

CENTRO STUDI CINEMATOGRAFICI

Via Napo Torriani, 19 - MILANO

---

APPUNTI PER NOZIONI

DI TECNICA CINEMATOGRAFICA

---

ORGANIGRAMMA DI UN FILM

- PRODUTTORE Responsabile del film da un punto di vista economico (finanzia il film)
- REGISTA Vero responsabile dell'opera lavora sempre in contatto con SOGGETTISTA,  
DIRETTORE DI FOTOGRAFIA e OPERATORE
- ATTORI
- ARCHITETTO-SCENOGRFO E' la persona o persone che costruiscono (manualmente) le scene su indicazione dello scenografo
- COSTUMISTA Colui che disegna i costumi e ne cura l'esecuzione
- MONTATORE E' colui che monta il film e lavora in stretta collaborazione col regista (Non monta la colonna sonora)
- MUSICHE COMPOSTE E ADATTATE DA il direttore d'orchestra
- EDIZIONE E REGISTRAZIONI MUSICALI DELLA casa che divulga i dischi con incisa la colonna musicale del film
- DIRETTORE DI FOTOGRAFIA E' quella persona che lavora insieme al regista dietro alla macchina da presa. Molte volte e' lui stesso l'operatore e perciò è lui che gira la scena
- DIRETTORE DI PRODUZIONE E' colui che insieme al regista stende sin dal primo giorno il piano di lavorazione del film, ora per ora, sequenza per sequenza.
- ISPETTORE DI PRODUZIONE Esegue gli ordini del direttore di produzione per quanto riguarda le funzioni amministrative,
- SEGRETARIA DI PRODUZIONE E' la persona che si preoccupa di far trovare sul posto per una ripresa mezzi e persone che fabbisognano per quella scena. Il suo lavoro è molto delicato per quanto riguarda le scene in esterno
- ISPETTORE AMMINISTRATIVO E' una specie di controllore. Il suo lavoro consiste nell'effettuare giornalmente un rendiconto sulle spese reali delle scene girate da sottoporre poi al produttore
- CASSIERE E' quella persona che ha l'incarico di pagare giornalmente le comparse, controfigure eccetera. Rifornisce inoltre di un fondo spese l'ispettore di produzione
- SEGRETARIA DI EDIZIONE E' incaricata di prendere nota di tutto quanto avviene durante la ripresa per facilitare il lavoro di montaggio del film. Suo compito specifico è quello di tenere un dettagliato diario di lavorazione ove siano annotati i dati delle scene, delle posizioni degli attori durante la recitazione, dei costumi o vestiti indossati e della disposizione degli oggetti, del punto in cui l'azione ha inizio o termina in ciascuna inquadratura
- ASSISTENTE AL MONTAGGIO Aiuta semplicemente il montatore nelle mansioni manuali
- AIUTO REGISTA Si consulta col regista e gli propone le sue idee
- ASSISTENTE ALLA REGIA Ha una funzione di aiuto puramente manuale
- OPERATORI ALLE MACCHINE Hanno una funzione puramente tecnica per la messa a punto delle macchine stesse
- AIUTO ARCHITETTO Ha una funzione puramente manuale
- AIUTO COSTUMISTA " " " " "
- AIUTO OPERATORI " " " " "
- FOTOGRAFO DI SCENA Il suo lavoro consiste nel fotografare a fine scena col permesso del regista gli attori nelle posizioni da lui volute; tutto questo come documentazione da dare alle riviste
- FONICO Responsabile della bontà dell'incisione sonora, tecnico che regola il volume la tonalità e la qualità dei suoni che vengono registrati sulla colonna sonora
- MICROFONISTA E' la persona che ha l'incarico di far funzionare perfettamente tutti i microfoni di scena
- CAPOSQUADRA MACCHINISTI E' la persona che dipende direttamente dall'operatore di presa; è addetto al trasporto della macchina da presa e dei suoi accessori

- CAPOSQUADRA ELETTRICISTI Dipende direttamente dall'operatore di presa; se persona abile e di lunga esperienza, può anche preparare, con i suoi elettricisti, l'illuminazione della scena lasciando all'operatore il solo compito di curare gli effetti luminosi speciali
- ESPERTO DELLA FAUNA
- MAESTRO D'ARMI Il suo lavoro consiste nell'insegnare agli attori l'uso delle armi, nel caso la scena fosse di cappa e spada
- TRUCCATORE Il suo lavoro consiste nell'applicazione di sostanze vagamente colorate sul viso e sulle parti del corpo non coperte allo scopo di rendere la pelle di tinta omogenea
- PARRUCCHIERE
- ACCONCIATURE La casa che fornisce le parrucche
- SANTORIA La casa che fornisce i vestiti
- PIANTE E FIORI La casa che li fornisce
- ATTREZZERIA Quel gruppo di persone che ha l'incarico di trovare tutto il materiale necessario di tipo scenico per la ripresa
- CALZATURE La casa che li fornisce
- COLLEZIONE ANIMALI IN GENERE La persona che li fornisce generalmente addomesticati
- NEGATIVI La casa che li fornisce
- SVILUPPO E STAMPA La casa che li sviluppa e stampa
- TEATRI DI POSA
- REGISTRAZIONE SONORA
- DOPPIAGGIO Le persone che doppiano le voci degli attori
- MIXAGE La persona che ha il delicato compito di sincronizzare e di montare la colonna sonora con le immagini

RIPARTIZIONE PERCENTUALE DELLE SPESE PER LA PRODUZIONE DI UN FILM MEDIO	
SOGGETTO, SCENEGGIATURA E SPESE ATTINENTI	3,5%
DIREZIONE DI PRODUZIONE	3%
REGIA E ASSISTENTI	9%
OPERATORI E ASSISTENTI	3%
MONTATORI E SEGRETARI DI EDIZIONE	1%
SARTE PARRUCCHIERI E TRUCCATORI	1%
ATTORI PRINCIPALI	22%
ATTORI SECONDARI	5%
DOPPIATORI	3%
COSTUMISTA, ARCHITETTO E ARREDATTORI	2%
COSTRUZIONI IN STABILIMENTO ED INTERNI ACQUISTO E NOLEGGIO MATERIALE SCENOGRAFICO	10,5%
NOLEGGIO TEATRI, MACCHINE E ATTREZZI	6%
SALE MONTAGGIO SINCRONIZZAZIONE DOPPIAGGIO	2%
PELLICOLA SVILUPPO E STAMPA	7%
ESTERNI	7%
MUSICA	1,5%
ASSICURAZIONI	4%
VARIE	4%
CENSURA CONTRIBUTI SINDACALI E SPESE GENERALI	4,5%

REALIZZAZIONE E STRUTTURA DEL FILM

INQUADRATURA	CAMPI PIANI ANGOLAZIONI
CAMPI	CAMPO LUNGHISSIMO C.L.L. CAMPO LUNGO C.L. CAMPO MEDIO C.M. CAMPO TOTALE C.T.
PIANI	FIGURA INTERA F.I. PIANO AMERICANO P.A. PIANO MEDIO P.M. MEZZA FIGURA M.F. PRIMO PIANO P.P. PRIMISSIMO PIANO P.P.P. PARTICOLARE (DETTAGLIO) PART. O DETT.
ANGOLAZIONI	NORMALE OBLIQUA DALL'ALTO " DAL BASSO VERTICALE A PIOMBO " " SUPINA ORIZZONTALE
SCENA	MOVIMENTI DI MACCHINA ZOOMATA CAMPO CONTROCAMPO E PROFONDITA' DI CAMPO
MOVIMENTI DI MACCHINA	PANORAMICA ORIZZONTALE VERSO DESTRA " " " SINISTRA VERTICALE VERSO L'ALTO " " " IL BASSO OBLIQUA VERSO DESTRA IN ALTO " " " IN BASSO " " " SINISTRA IN ALTO " " " IN BASSO CARRELLO AVANTI INDIETRO IN FERROVIA A DESTRA IN FERROVIA A SINISTRA IN ASCENSORE VERSO L'ALTO " " " IL BASSO AEREO CARRELLO E PANORAMICA COMBINATI

ZOOMATA: A differenza della Carrellata che consiste nello spostamento della macchina da presa che si avvicina o si allontana dal soggetto inquadrato mantenendo invariato l'angolo ottico Questo particolare distingue la carrellata dalla

zoomata nella quale l'oggetto ripreso viene avvicinato oppure allontanato dalla macchina da presa attraverso la semplice modificazione dell'angolo di ripresa

**CAMPO E CONTROCAMPO:** Il controcampo altro tipo di passaggio da un'inquadratura alla successiva nella stessa scena da diversi punti di vista e con evidenti relazioni d'angolazione. Considerando la retta ideale determinata dall'asse ottico, si ottiene un controcampo perfetto allorché la macchina da presa, per effettuare la ripresa del quadro successivo, va a situarsi al di là del soggetto ad una distanza da esso eguale a quella precedente, con l'asse ottico situato sulla retta ideale prima tracciata riprendendo dalla parte opposta il proseguimento dell'azione

**PROFONDITA' DI CAMPO:** La profondità di campo in un'immagine è il rapporto esistente fra i diversi piani su cui si trovano gli oggetti presenti nell'immagine stessa

**SEQUENZA:** È un susseguirsi di fotogrammi che svolgono e concludono un discorso (ovviamente per discorso intendo un discorso cinematografico)

**OBIETTIVI:** Grandangolare (al di sotto dei 40 mm di distanza focale)  
Normale (dai 40 ai 60 mm di distanza focale)  
Lungo fuoco o Teleobiettivi (oltre i 60 mm di distanza focale)

**DIAPHRAGMA:** Il diaframma è uno schermo sottile generalmente metallico che si interpone sul percorso dei raggi luminosi che raggiungono l'emulsione sensibile. Prende nome di diaframma di campo o diaframma esterno allorché ha lo scopo di limitare il soggetto visto dall'obiettivo e in tal caso si trova anteriormente e distante da esso

**LUCE:** Spot, diffusore,  $7\frac{1}{2}$ , cono o concentratore di luce, shi pan, padellone, sone, chiocciola. Da varie condizioni d'illuminazione dipendono le qualità "fotografiche" della inquadratura (Ghiarini)

**ILLUMINAZIONE:**

- Di fronte: La luce colpisce l'oggetto o la persona prevalentemente nella stessa direzione e nello stesso senso della ripresa.
- Di taglio: da destra, da sinistra.
- In controluce: La luce colpisce prevalentemente l'oggetto o la persona nella stessa direzione della ripresa ma in senso opposto
- Dall'alto: Effetto di trattamento convenzionale della plastica degli oggetti e delle persone
- Dal basso: Esaltazione forzata della plastica dagli oggetti e delle persone
- Filtrata: Per effetti speciali.  
Come effetto generale l'illuminazione di fronte appiattisce sul fondo l'oggetto o la persona illuminata; quella in controluce al contrario, allontana e stacca dallo sfondo l'oggetto o la persona. La luce di taglio mette in risalto la natura plastica delle superfici.
- Diffusa: Proiettando la luce sul soffitto porta ad un tenue contrasto la plastica degli oggetti e persone

**EFFETTI SPECIALI:** Modellino  
Miniatura  
Day  
Shuftan  
Dunning  
Trasparente  
Matte shot  
Glass shot

Tavelling matte shot  
Simplifilm  
Effetti speciali ottenuti con il mezzo della truca  
Quadro fisso  
Sovrimpressione  
Moltiplicazione delle immagini  
Esposizione multipla  
Sdoppiamento delle immagini  
Deformazione

- Effetto vento:** Si ottiene con l'uso di ventilatori. Oltre ai normali apparecchi come eliche di aerei e loro motore per uragani realizzati artificialmente
- Effetto pioggia:** La pioggia reale non é mai eccessivamente fotogenica. Buonissimi effetti si ottengono con tubi metallici perforati dove l'acqua scorre a pressione. Facendo cadere l'acqua a pochi cm dallo obiettivo.
- Effetto lampi:** Per simulare i lampi si ricorre ad un semplice artificio, si porta a contatto intermittente due carboni per arco collegati ad un adatta sorgente di energia. Tutto questo in un ambiente buio.
- Effetto neve:** Si ottiene usando bambagia, gesso, acido borico o altro materiale del genere
- Effetto nebbia:** Si ottiene con macchine semplici o semplicemente immergendo in acqua del ghiaccio solido (neve carbonica anidride carbonica solida)
- Nuvole e paesaggi artificiali:** Generalmente le nuvole vengono dipinte su fondali; perciò il disegnatore di paesaggi deve cercare che questi risultino veri al massimo
- Figure irreali e mostri:** Se si tratta di raffigurazione di grandezza naturale si ricorre al truccaggio di un attore (Nel caso di raffigurazioni vedi quanto detto nella voce SHUFTAN)
- MODELLINO:** Complesso scenografico costruito in proporzione ridotte usato per ottenere la illusoria visione di ambienti più vasti. Si tratta di un elemento trucco cinematografico usato allorché nell'inquadratura non compaia figura umana in tal modo la mancanza di riferimento con un elemento di grandezza nota porta lo spettatore a dare all'immagine proiettata le dimensioni reali. I modellini possono raffigurare anche panorami, costruzioni, paesaggi, visioni di città, case, montagne, ferrovie aerei ecc. ecc.
- Col trucco del modellino si possono attuare azioni reali come raccapriccianti disastri automobilistici, ferroviari ecc. ecc.
- MINIATURA:** Consiste nel collocare vicino alle macchine da presa un modellino rappresentante la parte superiore di una scena di solito a carattere architettonico o monumentale. Inquadrando nella parte bassa del fotogramma la scena reale nella quale si muovono gli attori, e nella parte alta del modellino si avrà la visione unitaria di un grande complesso scenografico. Naturalmente è essenziale che i raccordi delle linee architettoniche del modellino e della scena reale siano perfetti dal punto di vista dell'obiettivo e che l'illuminazione delle due parti sia uniforme ed equilibrata.
- DAY:** Trucco ideato da Day, simile alla miniatura dalla quale differisce per il fatto che la parte superiore della scena anziché essere costruita in modellino è diseginata su una lastra di vetro che viene interposta tra la scena e la macchina da presa. La parte disegnata è sfumata verso il basso per permettere un perfetto attacco visivo con la scena realmente costruita. Questo tipo di trucco fu usato per la ricostruzione della chiesa nel film "Notre Dame de Paris" con LON CHANEY
- SHUFTAN:** Trucco ideato dall'operatore Eugen Shuftan (Breslan 21 luglio 1893 vivente). Questo procedimento studiato nel 1923 ed applicato per la prima volta nel film Metropolis (U S A 1926) consiste nel riprendere e fondere sullo stesso fotogramma una scena diretta e una scena laterale riflessa da uno specchio parzialmente argentato inclinato rispetto all'asse ottico. Si possono così ottenere sullo stesso

fotogramma immagini notevolmente diverse per grandezze e per movimenti da quelli reali. Viene adoperato quando si vogliono far vedere esseri giganteschi tra uomini reali (Polifemo nel film *Ulisse*) oppure figure molto più piccole di quelle reali come ad esempio il film (*La bambola del diavolo*) o infine quando una scena reale deve apparire in un scenografia eccezionale.

**DUNNING:** Complesso tipo di trucco generale ma non di semplice realizzazione. Permette con il trasparente di riprendere sullo stesso fotogramma un scena reale unitamente ad un'altra scena ripresa in ambiente ed in epoche diverse. Dapprima si gira la scena di fondo, di cui si stampa una copia virata in giallo-arancione. Poi si gira la seconda scena illuminandola in giallo-arancione su sfondo bianco illuminato con luce bleu. Nella macchina da presa durante la seconda ripresa si fa scorrere il positivo virato davanti contemporaneamente al negativo da impressionare. In tal modo la luce bleu dello sfondo impressionerà la pellicola vergine secondo le immagini del positivo salvo nei punti coperti dagli attori che agiscono nella scena reale, entro la cui sagoma si impressionerà la loro immagine che per essere illuminata in giallo-arancione attraverserà liberamente il positivo virato. L'effetto totale ottenuto è come se le due scene fossero state riprese nello stesso momento e luogo.

**TRASPARENTE:** Particolare trucco che consente di far svolgere un scena sullo sfondo di un paesaggio diverso dal reale proiettato su uno schermo traslucido lo schema di una ripresa. Col trasparente si realizza allineando sull'asse ottico della macchina da presa la scena, lo schermo e dietro di questi il proiettore. Il trasparente si usa soprattutto quando il panorama di fondo deve risultare in movimento; condizione tecnica per il buon risultato della ripresa è l'esistenza di un perfetto sincronismo tra la fase di otturazione della macchina da presa e quella del proiettore.

**GLASS SHOT:** Effetto speciale di trucco cinematografico, variante della miniatura e del Day. La parte alta della scena è dipinta su un cristallo che viene opportunamente sistemato tra la scena costruita e la macchina da presa. Ha il vantaggio di permettere movimenti di macchina in senso orizzontale. L'uso di una speciale testa panoramica in cui l'asse di rotazione coincide col punto nodale principale dell'obiettivo.

**MATTE SHOT:** Effetto speciale ideato in America per far vedere nella zona alta del fotogramma ove non si fanno agire gli attori, paesaggi completamente diversi e generalmente più efficaci di quelli ripresi direttamente.

Con questo sistema la macchina da presa si trasforma praticamente in una stampatrice mediante l'uso di un doppio magazzino (chassis).

La copia positiva della scena reale viene fatta passare nella macchina da presa davanti al negativo da impressionare, la scena ripresa è una superficie bianca che, nella parte e secondo la sagoma che si vuole sostituire viene dipinta in nero.

In corrispondenza della sagoma bianca il negativo si impressiona con l'immagine del positivo, restando inalterato laddove riprende la sagoma nera.

In un secondo tempo questo negativo viene ripassato in macchina da presa da solo e si riprende la stessa superficie di prima, la quale ora sarà nera dove prima era bianca e avrà la zona precedentemente dipinta in nero col disegno che si vuol vedere in alto alla scena reale.

Il Matte non è altro che un procedimento di doppia o multipla esposizione del negativo.

**QUADRO FISSO:** Un'inquadratura si dice fissa dal punto di vista dell'azione in essa contenuta allorchè il soggetto vi appare senza movimento. L'effetto del quadro fisso, da non confondere con l'inquadratura di macchina da presa immobile né con l'inquadratura che contiene un soggetto immobile. Consiste essenzialmente nell'ottenere una successione di fotogrammi tutti ricavati da un unico fotogramma negativo. Il risultato non è dissimile da quello che si otterrebbe riprendendo cinematograficamente una fotografia, con la differenza che il fotogramma da stampare sempre uguale ( e

che funziona perciò da fotografia) può essere scelto tra quelli che costituiscono un'inquadratura: in tal modo in proiezione, durante lo svolgersi normale di un'azione, si può ottenere l'istantanea immobilità (e mancanza di vita) dei personaggi e di tutta la scena. Molti registi si servono dell'effetto del quadro fisso in funzione estetica e narrativa.

**SOVRIMPRESSIONE:** Stampa contemporanea di due o più negativi sullo stesso fotogramma.

Rientra nella categoria dei trucchi cinematografici in quanto le immagini sovrimpresse si compenetrano e le figure perdono corpo appearing trasparenti e diafane e dando efficacia a scene di fantasmi e apparizioni strane. Questo procedimento fu usato con effetti fantasmagorici nel film svedese "Il carretto fantasma" (1920).

**EFFETTO DI MOLTIPLICAZIONI DELLE IMMAGINI:** Permette di vedere le immagini ripetute più volte nel quadro. E' ottenuto antepo- nendo un prisma a facce multiple all'obbiettivo di presa o all'obbiettivo di truca.

**ESPOSIZIONE MULTIPLA:** Operazione che consiste nell'esporre diverse zone del fotogramma positivo a zone parziali di diversi fotogrammi negativi, in modo da ottenere contemporaneamente sullo schermo diverse immagini secondo i vari settori. L'effetto è ottenuto impressionando le varie zone con l'uso di mascherini che occultano le parti che non interessano. L'esposizione può essere parziale, nel qual caso viene impressionata solo una parte del fotogramma, e complementare quando le superfici delle varie esposizioni coprono l'intero fotogramma utile.

**SDOPPIAMENTO DI PERSONAGGI:** Consiste nel far compiere allo stesso attore un doppio ruolo artistico, sullo stesso fotogramma (interpretazione di due diversi personaggi contemporaneamente). Si ottiene con una doppia impressione della pellicola e con l'uso di adatti mascherini.

**EFFETTO DI DEFORMAZIONE:** E' ottenuto in ripresa o in truca con l'uso di specchi concavi o convessi che danno del soggetto immagini allungate o allargate o comunque goffe e irreali.

Fu realizzato nel 1913 da Anton Giulio Bragaglia nelle sue impressioni fotodinamiche e fu utilizzato nel 1921 dal regista Marcel L'Herbier nel film "Eldorado".

In genere questo effetto ha solo valore formale e non ha significato cinematografico.

**LA TRUCA O TRUCA:** E' una particolare macchina la quale, a differenza delle normali stampatrici permette di stampare un positivo attraverso un sistema ottico. Sostanzialmente la truca è una stampatrice ottica, parlando nel linguaggio fotografico, mentre la normale stampatrice può essere considerata come un bromografo, la stampatrice ottica è simile ad un ingranditore.

**RIPRESA OGGETTIVA E SOGGETTIVA O ANGOLAZIONE OGGETTIVA O SOGGETTIVA:**

**OGGETTIVA:** Si chiama oggettiva quando le persone estranee alla vicenda vedono l'oggetto o la persona (meglio la situazione) con gli "occhi" stessi della macchina da presa. Le oggettive si dividono in reali e irreali.

Reali quelle viste da punti accessibili all'occhio umano; irreali quelle viste da punti inaccessibili (Es.: inquadratura attraverso una spalliera metallica di un letto che una diversa inquadratura mostri visibilmente appoggiata alla parete).

**SOGGETTIVA:** Inquadratura vista da un personaggio della vicenda prende il nome di "soggettiva".

**ACCELERAZIONE E DECELERAZIONE:**

**ACCELERAZIONE:** Particolare effetto cinematografico che determina sullo schermo immagini animate da movimenti più rapidi di quelli del soggetto. Gli effetti di accelerazione sono resi possibili dalle particolari caratteristiche del cinema, la cui tecnica è la sola capace di analizzare e di sintetizzare il campo reale. Un'azione dura sullo schermo l'intervallo di tempo reale se

la velocità di scorrimento del film in proiezione è eguale a quella di ripresa. Per ottenere l'effetto di accelerazione si può operare in modi diversi: lasciando invariata la catena di ripresa ed accelerando quella di proiezione o viceversa, per ottenere effetti più rilevanti, usando tutte e due le possibilità contemporaneamente e cioè rallentando la ripresa ed accelerando la proiezione.

Il rallentamento della ripresa può scendere in casi particolari a valori assai bassi. Si sono studiati così fenomeni in altro modo difficilmente percettibili quali, ad esempio, la germinazione di piante.

Riporto i coefficienti di accelerazione delle riprese riferiti a 24 fot./sec. modulo normale di ripresa.

<u>Velocità di ripresa</u>	<u>Coefficienti di acceleraz. in proiezione</u>
24 fot/sec	1 (velocità reale)
16 "	1,5
8 "	3
1 "	24
30 "	48
1 "	1440
30 fot/h	2880
1 "	86400
1 fot/giorno	2.073.600

**DECELERAZIONE:** Particolare effetto cinematografico che determina sullo schermo immagini animate da movimenti più lenti di quelli del soggetto. Si ottiene accelerando la cadenza di ripresa. L'accelerazione della ripresa può essere spinta sino a valori molto alti tali da raggiungere in talune apparecchiature la cadenza di oltre un milione di fot/sec. Questa tecnica viene usata per vedere fenomeni estremamente rapidi che in condizioni normali non possono essere visti (un proiettile che rompe un vetro, una goccia di latte che cade in una tazza, ecc.)

riporto i coefficienti di rallentamento delle riprese

<u>Velocità di ripresa</u>	<u>Coefficienti di rallentamento</u>
24 fot/sec	1 (velocità reale)
48 "	2
90 "	4
500 "	20,8
10.000 "	208,3
100.000 "	416,6
1.000.000 "	4166
	41666

**MONTAGGIO:** La coupe franche: sostituzione immediata di un'immagine con un'altra

Chiusura per dissolvenza: l'immagine si allontana a poco a poco fino al buio totale

Apertura per dissolvenza: partendo dal nero totale, l'immagine appare progressivamente.

Dissolvenza incrociata: l'immagine scompare a poco a poco mentre appare la seguente in sovrimpressioni.

Le filage: la camera lascia il soggetto con una panoramica veloce, poi va ad inquadrare subito la scena seguente (cioè che dà un risultato comparabile al bougé in fotografia).

Fondue: la dissolvenza semplice, come lo stacco, ha un proprio valore estetico perchè influisce sul ritmo di montaggio. L'impiego di molte dissolvenze rende il ritmo lento e distrae l'attenzione dello spettatore. Come funzione espressiva una dissolvenza di chiusura indica il passaggio di tempo e di luogo.

Il flou: il flou può creare effetti artistici dando all'immagine morbidezza di contorni. L'effetto di irrealtà che ne deriva può creare una cer-

ta suggestione ambientale: in taluni casi il flou può dare maggior realismo velando alla vista scene di scarsa autenticità

Flash back: Nel montaggio flash back la storia ci è presentata come passata, tutta o in parte, si ritorna indietro per conoscerne l'inizio o qualche avvenimento in precedenza.

Parallelo: Nel montaggio parallelo la storia si svolge in luoghi diversi; si passa dall'uno all'altro per conoscere contemporaneamente ciò che avviene nei due luoghi distinti.

Per elisse: Nel montaggio per elisse ci viene mostrata la prima inquadratura di una scena, poi direttamente l'ultima. È la nostra immaginazione che ricostruisce la scena interna mancante.

Discontinuo: - per stacco  
- per dissolvenza  
- per mascherino  
- per doppio diaframma in chiusura ed apertura

PER STACCO: Lo stacco è l'istantanea trasformazione di un pezzo nel successivo

PER DISSOLVENZA: Vedi quanto precedentemente detto

PER MASCHERINO: Può assumere le più svariate forme (a ventaglio, a ruota, a tendina, ecc.) Il passaggio di mascherino viene invece usato per tradurre sullo schermo le più bizzarre analogie visive. Un mascherino molto usato sulle macchine da ripresa è quello con effetto binocolo, serratura, ecc.

PER DOPPIO DIAFRAMMA IN CHIUSURA ED APERTURA: scene o sequenze complete iniziano spesso con un diaframma in apertura e finiscono con un diaframma in chiusura. Un tale passaggio costituisce narrazione cinematografica una pausa, una cesura che sottolinea nella maniera più semplice ed evidente una variazione di argomenti di tempo e di luogo. Ma si usa passare per stacco anche da una scena all'altra se nella presentazione di questi due momenti dell'azione si vuol sottintendere una contemporaneità o un parallelismo.

SUONO: - sincronismo  
- asincronismo

SINCRONISMO: Oggettivo (cioè sincronismo sincronico - diretto  
- indiretto)

Soggettivo( " " asincronico -diretto  
-indiretto)

Oggettivo: Si ha un sincronismo oggettivo quando un suono è richiesto da un elemento (es. si vede un campanello e se ne intende il suono).  
Si ha un sincronismo oggettivo diretto quando la fonte sonora è in campo.  
Si ha sincronismo oggettivo indiretto quando la fonte sonora è fuori campo.

Soggettivo: Si ha sincronismo soggettivo quando un suono è giustificato da un elemento dell'immagine che materialmente non può essere visibile nell'immagine stessa (es. vedo un soldato al fronte che ricorda la ninna-nanna materna e odo quella ninna-nanna).  
Anche il sincronismo soggettivo può essere diretto o indiretto a seconda che l'elemento richiamante il suono sia in campo o fuori campo.

ASINCRONISMO: L'asincronismo invece si ha quando la presenza di un sonoro è richiamata da qualcosa che non è visivo né direttamente (in campo) né indirettamente (fuori campo). L'elemento dunque che "richiama" quel sonoro non è un elemento dell'immagine né materialmente presente (sincronismo oggettivo) né materialmente passibile ad essere presente (sincronismo soggettivo). L'asincronismo può essere oggettivo (asincronismo sincronico) oppure sog-

gettivo (asincronismo asincronico)

Si ha asincronismo oggettivo quando il sonoro è richiamato (si noti "richiamato" non "richiesto" come nel sincronismo) da un'azione presente sullo schermo, ma non è materialmente richiamato da nessun elemento di essa (es. vedo il soldato al fronte, egli non sta pensando alla ninna-nanna, ma io la sento egualmente: è un richiamo a scene precedenti)

L'asincronismo oggettivo può essere a sua volta indiretto, quando l'azione che richiama la musica è visiva, oppure diretto, quando l'azione che richiama è sonora

Si ha asincronismo soggettivo quando il sonoro non è richiamato né direttamente né indirettamente dall'azione dello schermo, però è possibile mettere in rapporto tale azione (visiva o sonora) con quel sonoro. Rapporto evidentemente che viene stabilito dall'autore, il quale si serve di quell'azione per esprimere determinati significati

Anche l'asincronismo può essere diretto o indiretto secondo che l'azione in rapporto con quel sonoro è sonora-visiva.

Il rapporto dell'azione col sonoro asincronico può essere per analogia o per contrasto. E' per analogia quando l'azione e il sonoro hanno in comune un elemento analogo (es. vedo un'azione di SS e sento un coro di voci bianche)

**LA MUSICA NEL FILM:** il sonoro cinematografico comprende tre categorie di suoni: parlato, rumori di scena (tra i quali ci può essere anche la musica) e musica di fondo. Rivolgiamo ora la nostra attenzione solo alla musica sia essa di scena o di fondo. La musica può avere nel film una funzione narrativa e una funzione di commento. Pertanto la presenza della musica, anche quella di fondo può essere giustificata nel cinema, potendo essa divenire un mezzo espressivo.

Prendiamo un esempio: un uomo sale le scale. Con quale stato d'animo sta salendo? che cosa va a fare? L'immagine visiva non riesce a dircelo. Sarà ora compito della musica farci capire cosa succederà adesso. L'uomo è agitato? Deve incontrare qualche persona? Sta per essere ucciso?

**MIXAGE:** Montaggio della colonna sonora. Musica, parlato, rumori.

**PROIEZIONI:** - normale

- panoramica

- scope

- vistavision

- panavision

- supercinemascope

- panavision special

- technirama

- supertechnirama 70

-cinerama

- circorama

- 70 mm

**COLORE:** Parlare del colore è una cosa assai difficile anche con persone che sappiano di tecnologia, meccanica e fisica del colore. Mi limiterò perciò a parlarvi delle pellicole usate e dei primi film a colori.

Il bipack è un materiale cinematografico negativo costituito da due pellicole combacianti dalla parte delle emulsioni. Queste vengono fatte scorrere insieme nella finestra della macchina da presa e vengono impressionate simultaneamente. Bipack Agfa: il film anteriore era ortocromatico sulla sua emulsione era depositato un filtro di gelatina rosso-arancio che poi si dissolveva e scompariva nel bagno di sviluppo. Il film posteriore era pancromatico e registrava solo la selezione rosso-arancio operata dal filtro. Le sensibilità erano selezionate al massimo e le due emulsioni accuratamente bilanciate. Per garantire l'assoluto combaciamento dei monocromi i due film erano perforati contemporaneamente.

e il filtro funzionava anche da antialone.

Bipack Dupont (noto in commercio col nome di Dupac) era simile al bipack Agfa Bipack Gavaert: il film anteriore era sensibilizzato al rosso-arancio, quello posteriore era munito di un'emulsione ortocromatica ultrarapida sensibile al verde azzurro e aveva un supporto antialone. Davanti al primo film si trovava un filtro giallo che eliminava il blu prima che potesse giungere al film anteriore. Nell'ideare questo bipack la Gavaert era partita dal concetto di migliorare la nitidezza del monocromo positivo verde-azzurro che è quello più visibile e che è ottenuto per colorazione dal monocromo negativo rosso-arancio. Nei bipack tipo Agfa questo si trovava posteriormente e di conseguenza riceveva un'immagine meno nitida.

Bipack a mosaico Ives: Ives propose e brevettò un tipo di bipack il cui elemento frontale era costituito da un film a trame colorate, formate da linee alternativamente gialle e magenta, ricoperte da emulsione pancromatica. Tale pellicola era atta a risolvere in parte i difetti del tripack e dello stripping film, ma non ebbe mai pratica applicazione.

Bipack a reticolo lenticolare Heymer: il reticolo lenticolare era di quel tipo e il filtro posto davanti all'obiettivo era a bande gialle e magenta.

Bipack lenticolare Agfa: il film anteriore era a superficie lenticolare con emulsione sensibile al verde e al blu, quello posteriore a superficie piana e con emulsione sensibile al rosso.

Il tripack è un materiale cinematografico negativo costituito da tre pellicole, di cui due con le emulsioni a contatto bipack e la terza con l'emulsione a contatto con la faccia dorsale del bipack.

Il tripack venne poco usato a causa dell'inevitabile mancanza di nitidezza delle immagini dovuta sia alla perdita di luce nell'attraversare i supporti dei film, le relative emulsioni ed i filtri di gelatina, sia all'impossibilità materiale di assicurare un contatto perfetto tra i tre film al momento del passaggio nel quadruccio di presa.

#### Breve storia dei procedimenti sottrattivi a colori

1915 - H.T. Kalmno, D.F. Comstock, W.B. Westcott fondano la "Tecnicolor"  
J.G. Capstaff realizza il primo procedimento Kodachrome bicromo.

10 nov. 1919 - L. Gaumont presenta "La parata della vittoria del 14 luglio 1919" all'Accademia delle Scienze di Parigi eseguita col perfezionamento della pellicola Gaumontcolor (da lui stesso ideata).

1934 - Messa a punto del procedimento technicolor tricromo (realizzazione del film Bechy Sharp).

1935 - Procedimento Kodachrome su pellicola 16 invertibile per croma Gasparcolor.

1937 - Inizio dello sfruttamento del procedimento di stampa tricroma Gasparcolor.

1941 - Procedimento negativo positivo Agfacolor (primo film realizzato: "La città d'oro").

1947/50 - Procedimenti Gevacolor, Auscocolor, Savcolor, Ferraniacolor, derivati dall'Agfacolor.

1952 - Procedimento Eastmacolor con negativo a maschera automatica.

N B : La pellicola ortocromatica è sensibile a tutte le sorgenti di luce eccetto quella rossa.

La pellicola pancromatica è sensibile a qualsiasi fonte di luce, quindi lo sviluppo si effettuerà al buio completo.

