



SARA CASOLI

REALIZZARE FILM PER COMUNICARE LE PROBLEMATICHE AMBIENTALI

GUIDA PRATICA PER PRINCIPIANTI

2022



ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA
DIPARTIMENTO DELLE ARTI

Indice dei contenuti

Introduzione

1. Il linguaggio cinematografico e la sua rilevanza per i messaggi ambientali
 - 1.1. Una grammatica per molte lingue
 - 1.2. Portare il cinema in classe: Il cinema come strumento educativo
 - 1.2.1. Il concetto di sviluppo sostenibile
 - 1.2.2. Educazione allo sviluppo sostenibile
 - 1.2.3. Narrazioni e canali di comunicazione
 - 1.3. Film partecipativi e suggerimenti per l'attivazione della pratica cinematografica

Bibliografia e ulteriori letture

2. La narrazione
 - 2.1. Accendere una lampadina: l'importanza di un'idea
 - 2.2. Nella tana del coniglio: entrare nella trama del film
 - 2.2.1. Struttura dei tre atti
 - 2.2.2. Presentazione dell'eroe del viaggio
 - 2.3. Le cose stanno migliorando: dalla storia alla sceneggiatura
 - 2.3.1. Ricerca e sviluppo
 - 2.3.2. Narrazione visiva
 - 2.3.3. Concretizzare la storia: Verso la sceneggiatura
3. Riprese
 - 3.1. Dal copione alla sceneggiatura
 - 3.2. È ora di sporcarsi le mani: preparare la scena
 - 3.3. Luci, telecamera, azione! La regia del film
 - 3.3.1. Immagine
 - 3.3.2. Piani di inquadramento e di ripresa
 - 3.3.3. Movimenti della telecamera
 - 3.3.4. Riprese con i telefoni
 - 3.3.5. Suono (anche il silenzio)
 - 3.3.6. Dirigere gli attori
4. Editing e post-produzione
 - 4.1. Unire il materiale e tagliarlo!
 - 4.1.1. Ti piacciono i puzzle? Montaggio di senso compiuto
 - 4.1.2. Creazione di un assieme: Tagli e transizioni
 - 4.2. Modifica di musica e suoni
 - 4.3. Una vita colorata! Correzione e gradazione del colore
5. Organizzazione del lavoro
 - 5.1. Ruoli
 - 5.1.1. Ruoli creativi e tecnici
 - 5.1.2. Qualcosa per tutti
 - 5.2. Come creare un laboratorio cinematografico

Bibliografia

Introduzione

Fare film può sembrare scoraggiante quando si è agli inizi e molte domande possono venire in mente: come si scrive una sceneggiatura (ammesso che si sappia cosa significa)? Come organizzare la scenografia? O come progettare una buona inquadratura e impostare la macchina da presa? E il montaggio? Quali tecniche e software utilizzare? Quando si pensa al cinema, si possono immaginare grandi produzioni hollywoodiane, con molte persone che lavorano su ogni aspetto del film. Tuttavia, come vedremo, attrezzature costose e una troupe di esperti non sono così importanti. Invece di chiedervi "cosa mi serve per fare il mio film perfetto?", dovrete chiedervi "che tipo di film posso realizzare in modo *sostenibile* per trasmettere i miei pensieri utilizzando le risorse che posso permettermi"? In altre parole, ciò che conta è avere una buona idea e un messaggio da trasmettere ed essere in grado di trasformarlo in un film utilizzando le risorse a disposizione. Questa guida si propone di aiutarvi a ottenere le competenze pratiche necessarie!

Il processo di produzione del film può essere riassunto nelle seguenti fasi:

1) Avere un'idea e trasformarla in una storia

Di cosa parla il film? Quale messaggio vuole trasmettere attraverso il suo film?

2) Realizzare lo scenario

Come si può trasformare una semplice sequenza di parole in una sequenza coerente di immagini e suoni?

3) Organizzare il processo di ripresa

Che cosa, quando e dove si riprende? Di quali attrezzature, tecniche e quante persone avete bisogno?

4) Registrare le riprese (tracce audio e video)

Assicuratevi di avere un'idea chiara di cosa riprendere e di come riprenderlo (angolazioni, luce, posizioni della telecamera, suoni, ecc.) e non lasciate il set/gli esterni finché non avete tutte le riprese necessarie.

5) Assemblare il materiale

Scegliete e giustapponetevi le inquadrature con cura per creare il vostro film.

6) Condividi il tuo video

Una volta completato il film, pubblicarlo online (blog, social media, siti web, ecc.) o organizzare proiezioni e distribuzione.

Iniziamo!

1.

Il linguaggio cinematografico e la sua rilevanza per i messaggi ambientali

1.1 *Una grammatica per molte lingue*

Che cosa hanno in comune il cinema, le serie TV e persino i video con TikTok? Tutti operano secondo le regole del linguaggio cinematografico. Questi prodotti audiovisivi utilizzano alcune convenzioni comuni per trasmettere un significato attraverso tecniche specifiche di sceneggiatura, ripresa e montaggio. Naturalmente, ogni mezzo ha le sue peculiarità: fare un film è diverso dal fare un video su TikTok, Youtube o una serie TV. Tuttavia, tutti i media audiovisivi si basano, in misura maggiore o minore, sullo stesso insieme di convenzioni linguistiche, che sono modifiche del linguaggio cinematografico. Ogni film o video si basa sulla stessa grammatica visiva, che i registi utilizzano per creare un particolare stile linguistico con cui raccontare la storia. Quindi, se conoscete la grammatica di base del linguaggio, potete creare i vostri film e usarli per raccontare una storia, dare significati specifici e comunicare il vostro punto di vista su un argomento.

Prima di passare alla pratica di questo linguaggio, possono essere utili alcune osservazioni generali sulle specificità del linguaggio cinematografico:

- 1) Il linguaggio audiovisivo cerca di imitare il modo in cui le persone percepiscono la realtà attraverso i loro sensi (vista e udito). Poiché ha un basso grado di convenzionalità, è immediato, universale e facilmente comprensibile da persone di culture diverse.
- 2) Il linguaggio audiovisivo costruisce la realtà, anziché semplicemente rifletterla, e attraverso il processo di ripresa e montaggio delle immagini trasmette un particolare punto di vista.
- 3) Il linguaggio audiovisivo si basa su un processo di selezione e sintesi di materiale narrativo e visivo. Entrambe le operazioni sono eseguite dagli autori (regista, sceneggiatore, direttore della fotografia, ecc.) che utilizzano/applicano questa grammatica per trasmettere il messaggio.
- 4) Il linguaggio audiovisivo si basa su una grammatica comune aperta all'interpretazione e alle scelte linguistiche.

Queste considerazioni generali valgono sia che si tratti di un cortometraggio (della durata massima di 30 minuti) che di un lungometraggio (superiore a 60 minuti).

Nella sua lunga storia, iniziata più di 120 anni fa, l'arte e la pratica del cinema hanno subito innovazioni stilistiche e tecnologiche che ne hanno plasmato e complicato il linguaggio e la poetica. Oggi esiste in stili e forme che variano notevolmente da genere a genere e da forma a forma. A grandi linee, possiamo dividere le forme cinematografiche in due rami principali: A) il film documentario e B) il lungometraggio.

- A) Un film **documentario** è un film, un video o un programma televisivo che mira a "documentare" la realtà. Il genere del film documentario non si basa su una sceneggiatura fittizia, ma su fonti reali, come interviste e filmati d'archivio, per informare - o addirittura educare, nel caso di film didattici - le persone su argomenti specifici riguardanti la cultura, le arti, i viaggi e la geografia, le questioni sociali e politiche, la storia, le materie naturali, ecc. Se tradizionalmente il documentario è stato contrapposto alla fiction, riconoscendo una prospettiva implicitamente autentica e non filtrata della realtà, questa polarità è stata recentemente messa in discussione. Ogni documentario offre un "punto di vista" specifico su un determinato argomento, che si basa sulla stretta relazione tra gli oggetti filmati e la prospettiva e gli obiettivi comunicativi del regista.
- B) I film documentari si presentano in molte forme, formati e generi. Secondo il teorico del cinema americano Bill Nichols (2001), i documentari possono essere divisi e raggruppati in base alle caratteristiche e alle convenzioni specifiche che presentano. Nichols individua sei "modalità documentaristiche" che, anche se si sovrappongono, possono aiutarci a distinguere tra le diverse forme e finalità tecniche:

Modalità poetica: in questo tipo di documentario il contenuto narrativo è scarso o nullo, a favore dell'umore, del tono e delle associazioni delle immagini. Il punto di vista del regista è spesso espresso attraverso il montaggio, che privilegia le associazioni figurative e/o tematiche rispetto alla continuità e alla leggibilità.

Ad esempio: *Olympia*, Leni Riefenstahl, 1938.

Modalità esponentiale: in questa modalità, il punto di vista specifico dell'autore su un argomento è espresso direttamente da una voce fuori campo che commenta il filmato per sostenere o rafforzare l'argomento del film. Ad esempio: *Bowling for Columbine*, Michael Moore, 2001.

Modalità riflessiva: qui l'attenzione si concentra sulla relazione tra il regista e il pubblico. Pertanto, il soggetto di questo tipo di documentario è il processo di realizzazione del documentario stesso, con i registi che spesso stanno davanti alla telecamera e spiegano cosa sta accadendo.

Ad esempio, la serie di documentari *When Louis Met ...*, Louis Theroux, 2000-2002.

Modalità osservativa: adottando una prospettiva di ripresa "fly-on-the-wall", questo tipo di documentario cerca di "osservare" il soggetto senza alcuna forma di interazione con esso. Riduce o addirittura elimina tutti i dispositivi narrativi e stilistici, come la musica, le interviste e il materiale narrativo.

Ad esempio *Primary*, Robert Drew, 1960.

Modalità performativa: riguarda il coinvolgimento personale del regista con il soggetto ripreso e si concentra sulla sua partecipazione diretta agli eventi raccontati. Il film documentario presenta spesso filmati intimi, che esprimono un legame intimo tra il documentarista e il soggetto. L'obiettivo è quello di enfatizzare la costruzione di verità soggettive che contano per l'autore e il suo punto di vista.

Ad esempio: *Super Size Me*, Morgan Spurlock, 2004.

Modalità partecipativa: simile alla modalità performativa, prevede la partecipazione personale del regista che interagisce direttamente con il soggetto. Sebbene la modalità partecipativa coinvolga l'autore nella storia, cerca di fornire una verità oggettiva. Le riprese, le interviste e le interazioni tra i

soggetti coinvolti e il regista sono registrate e organizzate per supportare la visione del regista o mantenere lo scopo del film.

Ad esempio: *Sicko*, Michael Moore, 2007.

- C) Una classificazione simile esiste anche quando si riflette sul **lungometraggio**. In primo luogo, una distinzione utile riguarda il registro del testo, cioè il tono e lo stile complessivo dell'opera. Da un lato c'è la **commedia**, che utilizza l'umorismo come forza trainante, con personaggi e trame pensati per far ridere il pubblico. Dall'altro lato, c'è la **tragedia**, incentrata su un tipo di sofferenza umana incarnata dalle prove e dalle tribolazioni del personaggio principale, che alla fine porta alla catarsi, anche tra il pubblico.

Le cose si complicano se consideriamo il concetto di **genere cinematografico**. Mentre noi, come appassionati di cinema, conosciamo già i generi cinematografici, comprendere la "teoria dei generi" può essere piuttosto complicato. Data la definizione della parola, il genere è il termine usato per descrivere qualsiasi categoria di letteratura o altre forme d'arte o di intrattenimento basate su un certo insieme di criteri stilistici. Sebbene la combinazione di generi sia molto comune, possiamo identificare alcuni macro-generi che ci aiutano a distinguere alcuni tipi di film da altri:

- **Avventura**: il pubblico si aspetta di provare emozioni come ansia e curiosità, magari di trovarsi in un ambiente esotico e di partecipare alle imprese adrenaliniche di un intrepido eroe. Questo macro-genere ha stretti legami con le narrazioni classiche di lotte e conflitti. Comprende *western*, *film d'azione*, *film di cappa e spada*, *film epici*, *film di supereroi*, *film fantasy*, *film di fantascienza* e *biografie*.
Quando l'avventura coinvolge eventi orribili che suscitano nello spettatore emozioni come paura, disgusto e ansia, si tratta di film horror.
- **Crime fiction**: si concentra sul crimine come elemento centrale della trama. La narrativa poliziesca si concentra sulla presenza di eventi criminali e sulle operazioni che li circondano, come indagini criminali, inseguimenti, scoperta della verità, ecc. solitamente condotte da detective più o meno istituzionali. Tra questi vi sono i *film polizieschi*, i *thriller*, i *film polizieschi*, i *film noir*, i *film giudiziari* e i *film di gangster*.
- **Romanticismo**: al centro di questo macro-genere ci sono i conflitti relazionali. Questi film costruiscono le loro trame su situazioni sentimentali, conflitti generazionali e temi sociali come l'amicizia, l'amore, la ricerca della felicità, la resistenza alle difficoltà, l'emotività, ecc. Sono compresi *commedie romantiche*, *musical*, *melodrammi*, *film per adolescenti*, ecc.

Dobbiamo ricordare che queste definizioni esplicite sono strumenti operativi: infatti, è possibile ibridare formati, convenzioni e generi per creare un film che si adatti alla propria visione!

Grazie alla loro capacità di raggiungere un vasto pubblico e di trasmettere un significato in un linguaggio universale, il cinema e gli altri media audiovisivi catturano la nostra attenzione in modo sproporzionato rispetto a qualsiasi altro mezzo di comunicazione. Dato questo potenziale di ampio accesso a pubblici diversi, l'inclusione della produzione mediatica come attività educativa può svolgere un ruolo chiave nell'educazione innovativa e trasformativa, soprattutto come strumento di apprendimento attivo per promuovere la sostenibilità.

1.2 Introdurre il cinema in classe: Il cinema come strumento educativo

L'immagine - sia essa cinematografica, fotografica, digitale o analogica - non solo è materialmente ed economicamente inseparabile dall'ambiente biofisico, ma è anche il principale strumento pedagogico e propagandistico del movimento ambientalista (Bozak, 2012, p. 3).

Oltre a essere un processo in cui si mettono a disposizione degli studenti nuove idee, l'istruzione deve anche essere uno strumento che riflette la loro esperienza del mondo. In questo senso, i film e i materiali audiovisivi fanno un ottimo lavoro. Come ha sintetizzato splendidamente Samina Mishra,

I film possono portare il mondo in classe. Possono portare storie, voci e immagini che possono essere lontane da noi nella vita reale, sia come documentario che come fiction. I film raccontano storie di vite interiori e di mondi esterni. Ci aiutano ad affermare la nostra identità e a sentirci in contatto con gli altri, e ci mostrano la magia di esplorare ciò che non si vede e non si sente (2018, p. 112).

Gli studenti di oggi fanno parte di una generazione educata alla visione, cresciuta circondata da immagini e icone, che ha sviluppato una naturale comprensione del linguaggio visivo e cinematografico. Da un lato, il potere del cinema come strumento pedagogico si basa sulla sua capacità di essere un modo chiaro e giocoso di trasmettere la conoscenza: gli studenti possono non sapere cosa sia un'inquadratura ravvicinata o cosa comporti come pratica cinematografica, ma capiscono istintivamente che significa "guardate bene, è rilevante!". D'altra parte, la versatilità del linguaggio cinematografico e il suo enorme potenziale come strumento pedagogico consentono a studenti e insegnanti di "parlare la stessa lingua" e di impegnarsi in un dialogo attivo su una serie di argomenti, comprese le questioni ambientali. Il linguaggio cinematografico, come vedremo, ha un proprio vocabolario e una propria grammatica e il suo messaggio può essere compreso da tutti. Allo stesso tempo, il cinema come mezzo soggettivo può anche incoraggiare l'espressione di sé negli studenti, che possono usarlo per trasmettere pensieri ed emozioni personali.

Come influisce tutto ciò sulla pratica pedagogica? Per citare ancora Mishra,

Introducendo i film in classe, gli insegnanti possono lavorare con gli studenti per capire, apprezzare e criticare, costruendo così sia l'apprendimento che l'analisi. L'enfasi soggettiva significa che il film agisce come una risorsa che allinea le relazioni in classe e permette di costruire insieme la conoscenza. Il punto di vista dell'insegnante non è superiore a quello dello studente (ibidem, p. 115).

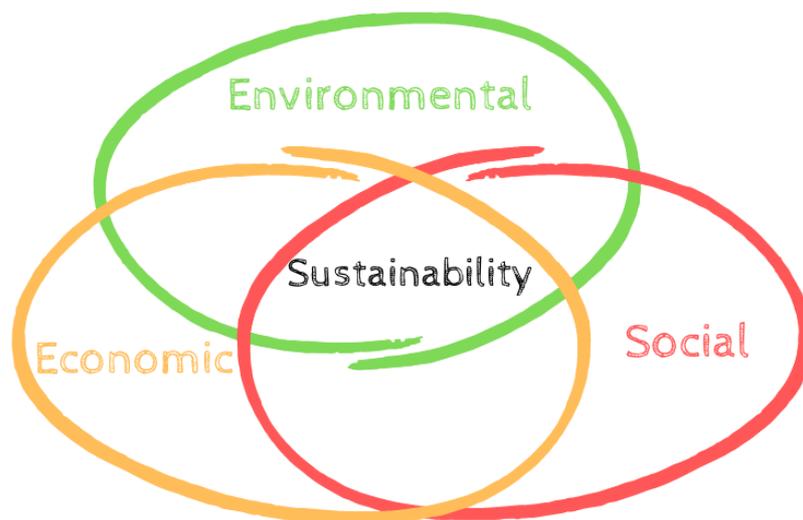
Trattare il cinema come un mezzo che aiuta gli studenti (così come gli insegnanti) a connettersi con la società e ad applicare concetti teorici e astratti al mondo reale significa sviluppare le loro capacità di contribuire alla costruzione di una comunità migliore. Sia nella modalità di insegnamento-apprendimento che in quella di apprendimento-fatto, **l'alfabetizzazione cinematografica può consentire sia agli studenti che agli insegnanti di svolgere un ruolo costruttivo nello sviluppo sostenibile** e, in ultima analisi, di coltivare un concetto di cittadinanza più stimolante nella promozione della governance socio-ambientale.

1.2.1 Il concetto di sviluppo sostenibile

Con l'avvento dei social media, negli ultimi anni si è assistito a uno spostamento dei contenuti mediatici delle giovani generazioni, finalizzati a formare l'opinione pubblica e a promuovere stili di vita sostenibili in risposta a crisi ambientali in gran parte causate dall'uomo. Tuttavia, anche gli sforzi più sinceri spesso "mancano il bersaglio", essendo tentativi impreparati, sporadici e caotici che non hanno l'impatto desiderato. Pertanto, nel progettare un modulo efficace di trasferimento delle conoscenze, abbiamo consolidato teorie e pratiche passate e presenti in due obiettivi strategici raggiungibili: 1) l'educazione alla sostenibilità e 2) la comunicazione della sostenibilità nel contesto dell'attuale discorso sulla sostenibilità.

Ma cosa intendiamo esattamente per "**sviluppo sostenibile**"? Il Rapporto della Commissione Brundtland, pubblicato nel 1987 dalla Commissione mondiale per l'ambiente e lo sviluppo (ONU), descriveva lo sviluppo sostenibile come "uno sviluppo che soddisfa i bisogni del presente senza compromettere la capacità delle generazioni future di soddisfare i propri". Nel suo preambolo, l'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile si impegna a sradicare la povertà, curando e mettendo in sicurezza il nostro pianeta attraverso i 17 Obiettivi di sviluppo sostenibile (d'ora in poi CZR). Tuttavia, pur essendo dichiarazioni audaci e ambiziose, i 17 Obiettivi di sviluppo sostenibile stabiliti rimangono volutamente vaghi e poco chiari per coprire tutte le popolazioni e garantire la loro applicazione in tutti i contesti nazionali. Nel corso del tempo e attraverso la lente di diverse discipline, sono state proposte diverse tipologie di modelli per la rappresentazione e lo studio dello sviluppo sostenibile. Il più utilizzato è il modello Triple Bottom Line (TBL). All'interno di questo approccio, la sostenibilità si colloca all'intersezione di tre dimensioni: economia, società e ambiente.

In questo senso, la sostenibilità è un modello per pensare al futuro in cui le considerazioni ambientali, sociali ed economiche sono allineate nel perseguimento di una migliore qualità della vita.



Il riconoscimento combinato e paritario di queste tre dimensioni sottolinea visivamente che la salute, l'equità sociale, la prosperità economica e la protezione dell'ambiente non sono questioni separate, in competizione o sintomatiche, ma piuttosto sistemiche e interdipendenti.

1.2.2 Educazione allo sviluppo sostenibile

L'educazione allo sviluppo sostenibile (ESD) è riconosciuta come componente integrante dell'Obiettivo di sviluppo sostenibile 4 (SDG 4 "Garantire un'istruzione di qualità inclusiva ed equa e promuovere opportunità di apprendimento permanente per tutti"). Ampiamente considerato come "un quadro di riferimento inclusivo che ha il potenziale per creare alleanze tra le diverse formazioni aggettivali" (Newig 2013), l'EZR facilita l'apprendimento svolgendo il duplice ruolo di fornire un'istruzione di base di qualità e di acquisire conoscenze sullo sviluppo sostenibile. In un contesto educativo, ciò comporta una preoccupazione per lo sviluppo di relazioni interpersonali e ambientali nel contesto del modello a tre pilastri:

- *Società*: comprensione delle istituzioni sociali e del loro ruolo nel cambiamento e nello sviluppo, nonché dei sistemi democratici e partecipativi che consentono l'espressione, l'elezione dei governi, la costruzione del consenso e la risoluzione delle controversie.
- *Ambiente*: Consapevolezza delle risorse e della fragilità dell'ambiente fisico e del modo in cui le persone lo influenzano con le loro azioni e decisioni, e impegno a integrare le questioni ambientali nella politica economica e sociale.
- *Economia*: sensibilità ai limiti e alle potenzialità della crescita economica e al suo impatto sociale e ambientale, con l'impegno a valutare i livelli di consumo individuali e sociali, tenendo conto dell'ambiente e della giustizia sociale.

Inoltre, come parte di un'esperienza educativa di qualità, l'integrazione delle EZR nel curriculum deve modellare i valori dello sviluppo sostenibile stesso. Secondo le Nazioni Unite (2005), le EZR dovrebbero sforzarsi di dimostrare le seguenti caratteristiche:

- Interdisciplinarietà e olistico: l'apprendimento per la sostenibilità è integrato nel curriculum piuttosto che come materia separata.
- Basato sui valori: è fondamentale che gli standard adottati - i valori e i principi comuni alla base della sostenibilità - siano chiaramente definiti in modo che possano essere studiati, discussi, testati e applicati.
- Pensiero critico e problem solving: per acquisire sicurezza nell'affrontare i dilemmi e le sfide della sostenibilità.
- Molti metodi: parola, arte, teatro, dibattito, esperienza - diverse pedagogie che modellano i processi. L'insegnamento orientato solo alla trasmissione di conoscenze dovrebbe essere trasformato in un approccio in cui insegnanti e studenti lavorano insieme per acquisire conoscenze e svolgere un ruolo nel plasmare l'ambiente delle loro istituzioni educative.
- Processo decisionale partecipativo: gli studenti sono coinvolti nelle decisioni relative alle modalità di apprendimento.
- Applicazione: le esperienze di apprendimento offerte sono integrate nella vita quotidiana personale e professionale.
- Rilevanza locale: affrontare questioni sia locali che globali e utilizzare le lingue più usate dagli studenti. I concetti di sostenibilità devono essere espressi con attenzione in altre lingue: le lingue e le culture dicono cose diverse e ogni lingua ha modi creativi di esprimere nuovi concetti.

Ad oggi, a causa della mancanza di integrazione in contesti istituzionalizzati come politiche, programmi di studio e risoluzioni legali vincolanti che ne garantiscano l'applicazione, l'ESD è stata attuata principalmente attraverso il lavoro di iniziative di base, ONG e gruppi impegnati di individui e organizzazioni. Da un punto di vista pratico, quindi, la campagna per la sostenibilità deve ampliare la sua sfera di attori impegnati (cluster) per includere forum scientifici, ricercatori, coalizioni di attivisti, ONG ambientali, ma anche sindacati, imprese sociali, commercio equo e solidale, iniziative di economia circolare e aziende di interesse comunitario. In altre parole, coloro che cercano di fornire credibilità scientifica a un progetto o a una campagna (ad esempio, dati e statistiche), fornire risorse (ad esempio, raccolta di fondi), scambiare informazioni e idee e condividere le migliori pratiche per una comunicazione efficace, equa e sostenibile. Tale assistenza si rivelerà cruciale per l'implementazione di elementi di educazione eco-sostenibile, indipendentemente dalla loro integrazione nei programmi di studio.

Oltre all'approccio teorico offerto dal quadro di riferimento dell'"educazione allo sviluppo sostenibile", abbiamo bisogno di uno strumento più concreto e pratico, la "**comunicazione per lo sviluppo sostenibile**", che si concentra sull'"impatto attraverso la sensibilizzazione". Tre fattori chiave spiegano l'importanza fondamentale dei processi di comunicazione nello sviluppo sostenibile: in primo luogo, la comunicazione è essenziale per garantire la legittimità dello SSSE. In secondo luogo, la sostenibilità e le questioni ambientali sono intrinsecamente caratterizzate da alti livelli di complessità e incertezza (Flint 2013). Pertanto, i necessari orientamenti contestuali possono essere ulteriormente chiariti attraverso i mezzi di comunicazione. In terzo luogo, i mass media sono la principale fonte di informazione sui temi della sostenibilità che le persone hanno a disposizione.

Nell'ambito della comunicazione della sostenibilità sono emersi vari sottocampi, che si concentrano su diversi aspetti della sostenibilità. Uno dei sotto-campi più interessanti è quello della **Comunicazione ambientale (d'ora in poi indicata come EC nella guida - nota del traduttore)** in cui i processi di comunicazione e i prodotti mediatici sono utilizzati in modo strategico per sostenere un'efficace elaborazione delle politiche, la partecipazione del pubblico e l'attuazione dei progetti. La teoria dell'EC si basa sui seguenti presupposti: 1) i modi in cui comunichiamo sull'ambiente influenzano la nostra percezione del mondo naturale perché riflettono, ma anche costruiscono, producono e naturalizzano, determinate relazioni uomo-ambiente (Littlejohn e Foss, 2009). Al contrario, 2) una comprensione critica della comunicazione ambientale comprende non solo la comunicazione direttamente correlata alle questioni ambientali, ma anche quella che non è direttamente correlata all'ambiente ma che tuttavia lo influenza indirettamente, come i discorsi neoliberali nei film e nella pubblicità.

1.2.3 Narrazioni e canali di comunicazione

Date le numerose narrazioni ambientali esistenti, un modo pratico per strutturare tale discussione è quello di organizzare l'analisi delle direzioni ambientali su uno spettro che rappresenti il modo in cui le persone si relazionano e danno valore al mondo naturale.

Nel comprendere i nostri atteggiamenti predisposti verso l'ambiente e le idee e le motivazioni che sono alla base di questi atteggiamenti, Barton e Gagnon-Thompson (1994) evidenziano la distinzione tra valori *ecocentrici* e *antropocentrici*. In parole povere, il punto di vista ecocentrico valorizza la natura per il suo bene, partendo dal presupposto che vale la pena proteggere la natura per il suo valore intrinseco e connotato. Al contrario, il punto di vista antropocentrico presuppone che l'ambiente debba essere

protetto per la sua importanza nel mantenere o migliorare la qualità della vita umana, svolgendo essenzialmente un ruolo utilitaristico. Identificando questi diversi punti di vista lungo un continuum che abbraccia lo spettro ecocentrico-antropocentrico, possiamo distinguere altri cinque paradigmi ideologici:

1. *strumentalità illimitata*: tutte le risorse naturali sono disponibili esclusivamente per l'uso umano e il loro utilizzo non è limitato o vincolato in alcun modo.
2. *Conservatorismo*: utilizzare le risorse naturali in modo saggio e per il maggior numero di persone possibile. Il valore delle entità non umane è di tipo utilitaristico, vale a dire che sono preziose solo come risorse per l'uso umano.
3. *Preservazionismo*: preservare le risorse per l'uso e il godimento umano in un modo che va oltre il loro mero valore strumentale, come il loro significato scientifico, ecologico, estetico e religioso.
4. *Etica e ideologie basate sui valori*: Gli esseri non umani hanno un valore intrinseco che va oltre il valore utilitaristico, scientifico, estetico o religioso. Coesistendo come parte della stessa comunità biotica, l'umanità si vede con più umiltà e meno gerarchia.
5. *Ideologie trasformazionali*: Queste ideologie cercano di trasformare radicalmente le relazioni antropocentriche in relazioni più ecocentriche, comprendendo le cause profonde degli atteggiamenti e dei comportamenti anti-ambientali. Un passo logico in questa direzione sarebbe una massiccia revisione delle istituzioni sociali e la comprensione dell'impatto del potere e del dominio che abbiamo sul mondo naturale.

Una volta determinato lo status quo ambientale dei destinatari e quali direzioni sono fattibili e auspicabili, il passo successivo richiede la selezione di un approccio strategico. Mefalopoulos (2008) ha raggruppato ordinatamente alcuni dei più comuni approcci comunicativi orientati allo sviluppo in otto gruppi:

- *Il marketing sociale* è una forma di marketing che applica i principi del marketing a obiettivi sociali. Grazie ad esso sono stati attuati diversi programmi sanitari, come campagne di vaccinazione, campagne igieniche e altri.
- *L'advocacy* viene utilizzata a livello nazionale per promuovere una particolare agenda o questione. Spesso mira a cambiare o migliorare le politiche coinvolgendo direttamente i responsabili delle decisioni o a cambiare le proporzioni ottenendo il sostegno dell'opinione pubblica.
- *La diffusione di informazioni e le campagne* mirano a colmare specifiche lacune di conoscenza.
- *L'informazione, l'educazione e la comunicazione (IEK)* sono un insieme più ampio di strategie volte a diffondere informazioni e a educare un vasto pubblico.
- *L'istruzione e la formazione* sono un approccio utilizzato nei programmi che richiedono una progettazione didattica di tipo interattivo e interpersonale.
- *Gli obiettivi istituzionali* mirano a migliorare la capacità interna dell'istituzione (ad esempio, attraverso la formazione) e a posizionare e migliorare la sua immagine presso il pubblico esterno.
- Per *mobilitazione comunitaria* si intende un approccio sistematico per coinvolgere le comunità nell'affrontare le questioni che riguardano il loro benessere.
- *La comunicazione partecipativa non direttiva* si basa sul dialogo che cerca il consenso sui cambiamenti sociali considerati significativi e rilevanti da tutti i partner locali.

Da quanto detto sopra, è chiaro che ogni approccio è destinato a servire uno scopo diverso. Sebbene nella pratica vi sia spesso una sovrapposizione, la scelta della strategia più appropriata può guidare le

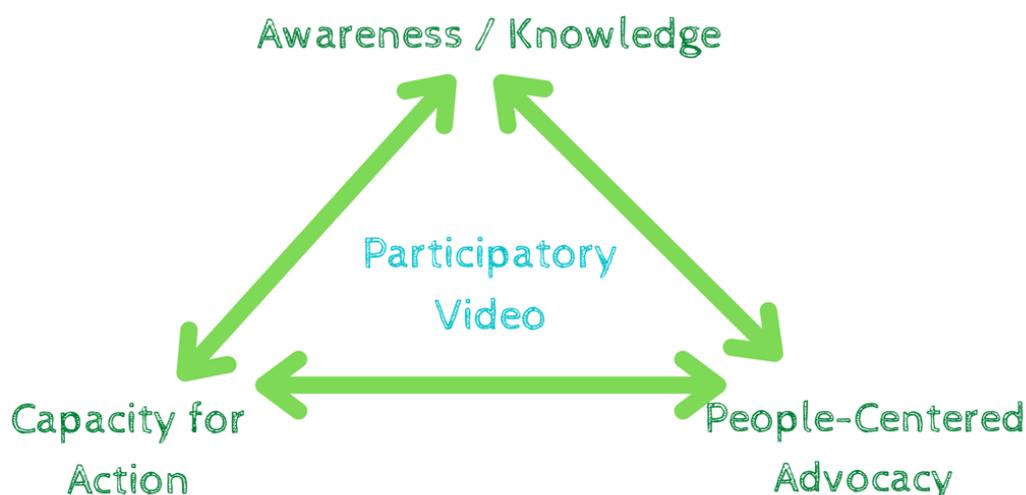
fasi successive, tra cui la progettazione del messaggio, la selezione dei media (film, radio, televisione, web e stampa) e altri importanti elementi della strategia di comunicazione.

1.3 Film partecipativi e linee guida per l'attivazione della pratica cinematografica

Un buon modo per raggiungere questi risultati e progettare una comunicazione ambientale efficace è la produzione di **video partecipativi**, che sono diventati uno degli strumenti più potenti per gli studenti per esplorare questioni sociali, politiche e teoriche e intraprendere azioni collettive. Il video partecipativo può essere definito come il coinvolgimento di un gruppo o di una comunità nella creazione di un video utilizzando una serie di tecniche cinematografiche. I video partecipativi possono essere uno strumento molto potente per coinvolgere e mobilitare le persone, aiutandole a dare forma concreta alle loro idee e ai loro pensieri su una serie di argomenti e questioni basati su esigenze e opportunità locali (tecniche e tecnologiche).

Il video partecipativo ha il potenziale per educare, persuadere e promuovere in modi che possono portare a un cambiamento positivo. Il quadro teorico dei video partecipativi (Plush 2013) comprende tre assi interrelati:

- a) *consapevolezza e conoscenza*: il processo di video partecipativo può essere sviluppato e amplificare le voci, i pensieri e le opinioni di coloro che sono coinvolti nella creazione dei video (studenti e insegnanti), aumentando la consapevolezza delle questioni ambientali.
- (b) *agibilità*: comprende non solo le competenze tecniche per la realizzazione di film, ma anche una visione a lungo termine che integra la realizzazione di film, la progettazione di film e la pianificazione generale.
- (c) *l'advocacy incentrata sulle persone*: la capacità delle persone di parlare per se stesse, utilizzando il linguaggio cinematografico come mezzo intelligibile e altamente comunicativo per trasmettere i loro messaggi e le loro idee.



Per mettere in pratica le sezioni precedenti, le affronteremo ora in modo strategico, collocando la comunicazione e la cinematografia della sostenibilità in un contesto educativo.

Fase 1 Effettuare la ricerca:

Identificare obiettivi, requisiti e compiti locali nel contesto dell'EZR. Un obiettivo si riferisce a un risultato ampio e a lungo termine, mentre un compito indica i passi necessari per raggiungere tale obiettivo. I requisiti sono le soluzioni proposte ai problemi identificati durante lo studio. Tutti e tre devono essere specifici, *misurabili*, realizzabili, realistici e tempestivi (*Specific, Measurable, Achievable, Realistic, and Timely* - nota del traduttore): in una parola, SMART!

Sviluppatele ulteriormente collegando le vostre storie a un contesto più ampio che colleghi il locale al globale e al lavoro esistente di altre persone impegnate per gli stessi obiettivi (società civile, esperienze personali del pubblico e altri). Nel fare ciò, assicuratevi che il processo rimanga fruttuosamente partecipativo per tutti i soggetti coinvolti. Considerate anche coloro le cui storie sono assenti dal dibattito: c'è qualcuno sottorappresentato o trascurato la cui partecipazione sarà utile al progetto?

Identificate i destinatari principali (responsabili politici, pubblico in generale) e il tipo di campagna (advocacy). Considerare la narrativa ambientale prevalente nel pubblico di riferimento e adattare il messaggio di conseguenza.

Fase 2. Produzione

Vedere tutte le altre sezioni pertinenti di questo eBook.

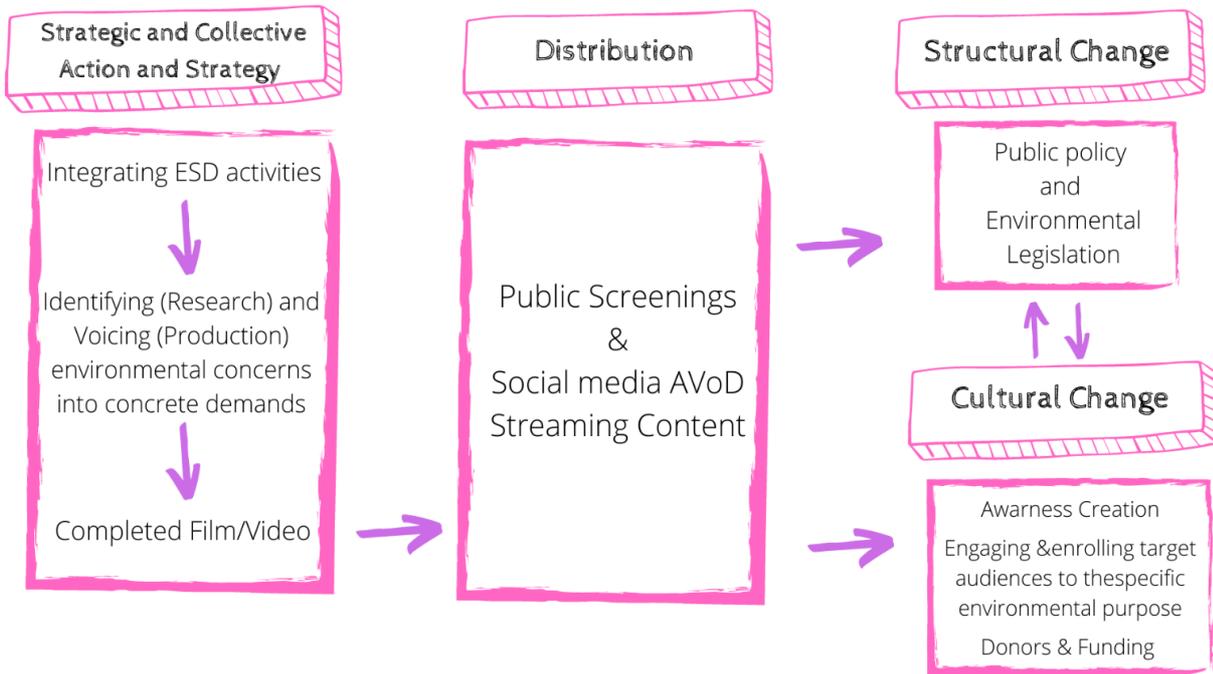
Fase 3 Distribuzione

Quando si pianifica la produzione finale, è necessario considerare in anticipo le diverse forme di distribuzione:

- Social media e AVoD (video on demand pubblicizzati): Considerate la possibilità di utilizzarli per far conoscere la vostra iniziativa e raccogliere crowdfunding, ma fatelo nel modo giusto. In generale, i post sui social media (compresi video e filmati) competono per la nostra attenzione in un mare di altri contenuti, e una persona trascorre in media solo due secondi su qualsiasi sito web o post prima di passare al successivo. Cercate quindi di mantenerli brevi ma efficaci e ricordate di coinvolgere costantemente il vostro pubblico, promuovendo uno spirito di interazione tra i potenziali follower.
- Festival: nonostante la loro natura più formale ed esclusiva, i festival cinematografici rimangono centrali per la trasformazione verde: sia come centri di comunità che collegano pubblico, registi e organizzazioni decisamente attivisti, sia come piattaforma di distribuzione sostenibile, che ispira e sfida il pubblico attraverso la definizione dell'agenda.

Fase 4 Impatto previsto:

Una campagna di comunicazione ambientale strategicamente riuscita è contagiosa. Motiva e coinvolge un pubblico più ampio nella questione specifica che viene comunicata. Per esempio, per passare all'azione e normalizzare l'impegno verso una nuova serie di pratiche rispettose dell'ambiente (Oepen et al., 1999), che a loro volta mobilitano il pubblico in generale (cambiamento culturale) e assicureranno la cooperazione dei decisori (cambiamento strutturale).



Bibliografia

- Barton, M. A. e Gagnon-Thompson, S. C. (1994). Atteggiamenti ecocentrici e antropocentrici nei confronti dell'ambiente. *Journal of Environmental Psychology*, 14(2), 149-157.
- Bozak, Nadia. (2012) *L'impronta cinematografica: luci, telecamere, risorse naturali*. Rutgers University Press.
- Flint, R. W. (2013). *La pratica dello sviluppo comunitario sostenibile - un quadro partecipativo per il cambiamento*. Springer New York.
- Littlejohn, S. W. e Foss, K. A. (2009). *Enciclopedia della teoria della comunicazione*. Sage.
- Mefalopulos, P. (2008). *Manuale della comunicazione in età evolutiva: Espandere le frontiere della comunicazione*. Banca Mondiale.
- Mishra, S. (2018). 'Il mondo in classe: L'uso del cinema come strumento pedagogico'. *Contemporary Education Dialogue*, 15(1), 111-116.
- Newig, J., Schulz, D., Fischer, D., Hetze, K., Laws, N., Lüdecke, G., & Rieckmann, M. (2013). Comunicazione della sostenibilità: Prospettive concettuali ed esplorazione dei sottosistemi sociali". *Sostenibilità*, 5(7), 2976-2990.
- Nichols, B. (2001). *Introduzione al cinema documentario*. Bloomington e Indianapolis, Indiana: Indiana University Press.
- Wagh, T., MB Baker, E. Winton (2010), *Challenge for change: activist documentary at the National Film Board of Canada*. Montreal, McGill Queens University Press.
- Willoquet-Maricondi, P. (2017), *Framing the World: Explorations in Ecocriticism and Film*. Charlottesville, University of Virginia Press.
- Plush, T. (2013), "Promuovere il cambiamento sociale attraverso il video partecipativo: A conceptual framework", *Development Bulletin*, No. 75 (Challenges for participatory development in contemporary development practice), 55-58.
- UNESCO (2005), *Decennio delle Nazioni Unite per l'Educazione allo Sviluppo Sostenibile 2005-2014*, Progetto di schema di attuazione internazionale. Parigi: UNESCO.
- Assemblea generale delle Nazioni Unite (2015), *Trasformare il nostro mondo: l'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile*, 21 ottobre 2015, A/RES/70/1. Recuperato il 19-10-2021, https://www.un.org/en/development/desa/population/migration/generalassembly/docs/globalcompact/A_RES_70_1_E.pdf

Ulteriori letture:

- Corbett, J. B. (2006). *Comunicare la natura: Come creiamo e comprendiamo i messaggi ambientali*. Island Press.
- Jenkins, Henry. et al. (2016). *Con ogni mezzo necessario: The New Youth Activism*. NY: New York University Press.
- Karmasin, M. e Voci, D. (2021). Il ruolo della sostenibilità nei programmi di studi sui media e sulla comunicazione in Europa. *International Journal of Sustainability in Higher Education*, 22(8), 42-68.

2.

La narrazione

2.1 *Accendere una lampadina: l'importanza di un'idea*

Quando si pensa alla fase di sviluppo della trama di un film, nella maggior parte dei casi si immagina di scrivere una sceneggiatura completamente finita. In realtà, però, la sceneggiatura è il risultato finale di un lungo processo di riflessione, riscrittura e perfezionamento. Durante la lavorazione di un film, si dedica molto più tempo alle fasi di ideazione, trattamento e storyboarding che alla stesura della sceneggiatura stessa. La strada che porta alla sceneggiatura finita inizia molto prima, con una scintilla più piccola (ma significativa): **l'idea**.

Questo è particolarmente importante se si vogliono creare cortometraggi o video per alcuni social network (TikTok, Youtube, ecc.) invece di un lungometraggio o di una serie TV. I cortometraggi e i lungometraggi differiscono ovviamente nel formato e proprio per questo motivo funzionano secondo una logica diversa. In un cortometraggio, a causa della sua breve durata, l'attenzione dello spettatore è molto concentrata e ogni elemento avrà una grande importanza. Questo ha due conseguenze principali:

- Da un lato, pochi elementi possono essere utilizzati per evocare l'intera storia.
- D'altra parte, bisogna fare molta attenzione alla progettazione di ogni elemento, perché l'osservatore tenderà a dargli un significato.

Perché tutto ruota intorno all'idea? Perché mentre in un lungometraggio o in una serie televisiva l'idea può non essere la cosa più importante (perché costituisce una buona promessa drammatica e un **lancio per il film**), in un cortometraggio l'idea è tutto, incarna la forza dell'intero film. Se l'idea è forte e precisa, sarà più adatta a un cortometraggio. Se invece il punto di forza è la trama, la profondità o la trasformazione dei personaggi, o la forza del mondo narrativo, forse è meglio dedicare più spazio a questi elementi, sviluppandoli in un lungometraggio.

È difficile riconoscere la scintilla che genera un'idea. Potrebbe non avere ancora la forma di una storia, ma essere semplicemente un'immagine (o una sequenza di immagini), un'atmosfera, un sapore, un'impressione, una situazione o una convinzione. Di conseguenza, trovare un'idea dal nulla può essere un compito molto difficile. Fortunatamente, come è noto, nulla si crea dal nulla e le idee per il film che si intende realizzare non fanno eccezione. Infatti, le idee nascono dalle storie che ci circondano:

- Dalle storie vissute in prima persona.
- Dalle storie delle persone che vi circondano.
- Da storie trovate in articoli di giornale, online e sui social media.
- Da storie vissute nei libri o in altri film.

Le buone idee possono venire da qualsiasi luogo e da qualsiasi cosa. L'importante è che l'idea risuoni in qualche modo con voi, "colpendo una corda" dentro di voi. Naturalmente, identificare l'"accordo" di

un'idea può essere un compito scoraggiante, ma fortunatamente ci sono diversi punti di partenza da considerare. Alcuni di questi sono più pratici, come il budget disponibile (ad esempio, quanto posso spendere per produrre il mio film?) e le competenze necessarie per realizzare il film. Altri sono più intangibili e riguardano l'obiettivo finale del film (educare, intrattenere, ecc.) e le linee guida iniziali. Una volta considerati questi parametri importanti, possiamo iniziare a sviluppare le idee relative all'obiettivo. In questa fase, il processo di scrittura consiste nell'organizzare le idee e ridurre il caos dei vari input e possibilità che probabilmente avete in mente. Esistono molti metodi per raccogliere e organizzare le idee e siete liberi di combinarli nel modo che più vi aggrada.

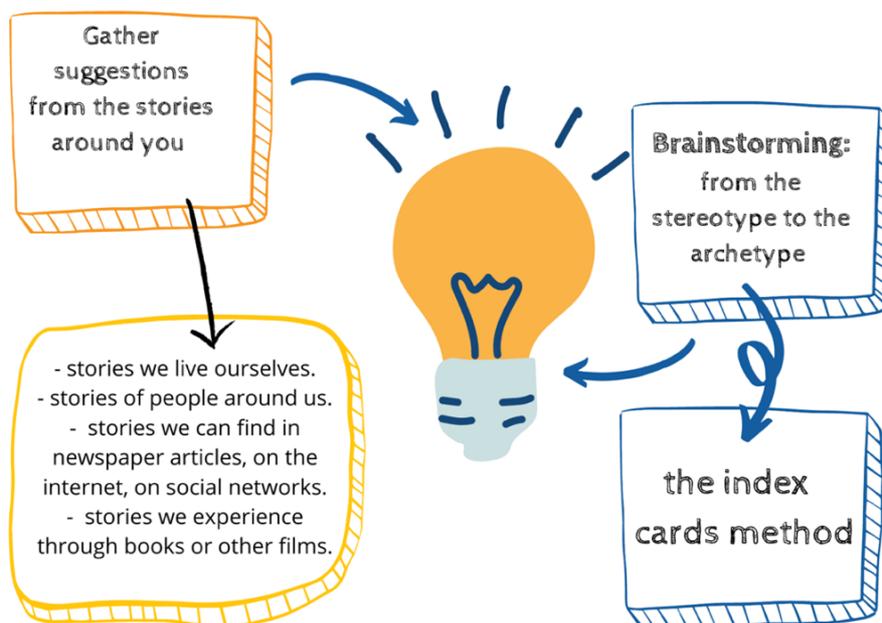
Si può iniziare organizzando **una sessione di "brainstorming"**. Di solito si tratta di un'attività di gruppo, ma si può fare anche da soli. Basta iniziare a considerare tutte le associazioni mentali associate all'idea: esperienze reali, storie di fantasia e, naturalmente, **stereotipi** e abitudini comuni. Infatti, quando si crea un'idea per un film, si dovrebbe sempre tenere conto di ciò che altri hanno detto sullo stesso argomento. In questo senso, i cliché narrativi, tematici e socio-culturali non vanno evitati, ma evocati e talvolta utilizzati come trampolino di lancio per creare qualcosa di nuovo e originale: gli stereotipi sono utili punti di partenza, anche se non devono mai essere considerati l'obiettivo finale. Inoltre, possono essere utili per scoprire **archetipi**, cioè esperienze umane universalmente valide che, incarnate in personaggi ed eventi, rendono un film capace di attrarre persone di tutto il mondo.

Una volta raccolte le idee del brainstorming, è possibile visualizzarle e concretizzarle con il **metodo delle schede**.

Le schede, conosciute anche come schede per appunti o schede, rappresentano un modo colorato e fluido per organizzare i pensieri e aiutare le idee a emergere e a collegarsi tra loro. Le note su ogni scheda possono essere brevi o più estese e includere ogni tipo di informazione su idee, storie, scene, personaggi e così via. Non importa se sembra caotico: l'intero processo di scrittura è un modo per passare dal caos (molte idee) all'ordine (decidere una storia). Disporre le carte su un tavolo o attaccarle a una lavagna e muoverle aiuterà la mente a stabilire più facilmente le associazioni, liberando così la strada per costruire la sceneggiatura e immaginare il film.

→ Suggesto pratico: il metodo delle schede può essere utilizzato anche in altre fasi del processo di scrittura, non solo per sviluppare le idee iniziali. Ad esempio, può essere utilizzato quando si devono collocare alcune scene in una sequenza o perfezionare l'identità di un personaggio.

Una volta individuati alcuni elementi chiave (ad esempio, un tema, un personaggio o una situazione), la storia inizia a prendere forma.



2.2 La tana del coniglio: entrare nella trama del film

Una volta stabilita l'idea, il secondo passo è trasformarla in qualcosa di più strutturato e dettagliato: una storia. In questa fase siamo come Alice che, dopo aver visto il Bianconiglio (la nostra idea iniziale), decide di seguirlo nella sua tana, entrando in un paese delle meraviglie che si conclude con uno scenario. Ma prima dobbiamo riflettere sulla nostra idea a metà e pensare a come "cucinarla" per trasformarla in una storia.

Questa fase può avere una durata variabile, a seconda del progetto specifico. Nel caso di un lungometraggio o di una serie televisiva, può richiedere mesi o addirittura anni. Tuttavia, nel caso dei cortometraggi, poiché l'idea è solitamente più precisa e concisa, questa fase può essere più breve. In entrambi i casi, l'importante è prendersi il tempo necessario per costruire una storia ben costruita, una narrazione che funzioni e si adatti ai nostri obiettivi di comunicazione.

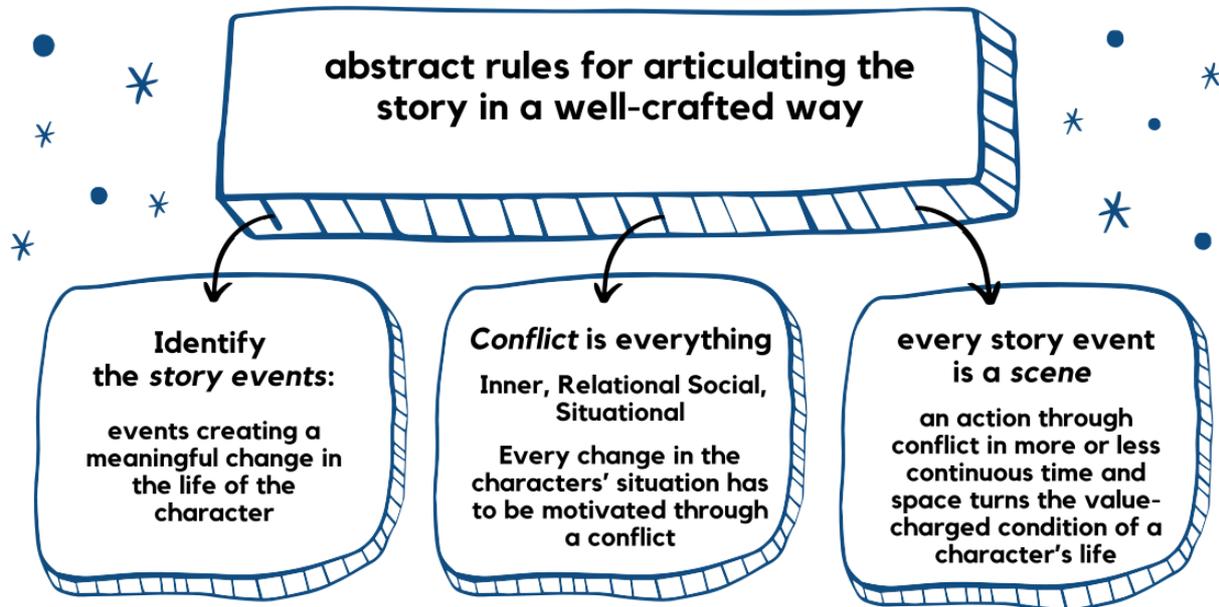
Naturalmente, costruire una storia avvincente non è così facile, soprattutto perché potremmo non avere un'idea chiara dell'argomento della nostra storia e dei suoi elementi costitutivi. Si può iniziare scrivendo una *logline*, ovvero un riassunto di una o due frasi dell'intera storia che si è deciso di raccontare. Dovreste poi sviluppare questo nucleo narrativo in una struttura narrativa. Ma come si fa a trasformare la propria idea in un'intera storia, come si fa a passare da una logline a una sceneggiatura ben definita? Beh, può essere difficile. Come ha scritto Robert McKee (1997), "l'idea di una storia è come l'idea di una musica. Abbiamo ascoltato melodie per tutta la vita. Possiamo ballare e cantare con loro. Pensiamo di capire la musica finché non proviamo a comporla, e ciò che esce dal pianoforte spaventa il gatto". Fortunatamente, si può fare affidamento su alcuni consigli e formule per creare e gestire una storia. A onor del vero, è importante ricordare che tutti i suggerimenti, le prescrizioni e le procedure che troviamo nei manuali di sceneggiatura (anche in questo!) sono modelli *a posteriori*; prescrizioni derivate dall'analisi di molti esempi di successo. Tuttavia, le regole e i principi astratti che contengono possono fornire una solida base per costruire le conoscenze necessarie per esprimere la propria storia e tessere un racconto. E forse, in modo ben fatto, una storia in cui tutti gli elementi (personaggi, sviluppo, eventi, ambientazione, genere narrativo e idea) si fondono in un'unità armoniosa.

- 1) Il primo principio della strutturazione della storia è l'**identificazione degli eventi**. In generale, un evento significa un cambiamento (accaduto a qualcuno o a qualcosa). Gli eventi narrativi non sono cambiamenti banali ma significativi. Come afferma Mckee, "Un EVENTO FAVOLOSO crea un cambiamento significativo nella situazione di vita di un personaggio" (1997, p. 33), che riguarda alcuni valori, cioè caratteristiche universali dell'esperienza umana (amore, odio, rabbia, paura, ecc.).
- 2) Per realizzare gli eventi della storia, è necessario creare un CONFLITTO. Infatti, il secondo principio che dovete imparare per trasformare la vostra idea in una storia ben raccontata è: "il **conflitto è tutto**". Il conflitto è una condizione necessaria (anche se non sempre sufficiente) per creare una storia. Non si può avere una storia senza conflitto. L'evento di una storia si crea come risultato di un conflitto, che può verificarsi a molti livelli:
 - **Interno**: il conflitto si svolge all'interno del personaggio, tra tratti psicologici contrastanti. In questo caso, il protagonista è anche il suo stesso antagonista.
 - **Relazionale**: il classico conflitto tra un protagonista e uno o più personaggi. Si tratta di un tipo di conflitto comune e flessibile, che caratterizza sia le storie d'amore che i gialli e i thriller. In questo caso, il conflitto può essere anche il personaggio opposto, l'**antagonista**.
 - **Sociale**: conflitti in cui un personaggio si scontra con un sistema o un'istituzione sociale, morale e/o legale più ampia.
 - **Situazionale**: situazioni estreme in cui il conflitto è una lotta per la sopravvivenza (ad esempio, tutti i film sulle catastrofi).

Non è importante classificare il tipo di conflitto, ma è importante che sia presente. Se la vostra storia sembra debole, il motivo potrebbe essere che il conflitto non è ben definito o addirittura manca. Ogni cambiamento nella situazione dei personaggi deve essere motivato dal conflitto che guida la storia.

- 3) Ogni volta che c'è un conflitto che cambia la situazione dei personaggi e dei loro valori, siamo di fronte a una SCENA. Il terzo principio relativo alla struttura della nostra storia è che **ogni evento della trama è una scena**. Possiamo definire una scena come "un'azione attraverso un conflitto in un tempo e in uno spazio più o meno continui che cambia lo stato di valore della vita di un personaggio" (Mckee 1997, 36). Se lo stato o i valori di un personaggio non cambiano da una scena all'altra, se non è successo nulla di significativo a quel personaggio, allora si tratta dell'assenza di un evento, e quindi non possiamo avere una scena. Come si identifica un evento significativo? La risposta più semplice è che non può essere spostato. Gli eventi casuali e non necessari sono quelli che possono essere spostati in modo coerente da un punto all'altro della storia. Una buona storia è quella in cui gli eventi non possono essere spostati: ogni scena ha una funzione strutturale.

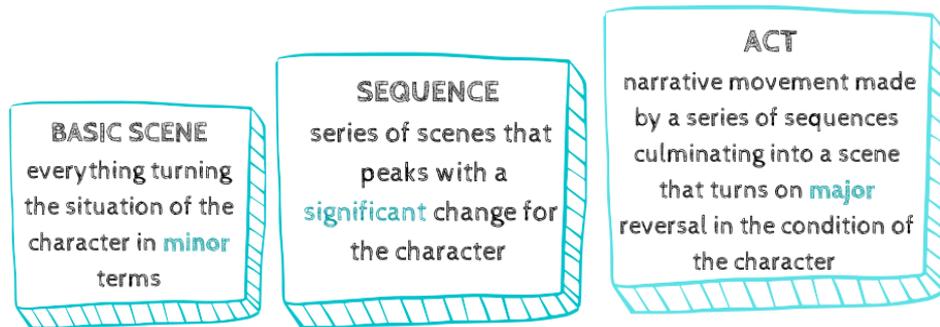
Getting to the Core of a Story



Una scena è la prima unità del disegno di una storia. Ogni scena cambia in qualche modo la situazione di un personaggio. Mentre alcune scene apportano modifiche minori o insignificanti, altre sono più potenti e il cambiamento che apportano ha un impatto maggiore sulla storia. La scena che introduce un cambiamento potente nella storia è quella che costituisce il climax della sequenza.

Una SEQUENZA è una serie di scene che culminano in un cambiamento significativo. Costituisce un'unità narrativa distinta, che di solito è collegata da un'unità di luogo o di tempo. Le sequenze, nel loro insieme, rappresentano le tappe del viaggio che il protagonista intraprende per raggiungere il suo obiettivo. Questo viaggio è la configurazione di base della storia ed è convenzionalmente diviso in tre parti principali o, per meglio dire, in tre atti.

Un ATTO è un movimento narrativo eseguito attraverso una serie di sequenze, che culmina in una scena che cambia lo stato dei personaggi e i loro valori. La **differenza tra la scena di base, la scena che conclude la sequenza e la scena che conclude l'atto è il grado di impatto che il cambiamento ha sul personaggio** (sulla sua vita interiore, sul suo rapporto con gli altri personaggi e con il mondo, ecc.)



2.2.1 Struttura dei tre atti

Fin dai tempi di Aristotele, il modo convenzionale di costruire la storia è stato quello di creare tre momenti distinti. Come riassume splendidamente Linda Seger:

"La composizione drammatica, quasi dall'inizio del dramma, ha teso verso una struttura in tre atti. Che si tratti di una tragedia greca, di un'opera di Shakespeare in cinque atti, di una serie televisiva drammatica in quattro atti o di un film della settimana in sette atti, vediamo ancora la struttura di base in tre atti: inizio, centro e fine, ovvero l'ambientazione della storia nel primo atto, lo sviluppo della storia nel secondo atto e poi la costruzione di un climax e la risoluzione nel terzo atto" (2010, p. 62).

In parole povere, la struttura a tre atti consiste in tre fasi: preparazione, sviluppo (talvolta chiamato confronto) e risoluzione. Ognuna di esse persegue un obiettivo specifico: la prima è quella di fornire una direzione, la seconda uno slancio e l'ultima un chiarimento.

Il primo atto corrisponde a un'introduzione alla storia. In questa parte dovete creare e spiegare le coordinate di base della storia: chi è il protagonista? Chi sono i personaggi principali? Qual è il contesto? Dove si svolge l'azione? Quando si svolge? Qual è il genere del film (commedia, dramma, fantascienza, horror, avventura, thriller o una combinazione di questi)? Nella maggior parte dei film, il pubblico ha bisogno di vedere alcuni minuti di contesto prima che accada qualcosa, in modo da avere la possibilità di entrare nel mondo della storia e orientarsi. È essenziale che il pubblico acquisisca familiarità con la storia, i personaggi e le loro vite prima del momento in cui la storia inizia.

Una buona storia, per essere interessante dall'inizio alla fine, ricorre a colpi di scena e punti di svolta emozionanti e imprevedibili:

- spinge l'azione in nuove direzioni
- richiedono le decisioni e gli sforzi del protagonista
- aumentare il tasso
- attirare l'attenzione del pubblico

Ci sono due punti di svolta nella trama che devono avvenire per mantenere l'azione in movimento. Uno di questi due punti si trova tra il primo e il secondo atto e si chiama **INCIDENTE INIZIALE**: è l'evento che mette in moto il personaggio o i personaggi principali nel corso della narrazione. È necessario per passare dal contesto alla storia e mettere in moto la narrazione. Ad esempio, ne *Il Signore*

degli Anelli (2001), Frodo trova l'anello e lascia la sua casa nella Contea per portare a termine la sua missione (gettare l'anello nel Monte Fato): si tratta di un incidente liberatorio, un evento catalizzatore che dà vita al conflitto principale e guida la storia.

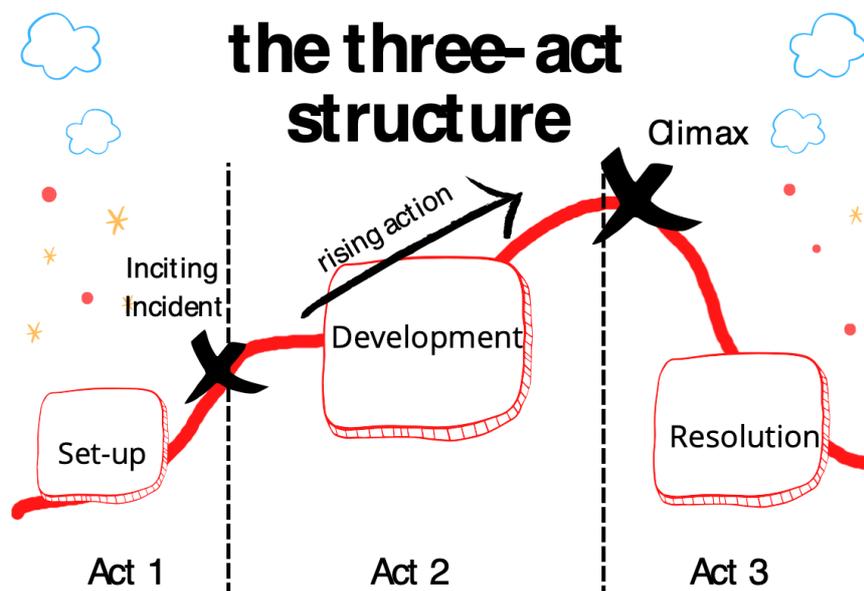
L'incidente iniziale introduce il pubblico al **secondo atto**, che corrisponde allo SVILUPPO. Inizia quando il protagonista, dopo l'incidente iniziale, non può tornare indietro, ma deve andare avanti per "affrontare" le sfide e gli ostacoli che aumentano con il progredire della storia. Questo rappresenta lo sviluppo della storia.

Il secondo atto può essere utilizzato per:

- **Conoscere i personaggi secondari.**
Questi personaggi sono importanti per rivelare i difetti del personaggio, mostrare le sue interazioni con gli altri o semplicemente rendere la sua vita più difficile.
- **Creando ulteriori problemi.**
Il protagonista ha un obiettivo da raggiungere e il vostro compito, in quanto creatori della storia, è quello di rendere molto difficile il percorso dell'eroe verso l'obiettivo. Poi, nel secondo atto, dovrete aggiungere difficoltà, ostacoli e conflitti per impedire al protagonista di raggiungere ciò che vuole.
- **Sviluppare le lotte interne dei personaggi.**

I conflitti e le complicazioni dei personaggi nel loro viaggio non devono essere solo fisici o esterni, ma anche psicologici ed emotivi.

Alla fine del secondo atto, il secondo punto di svolta cambia di nuovo l'azione, portando la storia saldamente nel **terzo atto**. A volte il secondo punto di svolta consiste in (1) un momento buio seguito da (2) una reazione del personaggio principale. Questo punto di svolta non solo spinge la trama in una nuova direzione, ma le dà anche slancio, accelerando l'azione e spingendo la storia verso la sua conclusione. Infatti, il terzo atto comporta la RISOLUZIONE della storia. In questo atto avviene il PUNTO DI CULMINE della storia, la sua grande conclusione e il momento di massima tensione emotiva. L'eroe ottiene il suo oggetto prezioso, il cattivo viene (di solito) sconfitto ed è ora di tornare a casa.



La struttura aristotelica è la forma narrativa più comune nei lungometraggi, ma la situazione può essere leggermente diversa se state pensando di realizzare un **cortometraggio**.

- I cortometraggi utilizzano spesso una forma circolare. Si tratta di una struttura semplice, ma che garantisce comunque ordine e unità. Se si adatta alla vostra storia, usatela.
- I cortometraggi utilizzano spesso un meccanismo basato su un'esatta inversione della situazione. In questo caso, il conflitto si svolge principalmente contro lo spettatore. Anche questa è una struttura classica che può essere utilizzata.
- Molti cortometraggi si basano su un colpo di scena finale. Tuttavia, bisogna fare attenzione a non fare troppo affidamento sull'effetto sorpresa. Innanzitutto, il pubblico, soprattutto quello dei cortometraggi, è molto smaliziato e se lo aspetta. Quindi, o l'effetto sorpresa è realizzato con maestria e crea un vero e proprio shock, oppure assicuratevi che l'efficacia del cortometraggio non si basi esclusivamente sulla forza del colpo di scena finale.

I cortometraggi sono spesso visti, a causa della loro breve durata, come il regno del "tutto va bene", come se non fosse necessario un vero significato o una storia. Questo non è vero ed è possibile creare storie significative anche in film molto brevi. Per farlo, si può contare su alcuni suggerimenti:

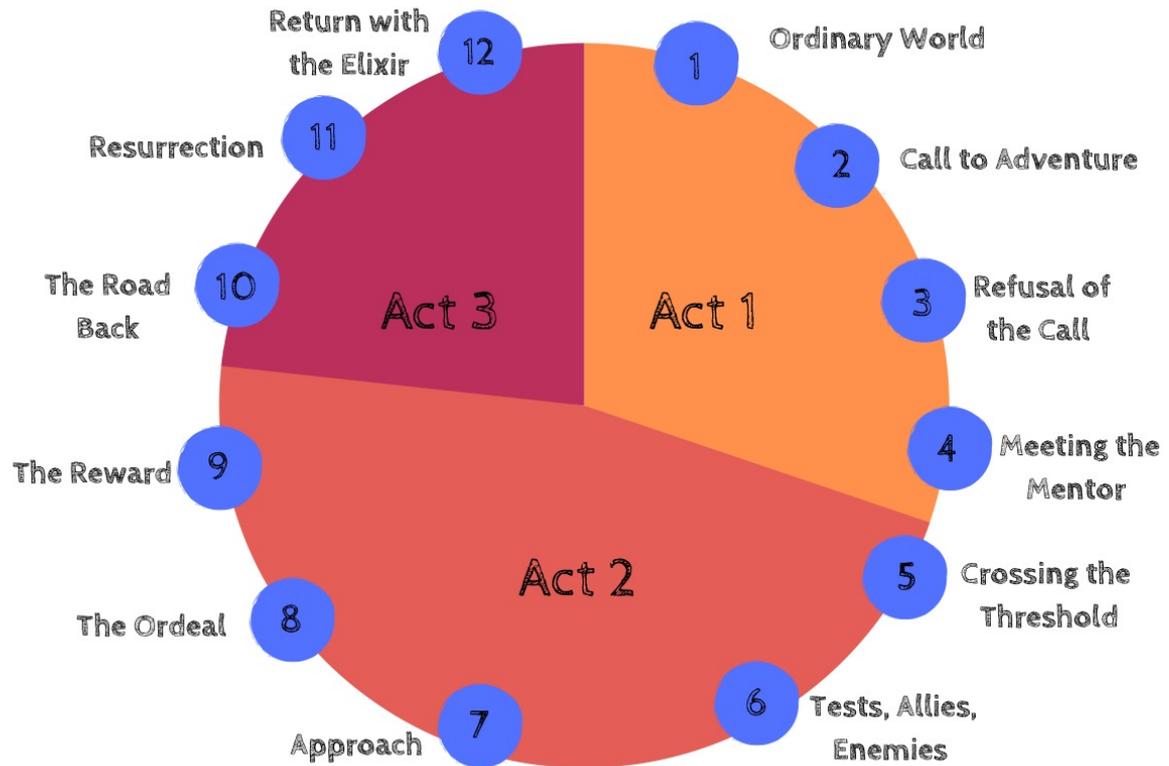
- **Set-up/pay-off:** la preparazione (set-up) è utile per evitare vittime e gli eventi sono visti come "deus ex machina", cioè calati dal cielo direttamente per volontà del Dio-autore. Quando si raccolgono informazioni (pay-off), si percepisce che c'è un senso generale, dovuto al fatto che gli eventi sono stati preparati con indizi o premesse.
- **Ironia drammatica:** si tratta di un tipo di conflitto molto interessante, basato sul fatto che lo spettatore possiede informazioni che almeno uno dei personaggi coinvolti nella scena non possiede. Questa ignoranza porta non solo a una situazione di conflitto, utile dal punto di vista drammaturgico, ma anche a tensione, tragedia, pateticità... L'ironia drammatica piace al pubblico perché lo pone in una posizione di superiorità cognitiva rispetto ai personaggi, cosa che non è possibile nella vita reale.
- **Suspense e colpo di scena:** il colpo di scena è quando due persone sono sedute a un tavolo a parlare e all'improvviso scoppia una bomba. La suspense è più simile a quando vediamo due persone sedute a un tavolo che parlano e sappiamo che sotto il tavolo c'è una bomba. Il vantaggio della suspense è la suspense, il vantaggio del colpo di scena è la sorpresa.

2.2.2 Presentazione dell'eroe del viaggio

La struttura a tre atti può essere vista anche dal punto di vista del personaggio principale. L'"arco del personaggio" è stato descritto da Chris Vogler (basandosi sul lavoro di Joseph Campbell), analizzando una tipica struttura narrativa comune a tutte le storie, che egli chiama "viaggio dell'eroe". In questo viaggio, l'archetipo noto come Eroe si mette in viaggio, intraprende una missione e, superando una crisi decisiva, compie grandi imprese e alla fine torna a casa trasformato. Questo viaggio è suddiviso in dodici tappe:

1. MONDO ORIGINALE. (set up): il protagonista è inserito nel suo ambiente, che è in equilibrio.

2. **UNA CHIAMATA ALL'AVVENTURA.** Qualcosa turba la situazione e distrugge l'equilibrio, sia a causa di forze esterne sia a causa di una dinamica intima e psicologica che nasce dal profondo dell'anima.
3. **RIFIUTARE LA CHIAMATA.** Il protagonista ha paura dell'ignoto e cerca di allontanarsi dall'avventura. Per essere un eroe, il nostro protagonista deve ambire a qualcosa e fuggire da qualcos'altro: cioè, per semplificare, ha un desiderio (raggiungere qualcosa, essere qualcuno, ecc.) e la paura di non riuscire a realizzare il suo desiderio. La trama è progettata per creare eventi che ostacolano o sostengono il suo desiderio, spingendolo a fare scelte che lo avvicinano alla sua "zona di pericolo", che è il tema dell'intera storia.
4. **INCONTRO CON UN MENTORE.** Il protagonista ha incontrato qualcuno che lo aiuta a superare le sue paure e a iniziare il suo viaggio.
5. **ATTRAVERSARE UNA SOGLIA.** Alla fine del primo atto, il protagonista lascia il mondo ordinario ed entra in un nuovo territorio o condizione (il mondo straordinario/speciale), con regole e valori inesperti.
6. **PROVE, ALLEATI E NEMICI.** Nel secondo atto, il protagonista viene messo alla prova da alcune sfide (che possono anche essere personificate da nemici) e trova nuovi amici/alleati che lo aiutano.
7. **LA SVOLTA.** L'azione riprende mentre il protagonista, insieme ai suoi nuovi alleati, si prepara alla sfida principale con l'antagonista.
8. **LA DURA PROVA.** L'eroe si confronta con l'antagonista o affronta la sua più grande paura. Dal momento della morte nasce una nuova vita.
9. **PREMIO.** L'eroe entra in possesso di un oggetto di valore e festeggia con gli amici.
10. **IL RITORNO.** A circa tre quarti della storia, il protagonista conclude l'avventura lasciando il mondo straordinario, ma l'antagonista non è completamente sconfitto e attacca di nuovo.
11. **RESURREZIONE.** Al culmine, il protagonista viene nuovamente messo a dura prova. Si verifica un altro momento di morte e rinascita e l'eroe è finalmente completamente trasformato: ha superato le sue paure e ha raggiunto l'oggetto del suo desiderio. Le polarità che alteravano l'equilibrio iniziale del mondo ordinario sono risolte.
12. **RITORNO CON L'ELISIR.** L'eroe, cambiato e arricchito, torna a casa o intraprende una nuova avventura.



2.3 Le cose stanno migliorando: dalla storia alla sceneggiatura

Una volta creata la struttura portante della storia (l'atmosfera, i personaggi, i conflitti, l'avventura, ecc.), il passo successivo della sceneggiatura consiste nel completare la struttura di base, rendendo la storia più avvincente e reale.

2.3.1 Ricerca e sviluppo

La vostra storia si baserà su qualcosa che conoscete, ma mentre scrivete e sviluppate la storia potreste scoprire che sorgono domande e avete bisogno di ulteriori informazioni. Forse avete dei personaggi ambientati in un particolare ambiente di lavoro (ospedale, scuola, tribunale, ecc.) e avete bisogno di conoscere le regole di questi luoghi di lavoro; forse i vostri personaggi hanno a che fare con determinate materie (legge, storia, matematica, ecc.) e vi rendete conto di non saperne abbastanza. È molto importante documentarsi sugli argomenti trattati, altrimenti si corre il rischio che la storia risulti incoerente. Ogni storia ha una logica interna che deve avere un senso. Per esempio, se state scrivendo una storia su un medico e non sapete nulla di anatomia, farete meglio a documentarvi, perché un medico che confonde un polmone con un fegato non è molto credibile, e nemmeno la vostra storia!

La ricerca può essere condotta in diversi modi:

- Ricerca in biblioteca: consultare libri, articoli, diari e giornali e consultare i bibliotecari per altre risorse. Potete anche utilizzare strumenti digitali come Google, i social media, i siti web o altre fonti che possono aiutarvi a saperne di più su un argomento.
- Ricerca sul campo: recarsi in un luogo specifico e parlare con le persone direttamente coinvolte.

Ad esempio, le persone che hanno vissuto un determinato evento storico e che possono aiutare a raccogliere fatti e ricordi.

Fare ricerche sufficienti e sviluppare la storia per renderla più credibile ha conseguenze importanti per l'intero scenario, poiché la ricerca determina il vocabolario dei personaggi e il modo in cui si relazionano tra loro e con il mondo della storia. Ricordate: un mondo narrativo coerente vi aiuta a organizzare i vostri pensieri e a comunicare più efficacemente la vostra idea e il vostro punto di vista.

2.3.2 Narrazione visiva

Nel processo di scrittura di una sceneggiatura, è importante considerare che raccontare una storia attraverso il linguaggio cinematografico significa combinare immagini, suoni e parole. È importante capire come trasmettere la propria idea attraverso l'azione e le immagini, utilizzando anche il dialogo. La prima regola fondamentale da ricordare è quella di mostrare, non di raccontare!

In un film non c'è posto per descrizioni ricche e ruffiane degli stati emotivi e dei pensieri dei personaggi. Gli stati interiori, le opinioni, i piani e le riflessioni dei personaggi non possono essere semplicemente scritti sulla carta, come in un romanzo, ma devono essere mostrati attraverso le azioni compiute dai personaggi. Le storie cinematografiche sono principalmente storie visive e il mondo interiore deve essere drammatizzato. Ciò significa che tutto deve essere mostrato attraverso i movimenti e le parole degli attori, raccontati attraverso immagini e dialoghi: ogni volta che si immagina che il personaggio stia pensando a qualcosa, bisogna fargli fare qualcosa che esprima quel sentimento/pensiero. Può trattarsi di un'azione fisica o di qualcosa che dice a qualcuno o anche a se stesso (usando la tecnica della *voce fuori campo*).

Per esempio, nella vostra storia, il vostro protagonista, Marc, è segretamente innamorato di una compagna di classe, Jenny, e ogni volta che si incontrano, soprattutto quando lei sorride, lui è imbarazzato, si comporta in modo impacciato e finisce per dire qualcosa di inappropriato, rendendosi ridicolo.

Come raccontare la storia visivamente? Come far capire al pubblico la situazione, i sentimenti di Marc per Jenny e le sue reazioni quando la vede?

- Attraverso l'azione:
Quando Marc vede Jenny, si blocca, inizia a sudare, si dondola sui tacchi e arrossisce quando lei gli sorride.
- Attraverso i dialoghi:
Jenny si avvicina, sorridendo a Marc, e lui, con un'espressione sognante sul volto, inizia a parlare da solo, dicendo: "Oh mio Dio, sta arrivando! È così bella... Mi piace il modo in cui sorride. Spero di riuscire a dire qualcosa questa volta che non sembri completamente stupido".
- Attraverso azioni e dialoghi

Consigli pratici →

- Quando scrivete i dialoghi, pensate a come parlano le persone (se parlano in gergo, usatelo).
- Evitare l'apparizione di personaggi che tengono un discorso.
- I dialoghi devono essere naturali. Se sembrano forzati, sconosciuti e strani, riscriveteli.

2.3.3 Concretizzare la storia: Verso la sceneggiatura

Ora avete un'idea, una storia con personaggi e conflitti e una struttura narrativa. E poi?

La fase successiva consiste nel concretizzare tutto il materiale in uno scenario. Se tutti sanno com'è fatta la sceneggiatura - più o meno - si presta meno attenzione alle fasi intermedie che culminano nella sceneggiatura.

La prima fase è (dall'inglese - *nota del traduttore*) **SOGGETTO**

Soggetto è un termine abbastanza generico per indicare la forma scritta che evoca e descrive l'idea, il succo del film. Nel caso di un cortometraggio, può essere una pagina, una pagina e mezza, o anche meno di una pagina se si è focalizzato molto bene il messaggio del film. Per quanto riguarda la sua struttura, deve evocare il più possibile lo stile, il tono, gli effetti e l'atmosfera dell'intero film: se il film evoca la risata, anche il *soggetto*, se possibile, deve evocare la risata; se il colpo di scena è destinato a sorprendere nel film, si deve essere sorpresi anche quando si legge il *soggetto*.

Il *soggetto* è di solito scritto al presente e nel modo più semplice possibile: non dire "Guardiamo x, che..." a meno che non sia necessario per capire qualcosa legato alla trama e sia un modo privilegiato per trasmettere l'idea del film senza spiegarla.

La struttura in tre atti o almeno i punti di svolta fondamentali della trama devono essere sottolineati. Non è più importante dettagliare i colpi di scena, a meno che non siano fondamentali per capire il funzionamento generale della storia. La cosa più importante è sottolineare, per quanto possibile, la forza dell'idea e della storia che avete in mente.

Ecco alcuni consigli su come scrivere un buon *oggetto*:

- Concetti semplici in una forma semplice.
- Presentare la descrizione e le complessità della trama nel modo più semplice possibile.
- Riducete al minimo le descrizioni dei personaggi.
- Evitare abbellimenti letterari e riferimenti intellettuali (non sono vietati, ma non devono dominare).
- Riassumete il contenuto del video e concentratevi sul contenuto.

La seconda fase è chiamata (dall'inglese - *nota del traduttore*) **TRATTAMENTO**.

Si tratta di una descrizione scritta dettagliata della storia e di come il film la racconterà. Nel *trattamento* si progetta il materiale narrativo e le scene secondo l'ordine del **set**, non della **trama** (ad esempio, se si pensa di collocare l'ultima scena all'inizio del film, in questa fase questa scena dovrebbe essere collocata all'inizio del film, mentre nella fase precedente, *soggetto*, era alla fine).

Quindi, utilizzando il *trattamento* come quadro di riferimento, è possibile scrivere uno **SCENARIO** completamente sviluppato.

Si tratta di un testo applicato per la realizzazione di un film e come tale deve essere considerato. Non è un testo artistico in sé e per sé e, sebbene possa avere qualità estetiche e narrative, il suo scopo principale è quello di fornire tutte le informazioni utili a chi dovrà effettivamente realizzare il film: i temi per gli attori, i sottotitoli per lo scenografo e il costumista, le informazioni per tutti coloro che sono coinvolti nella produzione e che devono stabilire il budget e, naturalmente, tutti gli elementi necessari al regista per girare le scene. Deve quindi essere un documento molto chiaro, che in poche

parole deve evocare sia l'atmosfera che si vuole suggerire nel film sia tutte le informazioni tecniche necessarie.

Come scrivere una sceneggiatura:

Ricordate di utilizzare il layout del documento per far valere il vostro punto di vista:

Intestazione della scena: dove e quando si svolge la scena (indicare anche le informazioni sull'illuminazione e sul set).

Azioni: fate attenzione a descrivere l'azione, chi fa cosa, quando, dove e come.

Personaggi: ricordate di indicare il nome del personaggio prima di iniziare a scrivere le sue battute (dialogo).

188 INT. PILOT HOUSE - NIGHT

Brody and Hooper at the table, Quint at the wheel, keeping his eye on the light.

He's up again. QUINT

He corrects course slightly to keep the barrel buoy in sight. Hooper is sitting at the table, morose. Brody is staring at a couple of open cans of beans or beef stew, or some other crappy rations Quint has on board. Dirty spoons stuck in the open cans show us this has not been a formal dinner. Quint fumbles on the chart shelf and produces some of his home brew. He takes a pull, and hands it to Hooper, who takes a double. Brody touches the fresh abrasion on his forehead, where the fishing rod caught him. Quint bends forward and pulls his hair aside to show something near the crown.

That's not so bad. Look at this: ...St. Paddy's Day in Knocko Nolans, in Boston, where some sunovabitch winged me upside the head with a spittoon. QUINT

Ora che avete un copione, è il momento di iniziare a pianificare le riprese!

GLOSSARIO

Antagonista: Un personaggio che si oppone al protagonista principale e crea un conflitto narrativo sfidando, ostacolando o affrontando il protagonista. L'antagonista può assumere molte forme, tra cui un personaggio individuale, una forza, un gruppo di persone, un'istituzione o persino il lato (oscuro) del carattere interiore del protagonista.

Archetipo: Si riferisce a un carattere generale, a una caratteristica o a una configurazione che incarna un esempio o un modello con caratteristiche ideali. Può essere un personaggio, una rappresentazione o anche un simbolo. Come dispositivo narrativo, un archetipo è un motivo ricorrente nelle storie che rappresenta un modello universale di comportamento umano.

Fabula:	Corrisponde al contenuto tematico della storia. È la materia prima della storia, presentata nella sequenza in cui gli eventi sono vissuti nel mondo della finzione.
Piazzola:	Termine utilizzato nell'industria cinematografica per descrivere l'atto di spiegare in una frase l'idea di base di un film.
Stereotipo:	Immagini mentali non raffinate e fisse di individui e gruppi sociali, basate sulla ripetizione di alcune caratteristiche fisiche e psicologiche (spesso esagerate). Tali credenze convenzionali, ancorate alla conoscenza culturale quotidiana, forniscono punti di riferimento fondamentali per la costruzione narrativa dei personaggi di fantasia.
Sjužet:	Corrisponde all'ordine cronologico degli eventi nella narrazione. È il modo in cui la storia è organizzata e come viene presentata allo spettatore. Influenza la percezione di causa ed effetto dello spettatore, il suo accesso alle informazioni e, di conseguenza, la sua esperienza di stati emotivi.
Voce fuori campo:	Tecnica di produzione che prevede la registrazione della voce per l'uso fuori campo. Si verifica quando i pensieri dell'attore vengono pronunciati ad alta voce, ma l'immagine non mostra la bocca dell'attore in movimento. Può essere utilizzata quando un narratore non visto parla sopra le immagini o per esprimere stati d'animo interni.

Bibliografia:

- Corsi, M. (2022) *Il linguaggio cinematografico. Narrazione, immagine, messinscena, montaggio e sonoro nei film e nelle serie tv*, Milano, Hoepli.
- Mckee, R. (1997), *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*, New York, Regan Books.
- Seeger, L. (2010), *Making a Good Script Great*, Los Angeles, Silman-James Pr.
- Vogler, C. (1992), *Il viaggio dello scrittore: struttura mitica per scrittori*, Michael Wiese Productions.

3.

Riprese

Fino a questo punto, lo sceneggiatore era il "protagonista" dell'opera. Tuttavia, da questo momento in poi, **il regista** assume il ruolo di responsabile della fotografia e dell'esecuzione pratica del film.

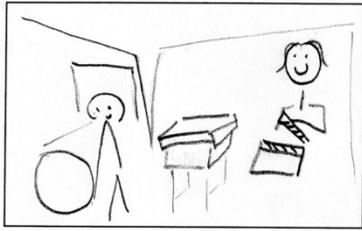
3.1 Dal copione alla sceneggiatura

Una volta che si ha uno scenario, è una buona e pratica idea "visualizzarlo", mapparlo nella mente e poi metterlo "su carta". Il risultato di questa operazione è uno **STORYBOARD**. Si tratta di uno schema, inquadratura per inquadratura, che mostra come sarà il film in termini di immagini, scene e sequenze, prima di passare alle riprese vere e proprie delle scene con la macchina da presa. Gli storyboard sono strumenti che aiutano il regista a pensare visivamente alla storia, quindi non devono essere necessariamente impeccabili e rifiniti: anche gli schizzi di base possono aiutare a visualizzare il film. Si possono usare semplici disegni di persone, quadrati per le case, cerchi per il sole e linee stradali. L'obiettivo essenziale non è creare un capolavoro artistico, ma uno strumento utile per farsi un'idea di come sarà ogni inquadratura.

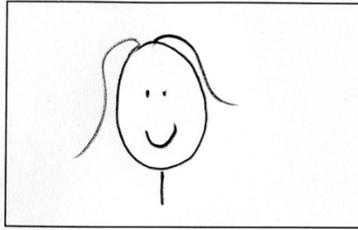
Per realizzare uno storyboard, è necessario decidere quali informazioni saranno incluse nella ripresa, quali attori appariranno, cosa faranno e come si girerà.

È possibile utilizzare questo modello di scenario:

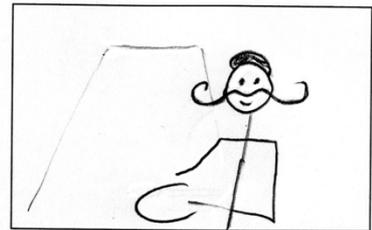
Ecco un esempio pratico di storyboard:



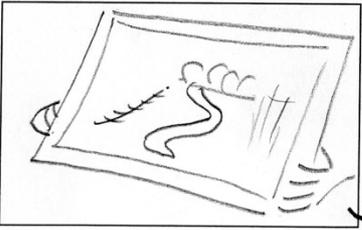
1. Wide shot of both Sarah and Callum illustrating where they are and what the film is about
 Props: Megaphone, Clapper board



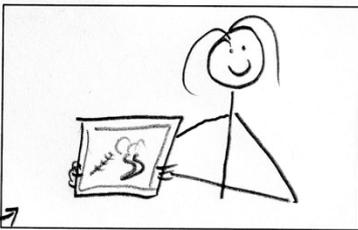
2. Close up of Sarah speaking directly to camera
 Script: Sarah 'One thing you must remember!..'



3. Low angle camera pointing up at Callum
 Props: Moustache, Paintbrush
 Script: Callum 'Oops! Sarah is right...'



4. Close up of Sarah holding photograph



5. Camera zooms out to a wide shot showing Sarah speaking about using photographs to plan your storyboard.



6. Over shoulder shot of Callum pointing to drawings of different shots that you could try filming.

Si possono anche usare foto invece di disegni, se è più comodo.

Alcuni registi pianificano ogni inquadratura con uno storyboard, in cui ogni immagine rappresenta esattamente l'aspetto di ciascuna inquadratura. Anche se questa non è una regola, come raccomandazione generale si può dire che più la sceneggiatura è complessa, più lo storyboard dovrebbe essere accurato. Questo vi aiuterà a essere più efficienti quando strutturerete e organizzerete la vostra registrazione.

Scrivere una sceneggiatura significa pensare a come si vuole che siano le riprese *prima di* arrivare sul set il giorno delle riprese. Naturalmente è sempre possibile apportare modifiche, ma avere un'idea chiara del lavoro che dovrete svolgere con la macchina da presa vi consentirà di ottimizzare i tempi.

3.2 È ora di sporcarsi le mani: preparare la scena

Una volta finalizzato lo storyboard, è necessario preparare il set e organizzare le attività di ripresa prima dell'inizio effettivo delle riprese. La giusta progettazione del set aiuterà a evitare le insidie più comuni e a far sì che le riprese si svolgano nel modo più fluido possibile.

Ci sono diverse chiavi per ottenere la scena giusta:

1. Selezione del sito

A seconda del vostro progetto, dovrete trovare una (o più di una) location adatta alle vostre esigenze. Una volta scelto il set, controllate in anticipo il luogo in cui intendete girare, magari più di una volta. Quando visitate la location, ponetevi le seguenti domande:

- Avete bisogno di un permesso per le riprese?
- Ci sarà un costo per le riprese?
- È possibile girare tutte le scene nello stesso luogo?
- Pensate che l'illuminazione sia adeguata? O dovrete portare dei proiettori?
- Le sarà permesso di rimanere sul set per un giorno o più senza interruzioni?
- Se si prevede di registrare il suono dal vivo, ci sarà un rumore di fondo fastidioso?

2. Posizionamento e inquadratura della telecamera

Una volta scelto il luogo, è necessario determinare il modo migliore per allestirlo. Considerate se avete a disposizione fonti di energia, quali attrezzature per l'illuminazione vi serviranno, gli sfondi più appropriati e lo spazio fisico necessario per i movimenti della telecamera o la coreografia. Inoltre, se avete intenzione di fare riprese all'aperto, assicuratevi di avere un piano B in caso di maltempo!

Dovrete anche determinare le angolazioni giuste, i punti migliori per posizionare la telecamera e testarla, e cercare i problemi visivi (superfici riflettenti, distrazioni, flash, ecc.) Il modo migliore per farlo è posizionare un oggetto o un volontario come surrogato dove si troveranno gli attori (ecco perché avete bisogno di uno storyboard!).

3. Progettazione illuminotecnica

Una volta impostata la telecamera, l'illuminazione deve essere progettata di conseguenza. Ricordate di considerare l'atmosfera delle scene e di posizionare le luci di conseguenza, in quanto possono essere utilizzate per creare un significato visivo. La luce può essere naturale o artificiale (o entrambe) e bisogna considerare il colore, la temperatura (un modo per descrivere l'aspetto della luce fornita dalla lampadina), il posizionamento degli attori, ecc. Lo scopo principale è quello di illuminare gli oggetti e migliorare l'atmosfera generale della scena.

4. Materiali e oggetti di scena

Per dare autenticità e contesto alle scene sono necessari oggetti e materiali di scena adeguati. Sono essenziali per fornire gli spunti visivi necessari, aiutare a orientare il pubblico e rendere la storia più coerente dal punto di vista visivo. Ad esempio, se si intende girare una storia ambientata nel XVII secolo, gli attori non possono indossare jeans e maglietta.

3.3 "*Luci, telecamera, azione!*": *La regia del film*

Una delle metafore più popolari per descrivere il lavoro di **un regista** è quella di un direttore d'orchestra. François Truffaut in *La nuit américaine* (1973) diceva che un regista è qualcuno che si pone continuamente domande, domande su tutto. Quindi, il primo ruolo del regista è quello di coordinare le varie attività tecniche e artistiche, dando loro una direzione unitaria e inevitabilmente "personale". Per essere efficace, il regista usa la sua immaginazione per pensare alla storia, a come deve essere raccontata e a come deve apparire il film. È il regista che: contribuisce alla stesura della sceneggiatura (spesso insieme allo sceneggiatore), progetta lo storyboard, seleziona la troupe e sceglie gli attori (pensando a chi possa interpretare al meglio ogni personaggio), decide le inquadrature per ogni scena, ecc. In pratica, il regista supervisiona tutto. Ogni regista ha il suo metodo: alcuni si occupano più degli attori

che degli aspetti tecnici, o viceversa. Tuttavia, entrambi gli aspetti sono fondamentali, quindi li analizzeremo in dettaglio.

Iniziamo con la parte tecnica!

3.3.1 Immagine

È importante considerare questi fattori quando si pianificano le riprese:



DIMENSIONE DELLA RIPRESA

Quanta parte della scena è inclusa in ogni immagine (vedi sotto)



OBIETTIVO

Decidere quali elementi dell'immagine devono essere messi a fuoco.



ITEM/ ANGOLO

Dove posizionare la fotocamera rispetto ai soggetti? (vedi sotto)



LINEA DI VISTA

Considerare la posizione dell'attore rispetto alla configurazione della scena.



COMPOSIZIONE

Come posizionate gli oggetti/le cose nella foto rispetto allo sfondo?



MUOVERSI

Se gli oggetti si muovono nell'immagine, pianificare il modo in cui la telecamera li seguirà.



LUCE

Qual è la luce e da quale lato cade?



COLORE

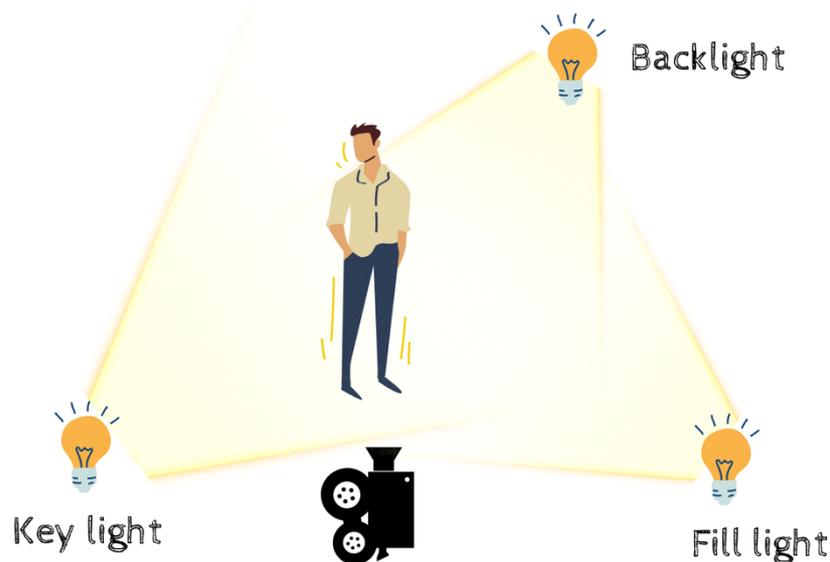
Il colore può aiutare a raccontare una storia e a esprimere un'idea.

Il concetto di luce e di **ILLUMINAZIONE** merita un'ulteriore considerazione. La fonte di luce che illumina una scena può essere collocata in posizioni diverse a seconda di ciò che si sta riprendendo. Anche questa scelta non è indifferente all'effetto desiderato dal regista. Ad esempio, un'illuminazione che enfatizzi gli effetti di chiaroscuro è solitamente utilizzata per sottolineare situazioni drammatiche. Esistono due opzioni principali per posizionare le luci nella cornice:

- luce che illumina senza essere vista (**luce neutra**)
- luce che non solo illumina le cose, ma si mostra come presenza fisica (**luce antinaturalistica**).

Esiste un principio standard che può essere seguito per ottimizzare e bilanciare l'illuminazione di una scena: **il principio dei tre punti luce**. In base a questo principio, è necessario predisporre tre punti luce:

- **Luce chiave:** la principale fonte di luce della scena. Questa luce ha la massima intensità (anche se deve essere in qualche modo diffusa) ed è angolata di 45 gradi davanti al soggetto per evitare di creare troppe ombre.
- **Luce di riempimento:** bilancia le ombre prodotte dalla luce chiave, esponendo i dettagli del soggetto. Per questo motivo, la luce di riempimento viene solitamente posizionata di fronte alla luce chiave e si raccomanda che la sua luminosità non sia troppo intensa (50% della luce chiave).
- **Retroilluminazione:** è la terza e ultima luce della configurazione a tre punti. Serve a evitare che l'oggetto appaia piatto e perda dimensionalità. Per compensare questo effetto, posizionare una luce a bassa intensità dietro di essa.



Oltre a queste linee guida generali, ci sono altri suggerimenti che possiamo utilizzare per migliorare la nostra immagine durante le riprese.

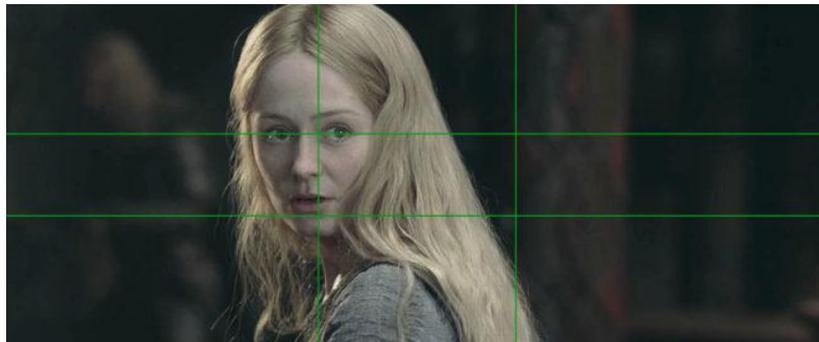
Quando si tratta di **COMPOSIZIONE**, ad esempio, l'obiettivo principale è di solito quello di concentrare la percezione e l'attenzione dell'osservatore verso le parti dell'immagine che sono più desiderabili.

I nostri occhi tendono a concentrarsi principalmente sul centro geometrico dell'immagine:



In alternativa, si può applicare il cosiddetto "**principio tripartito**":

Comunemente utilizzata in fotografia (e anche in cinematografia), la regola dei terzi si riferisce a un tipo di composizione in cui l'immagine è perfettamente divisa in tre parti, sia in orizzontale che in verticale. Il risultato è una griglia composta da due linee orizzontali e due verticali. L'occhio dell'osservatore si ferma sui punti di messa a fuoco all'intersezione di queste linee. Pertanto, il soggetto o i soggetti principali dell'inquadratura devono occupare il punto di intersezione e proseguire lungo la linea orizzontale o verticale.



3.3.2. Piani di inquadramento e di ripresa

La decisione di inquadrare significa molte cose: dove posizionare la macchina da presa (in quale punto, distanza e altezza, angolo e inclinazione), ma anche quali obiettivi utilizzare. Il regista discute questi aspetti con il **direttore della fotografia**, in particolare la scelta degli obiettivi e dell'illuminazione.

Un fotogramma è una singola immagine cinematografica o video. L'inquadratura (shot) consiste nel progettare il contenuto visivo di una serie di fotogrammi visti da un unico punto di vista, cioè da una telecamera fissa.

Esistono diversi tipi o, per meglio dire, **piani di ripresa, che si** differenziano in base al rapporto del personaggio con l'ambiente. La familiarità con questa nomenclatura è essenziale per garantire che tutti i soggetti coinvolti nel progetto "parlino la stessa lingua" e comunichino efficacemente durante le riprese. Possiamo dividere le inquadrature in due categorie principali: (A) inquadrature che indicano le dimensioni dell'oggetto e (B) inquadrature che indicano l'angolo/posizione della telecamera.

A) che indicano le dimensioni dell'oggetto:

In generale, possiamo distinguere tre dimensioni principali di tiro: Lunga, Media e Chiusa.

- Le riprese lunghe mostrano la struttura da lontano, evidenziando il sito e la posizione,
- Gli scatti medi pongono l'accento sul soggetto, mostrando al contempo l'ambiente circostante.
- Le inquadrature ravvicinate rivelano i dettagli del soggetto, enfatizzando così gli stati emotivi delle figure.

Per essere più precisi:



PIANO TOTALE

L'attenzione è completamente concentrata sullo scenario e i personaggi sono piccoli o addirittura assenti. Questo tipo di inquadratura è particolarmente utile per stabilire una scena (si veda l'inquadratura di stabilimento di seguito). I personaggi non sono necessariamente visibili in questa inquadratura.



PIANO GENERALE

La figura è inquadrata dalla testa ai piedi. La figura diventa più centrata rispetto a un campo lungo estremo, ma l'inquadratura è ancora dominata dal paesaggio.



PIANO COMPLETO (noto anche come FULL BODY SHOT)

I personaggi sono ritratti dalla testa ai piedi e il soggetto riempie l'inquadratura. L'enfasi è sull'azione e sul movimento piuttosto che sull'espressione delle emozioni dei personaggi.



PIANO USA

La cornice copre tre quarti del corpo e mostra il soggetto dalle ginocchia in su.



PIANO MEDIO

Mostra una parte del soggetto in modo più dettagliato. Nel caso di una persona, una ripresa media di solito la inquadra dai fianchi alla testa.



MEZZOGIORNO

Di solito inquadra il soggetto dal petto o dalle spalle verso l'alto.



IMMAGINE

Riempie lo schermo con una parte del soggetto, di solito la testa/il volto della persona. Inquadrando in questo modo, le emozioni e le reazioni del personaggio sono il tema della scena.



ROCCIA GRANDE (nota anche come CHOKER)

La cornice copre solo i tratti principali del viso, di solito da sopra le sopracciglia a sotto la bocca.



DETAL

Evidenzia una piccola area o un dettaglio del soggetto, come gli occhi o la bocca.



MAKRODETAL

L'inquadratura si concentra su un dettaglio di un oggetto particolarmente importante per la comprensione di una scena o di un film.

B) Riprese che indicano le angolazioni della telecamera

Oltre alle dimensioni dell'oggetto nell'inquadratura, i tipi di inquadratura possono anche indicare la posizione della telecamera rispetto all'oggetto, definendo così diverse **prospettive**. Per quanto riguarda la posizione della telecamera, possiamo identificare diverse inquadrature:



**RIPRESA A
LIVELLO
DELL'OCCHIO**

Girato con una telecamera più o meno all'altezza dell'occhio umano, per dare un effetto neutro al pubblico.



**PROSPETTIVA
ALTA
(noto anche come
PLONGÉE)**

Il soggetto è inquadrato dall'alto. Questo può far apparire il soggetto vulnerabile, debole o spaventato.



**BASSA
PROSPETTIVA
(noto anche come
CONTRE-
PLONGÉE)**

Il soggetto è inquadrato sotto l'altezza degli occhi. Questo può far sembrare il soggetto dominante, eroico o minaccioso.



**LA
PROSPETTIVA
OLANDESE**

Un'inquadratura in cui la telecamera è posizionata con un angolo tale rispetto all'asse di rotazione che la linea dell'orizzonte non è piatta. Viene spesso utilizzata per esprimere uno stato mentale confuso o ansioso.



RIPRESA DA SOPRA LA SPALLA

Il soggetto è inquadrato (in un primo piano medio) da sopra la spalla di un altro personaggio. La spalla, il collo e/o la parte posteriore della testa della persona girata rispetto alla telecamera rimangono nell'inquadratura. Le interviste e le scene di dialogo appaiono più naturali con questa inquadratura.



APPROCCIO DI DEFINIZIONE

Una o più inquadrature larghe che informano lo spettatore sul luogo in cui si svolge l'azione. Le espressioni facciali dei personaggi (se presenti) sono illeggibili; è importante il rapporto del personaggio con l'ambiente.



PUNTO DI VISTA

Ripresa per simulare ciò che un particolare personaggio vede in una scena. In questo modo il pubblico si trova direttamente nella testa del personaggio.

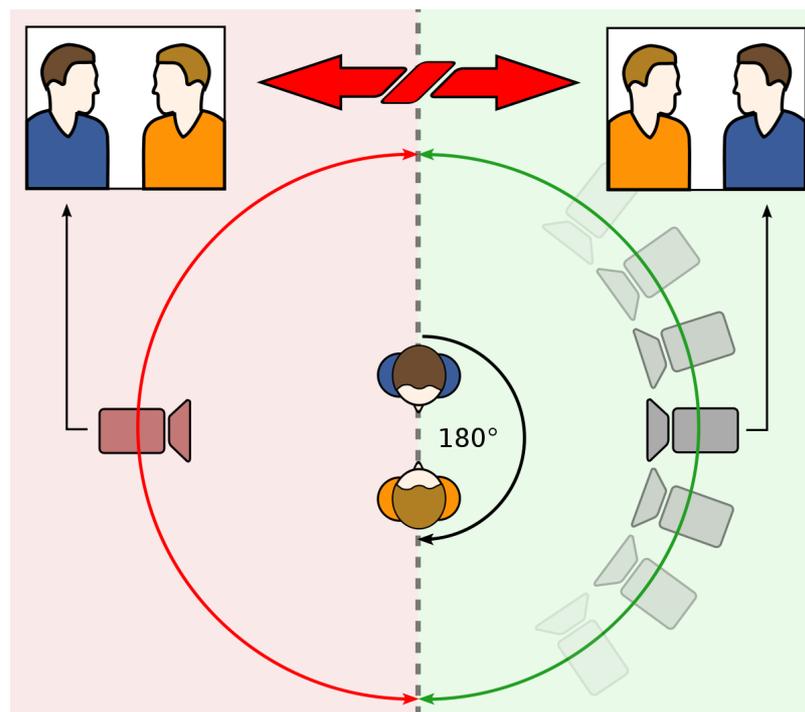
Il regista non decide solo il taglio delle inquadrature e i movimenti di macchina, ma anche dove posizionare la macchina da presa. Contrariamente a quanto spesso si pensa, il talento del regista non sta nel creare le inquadrature più "strane" (memorabili??), ma nel trovare le posizioni "giuste" in relazione allo sviluppo della narrazione e alle relazioni tra i personaggi.

Per orientarsi tra due immagini consecutive, lo spettatore deve avere dei punti di riferimento: occorre quindi garantire la *continuità*! Per avere un montaggio con inquadrature collegabili, è necessario seguire il **PRINCIPIO DEI 180°**:

È un principio di base che riguarda la relazione spaziale sullo schermo tra due personaggi o l'interazione tra personaggi e oggetti all'interno di una scena. Secondo Bordwell e Thompson, "si presume che l'azione di una scena, una persona che cammina, due persone che parlano, un'auto che corre lungo una strada, si svolga lungo una linea discernibile e prevedibile" (1990, 221).

La regola dei 180° stabilisce che la telecamera deve essere posizionata su un lato di questa linea, che si suppone essere l'asse fittizio tra i due personaggi, in modo che il primo personaggio sia sempre inquadrato alla destra del secondo. Così durante le riprese le loro posizioni rimangono coerenti l'una rispetto all'altra. Il passaggio da un personaggio al personaggio opposto si chiama **inquadratura/ripresa**. La controcampo non attraversa questo asse, ma mostra lo spazio corrispondente a quello dell'intervistato (rimanendo quindi su quel lato della linea).

Questa regola garantisce la continuità del film, perché se la si infrange spostando la macchina da presa fuori linea, si può finire con entrambi i personaggi sullo stesso lato dello schermo, il che crea confusione spaziale per il pubblico.



Combinando le inquadrature principali con le inquadrature/controinquadrature durante il montaggio, il risultato sarà una scena vista da diverse angolazioni.

Un'alternativa all'utilizzo di diverse angolazioni per le riprese d'azione è quella di utilizzare un unico punto di vista, utilizzando una telecamera posta su uno stabilizzatore (Steadicam). Questo metodo viene comunemente chiamato **LONG SHOT**. Si tratta di un'inquadratura particolarmente lunga, senza tagli o pause, che cattura la scena nel suo complesso. È un'inquadratura destinata ad apparire come un'unica ripresa continua nel montaggio finale del film.

I long take sono particolarmente apprezzati da quei registi che puntano al realismo (perché il tempo reale e il tempo cinematografico corrispondono) e a un alto livello di qualità in termini di tecnica cinematografica. In effetti, i long take comportano un lavoro particolarmente difficile, in quanto non si può contare sul montaggio e sulle inquadrature di riserva per correggere gli errori (un oggetto fuori posto, un evento imprevisto, una battuta pronunciata male o sbagliata, ecc.)

3.3.3 Movimenti della telecamera

I movimenti della macchina da presa sono un codice specifico del linguaggio audiovisivo, proprio delle pratiche dell'immagine in movimento. La natura statica o dinamica della telecamera è quindi anche un parametro di inquadratura fondamentale. Tra i movimenti di camera, distinguiamo tre tipi principali:

PANORAMA (PANNING): Generalmente utilizzato per descrivere un ambiente, esterno o interno, in modo che lo spettatore possa avere una visione d'insieme. In quanto tale, il panorama è solitamente lento. Altrimenti, può svolgere una funzione relazionale, combinando due fotogrammi senza ritaglio.

TRACKING SHOT: si verifica ogni volta che la telecamera si muove nello spazio (in ciascuna delle tre dimensioni spaziali, laterale, frontale e superiore). La macchina da presa è posizionata su un supporto in movimento, come un carrello o un'automobile. Il tracking shot è un modo espressivo e altamente evocativo di comunicare il punto di vista del regista, in quanto aumenta o diminuisce l'importanza degli elementi inquadrati. È inoltre molto importante definire la relazione tra il movimento della macchina da presa e gli elementi della scena (ad esempio, la guida può essere utilizzata per seguire un personaggio o un elemento principale).

ZOOM: è un modo per simulare l'inseguimento (infatti, lo zoom viene spesso definito inseguimento ottico) utilizzando un obiettivo a fuoco variabile per ingrandire o ridurre (zoom in/out) il soggetto inquadrato. Rispetto alla ripresa con inseguimento, che si realizza fisicamente spostando la telecamera, lo zoom fornisce una deformazione dell'ottica e quindi una diversa prospettiva di rendering e nitidezza dell'immagine.

A meno che il vostro budget non vi permetta di investire in attrezzature avanzate come dolly, droni, stabilizzatori (Steadicam), ecc. probabilmente userete la fotocamera da soli e a mano. Si può usare un cavalletto per stabilizzare l'immagine, ma si può anche muovere la telecamera da soli senza l'aiuto di treppiedi o altri dispositivi. Questa tecnica si chiama **HAND HELD CAMERA** ed è particolarmente apprezzata da quei registi che apprezzano nozioni estetiche come l'idea di instabilità visiva e l'emulazione di formati non professionali.

3.3.4 Riprese con i telefoni

Oggi i telefoni cellulari consentono di registrare qualsiasi tipo di video con risultati professionali e di alta qualità. Tuttavia, l'utilizzo di un telefono ha i suoi vantaggi e svantaggi:

PIÙ

- Probabilmente possedete già un telefono e non avete bisogno di acquistare costose fotocamere e attrezzature professionali.
- Le persone sono già abituate a usarlo per registrare video e probabilmente conoscete/utilizzate già molte delle funzioni e delle capacità di ripresa del vostro dispositivo.
- È facile portare con sé il telefono, anche se si prevede di scattare in luoghi insoliti.

- Potete anche affidarvi ad attrezzature poco costose che possono aiutarvi a realizzare scatti di qualità migliore, come stabilizzatori, treppiedi, kit di lenti, ecc. Inoltre, potete utilizzare il vostro telefono per effettuare riprese con tracking fluido.

FALLIMENTI

- La fotocamera è piccola e non permette di ottenere tutti gli effetti che una fotocamera professionale offre, soprattutto per quanto riguarda i tipi di ripresa.
- Il telefono non si comporta bene in condizioni di scarsa illuminazione, quindi se avete intenzione di scattare di notte o in condizioni di luce particolari (alba o tramonto), i telefoni cellulari potrebbero non essere adatti alle vostre esigenze.
- L'audio è limitato, quindi dovrete avvicinarvi molto agli attori per poterli registrare in buona qualità o utilizzare un microfono separato. Inoltre, potreste non essere in grado di monitorare ciò che state registrando, rischiando di lasciare il set, tornare a casa e scoprire di aver sprecato il vostro tempo perché il suono è pessimo.
- Può essere difficile mantenere una posizione stabile durante le riprese, quindi considerate l'acquisto di stabilizzatori, custodie o morsetti.
- Anche con le applicazioni professionali della fotocamera, le regolazioni e il controllo manuale sono limitati.

3.3.5 Il suono (anche il silenzio)

Il suono è una parte estremamente importante di un film. Contribuisce a creare uno stato d'animo, dirigendo l'attenzione del pubblico su un particolare elemento dell'immagine. In particolare, nei messaggi ambientali, nelle riprese di temi legati a questioni di conservazione, habitat, ecc. Il suono nel cinema assume molte forme, che possono essere riassunte in tre categorie: parlato, musica e rumore (effetti sonori).

Tuttavia, per essere più precisi, si può fare una distinzione:

DIALOGO: Conversazioni e comunicazioni verbali tra due o più personaggi. È una delle parti più importanti del film, in quanto guida la trama e i temi.

SUONO AMBIENTALE o DI SFONDO: è il suono caratteristico del luogo o dell'area esterna in cui si sta registrando. Questo suono è estremamente importante per la coerenza.

EFFETTI SONORI: suoni che di solito non sono facili da riprodurre (ad esempio, i rumori militari in una scena di guerra, il tifo della folla in uno stadio). Per ottenere questo tipo di suoni si può fare affidamento su librerie di suoni preregistrati, spesso gratuitamente, per poi aggiungerli all'immagine in post-produzione.

FOLEY: Alcuni non ne hanno mai sentito parlare, ma è un tipo di suono piuttosto interessante. Prendendo il nome da Jack Foley, pioniere della pratica della pre-registrazione dei suoni quotidiani, il termine si riferisce a tutti i suoni che sentiamo comunemente nella vita di tutti i giorni (passi, suoni di tessuti, oggetti e oggetti di scena) che sono fondamentali per rendere coerente un film. Questi vengono registrati separatamente (esistono librerie online che si possono utilizzare) e aggiunti alle immagini in sincronia quando il film è già stato registrato.

MUSICA: è uno degli elementi più importanti di un film, in quanto svolge un ruolo fondamentale nel definire il tono di una scena o di una sequenza. Attraverso la giusta scelta della musica, il regista è in grado di enfatizzare la carica emotiva, il tono e l'atmosfera generale di una scena o di una sequenza, e anche di descrivere meglio un personaggio e il suo ruolo narrativo.

La configurazione di questi suoni (in termini di volume, ritmo, ecc.) va oltre le questioni direttamente legate al cinema. Ma quando si parla di uso dei suoni nel cinema, è necessario prendere in considerazione diverse altre questioni tecniche. Ogni suono può essere legato alla **diegesi** e può essere completamente svincolato dal livello della narrazione. Possiamo avere:

- SOUND IN: suono diegetico; la fonte è inquadrata - una canzone trasmessa alla radio è sentita sia dai personaggi che dal pubblico.
- SOUND OFF: suono diegetico la cui fonte rimane fuori dall'inquadratura - i protagonisti e il pubblico sentono il rumore del mare e le grida dei gabbiani, ma nessuno di questi appare nell'inquadratura.
- SOUND OVER: suono non diegetico o diegetico interno (il personaggio lo sente nella sua mente).

3.3.6 Dirigere gli attori

Un altro compito fondamentale del regista è quello di lavorare con gli attori per stabilire come devono essere interpretati i loro personaggi e come deve essere una determinata scena. Gli attori contribuiscono, naturalmente, ma il regista è la persona più responsabile del risultato finale, anche delle decisioni finali sulla recitazione.

Dirigere un attore significa dargli degli spunti per scoprire l'intenzione di ciò che deve fare. Il problema per l'attore cinematografico è che non può recitare in continuità, davanti a un pubblico, come a teatro. C'è il rischio che la performance venga scomposta in innumerevoli episodi e movimenti senza un'unità complessiva. È compito del regista guidare l'attore affinché mantenga la coerenza del personaggio, fornendogli spunti psicologici ed emotivi. Il punto essenziale è far sì che l'attore reciti la sua parte come se fosse il personaggio, non limitandosi a imitare gli atteggiamenti del personaggio, ma vivendoli come se fossero i suoi.

Trattare un attore come una marionetta che replica gesti e riflessi è il più grande errore di un regista. Non si può insegnare a un attore come comportarsi sul set, ma si possono creare le condizioni che gli permettano di sentire quel personaggio dentro di sé. Per ottenere questo risultato, il regista deve aiutare l'attore a trovare la chiave per ritrarre il personaggio. Magari coinvolgendolo, facendolo reagire e lavorando su come si **sente emotivamente nei confronti dei personaggi che sta interpretando**.

Un elemento chiave nel rapporto tra regista e attori è il numero di doppi della stessa ripresa. Ci sono registi che provano molto e poi limitano il numero di doppi per mantenere "fresca" l'interpretazione dell'attore. D'altra parte, ci sono registi che preferiscono accumulare i doppi per ottenere una particolare intensità dall'attore attraverso la tensione e la fatica. La scelta è vostra, ma ricordate che qualunque sia il vostro stile di regia, gli attori devono essere guidati!

GLOSSARIO

Diegesi In generale, una diegesi è un intero mondo di narrazioni. Ogni narrazione contiene una diegesi, ma ogni tipo di storia cattura questo spazio-tempo in modi diversi. Nella teoria cinematografica, questo termine si riferisce al mondo spazio-temporale rappresentato in un film. Tutto ciò che si trova in questo mondo (come i dialoghi o i suoni utilizzati per stabilire l'ubicazione) è definito **diegetico**, mentre tutto ciò che ne è al di fuori (come la voce fuori campo, la musica che solo il pubblico sente o i sottotitoli sovrapposti) è **extradiegetico**.

Bibliografia:

Barrance, T. (2021), *Iniziare a fare film*, Penarth (Regno Unito), Learnaboutfilm Ltd.

Bordwell, D., Thompson, K. (1990), *Film Art (An Introduction) Third Edition*, New York, McGrawHill, Inc.

Burstyn L., et. al. (2004), *Making Movies: A Guide for Young Filmmakers*, Los Angeles, The Film Foundation.

4.

Editing e post-produzione

La post-produzione è la fase successiva alla produzione di un film in cui inizia il montaggio del materiale audiovisivo.

4.1 Unire il materiale e tagliarlo!

Una volta che tutte le scene sono state girate e si dispone del girato grezzo, è il momento di iniziare il montaggio. In questa fase, il film è finalmente montato: si ha la possibilità di guardare tutte le riprese disponibili e di decidere quali inquadrature inserire, quali tagliare o eliminare e in quale ordine disporre i fotogrammi uno accanto all'altro per creare il film che si ha in mente. Durante il montaggio è possibile vedere come viene realizzato il film. Il montatore, lavorando a stretto contatto con il regista, decide quali inquadrature utilizzare, come combinarle e quanto tempo tenere ogni inquadratura prima di passare alla successiva. Un buon montaggio consiste quindi nella scelta delle inquadrature e nella loro combinazione per trasmettere la visione del regista.

4.1.1 Ti piacciono i puzzle? Montaggio del senso

Un film nella sua forma grezza assomiglia a un puzzle: ci sono le singole inquadrature, la musica, gli effetti sonori e forse alcuni effetti visivi, e poi bisogna combinare tutti questi elementi per creare un film completo e coerente. Il montaggio, tuttavia, è molto più che combinare le inquadrature in scene e sequenze. Il montaggio non è solo un processo meccanico, è anche un'arte; l'arte di selezionare le inquadrature migliori/più importanti dalle riprese registrate sul posto e di raccoglierle, combinandole in un film coeso.

Secondo alcuni teorici, il montaggio rappresenta la vera specificità del linguaggio cinematografico. Anche coloro che non si spingono a tanto sostengono che il montaggio è una delle parti più importanti del cinema: si può non notare un buon montaggio (il montaggio cinematografico è spesso definito "arte invisibile") perché si è immersi nella storia, ma si noterà sicuramente un cattivo montaggio perché il film sarà confuso, noioso e poco interessante.

Questo perché, attraverso il montaggio, è possibile veicolare significati, trasmettere messaggi e influenzare emotivamente il pubblico! I registi cinematografici hanno scoperto il potere del montaggio fin dagli albori del mezzo cinematografico. Si sono resi conto che un'immagine sullo schermo non doveva necessariamente mostrare una persona dalla testa ai piedi e che le inquadrature potevano essere effettuate in luoghi diversi e in momenti diversi e poi combinate per formare un insieme narrativo. Inoltre, hanno scoperto che la combinazione di due inquadrature crea un effetto emotivo e cognitivo nella mente dello spettatore.

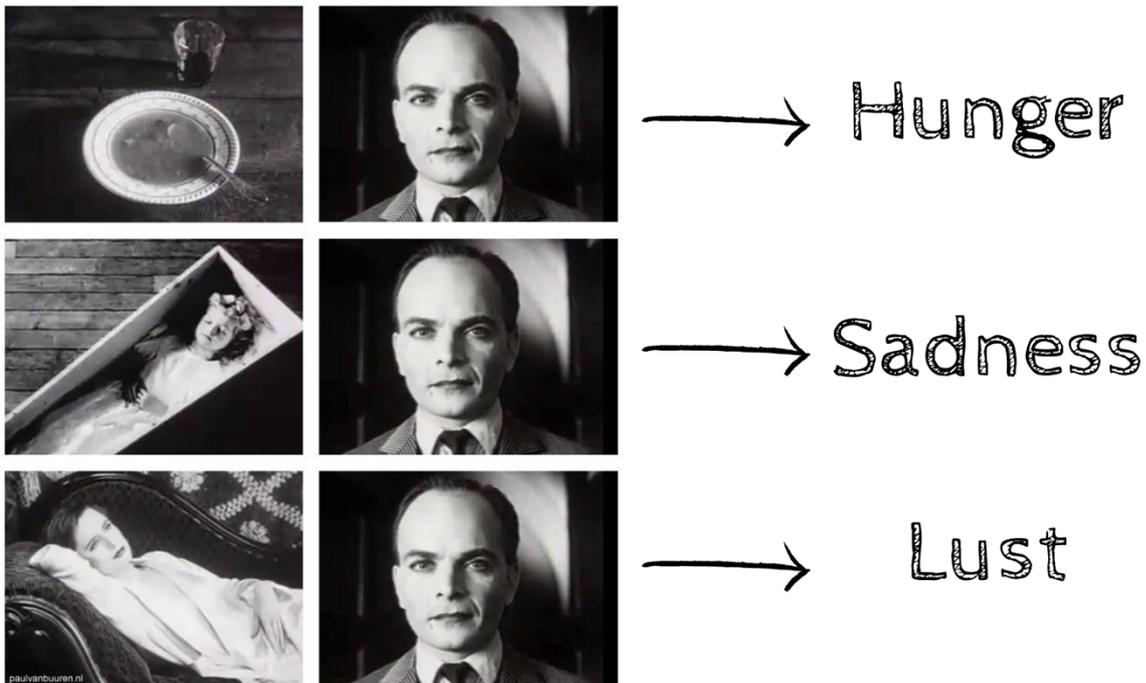
Per quanto riguarda in particolare il coinvolgimento emotivo del pubblico, una delle teorie più importanti è quella dell'"**effetto Kuleshov**".

L'Effetto Kuleshov è stato un esperimento cinematografico condotto dal regista sovietico Lev Kuleshov negli anni '20, interessato a superare i limiti e a sperimentare tecniche di montaggio creative. Kuleshov dimostrò che gli spettatori traggono maggior significato dall'interazione di due inquadrature in sequenza (che è alla base del processo di montaggio) rispetto a una singola inquadratura isolata. L'esperimento ha inoltre dimostrato che il montaggio ha un forte impatto sugli spettatori in termini di coinvolgimento emotivo e intellettuale.

Come ha fatto Kuleshov a ottenere questo risultato?

Mentre insegnava alla Scuola di Cinema di Mosca, condusse un esperimento per dimostrare come l'interpretazione dell'espressione facciale di un personaggio potesse essere influenzata dalla giustapposizione con una seconda immagine. Montò un primo piano di un uomo inespressivo (per il quale utilizzò un fotogramma dell'attore del cinema muto zarista Ivan Mozzhukhin) insieme a tre inquadrature finali alternative: un bambino morto in una bara, una ciotola di zuppa e una donna sdraiata su un divano. Kuleshov ha poi mostrato i tre filmati montati a tre pubblici diversi e ha chiesto agli spettatori di interpretare ciò che pensavano stesse pensando Ivan Mozzhukhin.

Le persone che hanno visto l'immagine del bambino morto hanno affermato che l'espressione facciale dell'uomo indicava tristezza. Gli spettatori che hanno visto l'uomo e poi un fotogramma con un piatto di minestra hanno interpretato l'espressione facciale dell'uomo come fame. E in combinazione con l'immagine della donna sul divano, gli spettatori hanno pensato che l'uomo provasse desiderio. In realtà, l'espressione facciale dell'uomo era identica in tutti e tre i filmati, ma il modo in cui gli spettatori interpretavano l'espressione - fame, tristezza o lussuria - dipendeva interamente dall'immagine che seguiva.



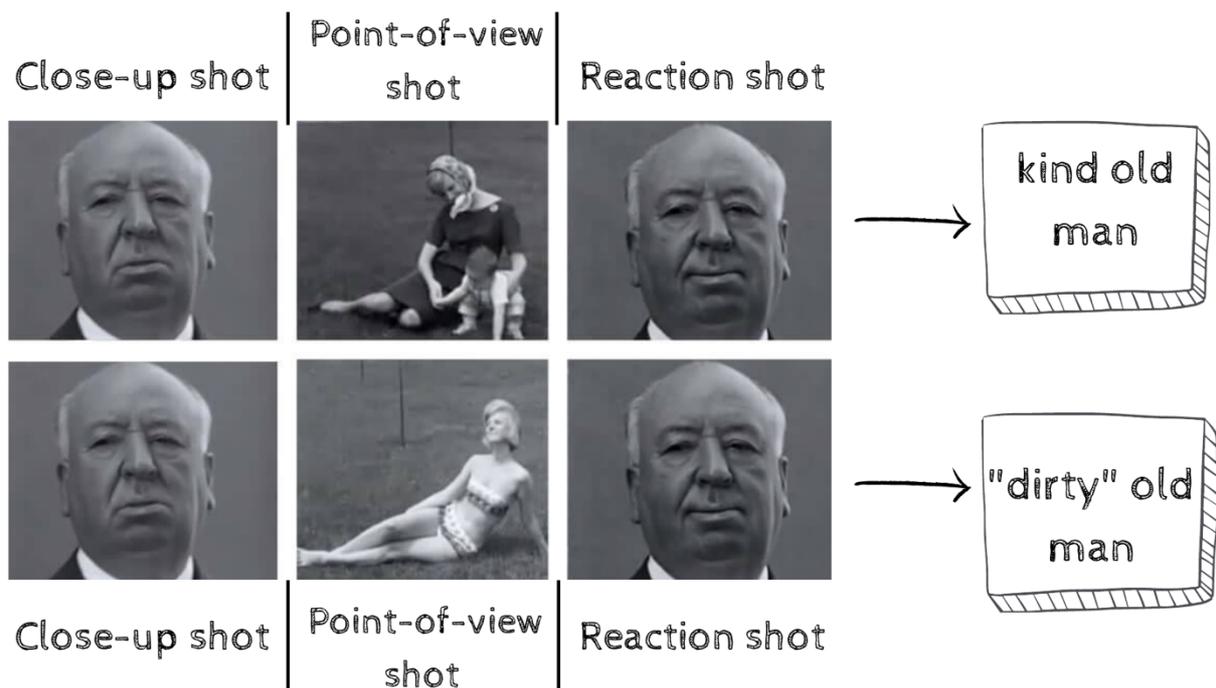
L'esperimento ha mostrato a registi e montatori che la lunghezza delle inquadrature, il movimento, i tagli e le giustapposizioni sono tecniche cinematografiche che possono essere utilizzate come mezzi linguistici per comunicare qualcosa, un messaggio o una sensazione al pubblico.

Kuleshov giunse infine alla conclusione che la storia di un film è meglio raccontata tagliando e giustapponendo singoli frammenti di un film.

Molti anni dopo il primo esperimento di Kuleshov, il regista **Alfred Hitchcock** lo utilizzò e lo adattò nella sua teoria del montaggio. Nella visione di Hitchcock, il nucleo del processo di montaggio si basa su tre inquadrature:

1. Ripresa ravvicinata
2. In prospettiva
3. Reaction shot (un'inquadratura che si distacca dalla scena principale per mostrare la reazione di un personaggio).

Hitchcock aggiunse un'inquadratura di reazione alla sua "unità di montaggio" di base per spiegare ulteriormente al pubblico cosa il personaggio sta pensando o provando riguardo a ciò che ha appena visto.



Come utilizzare praticamente l'"effetto Kuleshov" in un film? Questo principio deve essere tenuto presente in tutte le fasi della produzione. Ad esempio, nella sceneggiatura si dovrebbe dare ai personaggi la possibilità di reagire a ogni dialogo e azione importante. Queste reazioni saranno preziose in fase di montaggio! Inoltre, durante le riprese, bisogna fare attenzione a utilizzare i primi piani per concentrarsi sul volto di un singolo personaggio, in modo da enfatizzare le sue reazioni emotive, che aiuteranno il pubblico a sentire e comprendere l'azione sullo schermo. Tutti questi elementi culminano nel montaggio: avere un numero sufficiente di primi piani e di inquadrature di reazione offre ai

montatori l'opportunità di collegare le scene in modo da condurre il pubblico a specifici sentimenti/stati emotivi.

Quanto abbiamo detto sulla capacità del montaggio di suscitare e canalizzare determinati stati emotivi nel pubblico è importante anche da un punto di vista intellettuale: il montaggio può influenzare in modo significativo il pubblico e la sua comprensione di un film e del suo messaggio. Il montaggio, infatti, può essere visto come un modo per comunicare efficacemente informazioni, temi, pensieri e idee su un argomento **SENZA PAROLE**.

Nello stesso periodo in cui Kuleshov lavorava al suo esperimento, il suo allievo, **Sergei Eisenstein**, **sviluppò** la scoperta del suo maestro ed elaborò la sua teoria, sostenendo che l'essenza e la forza comunicativa del linguaggio cinematografico si basano sul montaggio, che mira a giustapporre l'inquadratura A ("tesi") con l'inquadratura B ("antitesi") al fine di creare un'idea completamente nuova ("sintesi") nella mente dello spettatore.

Utilizzando i suoi strumenti, il montaggio gioca un ruolo fondamentale nella costruzione narrativa, cognitiva e drammatica dell'intero film:

- Il montaggio definisce il ruolo dei personaggi e degli oggetti: le gerarchie dei personaggi, le dinamiche delle relazioni tra loro, ma anche l'importanza di alcuni oggetti possono essere enfatizzate attraverso le tecniche di montaggio.
- Il montaggio migliora la recitazione: permette al regista di inserire primi piani, inquadrature di reazione, relazioni visive tra due o più attori e pause tra le battute di dialogo per massimizzare la recitazione.
- Il montaggio crea il climax della scena: l'uso di un montaggio di immagini, musica ed effetti sonori che creano suspense rafforza la tensione della scena.
- Il montaggio rafforza le scelte stilistiche del regista e il messaggio che vuole trasmettere attraverso il film.

4.1.2 Creazione di un assieme: Tagli e transizioni

Ci sono molti elementi diversi da considerare quando si monta un filmato:

- a) **Ritmo**: la lunghezza delle inquadrature e delle scene dà all'intero film un ritmo, un senso di movimento veloce o lento.
- b) **Lunghezza del palco**
- c) **Ordine delle inquadrature e delle scene**: disponendo le inquadrature in un ordine specifico, si può influenzare il significato di una scena. Possiamo distinguere due modi principali di ordinare le scene:
 - *Montaggio lineare*: consiste nel montare le inquadrature girate nell'ordine in cui si susseguono.
 - *Montaggio non lineare*: ogni inquadratura e scena può essere spostata in qualsiasi ordine nel film. (Ad esempio, la scena di apertura può essere facilmente spostata alla fine). Il montaggio non lineare è più facile, più veloce e consente una maggiore immaginazione rispetto al montaggio lineare.

- d) Tagliare sull'azione: la maggior parte delle riprese è meglio tagliata (o montata) in azione.
- e) **Abbinare le inquadrature:** combinare inquadrature statiche con altre statiche e inquadrature in movimento con altre in movimento. Altrimenti, il risultato può essere scioccante e dirompente (che, tuttavia, potrebbe essere stato il vostro intento fin dall'inizio!).
- f) **Mostrare l'azione simultanea:** le scene che si svolgono nello stesso momento possono essere intercalate.
- g) **Selezione dello scatto migliore** (o della combinazione di più scatti migliori): Maggiore è il numero di scatti, maggiore è la possibilità di scelta in sala di montaggio. È anche possibile combinare frammenti di scatti diversi per ottenere l'effetto desiderato.

La tecnica di montaggio più comune per raggiungere tutti i suddetti obiettivi è il **MONTAGE CUT**. I tagli sono transizioni istantanee utilizzate per spostare il pubblico da un'immagine all'altra o da una scena all'altra. Un taglio può cambiare una scena, comprimere il tempo, cambiare il punto di vista o persino creare un'immagine o un concetto.

Nel cinema esistono diversi tipi di taglio. Sebbene alcuni siano più concettuali e altri più narrativi, sono tutti definiti dal collegamento diretto delle immagini.

TAGLIO SULL'AZIONE



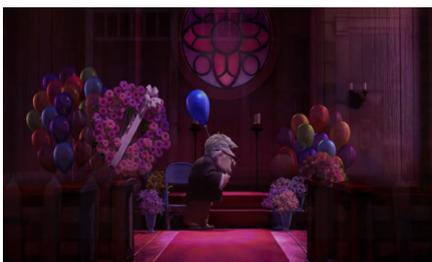
Il passaggio da un'inquadratura all'altra mentre il soggetto è ancora in movimento. Si tratta di un brusco cambio di inquadratura da un punto di vista o da una posizione a un'altra. L'uso di stacchi durante l'azione rende il

TAGLIARE



È l'interruzione di un'azione filmata continua inserendo la visione di qualcos'altro. Interrompe la continuità di una scena dando al pubblico un nuovo punto di vista.

TAGLIO DI PARTITA



Qualsiasi transizione, audio o visiva, che utilizza elementi della scena precedente per portare lo spettatore senza soluzione di continuità alla scena successiva. Si differenzia dai normali tagli perché fornisce un collegamento tematico

TAGLIO INCROCIATO



Transizione da una linea d'azione a un'altra. Le inquadrature giustapposte intrecciano due azioni che si svolgono nello stesso momento ma in ambienti diversi.

TAGLIO A SALTO



Questo avviene quando viene effettuato un taglio all'interno della stessa inquadratura, di solito statica. I personaggi vengono mostrati in posizioni diverse, quindi può essere una tecnica di montaggio efficace per rappresentare un salto temporale.

La versione finale di un film è detta **versione definitiva**. Parti di scene, o addirittura intere scene, possono essere tagliate se il regista e/o il montatore ritengono che non siano necessarie per raccontare la storia o se il film è più lungo del previsto.

Oltre ai tagli, i montatori possono utilizzare effetti visivi chiamati **TRANSIZIONI** per spostarsi da una scena all'altra (non sono spesso utilizzati per spostarsi da un'inquadratura all'altra).

DISSOLVENZA IN ENTRATA / DISSOLVENZA IN USCITA



La scena emerge gradualmente dal silenzio o dall'oscurità e viceversa.

DISSOLVENZA INCROCIATA



Quando si mescola gradualmente un'inquadratura con un'altra. Questo può rappresentare il passaggio del tempo o la transizione da due situazioni/luoghi diversi.

PULIZIA / IRIS



Un'inquadratura sostituisce un'altra, spostandosi o "attraversando" da un lato all'altro dell'inquadratura. La transizione può avvenire da qualsiasi direzione e in varie forme. Una di queste è chiamata "Iris" e si ottiene ingrandendo o riducendo la transizione circolare.

TAGLIO A J / TAGLIO A L

X

Si tratta di transizioni in cui il suono precede o continua la scena successiva. Un taglio a L contiene il suono del primo clip sul secondo clip, mentre un taglio a J contiene il suono del secondo clip sul primo clip.

SCHERMO DIVISO



Dividere lo schermo in sezioni che possono mostrare allo spettatore più immagini contemporaneamente (a volte la stessa azione da prospettive diverse).

4.2 Modifica di musica e suoni

Finora abbiamo visto la fase di post-produzione del materiale visivo, ma ovviamente dobbiamo occuparci anche del materiale audio. La post-produzione audio consiste principalmente nell'inserire in un computer colonne sonore separate - contenenti dialoghi, effetti sonori, canzoni e musica - e nel mixarle con uno speciale software di mixaggio audio. In particolare, si tratta di sincronizzare i suoni con le immagini in movimento, di modificarli e di regolare i livelli. Oltre l'80% del suono di un film viene aggiunto dopo le riprese e durante la post-produzione: dialoghi, effetti sonori, musica, ecc. vengono spesso registrati separatamente e poi mixati per creare una colonna sonora da aggiungere alla traccia visiva. Anche se si è scelto di registrare il suono in sincrono, sarà sempre necessario aggiungere qualcosa (forse musica, **un tema** o effetti sonori) o almeno regolare qualcosa, come i livelli sonori. Quando si modificano i suoni, bisogna tenere presente che è possibile inserire più livelli sonori contemporaneamente: si possono aggiungere dialoghi, musica e suoni di sottofondo alla stessa scena manipolando gli effetti di modulazione del suono.

Il primo concetto da conoscere per editare l'audio è la **dinamica audio**. Questo termine descrive la differenza tra il volume massimo e minimo di una traccia. Se un frammento audio passa da silenzioso a forte, si dice che ha una gamma dinamica elevata, mentre quando un frammento forte diventa silenzioso, si dice che ha una gamma dinamica bassa. La gamma dinamica viene utilizzata per assicurarsi che i frammenti audio provenienti da tracce diverse abbiano la giusta gamma dinamica, per fondersi bene insieme e contribuire all'impressione generale della scena.

I livelli sonori sono costituiti da diversi elementi: dialoghi, effetti sonori, foley, musica, voce fuori campo (se presente), suoni ambientali e canzoni/musiche all'interno della scena. È necessario assicurarsi che tutti questi elementi non entrino in competizione tra loro. A tal fine, è necessario concentrarsi sulle immagini, rafforzando il senso della scena e il messaggio cognitivo ed emotivo. In questo modo si può aiutare il pubblico a concentrarsi sulla storia. **Un compressore** può essere utilizzato per mixare, bilanciare e regolare i diversi livelli di tutte queste tracce. La compressione viene comunemente utilizzata per mantenere un livello costante, abbassandolo quando è alto e alzandolo quando è basso. È uno strumento molto comune che si trova in qualsiasi software di editing. È particolarmente utile quando si mescolano musica e dialoghi.

Come abbiamo già detto, trovare il **brano musicale** giusto è un passo importante nella creazione di un film, in quanto enfatizza la scena, drammatizza la situazione e aiuta il pubblico a percepire una certa atmosfera. Qualsiasi musica può essere aggiunta in post-produzione. Se avete un budget limitato, cercate musica di dominio pubblico, musica royalty-free e/o musica Creative Commons da utilizzare nei vostri video. Assicuratevi di scegliere la musica più appropriata per il vostro scopo e di collocarla (o parti di essa) nel posto giusto e al momento giusto. La regolazione del volume della musica è fondamentale quando si combinano musica e dialogo. Per farlo al meglio, si può "giocare" con strumenti di editing come le **transizioni**: la musica può *sfumare* o *spegnersi*, il che significa che il suono diventa progressivamente più silenzioso o più forte in un certo punto della scena, a seconda della presenza del dialogo. In sostanza, quando ci sono dialoghi, la musica serve come una sorta di "accompagnamento" emotivo a ciò che gli attori stanno dicendo. Ciò significa che il volume della musica non deve superare quello dei dialoghi.

Anche i **dialoghi** possono essere modificati. Sebbene il dialogo sia l'unico suono della registrazione reale che è stato mantenuto per tutto il film, deve essere migliorato. La parola chiave del montaggio dei

dialoghi è "fluidità". Un dialogo montato correttamente non sembra affatto montato. Sembra che a parlare sia una persona reale. Quindi, quando il montaggio dei dialoghi non è fluido, quando si sente un clic, uno strano salto di tono o un tempo strano, ci ricorda che quello che stiamo guardando non è "reale".

Inoltre, gli **effetti sonori**, o i suoni che costruiscono strati di suono, possono essere aggiunti in post-produzione per creare un paesaggio sonoro coinvolgente, come suggerito dal regista. Quasi tutti gli effetti sonori che accompagnano un film sono aggiunti o ricostruiti in post-produzione. Quasi tutti gli effetti sonori possibili si possono trovare nelle librerie online (molte delle quali sono gratuite).

4.3 Una vita colorata! *Correzione e gradazione del colore*

Una volta completato il montaggio (sia della parte visiva che della colonna sonora), il passo successivo è costituito da tutti i processi aggiuntivi per finalizzare e perfezionare il video.

Una di queste è la **CORREZIONE DEI COLORI**.

Si tratta di un processo tecnico (implementato da un software) che consiste nel regolare il colore, il contrasto e l'esposizione delle riprese per farle apparire naturali e non elaborate (come le percepisce l'occhio umano nella vita reale). La correzione del colore viene utilizzata per armonizzare e ottimizzare le riprese, ma può anche correggere errori tecnici di colore e aiutare a salvare una grande scena penalizzata da una scarsa illuminazione.

Un altro strumento interessante è la **GRADAZIONE DEI COLORI** (nota anche come **lavaggio dei colori**).

Si tratta di conferire a un film un aspetto generale specifico attraverso un processo di modifica del colore a fini estetici, informativi e artistici. Si tratta di un processo di "styling" della combinazione di colori (*palette*) del filmato, che enfatizza il tono visivo e l'atmosfera del film e lo caratterizza come più "cinematografico".



Una differenza importante tra la correzione del colore e il color grading è che, mentre la prima viene effettuata inquadratura per inquadratura, il secondo copre l'intero filmato o almeno gran parte di esso, a seconda della location e dei vari momenti in cui si svolge la storia.

Vocabolario

Leitmotiv: Un motivo musicale, una frase melodica ricorrente nella musica che permette al regista di trasmettere una caratteristica chiara della storia in modo coinvolgente. Può segnalare un personaggio, un'ambientazione, un'emozione, una ripetizione di eventi o un tema. Pensate allo squalo che appare in *Jaws*, a tutte le scene dell'ingresso di Darth Vader, al tema di James Bond e così via.

Bibliografia

- Browne S.E. (2007), *High Definition Postproduction: Editing and Delivering HD Video*, Burlington (USA), Elsevier.
- Orpen V. (2019), *Montaggio cinematografico. L'arte dell'espressione*, New York, Columbia University Press.
- Poletti S. (2021), *Il manuale del videomaker*, Milano, Hoepli.
- Stoller B.M. (2009), *Filmmaking For Dummies*, 2a edizione, Hoboken (USA), Wiley Publishing, Inc.

5.

Organizzazione del lavoro

Le pagine seguenti contengono consigli su come concretizzare il progetto e collaborare con tutti i soggetti coinvolti nella fase di produzione e post-produzione del film.

La realizzazione di un film richiede un lavoro di squadra e una chiara divisione dei ruoli: ogni film ha bisogno di una troupe, perché una sola persona non può fare tutto.

5.1 Ruoli

La creazione di un film è un'operazione collettiva e richiede la collaborazione di molte persone. Ogni persona coinvolta nella creazione del film ha un ruolo specifico per garantire che tutte le operazioni (pre-produzione, produzione e post-produzione) si svolgano nel modo più fluido possibile e senza perdite di tempo.

DIRECTION

Director - Assistant Director - Scriptwriter

PHOTOGRAPHY

Director of Photography - Camera Operator - Gaffer

AUDIO

Sound Engineer

PRODUCTION

Producer - Script Supervisor

EDITING

editor

COSTUME DEPARTMENT and SET DECORATION

Set Decorator - Prop Master - Costume Designer

Oltre a queste posizioni principali, ci sono ovviamente molte altre persone e molti altri reparti coinvolti nella produzione cinematografica. Solo per citarne alcuni: il **location scout** (che cerca tutti i luoghi previsti dalla sceneggiatura e trova le location esterne in cui viene girato il film), il **direttore del casting** (che suggerisce gli attori adatti a ogni ruolo in base alla sceneggiatura), il **coordinatore della post-produzione** (che coordina le riprese del film e pianifica il montaggio degli elementi cinematografici e sonori), il **truccatore** (che sa come lavorare con le diverse tonalità della pelle e farle apparire nel modo desiderato, anche in condizioni di luce difficili).

5.1.1 Ruoli creativi e tecnici

Per essere più precisi, possiamo identificare due categorie di ruoli nel cinema, i ruoli creativi e i ruoli tecnici. È una distinzione utile, ma attenzione a non prenderla troppo sul serio: il cinema è sia un'arte che una tecnica, quindi anche i tecnici sono un po' artisti, e gli artisti devono essere un po' tecnici!

Ruoli creativi:

DIRETTORE

Come ha affermato Bryan M. Stoller (2009), "un regista deve essere un multi-talentuoso multi-tasking. Il regista è il capitano della nave, il leader del gruppo ed è responsabile di mettere insieme tutti gli elementi creativi".

Il regista è responsabile di tutto ciò che accade sul set ed è l'autore e il supervisore artistico del film. Il regista ha una moltitudine di compiti che svolge, affiancando molti altri ruoli di produzione:

- Insieme agli sceneggiatori, i registi contribuiscono a realizzare la sceneggiatura e a trasformarla in uno storyboard.
- Selezionano e dirigono gli attori.
- Insieme allo scenografo e al costumista, decidono il layout visivo del film.
- Insieme al direttore della fotografia, decidono le inquadrature.
- Insieme all'installatore, decidono l'installazione.

Il regista è responsabile della coerenza del film e della sua identità visiva e stilistica. Pertanto, deve avere una conoscenza tecnica approfondita delle tecniche di ripresa e una buona comprensione dei ruoli degli individui.

SCENARISTA

Si tratta di scrittori che praticano il mestiere di sceneggiatore. Per diventare uno sceneggiatore non è richiesta una formazione specifica, ma solo una buona capacità di narrazione e una buona padronanza del linguaggio e dell'immaginazione.

DIRETTORE DELLA FOTOGRAFIA, noto anche come **direttore della fotografia**

Sono responsabili dell'illuminazione del film e assistono il regista nell'impostazione delle telecamere e nell'immaginare il film dalla sceneggiatura allo schermo. Il direttore della fotografia è uno dei membri più importanti del team: durante la preparazione, effettua sopralluoghi e redige un elenco dei materiali tecnici necessari; durante le riprese, illumina la scena, imposta il set di luci e indica al direttore della fotografia i diaframmi da utilizzare; dopo il montaggio, esegue la correzione del colore.

Il direttore della fotografia è responsabile insieme al regista dell'aspetto e dello stile finale del film, quindi deve possedere competenze sia tecniche che estetiche.

MONTAGISTA

Il film trova la sua forma, il suo ritmo, il suo stile e spesso la sua struttura nel montaggio. I montatori hanno la responsabilità di garantire che ogni inquadratura fluisca senza soluzione di continuità nella successiva, così come i tempi e il ritmo del film. Il lavoro di un montatore è allo stesso tempo creativo, tecnico e collaborativo.

Il montatore aiuta il regista a raccontare la sua storia assemblando le riprese in un insieme coerente, aggiungendo transizioni, effetti sonori e musica.

I loro compiti comprendono:

- Combinare gli scatti in sequenze.
- Leggere i copioni per pianificare le inquadrature prima dell'inizio delle riprese.
- Se necessario, gira del materiale aggiuntivo sul set. Il montatore deve consultarsi con il regista, ma può anche interferire con le scelte fatte provando soluzioni alternative.
- Guardare le riprese del giorno delle riprese (*giornaliere*) (riprese effettuate il giorno precedente) per assicurarsi che il regista abbia ottenuto tutto ciò di cui aveva bisogno.

E, naturalmente, bisogna tenere conto **dell'ATTORE (o degli ATTORI)**!

Ruoli tecnici

PRODUTTORE

Il produttore è responsabile dello sviluppo del progetto (e talvolta della ricerca di finanziamenti). Il produttore è responsabile dell'"assegnazione dei ruoli", dell'assunzione della troupe e della collaborazione con il regista per l'ingaggio degli attori. Il produttore aiuta a "produrre" tutti gli elementi necessari alla produzione.

Tra i loro compiti:

- Individuazione dei luoghi e organizzazione di sopralluoghi.
- Eseguire il piano di lavoro e il programma di produzione (insieme all'assistente alla regia).
- Sono come "Mr Wolf" di *Pulp Fiction*: risolvono i problemi sul set!

ASSISTENTE ALLA REGIA

Fanno da intermediari tra il regista e la produzione e i vari reparti come il set, i costumi e il trucco. Hanno un ruolo di coordinamento e organizzazione. Tra i loro compiti possiamo annoverare:

- Provini per attori.
- Creazione di un piano di lavoro.
- Analizzare il piano di ripresa con il regista.
- Controllare che gli attori conoscano le loro battute ed esercitarsi con loro prima di girare le scene.
- È la persona di riferimento per tutti i chiarimenti e le informazioni.

SUPERVISORE DELLA SCENEGGIATURA

Il loro compito è quello di fare da guida durante il montaggio. Supervisionano la continuità del film, compresi i costumi, gli oggetti di scena, i set e le azioni degli attori durante una scena. In sostanza,

prendono appunti su ogni aspetto del film. Le note scritte dal supervisore della sceneggiatura durante le riprese di una scena vengono utilizzate per aiutare i montatori a modificare la scena. Tra i loro compiti ci sono:

- Salvare il contenuto di ogni scatto.
- Registrare i commenti e le valutazioni del regista, del direttore della fotografia e del tecnico del suono su ogni ripresa.
- Garantire la continuità e la coerenza del film.

OPERATORE DELLA TELECAMERA (o SMARTPHONE)

Il direttore della fotografia è responsabile dell'inquadratura sotto la supervisione del direttore della fotografia e del regista. Poiché il direttore della fotografia è responsabile dell'esecuzione pratica delle inquadrature sul set, deve possedere competenze sia tecniche che artistiche nella composizione dell'immagine. Deve avere la capacità di capire il tipo di movimento della macchina da presa in relazione all'azione, controllando l'immagine in tempo reale (il che richiede buoni riflessi).

GAFFER

Il maestro delle luci organizza l'illuminazione sul set secondo le indicazioni del direttore della fotografia per garantire che l'atmosfera e l'illuminazione di ogni scena funzionino efficacemente. Spesso il lighting master è anche un elettricista o ha esperienza e conoscenza del lavoro con l'elettricità e la tensione.

INGEGNERE DEL SUONO

Sono responsabili della registrazione del suono dei dialoghi e di tutti i suoni ambientali. Di solito seguono l'azione in cuffia e controllano la chiarezza della registrazione, cioè se i suoni sono chiari e comprensibili. Se si utilizzano microfoni direzionali, assicurarsi che siano vicini agli attori, senza entrare nell'inquadratura o causare ombre.

SCENOGRARO (e REGISTRATORE)

Lo scenografo ha il compito di "incorniciare" la storia scritta nella sceneggiatura, cioè di costruire l'ambiente giusto e di fornire l'arredamento adeguato intorno ai personaggi. Lo scenografo può anche essere un creatore di oggetti di scena. Sono pochi i film che non richiedono oggetti di scena, ed è lo scenografo che deve assicurarsi che siano tutti disponibili per l'uso sul set, che funzionino come dovrebbero e che rispondano alla visione del regista (o del direttore della fotografia).

COSTUMISTA

Il costumista si occupa dell'immagine degli attori creando o trovando i costumi per loro in base alla sceneggiatura e alle istruzioni del regista. Il costumista deve effettuare ricerche (la cui entità dipende dal genere del film, oltre che dalla concezione e dalla creazione dei costumi) per garantire che i costumi siano adeguati al film e non ne compromettano la coerenza.

5.1.2 Qualcosa di bello per tutti

Per decidere quale ruolo assumere o dividere (magari all'interno di una classe), considerate ciò che a voi e ai vostri colleghi piace di più fare. Se a qualcuno piace mettere insieme le cose e ha un'attitudine a risolvere i problemi, è probabile che sia un ottimo produttore. Se qualcuno riesce a immaginare le cose come dovrebbero essere e ama lavorare con le persone, potrebbe essere un buon regista. Se qualcuno

ama raccontare storie, è ispirato e prende idee da ogni dove, potrebbe essere in grado di scrivere sceneggiature.

5.2 Come creare un laboratorio di cinema.

Per ottimizzare il vostro lavoro, definite una tempistica e delle fasi per la creazione del film e sviluppate un calendario. Assicuratevi di avere abbastanza tempo per completare il film, dalla preparazione alla versione finale. Per questo motivo, considerate di pianificare un calendario di almeno due mesi (più o meno).

Settimana 1: Preparazione

- *Avvio della scrittura e della stesura della sceneggiatura* → Sceneggiatore/i, produttore.

Discutete l'idea con la classe, fate un brainstorming e, una volta deciso di cosa volete scrivere, iniziate a scrivere la vostra storia e a trasformarla in una sceneggiatura (vedi Capitolo 2).

Per mettere insieme tutte le trame, è necessario scrivere una scaletta della sceneggiatura. Questa dovrebbe includere i fatti principali che accadranno, le situazioni e il modo in cui ogni personaggio si evolverà in ogni scena. Inoltre, bisogna creare degli schizzi dei personaggi per ciascuno di essi, in modo da avere un profilo chiaro di ognuno di essi e dei loro identificatori. Questo vi aiuterà a mantenere la coerenza nel corso del film.

- *Verifica e miglioramento dello script* → Director

Discutere il design delle scene con gli sceneggiatori e assicurarsi che la storia venga raccontata "visivamente". Iniziare a informare i membri della troupe sui loro incarichi e pianificare le riprese.

Seconda settimana: Pre-produzione I

- *Ripensare e riscrivere la sceneggiatura* → Scrittore, regista e direttore della fotografia.

Una volta ottenuta una bozza di sceneggiatura, fatela circolare tra tutte le persone coinvolte nella realizzazione del film e raccogliete i commenti, valutando quali suggerimenti considerare e incorporare nella versione finale della sceneggiatura.

- *Iniziate a coinvolgere la troupe e posizionatela su* → Regista, aiuto regista, attori, troupe tecnica, produttore.

Il regista organizza delle audizioni e seleziona gli attori per i ruoli. Poco dopo, gli attori selezionati partecipano a una "lettura a tavolino", durante la quale gli attori assumono ogni personaggio e leggono ad alta voce il copione e le loro battute. Questo aiuta il regista, gli sceneggiatori e gli attori a immaginare il risultato finale, a conoscere i personaggi e a creare una tensione emotiva tra gli attori.



Tavola di lettura di *Game of Thrones*, stagione 1.

- *Iniziare a pensare alla fotografia* → Direttore della fotografia e montatore

Il direttore della fotografia inizia a pensare alle possibili location e al posizionamento delle luci, mentre il montatore e il regista iniziano a considerare le possibili inquadrature e i movimenti di macchina che saranno utili in fase di montaggio.

Terza e quarta settimana: Pre-produzione II

- *Preparativi concreti* → Regista, assistente alla regia, direttore della fotografia, montatore, produttore, attori, troupe tecnica.

Il regista lavora sullo storyboard con il direttore della fotografia e il montatore per progettare le scene e visualizzarle. Inoltre, esegue una lettura del copione con gli attori, che continuano a lavorare sui loro personaggi e a memorizzare gli argomenti. Una volta che la sceneggiatura è stata finalizzata e fatta circolare, prima delle riprese si devono fare diverse prove con gli attori, discutendo la "storia" di ogni scena e rivelando le motivazioni di ogni personaggio.

Scenografi, costumisti, truccatori e altri operatori tecnici iniziano a organizzare e preparare il loro materiale.

Prima dell'inizio della produzione, fate una riunione finale con tutto il cast e la troupe per discutere tutti i dettagli. Tutti sono ai loro posti e sono stati informati sui loro compiti?

Quinta e sesta settimana: produzione

- *Preparazione di un set cinematografico, organizzazione ed esecuzione delle riprese* → Regista, assistente alla regia, direttore della fotografia
Personale tecnico, supervisore della continuità delle riprese, produttore, attori.

Il regista lavora a stretto contatto con il direttore della fotografia, controllando le inquadrature per ogni scena in base allo storyboard. Il regista e il direttore della fotografia posizionano gli oggetti di scena necessari e iniziano le riprese.

Una volta che gli attori sono ai loro posti e la macchina da presa è pronta, il regista grida "Camera!" e fa sapere al cameraman che è ora di iniziare a girare.

Il regista dice poi "Azione!", che è il segnale per gli attori di iniziare.

Durante le riprese, osservate attentamente ciò che accade e cercate di immaginare il risultato finale. Chiedetevi: la scena funziona? È come era stata pianificata? Gli attori stanno bene o avrebbero dovuto/potuto fare meglio? Se non siete sicuri di una scena, girate una nuova ripresa: potrete scegliere quella che preferite in fase di montaggio. Girate tutte le riprese necessarie, ma ricordate che il tempo a disposizione è limitato (e non abusate della tolleranza degli attori e della troupe!).

Quando una scena è finita e soddisfacente, si aspetta qualche secondo e si lascia che la telecamera continui e poi il regista grida "Taglia!". Solo a questo punto le persone si sentono libere di parlare tra loro e di muoversi sul set.

Settima e ottava settimana: editing e post-produzione

- *Montaggio delle riprese* → Direttore della fotografia, direttore della fotografia, montatore

Il montaggio del filmato e la combinazione di tutte le scene richiederanno molto tempo e impegno. Una volta raccolte tutte le inquadrature, è necessario organizzarle creando un elenco di tutte le inquadrature grezze con il corrispondente numero di posto in cui appaiono. Ricordate di etichettare l'elenco con tutte le informazioni e i commenti necessari per il riconoscimento. Questo vi aiuterà a decidere se utilizzare o meno la ripresa.

Durante queste settimane, il regista e il montatore completano il montaggio del film, selezionano e aggiungono musica e altri effetti sonori e correggono la fotografia (correzione del colore). Poi, quando il film è pronto, ha luogo la proiezione.

When	What	Who
week 1	Preparation	Director, Screenwriter(s), Producer
week 2	Pre-production I	Screenwriter(s), Director, Assistant Director, Producer, Cinematographer, Editor, Actors, Technical Crew
week 3-4	Pre-production II	Director, Assistant Director, Producer, Cinematographer, Editor, Actors, Technical Crew
week 5-6	Production	Director, Assistant Director, Producer, Cinematographer, Script Supervisor, Technical Crew, Actors
week 7-8	Editing and Post- production	Director, Cinematographer, Editor

Bibliografia

Burstyn L., Cunningham P., Jordan H. (2004), *Making Movies: A Guide for Young Filmmakers*, The Film Foundation.

Stoller, B. M. (2009), *Filmmaking For Dummies 2nd Edition*, Hoboken, USA, Wiley Publishing, Inc.



Il sostegno della Commissione europea alla realizzazione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni in essa contenute.

