE** – La musica e gli effetti musicali con i quali si accompagna la proiezione del film per rendere più efficace la forza espressiva delle immagini. Il dilettante può ottenere il commento musicale mediante trasmissione di dischi pre-



cedentemente scelti, ovvero apposita incisione sempre su dischi- cd o su registratori a nastro magnetico.

COMMENTO PARLATO – La voce di un dicitore che commenta, illustra o spiega le varie fasi dell'azione ovvero nei documentari descrive località, processi di lavorazione ecc. Il commento può essere fatto al momento, ovvero inciso e trasmesso su dischi o registratori a nastro.

COMPLESSO ARTISTICO – L'insieme di tutte le persone (attori, comparse, ecc) che partecipano alla realizzazione del film sostenendo una parte recitativa relativa ai vari personaggi del film stesso.

COMPLESSO TECNICO – L'insieme di tutte le persone che partecipano alla realizzazione del film con mansioni strettamente tecniche ed organizzative.

CONTINUITÀ – Quel requisito che deve avere il film onde non far percepire allo spettatore il processo tecnico di ripresa per cui una fase od una azione della trama che si sviluppa senza interruzione viene invece realizzata in più volte, magari a distanza di giorni. ~ assolutamente indispensabile, quindi, che all'atto in cui si dà inizio ad una scena precedentemente interrotta, l'aspetto degli attori, l'ambiente, l'arredamento, ecc., nonché ogni minimo particolare, si trovino nell'identico disposizione e nell'identica forma espressiva. L'addetto alla continuità, generalmente una signorina, è la persona incaricata a curare e ricordare al regista tutti questi elementi necessari ad un allacciamento naturale ed equilibrato. La continuità non va intesa solo nel senso materiale sopra esposto, ma anche dal punto di vista estetico-narrativo, affinché ogni scena sia una logica, reale, efficace conseguenza della scena precedente come metodo inteso a far procedere lo sviluppo della trama nel modo più espressivo ed avvincente.

COPIA CAMPIONE – Prima copia positiva sonora di un film. Si ottiene dal negativo scena, tagliato e reso uguale alla copia di lavorazione, e dal negativo ottico sonoro sul quale sono registrati tutti i suoni miscelati.

COPIA DI LAVORAZIONE – Copia positiva del film ottenuta in montaggio; il sonoro è a parte.

COPIONE – Copia della sceneggiatura.

COSTO DEL FILM – È il complesso delle spese che sono necessarie per realizzare il film, comprendente non solo il puro costo del materiale sensibile ma anche le spese accessorie (ricompense agli attori ed alle comparse, rimborsi, trasferte, noleggi di apparecchi particolari di costumi, di arredi ecc., stampa cartellini per didascalie e varie).



**COSTUMISTA** – La persona che ha l'incarico di procurare i costumi per gli attori. Nei complessi dilettantistici questo incarico può essere assunto anche dall'addetto agli arredi.

**DENSITÀ VARIABILE** – Colonna sonora ottica nella quale la modulazione è ottenuta per variazione di trasparenza. Ha larghezza costante.

**DIRETTORE ARTISTICO** – La persona che ha per compito l'allestimento scenico, dirigendo con piena responsabilità tecnico-artistica, i lavori d'arredamento di scenografia ecc. Viene coadiuvato da un addetto agli arredi.

**DISTANZA CINEMATOGRAFICA** – Distanza apparente fra il pubblico e l'azione in corso. È determinata dalla distanza reale e dall'ottica usata.

**DIVISMO** – Fenomeno caratteristico della cinematografia professionistica, per il quale la partecipazione di un attore alla realizzazione di un film, appoggiata ed illustrata da adeguata pubblicità, viene sfruttata con fine speculativo onde lanciare il film, basando il successo quasi esclusivamente sulla notorietà dell'attore stesso.

**DOPPIA ESPOSIZIONE** – Esposizione di più riprese sullo stesso fotogramma; si chiama anche sovraimpressione.

**EFFETTI DI ACCELERAZIONE** – Si ottiene regolando la frequenza di presa ad una velocità minore del normale, per cui l'azione viene filmata su un pezzo di pellicola più breve. Sullo schermo, proiettando poi il film ai soliti 16 f. p. s., osserveremo tutti i movimenti e l'azione stessa notevolmente accelerati. L'accelerazione viene impiegata più che altro in scene comiche, ovvero, in forma moderata, per dare all'azione, in situazioni particolari, che richiedono un ritmo incalzante, un maggior effetto espressivo.

**EFFETTI DI LUCE** – Particolari risultati ottenuti sul materiale plastico, mediante un impiego razionale delle varie sorgenti d'illuminazione (riflettori, spot, schermi diffusori, velatini ecc.) atti a mettere in evidenza vari aspetti figurativi del soggetto ovvero per creare determinati caratteri espressionistici in funzione di una fase della trama o di una particolare atmosfera.

**EFFETTI DI RALLENTAMENTO** – Si ottiene regolando la frequenza di presa ad una velocità superiore dei 16 f. p. s. normali, per cui l'azione viene filmata su un pezzo di pellicola più lungo. Sullo schermo, con proiezione regolare a 16 f. p. s., l'azione e tutti i movimenti appaiono notevolmente rallentati.

**EFFETTI SPECIALI** – Procedimenti grazie ai quali si rendono possibili riprese irrealizzabili nella realtà, troppo costose o troppe pericolose. Vengono spesso chiamati trucchi cinematografici.



**ESPRESSIONE** – Il significato intrinseco del film, cioè, lo finalità emotiva dell'opera. Praticamente l'effetto che si vuol raggiungere sulla mente e sullo spirito dello spettatore con l'azione narrativa.

**ESTERNI** – Termine con cui si distinguono le scene girate all'aria aperta anche con particolari allestimenti, in contrapposto a quelle realizzate invece in locali chiusi.

**FEGATELLO** – Insieme delle ultime riprese del film, determinate da necessità riscontrate in montaggio. Si riferisce anche a quell'insieme di riprese secondarie per le quali non è necessaria una troupe completa.

**FLOU** – Effetto consistente nel far apparire i tratti del viso, o i soggetti ripresi, ammorbiditi e poco incisi. Si usa per riprendere donne o bambini. Si ottiene aprendo al massimo il diaframma o interponendo particolari filtri o garze.

**FORMATO** – Dimensione trasversale del film. I principali sono: super8, 16, 35, 70.

**FOTOGENÌA** – Maggiore o minore idoneità di una persona a essere ripresa cinematograficamente. Non dipende dalla perfezione dei tratti o dalla bellezza.

**FOTOGRAMMA** - Parte impressionata durante la fase di esposizione. È l'unità fondamentale del cinema.

**FREQUENZA DI PRESA o DI PROIEZIONE** – È il numero di fotogrammi che vengono ripresi o proiettati in un secondo (abbreviazione: f. p. s.) cioè la velocità di scorrimento della pellicola, rispettivamente nella cinepresa e nel proiettore. La frequenza normale è di 16 f. p. s. (nel film muto); per normali effetti di accelerazione riprendere a 8 o 12 f. p. s.; per effetti di rallentamento 32 o 64 f. p. s.

**GIRARE** – L'operazione di ripresa di un film; il termine deriva dal movimento che l'operatore doveva effettuare con la manovella per far scorrere la pellicola nella camera quando il meccanismo di trasporto era azionato a mano.

**GIUNTA** – Operazione che si effettua in fase di montaggio quando è necessario saldare due pezzi di pellicola.

**IDEA** – In senso generale, qualsiasi spunto dal quale può avere origine il soggetto per un film.

**ILLUMINAZIONE** – Operazione che consiste nel dare al soggetto una particolare visibilità per cui l'emulsione della pellicola ne rimanga sensibilizzata per dar luogo alla riproduzione fotografica. Lo studio dell'illuminazione porta alla determinazione di quel flusso luminoso atto a far risultare un fotogramma che, nella normalità, deve riprodurre con quanta maggior naturalezza possibile il soggetto reale e, nel caso di effetti particolari, i risultati espressionistici prefissi (vedi anche effetti di luce).



INQUADRATURA - 1 ) È il campo visivo visto dalla M. 2 ) È un pezzo di pellicola impressionata senza interruzione.

INSALATA - Groviglio di pellicola determinato nella M. o nel registratore da difetti di caricamento o di trazione.

INSERTO - Inquadratura intercalata fra altre due al fine di favorirne il raccordo o il montaggio.

MASCHERINO - Lamina nera metallica tagliata secondo particolari necessità di ripresa. Serve a mascherare quelle parti in campo che non si vogliono riprendere. Viene usato anche per necessità di racconto, facendolo spesso muovere in modo da sostituire progressivamente un'immagine all'altra.

MATERIALE PLASTICO - Elementi introdotti nell'inquadratura al fine di renderla meglio bilanciata.

MATTE SHOT - Trucco cinematografico che consente di inserire, in una zona precedentemente mascherata del fotogramma, oggetti o persone non presenti al momento della ripresa. Consente così ingrandimenti o riduzioni e numerosi altri trucchi. È, in pratica, una ripresa multipla nella quale però le due immagini non sono sovrapposte.

MINIATURA - Tecnica di ripresa in cui si pone vicino alla M. un modellino, di solito la parte superiore di una scena, in modo che raccordi con le costruzioni a grandezza naturale.

MOLTIPLICAZIONE DELL' IMMAGINE - Effetto ottenuto antepoendo all'obiettivo un prisma a più facce.

MONTATORE - Il tecnico addetto alla fase di montaggio. Se il regista lo effettua personalmente il montatore sbriga soprattutto i compiti materiali (taglie e giunte), in caso invece che il regista si limiti ad un controllo indiretto, il montatore viene ad assumere una responsabilità non indifferente e deve possedere ottime qualità in quanto il montaggio è la fase risolutiva di tutto il processo realizzativo del film.

MOVIMENTI DI MACCHINA - S'intendono tutti i movimenti che possono essere impressi alla cinepresa per seguire meglio l'azione e rendere più efficace l'espressione narrativa delle immagini (sono movimenti di macchina le panoramiche, i carrelli ecc.).

OPERATORE - Il tecnico addetto alla manovra della cinepresa, con compiti particolarmente dedicati alle inquadrature ed alla qualità del film dal punto di vista fotografico.

PANORAMICA - Rotazione della MdP intorno al proprio asse.



**PASSO** – Distanza che intercorre fra due fotogrammi consecutivi.

**PASSO A UNO** – Tecnica di ripresa eseguita esponendo per fotogramma come se la M. fosse una semplice M. fotografica. Con questa tecnica si possono evidenziare movimenti troppo lenti, creare effetti di accelerazione; è inoltre l'unico modo per girare i disegni animati.

**PLAYBACK** – Procedimento nel quale si pre-registra il sonoro che poi viene irradiato in fase di ripresa. Tale tecnica serve per riprese musicali e per cartoni animati. L'attore, l'esecutore, il ballerino o il disegnatore, adeguandosi perfettamente alla colonna riprodotta, potranno ripetere fino a ottenere la perfezione artistica necessaria.

**PRODUTTORE** – In campo dilettantistico è la persona che si assume l'iniziativa e la responsabilità finanziaria della realizzazione del film.

**PROMEMORIA PER LA CONTINUITÀ** – Tabellina riassuntiva eseguita dall'addetto alla continuità, sulla quale vengono notati tutti quei dati relativi ad una scena che possono servire e facilitare il compito del regista, dei tecnici e degli attori per quanto riguarda i problemi della continuità.

**PROVINO** – Breve ripresa cinematografica fatta allo scopo di valutare: l'idoneità di un attore alla parte, la resa della pellicola, delle lampade, dei trucchi, dei costumi, ecc. Possiamo considerarlo un esame di fotogenia cui viene sottoposto un aspirante attore per vagliare le effettive possibilità e capacità espressive del suo volto, la sua attitudine a sostenere una determinata parte in un film ecc. Il provino serve al regista per scegliere il tipo più adatto ad impersonare un particolare personaggio.

**PUNTO DI VISTA** – È la determinata posizione della cinepresa dalla quale si procede alla ripresa per ottenere una particolare inquadratura.

**RALLENTATORE** – Ripresa eseguita accelerando la cadenza oltre lo standard di 24 fot/sec. Si usa per riprendere cadute d'acqua, esplosioni, incendi o, comunque, azioni troppo rapide per essere seguite dall'occhio umano.

**REALIZZAZIONE** – Il complesso delle varie fasi di lavorazione per cui dalla sceneggiatura si procede alle operazioni di ripresa e di montaggio fino alla creazione dell'opera cinematografica.

**REGIA** – È l'arte di realizzare, con tutti i mezzi Tecnici e stilistici di cui la cinematografia dispone, un film in tutti i suoi elementi, coordinando e dirigendo l'opera del complesso artistico e dei tecnici con la piena responsabilità sulla riuscita finale del film stesso. In molti casi la regia abbraccia anche una attività diretta o consultiva anche nella fase preparativa (scelta soggetto, sceneggiatura ecc.).



**REGISTA** – È la persona che assume la regia del film, cioè in pratica, il creatore dell'opera in quanto la sua attività inizia già nella scelta del soggetto, nella elaborazione della sceneggiatura e non si limita alla direzione pura e semplice della realizzazione. Accentrando su di sé la responsabilità di tutto il processo creativo il regista deve saper plasmare l'opera ed infondere nell'espressione narrativa il proprio stile secondo una interpretazione artistica del tutto personale.

**REPERTORIO** – Inquadrature riprese in diverso periodo e per altri scopi utilizzate per arricchire o integrare il film.

**RITMO** – È una caratteristica espressiva del film, determinata in fase di ripresa, ma ancor più di montaggio, riferentesi alla velocità di azione e di sviluppo ed in funzione della narrazione.

**RIPRESA** – È il complesso delle operazioni con cui si procede alla registrazione fotografica del soggetto riferendosi, in modo particolare, alla realizzazione di un quadro, ottenuta, possibilmente, mediante più riprese per poter scegliere poi la meglio riuscita.

**SCALETTA** – Primo sviluppo del soggetto verso la sceneggiatura più precisamente una sommaria divisione in scene della trama.

**SCENEGGIATORE** – La persona che cura da solo od in collaborazione col registro ed altri tecnici, l'elaborazione del soggetto, fino alla sceneggiatura finale.

**SCENEGGIATURA** – È il manoscritto finale sul quale è schematizzato il piano di realizzazione del film, in tutti i suoi particolari, con la divisione in sequenze ed in scene (numerose secondo lo sviluppo logico dei fatti), i dettagli di inquadratura la descrizione dell'azione e del comportamento dei personaggi, la durata del quadro, i tagli, le dissolvenze ecc. La sceneggiatura serve al regista ed al complesso tecnico come guida per le riprese ed è, dunque, lo schema sul quale viene creata l'opera cinematografica.

**SFOCATURA** – Perdita di definizione voluta a scopi narrativi.

**START** – Segno a forma di croce di S. Andrea posto all'inizio del rullo per la messa in sincrono delle varie parti in lavorazione.

**STACCO** – È il passaggio normale da un quadro al successivo. In fase di ripresa si effettua fermando il movimento trasportatore della pellicola nella cinepresa, in sede di montaggio poi si procede al taglio del pezzo, eliminando quei fotogrammi che si ritengono superflui e saldando al pezzo successivo.

**TABELLA DI PRESENZA** – È l'ordine del giorno relativo alla lavorazione di un certo numero di scene che viene spedito a tutti coloro (attori e tecnici) che devono pren-



dere parte alla realizzazione. Vengono specificati luogo ed ora dell'appuntamento, l'orario di lavorazione, le scene che si devono girare, il corredo personale di ciascun attore, osservazioni varie ecc.

**TAGLIO** – Operazione eseguita dal montatore consistente nella cesura dei vari pezzi di pellicola e nella eliminazione di tutto il materiale che, secondo le esigenze stilistiche ed il senso artistico del montatore e del regista, non deve far parte dell'edizione finale del film. In senso tecnico stretto, per taglio si intende però l'adeguamento del negativo al positivo della copia di lavorazione (vedi Vademecum del Cinedilettante) approvata per l'edizione definitiva del film.

**TECNICO DELLE LUCI** – La persona addetta all'illuminazione ed agli effetti di luce. Controlla e regola le varie sorgenti luminose, misura le varie intensità e calcola le aperture del diaframma della cinepresa onde ottenere le esposizioni più esatte.

**TECNICO DEL SUONO** – In un complesso dilettantistico, nelle realizzazioni di film muti con commento musicale, la persona che procede alla scelta dei dischi più appropriati per gli effetti che si vogliono raggiungere e, durante la proiezione s'incarica della trasmissione dei dischi stessi secondo l'ordine stabilito. Nel caso, invece, si proceda ad incisioni apposite, egli assume la responsabilità artistica e tecnica di tutte le operazioni necessarie.

**TEMPO CINEMATOGRAFICO** – Nell'esposizione dello trama del film il tempo di svolgimento è normalmente più breve di quello reale, poiché è possibile eliminare nelle varie scene descrizioni ed azioni inutili agli effetti narrativi. Quindi, mentre nelle inquadrature che descrivono il fatto, il tempo cinematografico corrisponde a quello reale, nel complesso del film, risulta notevolmente contratto.

**TRATTAMENTO** – Nella fase di elaborazione scritta del film divide l'intreccio in sequenze e scene sufficientemente illustrate per avere una prima visione dell'opera.

**TRUCCATORE** – Il tecnico che cura l'aspetto esteriore dell'attore a mezzo di truccature, sia correggendo parzialmente o totalmente i suoi lineamenti, (naso, capelli, bocca ecc.) sia ritoccandoli per una migliore fotogenia.

**TRUCCHI** – Effetti speciali ottenuti mediante particolari procedimenti tecnici, atti a facilitare od a rendere possibile la realizzazione di alcune scene che richiedono un'atmosfera, uno sviluppo d'azione, una inquadratura ecc. non effettuabili con i mezzi comuni di ripresa.

**TEMPO CINEMATOGRAFICO** – Tempo ideale realizzato grazie alla tecnica di ripresa e di montaggio.



ZOOMMATA - TRASFOCATA – Movimento di ingrandimento o riduzione in asse ottenuto grazie al variare progressivo della lunghezza focale.



# Bibliografia essenziale

## MANUALI DI ARGOMENTO GENERALE

GIANNI RONDOLINO – DARIO TOMASI

MANUALE DEL FILM (Linguaggio, racconto, analisi)

Utet, Torino 2002

VINCENZO BUCCHERI

IL FILM (Dalla sceneggiatura alla distribuzione)

Carocci, Roma 2003

ARCANGELO MAZZOLENI

L'ABC DEL LINGUAGGIO CINEMATOGRAFICO (Strutture, analisi e figure nella narrazione per immagini)

Dino Audino Editore, Roma 2002

JOSEPH V. MASCELLI

L'ABC DELLA RIPRESA CINEMATOGRAFICA

Editore Roma 2005

RODOLFO TRITAPEPE

LINGUAGGIO E TECNICA CINEMATOGRAFICA

Edizioni S.Paolo, Cinisello Balsamo (milano) 1989

## MANUALI DI REGIA

TERENCE ST.JOHN MARNER

GRAMMATICA DELLA REGIA

Lupetti, Milano 2003

GIUSEPPE FERRARA

MANUALE DI REGIA

Editori Riuniti, Roma 2004

DARIO TOMASI

LEZIONI DI REGIA

Utet Torino, 2004

## MANUALI DI SCENEGGIATURA

SYD-FIELD

LA SCENEGGIATURA

Lupetti, Milano 1991



LINDA SEGER  
 COME SCRIVERE UNA GRANDE SCENEGGIATURA  
 Dino Audino Editore, Roma 2000

UGO PIRRO  
 PER SCRIVERE UN FILM  
 BUR Rizzoli, Milano 1995  
 MANUALI DI MONTAGGIO

DOMINIQUE VILLAIN  
 IL MONTAGGIO AL CINEMA  
 Lupetti, Milano 2003

GAVIN MILLAR – KAREL REISZ  
 LA TECNICA DEL MONTAGGIO CINEMATOGRAFICO  
 Lindau, Torino 2001

DIEGO CASSANI  
 MANUALE DI MONTAGGIO  
 Utet, Torino 2000

## TESTI DI ARGOMENTO GENERALE

S.M. EISENSTEIN  
 TECNICA DEL CINEMA  
 Einaudi, Torino 1955

F. TRUFFAUT  
 IL CINEMA SECONDO HITCHCOCK  
 NET (nuova edizione) Milano 2002 (Ristampa del 2005)

F. DI GIAMMATTEO  
 MILLASTONES (I trenta film che hanno segnato la storia del cinema)  
 Utet, Torino 1998

BELA BALAZS  
 IL FILM  
 Einaudi, Torino 1952

S. KRACAUER  
 TEORIA DEL FILM  
 Il Saggiatore, Milano 1995

PUDOVKIN  
 LA SETTIMA ARTE  
 Editori Riuniti, Roma 1961



CLAUDE CHABROL  
COME FARE UN FILM  
Einaudi, Torino 2005

F. FELLINI  
FARE UN FILM  
Einaudi, Torino, 1980

A. BAZIN  
CHE COS'E' IL CINEMA?  
Garzanti, Milano 1986

ANTONIO COSTA  
SAPER VEDERE IL CINEMA  
Bompiani, Milano 1994

GEORGES SADOUL  
MANUALE DEL CINEMA  
PBE Einaudi, Torino, 1960

A. NOBILE, V. RISPOSOLI, A.TARQUINI  
FARE UN CORTO  
Dino Audino Editore Roma 2004

P. IZZO, L. CORVI. M. MION  
COME SI FA UN VIDEO DIGITALE  
Tecniche Nuove Milano 2004

## TESTI SULLA MUSICA NEL FILM

T.W. ADORNO, H. EISLER  
LA MUSICA PER FILM  
Newton Compton. Roma 1975

G.RONDOLINO  
CINEMA E MUSICA. Breve storia della musica cinematografica  
Utet Torino 1991

S. MICELI  
MUSICA E CINEMA NELLA CULTURA DEL NOVECENTO  
Sansoni Milano 2000

S. MICELI  
MORRICONE, LA MUSICA, IL CINEMA  
Ricordi, Mucchi 1994



TESTI DI STORIA DEL CINEMA

A.A.V.V. (a cura di PAOLO BERRETTO)  
INTRODUZIONE ALLA STORIA DEL CINEMA”  
Utet Torino 2002

M. MOSCATI  
BREVE STORIA DEL CINEMA  
Bompiani Milano, 2003

G. RONDOLINO  
STORIA DEL CINEMA  
Utet Torino 2000

