GILL BRANSTON
ROY STAFFORD

TEORIE E TECNICHE DEI MASS MEDIA

PRIMA EDIZIONE ITALIANA
CONDOTTA SULLA QUARTA EDIZIONE INGLESE

ZANICHELLI

Poiché in ogni prodotto destinato a un supporto elettronico ciò che veramente conta è la qualità del testo e delle immagini, è fondamentale concepire il design della pagina in modo tale da farli risaltare al meglio. Il modo migliore per imparare consiste nell'andare a visitare una serie di siti web e annotare le soluzioni più interessanti.

I codici tecnici della produzione video

Lo standard video PAL, utilizzato per la televisione in Inghilterra [e anche in Italia] ha una risoluzione di 768 × 576 pixel per uno schermo normale 4:3. Il sistema video usato negli Stati Uniti, l'NTSC, ha un ciclo di 30 immagini al secondo e uno schermo a bitmap 640 × 480. La maggior parte degli schermi dei computer in uso nel 2006 sono, al minimo, 1024 × 768.

La televisione ad alta definizione (**HDTV**) trasmette un segnale che ha una risoluzione doppia rispetto a quella dei normali video. I video digitali sono utilizzati dai produttori indipendenti per comodità e per risparmiare sui costi. Le immagini dei film digitalizzati ad altissima risoluzione riproducono esattamente quanto esiste sulla pellicola. Le macchine da presa digitali sono fatte in modo da fare sì che catturino su un chip censore video tutto ciò che veniva colto dalle macchine da ripresa di tipo tradizionale. Per ulteriori dettagli in merito alla macchina da ripresa «Origini» si veda Dalsa.

Il termine **lampada** descrive lo strumento che dà «luce» e viene utilizzato al posto di «luce», per evitare confusione.

Un'immagine video è costituita da una matrice, un insieme di righe e colonne di pixel, ciascuno dei quali può assumere un colore diverso. Anche lo schermo del computer è un'immagine video con una determinata risoluzione, una bitmap a tutti gli effetti (è questo il motivo per cui è possibile «catturare» tutto quello che compare sullo schermo del computer e utilizzare tale immagine all'interno di un prodotto per la carta stampata, come abbiamo fatto per questo libro). Un video a *full motion* cambia l'immagine venticinque volte al secondo (su apparecchi PAL) per dare l'impressione del movimento continuo. Ogni fotogramma pieno di video corrisponde a un singolo fotogramma sulla pellicola di un film, che passa attraverso un proiettore alla velocità, leggermente minore, di ventiquattro *frame* al secondo (questo è il motivo per cui le versioni video dei film durano sempre alcuni minuti in meno della versione originale).

Le due principali differenze fra il video analogico e la pellicola consistono nel fatto che mentre l'immagine video ha una risoluzione relativamente ridotta (si tratta di una piccola bitmap, si veda quanto detto prima in materia) ed esiste soltanto quando un segnale temporale è in grado di stabilizzare l'immagine (è quindi impossibile distinguere agevolmente i singoli fotogrammi), la pellicola ha una risoluzione molto elevata e stabile. Probabilmente voi userete per la proiezione dei vostri progetti un'attrezzatura digitale che, in termini di risoluzione e stabilità, è molto simile a un film. Ricordiamo che buona parte di quanto diremo in questa parte del volume vale anche per la fotografia.

Il singolo elemento più importante nell'immagine cinematografica o video è la luce, o più precisamente la luce catturata da una lente, l'obiettivo. I codici tecnici possono quindi venire elencati come segue:

- Luce:
  - fonti (posizioni):
  - tipi di **lampade** (colore della luce, aree coperte);
  - luminosità, intensità.
- Apertura dell'obiettivo:
  - profondità di campo;
  - dimensioni.
- Sensibilità della pellicola o del sensore della luce.
- Velocità dell'otturatore.
- Effetti speciali.

Tutti questi codici sono relativi al contrasto tra luce e ombra e all'effetto della luce nel «modellare» le figure in un determinato ambiente. Come dimostra la Figura 12.6, esistono alcune regole base per costruire un set di luci. Per tradizione il cinema e la televisione utilizzano un insieme (il *set-up*) costituito da tre tipi di **lampade** collocate in posizioni determinate. La **luce principale** (*key light*), chiara e potente, illumina un oggetto o una persona creando un'ombra profonda. In genere proviene da una lampada posizionata in alto e angolata ri-

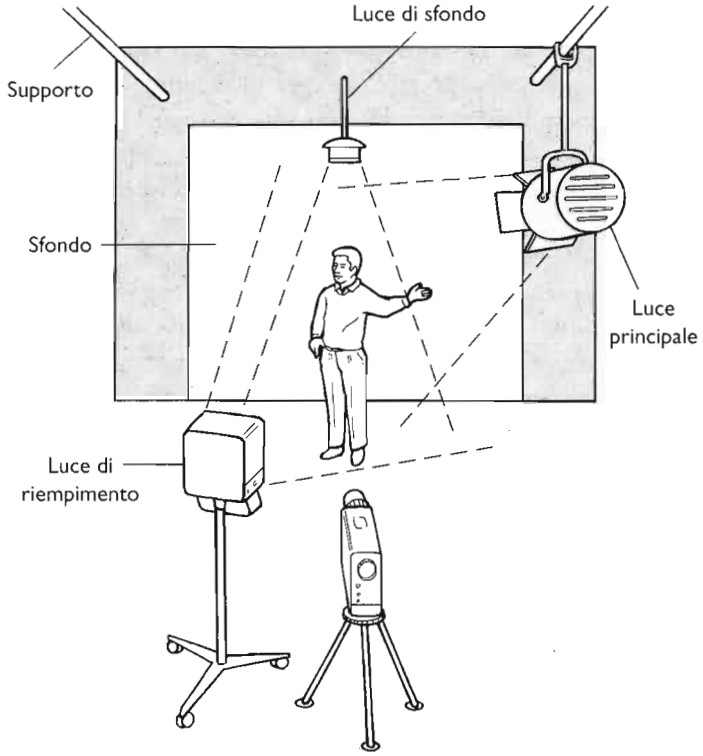


FIGURA **12.6** Un set luci con tre punti di illuminazione.

spetto al soggetto illuminato. La **luce di riempimento** (*fill light*) proviene da lampade più piccole posizionate con un'angolatura complementare rispetto a quella della luce principale, e serve a «riempire» le ombre create dalla luce principale con una luce più soffice, cioè a «smorzare» il contrasto tra le zone illuminate e quelle in ombra. Infine c'è la **luce di sfondo**, che proviene da una lampada posta sopra e dietro la cosa da riprendere e aiuta a staccarla dallo sfondo dando profondità all'immagine.

Nel cinema e nella televisione contemporanea la maggior parte delle fiction, musical, talk show e programmi di intrattenimento leggero sono illuminati da una luce principale ad alta intensità (*high key light*). Questo aumenta il numero di ombre da riempire, cosa che viene fatta utilizzando molte lampade di riempimento. La luce ha una consistenza che può essere «dura» (e produrre ombre profonde e definite) o «morbida» (che crea soltanto ombre poco marcate). La consistenza dipende dall'intensità della luce (luminosità) e dal fatto che la luce sia «diretta» oppure «diffusa» da uno «schermo riflettente» (un disco sottile) o da un filtro. La luce è più forte quando è concentrata su un punto (*spot*). Si può ottenere questo effetto utilizzando lenti poste sulla lampada o con alette pieghevoli di metallo poste ai lati della lampada che servono a dare concentrare in una direzione precisa la luce (dette *barn door*, cioè, letteralmente «porte da granaio»). Nel caso ci sia bisogno di un'illuminazione più soffice, un modo per ottenerla sta nel «fare rimbalzare» la luce sul soffitto o su un foglio bianco, riflettendola.

Dopo avere angolato la luce sul soggetto e tenuto sotto controllo la consistenza, un terzo elemento da considerare è il «colore». A seconda della potenza della lampada la luce ha una **temperatura del colore**: la luce più potente è quella di una giornata di sole, che è «calda» e produce un cielo blu; le luci artificiali sono molto più «fredde» e tendono verso tinte rosse e gialle (si noti che questo contraddice l'opinione comune che associa il blu al freddo e il rosso al

FIGURA **12.7** In questo set affollato si può vedere chiaramente, in bianco, un riflettore della luce principale fornita da una lampada da 2500 watt con le alette laterali. Sebbene in questo caso siano per la pioggia, gli ombrelli possono essere utilizzati anche come riflettori.

caldo.) Se si gira a colori, è necessario assicurarsi che la pellicola o la videocamera siano adatte per l'illuminazione da interno oppure da esterno, cosa che si ottiene agendo su una serie di regolazioni che si definiscono «**bilanciamento del bianco**», imprescindibili se non si vuole ottenere un'immagine con un'ombra blu o gialla.

Anche se è particolarmente difficile distinguere sullo schermo di un televisore le gradazioni di luce più raffinate, il loro fascino risalta ai massimi livelli nel cinema in bianco e nero degli anni Quaranta. Per rendersi conto dei risultati che si possono ottenere, vale certamente la pena rivedere questi film riadattati per il grande schermo. L'illuminazione dei *film noir* era *«low key»* (cioè con luci di riempimento relativamente poco utilizzate rispetto a quella principale) e spesso, addirittura si faceva del tutto a meno delle luci di riempimento e si utilizzava solo una luce principale molto forte allo scopo di produrre immagini molto contrastate, cioè con riempimenti «bassi» rispetto alla luce principale.

Nel cinema classico venivano utilizzati molti tipi diversi di lampade e non mancano i riferimenti a nomi esotici, quali *pups*, *babies*, *inkies*, *scoops*, *juniors* e *seniors*, che connotano luci con potenza e modalità di utilizzo diverse. Se durante il corso che state seguendo vi fanno vedere un set di luci è abbastanza probabile che si tratti un kit di *redheads*, chiamate così per il colore tendente al rosso che si ottiene con una potenza relativamente ridotta. In genere si usano per le interviste effettuate nelle *locations* dalle troupe giornalistiche. Il riflettore portatile più potente è generalmente conosciuto come *blondie* (per il colore della luce più chiara che si ottiene).

Le origini dell'illuminazione da *film noir* vengono fatte risalire al cinema tedesco tra gli anni Venti e Trenta del Novecento quando nel cinema prevaleva l'espressionismo (si tratta di un approccio estetico che ritiene che l'aspetto esteriore delle cose, in questo caso le ombre molto scure, devono «esprimere» le emozioni dei personaggi).

La luce naturale varia anch'essa in potenza e consistenza, e i registi scelgono spesso di girare solo a certe ore del giorno per ottenere un effetto d'illuminazione particolare. La luce naturale può venire utilizzata anche al chiuso (ad esempio, quando filtra attraverso porte o finestre) e può essere manipolata attraverso riflettori (e aggiustamenti in grado di tenere sotto controllo la temperatura del colore).

FIGURA **12.8** *Le catene della colpa* (USA, 1947) è un classico *film noir*. In quest'immagine una lampada da tavolo è fuori dall'inquadratura, ma illumina la figura di Robert Mitchum con una luce forte e proveniente dal basso.

FIGURA **12.9** *Chinatown* (USA, 1974) è un film a colori il cui soggetto è *noir* e quindi cerca di seguire uno stile d'illuminazione adatto.

ATTIVITÀ 12.4

Fare esperimenti con la luce

Anche se sfortunatamente molte videocamere economiche sono dotate di controlli automatici che cercano di standardizzare l'immagine, il modo migliore per imparare a utilizzare la luce consiste indubbiamente nell'effettuare esperimenti. Per farlo è dunque necessario optare per una videocamera che abbia un diaframma (il controllo dell'apertura dell'obiettivo) manuale, o, comunque, sia dotata di strumenti con cui modificare le regolazioni dell'apertura.

- Cercate di creare un'immagine da *film noir* applicando alcune fra le tecniche d'illuminazione descritte sopra. Cominciate con un set più scuro possibile (uno studio o una stanza completamente al buio) aggiungendo «lampade» in maniera graduale per ottenere gli effetti di luce e ombra tipici dell'immagine *noir*.

Qualunque videocamera andrà, invece, bene per i due compiti che seguono:

- Cercate di manipolare la luce naturale girando in una stanza in cui si può tenere sotto controllo la luce del sole attraverso una finestra (la luce principale). Utilizzate una superficie riflettente come fonte di luce per il riempimento.
- Cosa succede all'illuminazione del vostro soggetto quando puntate la macchina da presa verso la finestra o verso il muro bianco? Dovreste essere in grado di governare quello che succede (e imparare come evitarlo, a meno che non vogliate ottenere un effetto particolare).

L'obiettivo e la sua apertura

La luce è catturata dalla strumento di ripresa dell'obiettivo e passa attraverso l'apertura (diaframma) per raggiungere la pellicola o il sensore della luce. L'obiettivo e l'apertura funzionano secondo gli stessi principi su cui si basa il funzionamento dell'occhio per mettere a fuoco un oggetto e controllare la quantità di luce: quando i vostri occhi devono affrontare una luce molto intensa, l'iride si contrae; nella macchina da ripresa o videocamera bisogna ridurre l'apertura del diaframma. Più ridotta è l'apertura, maggiore è la profondità di campo che l'obiettivo è in grado di coprire (cioè maggiore può essere la distanza tra oggetti contemporaneamente a fuoco). A valori alti del diaframma corrisponde una maggiore profondità di campo, mentre a valori bassi del diaframma corrisponde minore profondità di campo.

È facile venire fuorviati dai termini utilizzati dai fotografi. La profondità di campo è una funzione che dipende anche dal tipo di obiettivo. Gli obiettivi più comunemente utilizzati hanno una lunghezza focale di 50 mm, che corrisponde alla distanza tra il centro ottico dell'obiettivo e la superficie su cui viene proiettata un'immagine nitida. Un obiettivo di questo tipo produrrà immagini più o meno equivalenti a quelle che voi percepite a occhio nudo. Un obiettivo più corto (25 mm), detto **grandangolo**, vi «allontana» da ciò che volete riprendere, ma consente, proprio per questo, di fare entrare più cose nell'immagine. Un obiettivo più lungo (80 mm), di norma chiamato **teleobiettivo**, avvicina a voi ciò che volete riprendere. Può crearsi confusione perché un obiettivo a lunga focale equivale a una capacità di messa a fuoco ridotta, mentre vale il contrario per un obiettivo a focale corta. Non è necessario conoscere a menadito tutti i dettagli legati all'utilizzo degli obiettivi (a meno che non vogliate diventare direttori della fotografia), ma è fondamentale essere in grado di comprendere almeno la differenza tra l'uso di un grandangolo e quello di un teleobiettivo, come dimostrato dagli esempi (Figure 12.10 e 12.11).

Per avere un buon esempio di obiettivi a grande lunghezza focale, basta osservare i fotografi sportivi che scattano i primi piani dell'azione di gioco oppure quelli che catturano immagini degli animali selvatici (e anche alcuni «paparazzi»). Alcuni di questi obiettivi sono così lunghi che hanno bisogno di un supporto separato, perché altrimenti sarebbe praticamente impossibile maneggiare la macchina fotografica.

FIGURA **12.10** Esempio di distorsione da grandangolo nel film *L'odio* (Francia, 1995).

Basta una semplice videocamera per fare alcune prove. Le videocamere contemporanee utilizzano un obiettivo con **zoom** che permette di simulare obiettivi di lunghezza diversa: una videocamera di dimensioni ridotte avrà uno zoom con «lunghezze» che vanno dai 10 ai 120 mm (equivalenti a una variazione tra i 20 e i 240 mm su una macchina fotografica tradizionale che usa una pellicola da 35 mm), con i controlli segnati con le lettere «W» e «T» che indicano rispettivamente grandangolo (da Wide angle) e Teleobiettivo. Se si vuole creare una scena con grande profondità di campo, è meglio utilizzare un obiettivo piuttosto «corto» con i personaggi relativamente vicini alla videocamera e molta azione sullo sfondo.

Uno degli svantaggi del grandangolo sta nel fatto che deforma gli oggetti che sono molto vicini all'obiettivo, pur mantenendoli perfettamente a fuoco. Questo può essere utile nei film horror o *noir*, in cui facce con gli occhi sbarrati o sporgenti possono apparire spaventose. Altri obiettivi con effetti di distorsione possono venire utilizzati per creare effetti più ovvi, come l'effetto circolare o «vaso per i pesci».

L'inquietante fermo-immagine tratto da *Il buono, il brutto e il cattivo* (Figura 11.10) è un chiaro esempio dell'utilizzo di un grandangolo con apertura del diaframma ridotta. Sia il primo piano che lo sfondo sono messi nitidamente a fuoco. Questa straordinaria ripresa si è potuta realizzare soltanto grazie alla luce fortissima del deserto e a una particolare pellicola chiamata Techniscope (si veda Salt, 1992), che utilizza *frame* a dimensioni dimezzate, raddoppiando così la lunghezza focale.

I formati *widescreen*, introdotti negli anni Cinquanta, richiedevano obiettivi che lasciassero passare più luce per catturare e proiettare un'immagine più grande. All'inizio si è pensato che tutti i film «epici» sarebbero stati da allora in poi girati in esterno, o su set con profondità di campo ridotta. Ma i produttori di obiettivi hanno apportato grandi miglioramenti ai loro prodotti, e questo, insieme alle innovazioni introdotte anche alle altre parti del sistema, ha fatto sì che tutto quello che avevano ottenuto i cineasti degli anni Quaranta potesse essere realizzato in *widescreen* e Technicolor.

In *Odio implacabile* (*Crossfire*, USA, 1947), il «cattivo» viene ripreso con un obiettivo diverso mano a mano che la storia progredisce. Ogni volta l'obiettivo è leggermente più corto e al punto chiave del film l'immagine è distorta al punto da diventare terrificante.

Da queste considerazioni emerge in maniera evidente che, se si parla di immagine, la storia dei codici tecnici nel cinema e nella televisione è legata a doppio filo al problema della luce. I problemi da risolvere sono sostanzialmente tre:

- avere abbastanza luce, della corretta intensità, tono e consistenza quando ce n'è bisogno;
- sviluppare obiettivi in grado di catturare la luce;
- mettere a punto «sensori di luce» per le videocamere.

FIGURA **12.11** La grande profondità di campo de *Il buono, il brutto, il cattivo* (Italia, 1966).

FIGURA **12.12** *Bloody Sunday* (GB/Irlanda, 2002) è una «ricostruzione drammatica» di eventi del 1972. La tavolozza di colori e la durezza delle immagini sono utilizzate per cercare di dare un'impressione di «realismo» (si veda il successivo Capitolo 14).

La ripresa cinematografica si basa su una tecnologia fotochimica, che utilizza un'emulsione di sostanze chimiche, spalmata su un nastro di celluloide, che reagisce all'esposizione alla luce e cambia colore. La tecnologia di base è rimasta la stessa per tutta la storia del cinema, ma sono stati apportati miglioramenti all'emulsione per renderla più sensibile e capace di rispondere a un'ampia gamma di possibilità d'illuminazione. Le videocamere sono dotate di chip sensibili alla luce che trasmettono informazioni immagazzinate su nastro o su disco. Il loro sviluppo riguarda il flusso di dati, ossia la quantità di informazioni relative alla luce che possono essere registrate. Gli strumenti che servono per «catturare» la luce possono venire classificati da «veloci» a «lenti». Una pellicola veloce è in grado di funzionare in condizioni d'illuminazione relativamente ridotta, ma l'immagine prodotta sarà piuttosto «sgranata», come si può notare nei cinegiornali degli anni Quaranta e Cinquanta. La pellicola lenta ha bisogno invece di molta luce, ma produce immagini nitide e splendenti.

Il colore dipende da processi chimici che possono produrre tavolozze diverse. Leggendo quello che cineasti e registi di successo dichiarano a proposito dei loro film, può capitare di scoprire che hanno optato per Eastmancolor o Fujicolor perché trattavano meglio una gamma di colori piuttosto che un'altra. È altresì possibile cambiare il modo di registrazione del colore utilizzando filtri posti sulle luci d'illuminazione, nella macchina da presa o intervenendo sul modo in cui viene «stampata» la versione definitiva della pellicola, regolando i tempi o la temperatura del processo di sviluppo.

Cinematografia

Ulteriori informazioni sul lavoro dei cineasti sono disponibili on line sui siti web dell'American Society of Cinematographers (www.cinematographer.com) o dell'International Cinematographers Guild (www.cameraguild.com). Roger Deakins, il cineasta inglese che ha girato *Le ali della libertà* (*The Shawshank Redemption*) e molti altri film dei fratelli Coen, è stato intervistato su entrambi i siti web. In tale intervista egli racconta che per *Fratello dove sei?* (*O Brother, Where Art Thou?*, USA, 2000) i Coen volevano un look secco e polveroso, quando invece l'ambiente dove gli esterni erano girati era verdeggiante e rigoglioso. Il film è stato trasferito su supporto digitale, il che ha permesso di utilizzare un computer per alterare i verdi e ritrasferire il tutto nella versione definitiva della pellicola.

Velocità di ripresa e di proiezione

La videocamera ha un otturatore che apre e chiude l'apertura per consentire alla pellicola di venire impressa a una velocità di ventiquattro fotogrammi al secondo, velocità che viene poi replicata dal proiettore. Ma la velocità può essere modificata in una serie di modi che servono ad accelerare o rallentare l'azione: alcune videocamere, ad esempio, consentono alla pellicola di venire «sovraimpressa», fino a registrare trenta o anche quaranta fotogrammi al secondo. Quando il girato viene proiettato a ventiquattro *frames* al secondo produce un effetto di «rallentatore», come quello utilizzato con notevoli risultati dal grande regista Sam Peckinpah per le scene di violenza, ad esempio nel finale de *Il mucchio selvaggio* (*The Wild Bunch*, USA, 1969) (Figura 12.13). L'effetto opposto si ottiene «sottoimprimendo» la pellicola o accelerando la velocità di proiezione. Tutte queste tecniche possono oggi venire riprodotte in maniera perfettamente analoga attraverso l'utilizzo delle tecnologie di montaggio digitale.

Effetti speciali

Matte. Il matte, una sagoma opaca che maschera una parte dell'immagine catturata dalla lente della macchina da presa, è stato utilizzato nel cinema sin dai suoi primi anni per mettere insieme le immagini (cioè per combinare le immagini parziali per farne una complessiva). Nonostante il loro impiego risalga all'inizio del secolo, matte in vetro, su cui si potevano dipingere set elaborati, sono stati ancora utilizzati in *Guerre stellari* (USA, 1977). Gli effetti speciali creati ai nostri giorni prevedono spesso l'uso di matte digitali.

Alcuni degli effetti digitali utilizzati nelle immagini fotografiche per la stampa vengono applicati anche per l'immagine video e cinematografica. Di conseguenza, con la transizione delle postazioni di montaggio dall'analogico al digitale non lineare, si ha a disposizione un numero di effetti sempre maggiore. Oggi nella maggior parte dei film diretti al grande pubblico ci si aspetta l'uso di CGI (Computer Generated Imagery, Immagini create al computer). Vale la pena ricordare, comunque, che gli effetti speciali che utilizzano la doppia esposizione, schermi di vetro **matte**, fondali per proiezioni frontali o fondali trasparenti sono in uso nel cinema sin dal 1896, e che gli effetti speciali di oggi si basano in sostanza sugli stessi principi di fondo di allora.

La maggior parte degli effetti speciali sono fatti in modo da non essere evidenti (ad esempio, in *Elizabeth*, GB, 1998) la cattedrale sembra affollata di comparse in costume, che sarebbero costate molto, ma in realtà molte delle sagome umane che figurano in secondo piano sono state generate dal computer semplicemente duplicando in scala appropriata coloro che erano nelle prime file. Ma quando l'Uomo Ragno volteggia tra i grattacieli si vuole che gli spettatori lo vedano bene – la capacità di strappare un'esclamazione di meraviglia è una delle caratteristiche del personaggio.

FIGURA **12.13** L'uso del rallentatore durante la sparatoria che conclude *Il mucchio selvaggio*.

ATTIVITÀ 12.5

Obiettivi, otturatori e pellicole

Sebbene qualcuno sia fortunato e possa avere la possibilità di fare esperimenti con videocamere dotate di un'ampia gamma di regolazioni, fare esperimenti con questi tipi di codici è piuttosto complicato. È abbastanza difficile anche riconoscere alcuni degli effetti ottenuti mediante tipi speciali di pellicola e di alcune tavolozze di colore solo guardando un film alla televisione. Ma è possibile imparare qualcosa guardando una serie di film che sono stati girati in periodi diversi.

Guardate l'inizio di tre o quattro film che hanno fatto la storia del cinema: uno del cinema muto, un secondo degli anni Quaranta, uno degli anni Settanta e uno di oggi. Fate caso alle differenze:

- nella profondità di campo;
- nell'uso del grandangolo o del teleobiettivo;
- nella qualità dell'immagine;
- nell'utilizzo di effetti speciali.

Quali conclusioni è possibile trarre in merito ai progressi della tecnologia?

I codici «narrativi» del cinema e della produzione video

Alcune decisioni relative alle immagini che appaiono sulla carta stampata, in un film o in un programma televisivo non dipendono da questioni di natura tecnica, quanto piuttosto da scelte di ripresa, angolazione e dimensioni dell'inquadratura funzionali al flusso della narrazione. Abbiamo deciso di includerne la trattazione in questo capitolo perché formano ormai un tutt'uno con le regole di conoscenza «tecnica» del video e, dal momento che hanno tutte a che fare con la manipolazione dello «spazio» narrativo, abbiamo deciso di raggrupparle sotto l'intestazione «codici narrativi».

Quando nel diciannovesimo secolo le immagini in movimento furono per la prima volta codificate come «film», la macchina da presa era ferma e l'azione si svolgeva di fronte a essa. L'azione registrata era continuativa e durava tanto quanto era lunga la pellicola. Anche quando si è pensato per le prime volte di filmare una serie di azioni, la macchina era all'inizio semplicemente piazzata dove si sarebbero trovati gli spettatori, vale a dire nella prima fila della platea di un teatro. Ma, ben presto, le troupe cinematografiche impararono a rendere molto più interessanti le storie che raccontavano attraverso:

- cambiamenti nell'inquadratura e nella composizione (facendo spostare la macchina e gli attori);
- cambiamenti dell'angolazione di ripresa;
- riprese effettuate con la macchina da presa in movimento.

Inquadratura e composizione

Queste prime innovazioni nella tecnica di ripresa sono state codificate nell'ambito di un «linguaggio cinematografico» con termini precisi a denotare i diversi tipi di *inquadrature*. Alla base del sistema vi è il modo di inquadrare il corpo umano, come si vede nella Figura 12.14. Sono nate alcune espressioni utili anche per i gruppi di persone e per l'angolazione dell'azione. È importante notare che, sebbene si tratti di «codici narrativi», sono anche strettamente legati a «codici tecnici». L'inquadratura di un volto in «primo piano stretto», infatti, può essere ottenuta sia avvicinando la macchina da presa al soggetto con obiettivo

FIGURA **12.14** Tipi di inquadratura e disposizione dei soggetti.

normale, che tenendo la macchina a una certa distanza e utilizzando un teleobiettivo. L'effetto finale non sarà esattamente lo stesso, visto che, ad esempio, l'utilizzo di un grandangolo accostato alla faccia della persona inquadrata può portare a una deformazione della faccia stessa.

Il termine *composizione* si riferisce, invece, più alla forma del soggetto all'interno dell'inquadratura o a come gli oggetti vengono disposti gli uni rispetto agli altri. Alcune regole di composizione (così come alcune idee circa l'utilizzo della luce e del colore) si sono sviluppate a partire dai canoni di bellezza propri delle arti visive (si veda Rose, 2001). La Figura 12.14 mostra come si possano realizzare alcune posizioni e movimenti di camera. Anche se alcuni di essi sembrano avere esiti più o meno analoghi, ci sono importanti differenze. *L'odio* (Francia, 1995) è significativo per i suoi lunghi piani sequenza, che avrebbero potuto essere realizzati con una **steadicam**, se il regista non avesse voluto mantenere tutto il controllo che il vecchio carrello è in grado di offrire (si veda Stafford, 2000, per un'analisi delle tecniche di ripresa utilizzate in questo film).

Mise en scène, la messa in scena, è un termine preso a prestito dal teatro che viene utilizzato a volte per indicare il modo in cui l'immagine visiva è stata organizzata in un film. Il suo utilizzo originale era confinato alla fase di produzione del set, delle decorazioni, dei costumi, dei colori, della luce, ecc. (vale a dire agli elementi comuni al teatro). Più tardi alcuni studiosi vi hanno incluso anche tutti gli elementi di movimento e utilizzo della macchina da presa dei quali abbiamo parlato nel paragrafo precedente, tanto che nella pratica diventa difficile distinguere fra «gli effetti di ripresa» e l'organizzazione della scena davanti alla macchina da presa. Quando si parla della «messa in scena "disturbata" del film *noir*» ci si riferisce sia ai forti contrasti di chiaroscuro che alle inquadrature inclinate, alle riprese dall'alto e alle deformazioni intenzionali che si trovano in film come *Odio implacabile*.

Il concetto di «*mise en scène*» è tuttora utilizzato in alcuni programmi d'esame, ma è stato oggetto di severe critiche. Si veda Lovell e Sergi (2005, pag. 115) i quali sostengono che un approccio di questo tipo attribuisce troppa importanza al regista dei film, lasciando in ombra il contributo creativo di altra provenienza.

Il montaggio delle transizioni

I cambiamenti dell'inquadratura rendono necessario il montaggio e sollevano anche la questione della manipolazione del «tempo narrativo». Ci sono due aspetti da prendere in considerazione:

- la natura delle «transizioni» tra inquadrature;
- il rapporto tra scene diverse.

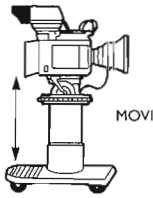
La transizione più usuale è il taglio semplice, con un'immagine che ne rimpiazza immediatamente un'altra. Un attento lavoro di inquadratura (ossia il cambiare l'angolazione o le dimensioni dell'inquadratura) può camuffare la brutalità di un taglio permettendo al pubblico di seguire meglio la narrazione, specialmente se l'audio o la colonna sonora sono senza soluzione di continuità. Il **taglio** non ha significati particolari e serve solo a «fare andare avanti» la narrazione. Nel cinema e nella televisione contemporanei «il taglio veloce» al ritmo di uno ogni cinque o sei secondi serve tuttavia anche a dare alla narrazione un ritmo particolarmente rapido (che per converso può fare sembrare rilassato uno stile di ripresa a «**piani sequenza**»).

In *Bloody Sunday* (Figura 12.2) un editing di tipo tradizionale avrebbe previsto tagli semplici tra le varie scene con dissolvenze (nel caso si volesse indicare che tra due scene è passato del tempo). In questo film, invece, servono a mostrare lo sfondo su cui si svolge la vicenda o, forse, costituiscono un tentativo di farci capire che gli eventi narrati sono effettivamente accaduti. Si veda il successivo Capitolo 14.

Ogni altra forma di transizione è più visibile e tende ad avere un significato particolare. A volte, ad esempio, un'immagine scompare alla stessa velocità alla quale ne compare un'altra, con un breve intervallo durante il quale le due sono sovrapposte. Questo procedimento si chiama «**mix**» in televisione e «**dissolvenza**» nel cinema. Di solito una dissolvenza è una modalità di transizione più soft, sovente in una sequenza che vuole dare l'impressione del tempo che passa. Può anche essere il segnale per un flashback o per una sequenza di sogno, in genere assieme a qualche altra indicazione visiva. Un segnale più marcato dello scorrere del tempo, ed eventualmente anche di un cambio di luogo, viene dalla **dissolvenza a nero** seguita dall'apparire di una nuova scena. L'**effetto sfoglia** era molto popolare nel cinema nell'era dei grandi studi cinematografici (alcuni tra gli effetti sfoglia più significativi sono nei film di Akira Kurosawa, come *I sette samurai*, Giappone, 1954). Si tratta di una tecnica che consiste nel tirare o spingere l'immagine fuori dal quadro per rivelarne un'altra sottostante, più o meno come il tergicristallo di un'automobile consente di vedere la strada al di là del parabrezza. I software per il montaggio digitale offrono numerose varianti di effetto sfoglia e, se utilizzati con una certa cura, possono essere molto efficaci.

Nuove forme di transizione e nuove idee sul montaggio stanno emergendo nel cinema e nella televisione di oggi. La maggior parte, come i fotogrammi bloccati dei film di Steven Soderbergh (*Out of Sight*, USA, 1999) o le se-

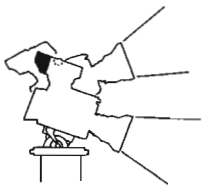
MOVIMENTI E POSIZIONI



MOVIMENTI IN ALTO E IN BASSO

L'altezza della macchina da presa fornisce il *punto di vista* (di norma quello di un personaggio che guarda qualcosa o qualcuno), e fornisce anche il punto di vista del pubblico rispetto all'azione.
Per convenzione la macchina da presa è posta all'altezza degli occhi dei personaggi sulla scena (i cui occhi saranno di norma nel terzo superiore dello schermo). I tagli da un personaggio all'altro mantengono di norma questa corrispondenza «*occhio a occhio*». Dimenticare di alzare o abbassare la macchina da presa durante le riprese è un errore frequente degli operatori alle prime armi.
La macchina da presa può muoversi verso l'alto o verso il basso a seconda che i personaggi si alzino o si mettano in ginocchio, restando sempre all'altezza dei loro occhi.

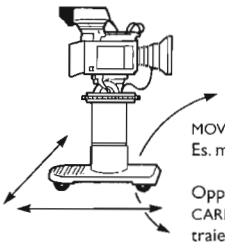
Un *tilt* (movimento verso l'alto o verso il basso) della macchina da presa può dare l'impressione che si stia guardando verso il basso (in un pozzo) o verso l'alto (la cima di una torre). L'angolo della visuale può venire utilizzato per porre lo spettatore più in alto o più in basso rispetto alla scena. Questo movimento non deve venire confuso con l'«inquadratura inclinata», che si ottiene inclinando la macchina da presa verso destra o verso sinistra.



INCLINAZIONE VERSO L'ALTO O VERSO IL BASSO

Un movimento comune è la **panoramica (pan)**, in cui la camera si muove sul proprio asse descrivendo un arco che mostra un «panorama». L'arco non è di norma superiore ai 270 gradi, perché un pan di 360 gradi risulta disorientante. I pan sono di norma eseguiti lentamente e senza scosse, ma un movimento molto rapido (*whip pan*) può essere efficace in determinate sequenze d'azione.

PANORAMICA VERSO DESTRA O SINISTRA



MOVIMENTI IN AVANTI E INDIETRO (DOLLY)
Es. muoversi verso il soggetto.

Oppure MOVIMENTI LATERALI SU CARRELLO che accompagnano la traiettoria di un soggetto in spostamento.
Oppure MOVIMENTI AD ARCO intorno al soggetto.

Una delle esperienze più coinvolgenti per lo spettatore si ottiene quando la macchina da presa si muove fisicamente sul terreno, in modo da portare lo spettatore stesso direttamente al centro dell'azione. In passato questi movimenti erano realizzati mettendo la macchina da presa su supporti dotati di ruote o su carrelli che scorrevano su rotaie, eseguendo quindi una *ripresa su carrello*. In studio le macchine da presa possono venire posizionate su piattaforme in grado di muoversi in diverse direzioni (i cosiddetti «dolly») o su «gru» che le sollevano sopra una scena facendole poi scendere lentamente verso il basso.
Oggi le macchine da presa sono state liberate da questi vincoli e possono venire trasportate quasi ovunque direttamente dall'operatore mantenendo sempre l'azione «morbida» grazie all'utilizzo delle **steadicam**.

Con una STEADICAM un operatore può muoversi portando la macchina da presa in qualunque direzione.

FIGURA **12.15** Movimenti della macchina da presa.

quenze velocizzate di Wong Kar-Wai in *Chungking Express* (Hong Kong, 1994), sono variazioni di idee già sperimentate in precedenza. Altre si stanno sviluppando nel mondo della televisione musicale. Una maniera per evitare i movimenti della macchina da presa o per fare a meno delle transizioni consiste nell'utilizzo di obiettivi per lo zoom. In molti film di fantascienza questo ha prodotto l'effetto di uno zoom attraverso lo spazio (si veda il finale di *Men in Black*, USA, 1999).

Il montaggio parallelo

Già nei primi anni del cinema si è avuta l'idea di mostrare contemporaneamente l'evolversi in parallelo di due storie, utilizzata soprattutto per mantene-

re elevata l'attenzione nelle scene di suspense o di inseguimento. Questa tecnica si chiama anche «a taglio incrociato», dal momento che si sposta l'attenzione dall'uno all'altro dei luoghi in cui la narrazione si svolge. Un'altra possibilità, in voga per un breve periodo negli anni Sessanta, è rappresentata dal dividere lo schermo in più parti e fare svolgere storie diverse in ciascuna di esse. Questa tecnica è stata riutilizzata in maniera efficace nel film *Lola corre* (Germania, 1998).

Le «regole» di continuità

Alcuni teorici del cinema (in particolare Bordwell, Staiger e Thompson, 1985) hanno cercato di dimostrare che gli «studi di Hollywood» hanno utilizzato un sistema di regole nella costruzione delle inquadrature e nell'assemblaggio delle riprese. L'insieme di queste regole ha costituito nel tempo un «sistema di continuità» detto anche «modalità istituzionale di rappresentazione». Alcune di tali regole sono tuttora molto seguite perché aiutano il pubblico a comprendere il senso di quello che sta accadendo sullo schermo: ne sono esempi la regola «**dei 180 gradi**» detta anche «**della linea di separazione**». Il principio alla base è illustrato nella Figura 12.16, che spiega come si devono disporre le macchine da presa per evitare confusione fra gli spazi narrativi.

Altre convenzioni come quella dell'evitare «salti» nel montaggio (causati dal giustapporre inquadrature che sono solo leggermente diverse nel contenuto e nelle dimensioni, allo scopo di far compiere all'immagine una sorta di salto) stanno gradatamente scomparendo, in quanto le modalità di montaggio che esse proibiscono cominciano a essere utilizzate sempre più spesso. Il miglior consiglio che possiamo darvi è quello di cercare di sviluppare un vostro stile coerente: se decidete di utilizzare transizioni non convenzionali, è fondamentale farlo per un buon motivo e pensare bene a quello che si sta facendo. Se le immagini e la storia che si sta raccontando sono interessanti in sé, «violare le regole» può aumentare, infatti, il piacere di chi guarda.

ATTIVITÀ 12.6

Analizzare una scena

Prendete in considerazione alcune scene tratte da un film o una fiction televisiva recenti o guardate una serie di spot pubblicitari in tv. Prendete appunti su:

- come sono state effettuate le riprese;
- come è stato effettuato il montaggio;
- come la messa in scena contribuisce alla narrazione.

Prendete quindi in considerazione la colonna sonora:

- Quali sono le sue componenti: musica? Voci? Rumori? Effetti sonori, distorsione compresa? Come sono stati scelte e combinate? Ce ne sono alcune più evidenti delle altre? Perché pensate che ciascuna delle componenti sia stata scelta? Esistono componenti che sembrano effetto di scelte a caso?
- Come si lega la colonna sonora all'azione o al dialogo che si svolgono nella scena? Che impressione danno le voci? Secondo quali criteri sono state scelte o costruite? In che modo aiutano a costruire la narrazione?

Macchina A Macchina B

Quando la macchina da presa A e quella B sono sullo stesso lato di un'immaginaria linea dei 180 gradi i due attori camminano l'uno verso l'altro.

Macchina A Macchina B

Quando la «linea» viene oltrepassata entrambi gli attori danno l'impressione di muoversi nella stessa direzione ed è possibile che lo spettatore interpreti in modo sbagliato la scena.

FIGURA **12.16** La regola dei «180 gradi», che non consente alla videocamera di oltrepassare «la linea dell'azione» ha la funzione di evitare transizioni confuse.

Ray Dolby (nato nel 1933). Americano impegnato in Inghilterra negli anni Sessanta, Dolby è stato un pioniere nella tecnica della riduzione dei rumori apportando miglioramenti rivoluzionari alla qualità del suono, dai registratori su cassetta fino alla proiezione cinematografica.

I codici tecnici della produzione audio

Intorno al tema del suono si possono fare considerazioni del tutto analoghe a quelle fatte sulla luce: se il cineasta «modella con la luce», il tecnico del suono modella con il suono. Anche se è abbastanza improbabile che nelle vostre produzioni abbiate a disposizione sistemi di registrazione a livello del **Dolby stereo**, è comunque importante che conosciate i principi fondamentali su cui si

basano il *design* del suono e il lavoro di chi produce e registra i suoni in uno studio musicale o radiofonico.

Per fare ciò può essere d'aiuto pensare a una trasmissione radiofonica o alla colonna sonora di un film come al «*soundscape*» (cioè come un paesaggio, «*landscape*», sonoro) o come un «palcoscenico sonoro» (cioè come a un palcoscenico teatrale). Sul palcoscenico ci sono degli attori che sono a una certa distanza l'uno dall'altro e che si muovono su uno sfondo che ha suoni come il traffico, il canto degli uccelli, e così via. Come si fa a rappresentare tutto questo al pubblico? I segreti stanno nel catturare suoni particolari con un microfono e poi «mixarli» in un processo di montaggio.

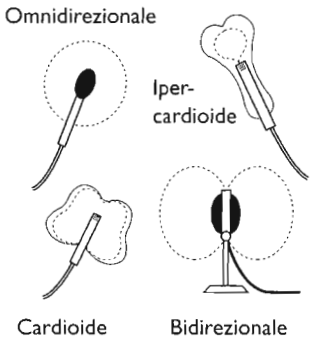


FIGURA **12.17** Gli schemi di risposta dei microfoni (cardioide = a forma di cuore).

La registrazione del suono

La natura del suono registrato dipende dal microfono, dalle qualità acustiche del luogo e dalla sensibilità acustica del supporto di registrazione. Esistono molti tipi di **microfoni** che sono diversi tra di loro per i meccanismi utilizzati per catturare il suono e il modello di registrazione o «reazione» che li caratterizza (si veda la Figura 12.17). Un microfono direzionale con una reazione molto ristretta cattura i dialoghi eliminando i rumori di sfondo. Questa modalità di reazione, definita «cardioide», significa che viene raccolto il suono che si produce proprio di fronte al microfono, cercando di eliminare il più possibile i suoni che provengono da altre direzioni. Si può ottenere lo stesso tipo di effetto con un microfono posizionato vicino alle labbra di chi parla, ad esempio utilizzando un microfono «a clip». Un microfono omnidirezionale, invece, cattura i dialoghi assieme a tutti i suoni di sfondo. Alcuni microfoni hanno più modalità d'uso, che possono essere utilizzate a seconda delle esigenze del momento.

Si veda il Capitolo 1 per ulteriori approfondimenti sull'immagine sonora.

Un **microfono** di tipo «omnidirezionale» è adatto alle interviste per strada. Un microfono «direzionale» di tipo «shotgun», montato su un'asta o con un'impugnatura a pistola, consente di riprendere l'audio nel mezzo di un'azione o di un'intervista. Il microfono «a clip» viene utilizzato in studio. Il «radio microfono» viene utilizzato invece dagli attori o cantanti sul palcoscenico.

Il suono che viene «catturato» ha una serie di caratteristiche che dipendono dalla gamma di frequenze percepite dal microfono, ossia dalla sua capacità di catturare suoni ad alta e a bassa frequenza (un fischio è un esempio di suono ad altra frequenza, mentre un rullo di tamburo di bassa frequenza). Le altre caratteristiche sono più difficili da descrivere, ma gli operatori del suono parlano di «consistenza del suono» («duro» o «morbido», «grasso» o «magro») e di «colore del suono» («avvolgente», «brillante», «rotondo», ecc.). Alcune di queste qualità vengono accentuate dall'utilizzo di particolari tipi di microfono. Ad esempio, i microfoni di grandi dimensioni tipici dei cinegiornali anni Quaranta sono conosciuti per il fatto di generare suoni ricchi e corposi. Se avete intenzione di dedicarvi a produzioni audio, è fondamentale che impariate a conoscere i tipi di microfono e come questi siano adatti alle diverse esigenze di tali attività, ma sappiate anche che il loro costo elevato non sempre permette di averne molti a disposizione.

Ugualmente importanti per la qualità del suono, ma più controllabili, sono le qualità acustiche del luogo in cui avviene la registrazione. Il suono si trasmette mediante onde create dalla compressione dell'aria. Quando le onde sonore incontrano una superficie soffice e assorbente vengono «risucchiate», cioè smorzate o assorbite del tutto. Vi sarà certamente capitato di essere a una festa in cui, mano a mano che arriva gente, bisogna alzare il volume della musica, quasi come se fossero i corpi ad assorbirla. Al contrario, quando le onde sonore incontrano superfici dure e lisce ritornano indietro, producendo in al-

cuni casi effetti di eco. Se provate a registrare una conversazione all'interno di una mensa universitaria, che ha i pavimenti in vinile, i tavoli in formica e grandi finestre di vetro, è molto probabile che otteniate rumori terribilmente confusi e disturbati dall'acciottolio di piatti e posate, anche se utilizzate microfoni di qualità più che accettabile. Ma, se la conversazione si svolge in un salotto col pavimento in moquette e tende davanti alle finestre, la registrazione potrà essere di livello più che discreto. Proprio come un regista televisivo o cinematografico può decidere di girare in uno studio, dove la luce può essere impostata alla perfezione, così coloro che registrano suoni possono utilizzare un locale concepito per essere acusticamente «morto», cioè completamente privo di **rumori di fondo**. Si potranno poi aggiungere i suoni eliminati per ottenere il prodotto finito.

Nel campo della registrazione di suoni si definisce «**rumore**» o «disturbo» ogni suono non desiderato.

Il formato di registrazione è importante perché ha anch'esso una frequenza di reazione e può alterare la qualità del suono. Si può scegliere tra un'ampia gamma di possibilità, dai nastri digitali (**DAT**), al **minidisc**, da un'apparecchiatura per **MP3** alla registrazione effettuata direttamente sul disco rigido del computer. I formati vengono scelti in base a scopi specifici e il panorama attuale permette molta flessibilità. È facile incontrare professionisti che prediligono uno specifico formato.

Montaggio e mixaggio

I **mixer audio** vanno da macchine semplici con 4 tracce fino a macchine più complesse con 8, 16 o 32 tracce.

Fino a poco tempo fa era prassi normale montare tutte le interviste radio tagliando gli spezzoni di nastro e «giuntandoli» gli uni agli altri. Anche se il montaggio basato su disco si è ormai molto diffuso, non è raro incontrare entrambe le tecniche. Oltre a servire a mettere in sequenza il materiale audio nel modo desiderato, oggi durante la fase di montaggio è possibile «processare» il suono, aggiungendo effetti sonori.

«Stereo» etimologicamente vuol dire «solido», cioè un suono con ampiezza e profondità significative o che sembra provenire dall'ambiente.

Una delle pratiche abituali per ottenere l'effetto di «ambiente» consiste nel registrare i dialoghi in studio, aggiungendo poi l'atmosfera come insieme di effetti sonori. Questo procedimento richiede l'utilizzo di un audio mixer, che consente di mettere insieme fonti sonore diverse registrate su tracce separate. Si può manipolare anche il «livello» e la gamma di frequenze con lo scopo di produrre un *soundscape* fluido, del tutto analogo a una sequenza visiva montata.

ATTIVITÀ 12.7

Costruire una sequenza radiofonica

Ecco un'altra opportunità per effettuare esperimenti, ancora una volta compatibilmente con l'attrezzatura disponibile: per sviluppare una serie di competenze legate alle tecniche audio, registrate due o tre brevi interviste (giusto un paio di domande) con alcune persone. Se possibile fate un'intervista in una *location* con «atmosfera» e una in uno spazio acusticamente «morto».

- Cercate di aggiungere atmosfera alle interviste in studio.
- Montate le interviste e aggiungete un'introduzione e dei brani di raccordo.
- Ascoltate quello che si è ottenuto. I livelli (i volumi di suono) sono compatibili?
- Si distinguono i punti in cui è avvenuta la «giunta»? Come si può nasconderli? Tenete conto che questo dipende, ovviamente, dall'attrezzatura.

Il suono stereo e l'ambiente sonoro

FIGURA **12.18** I preparativi per realizzare effetti sonori in uno studio Foley.

Tutto ciò che è stato detto finora si applica alle registrazioni effettuate in modalità «mono», in cui il suono è stato registrato in un singolo punto con un microfono. È possibile utilizzare anche un microfono stereofonico per registrare il suono «in profondità», vale a dire, non solo per registrare il suono, ma anche per collocarlo nella giusta posizione nell'ambiente sonoro. È possibile anche prendere una registrazione in modalità mono e inserirla in un ambiente sonoro stereofonico attraverso un mixer audio. La creazione di un ambiente sonoro stereofonico è, dal punto di vista creativo, il fine ultimo degli impianti stereofonici nel cinema, nella radio e nella televisione contemporanei. Il tecnico del suono cerca di costruire un'»immagine sonora», il che vuol dire che ogni persona che parla e ogni suono significativo (dei passi, un telefono che suona, eccetera) sono chiaramente percepibili, ma risultano anche inseriti in un contesto credibile, come la strada di una città o un ufficio rumoroso. La tecnologia moderna rende tutto questo possibile, grazie all'ampliamento della gamma di frequenze sonore e alla riduzione del rumore di disturbo ottenuto attraverso apparecchiature Dolby.

Il sonoro del cinema contemporaneo è frutto di procedimenti molto raffinati e di norma viene registrato dopo che sono state effettuate le riprese, utilizzando «studi di doppiaggio» o **ADR**, dove gli attori ripetono in uno studio appositamente attrezzato le battute che hanno in precedenza recitato sul set. La tecnologia Foley viene utilizzata poi per aggiungere gli effetti sonori (Figura 12.18). Gli effetti tipici prodotti dagli specialisti del Foley sono i passi e il fruscio dei vestiti, che è difficile rendere in maniera efficace se ci si limita a disporre un microfono vicino all'attore.

ADR è un acronimo per Automated Dialog Replacement (sostituzione automatica dei dialoghi).

Jack Foley era un tecnico del suono degli Universal Studios che sviluppò una serie di procedimenti per registrare gli effetti sonori. Si veda www.filmsound.org.

Film di culto sul tema della registrazione di suoni è *La conversazione* (*The Conversation*, USA, 1974) nel quale Gene Hackman, nella parte di un agente della sorveglianza, diventa ossessionato da una registrazione.

Per quanto riguarda i «codici tecnici dell'audio» è utile disporre di una gamma di termini che descrivano i suoni utilizzati durante il «mixaggio», tenendo conto, sia della tecnologia utilizzata per crearli o catturarli, che della loro funzione narrativa. In un mixaggio per strutture narrative (qualunque ne sia la natura) nella radio, nel cinema o nella televisione si possono distinguere:

- i dialoghi pronunciati dai personaggi fondamentali della scena;
- gli effetti sonori, ossia i suoni particolari che forniscono informazioni utili alla narrazione, come il bussare a una porta;
- il suono di background o di ambiente che dà atmosfera alla scena, come il vociare indistinto di un bar;
- i suoni **nondiegetici**, ossia i suoni che non vengono dal mondo fittizio della narrazione. L'esempio più evidente è la musica di fondo. La musica che proviene da un jukebox presente sulla scena, invece, è diegetica.

Il suono è una delle componenti del cinema che ha ricevuto, dagli studiosi, meno attenzione di quanta ne meritasse. I produttori cinematografici e i manager hanno riconosciuto la sua importanza solo a partire dal successo di *Guerre stellari* e del Dolby stereo, cioè dal 1977 in poi (si veda Murch, 1995). La recente introduzione di sistemi sonori digitali, quali il DTS, ha aumentato la sua importanza e, grazie ai DVD e alle trasmissioni televisive in digitale, sta migliorando anche il sonoro televisivo. La prossima volta che vi trovate in una sala cinematografica, a maggior ragione se per vedere un film di cassetta hollywoodiano, ascoltate attentamente la colonna sonora sulla scorta di quanto suggerito nell'Attività 12.18. Noterete come la musica che accompagna la scena di apertura cerchi, sia di svegliarvi («attenzione, per favore, là in fondo!») che di

La normale registrazione di suoni nel cinema o in televisione prescrive l'alternanza dei turni di parola fra i personaggi. È certamente più «realistica» la tecnica che «sovrappone» frasi di personaggi diversi. Si può ottenere quest'effetto assegnando a ciascuno dei personaggi presenti sulla scena un microfono diverso e registrando quello che si ottiene su una traccia audio separata. Si può poi ottenere in postproduzione l'effetto di bilanciamento adeguato. Questa tecnica «multitraccia» è stata utilizzata per la prima volta dal regista Robert Altman.

Wonderland (GB, 1999) è un film decisamente innovativo dal punto di vista del suono poiché la maggior parte dell'azione è ambientata nei bar e nei caffè di Londra. Invece di utilizzare come set un bar e far ricorso a comparse per gli effetti sonori, il regista ha deciso di mescolare gli attori ai normali avventori, catturando il suono direttamente dai dialoghi (insieme a una parte dei suoni naturali) attraverso radio microfoni.

inchiodarvi alla poltrona con un volume molto elevato. Ma l'elemento narrativo fondamentale consiste nell'insieme delle frequenze sonore utilizzate. Sono fondamentali in particolare i momenti in cui l'andamento della narrazione dipende da un suono. Ecco come Walter Murch descrive il suo lavoro nelle sequenza iniziale di *Apocalypse Now* (USA, 1979):

> Stai guardando Saigon, sei in una camera d'albergo, ma cominci a sentire i suoni della giungla. Uno alla volta, i rumori della strada si trasformano nei suoni della giungla: il fischietto di un poliziotto diventa un uccello, il rumore delle moto a due tempi diventa quello degli insetti, e, uno alla volta, i fili che compongono il mondo reale sono tolti dall'arazzo e sostituiti da altri. Stai guardando qualcosa di molto improbabile, un uomo seduto in una camera d'albergo a Saigon [...]. Anche se il suo corpo è a Saigon la sua mente è altrove.
>
> (Murch, 1996, pag. 161)

ATTIVITÀ 12.8

Suoni e visioni

Prendete una breve sequenza di un film (due o tre minuti) o di un video (qualcosa che avete girato voi stessi o una sequenza registrata da un film o da un programma televisivo). Mettete in riproduzione la sequenza senza sonoro e concentratevi sul significato suggerito dalle immagini che scorrono.

- Prendete due o tre tracce sonore diverse (o degli effetti sonori) e ascoltatele in sottofondo mentre guardate lo schermo.
- Che differenza fa la componente sonora?

Potete trovare altri esercizi interessanti in Chion, 1994.

Sviluppare competenze

L'unico modo per sviluppare le vostre competenze nell'utilizzo del sonoro (ma anche della carta stampata e del video) consiste nel fare pratica esplorando nuove tecnologie e nuovi approcci. Non abbiate paura di sbagliare: se qualcosa non funziona provate qualcos'altro. Anche se non avete nei vostri progetti professionali quello di diventare un produttore di contenuti mediatici, più saprete delle tecniche di produzione, tanto più semplice diventerà comprendere come i testi mediatici costruiscono i loro significati.

BIBLIOGRAFIA E LETTURE DI APPROFONDIMENTO

- Barwell, Jane (2004), *Production Design: Architects of the Screen*, Wallflower Press, Londra e New York.
- Bordwell, David, Staiger, Janet e Thompson, Kristin (1988), *The Classical Hollywood Cinema*, Routledge, Londra.
- Bruzzi, Stella (1997), *Undressing Cinema*, Routledge, Londra.
- Chion, Michel (1994), *Audio-vision: Sound on Screen*, Columbia University Press, Chichester.
- Lovell, Alan e Sergi, Gianluca (2005), *Making Films in Contemporary Hollywood*, Hodder Arnold, Londra.
- Murch, Walter (1995), «Sound design: the dancing shadow», *Projections*, 4.
- Murch, Walter (1996), «Scene by scene», *Projections*, 6.
- Rose, Gillian (2001), *Visual Methodologies*, Sage, Londra.

- Salt, Barry (1992), *Film Style & Technology: History & Analysis*, Starword, Londra.
- Stafford, Roy (2000), *La Haine*, Pearson Education, York Film Note, Harlow.
- Street, Sarah (2001), *Costume and Cinema*, Wallflower Press, Londra e New York.

I libri curati dagli addetti ai lavori sono molto utili in quanto rivelano le loro tecniche di lavoro. La Projections Series di John Boorman e Walter Donohue per la Faber & Faber mostra eccellente materiale sulle tecniche di produzione dei film.

La pellicola *Visions of Light: The Art of Cinematography* (USA/Giappone, 1992) è disponibile in video e mostra le tecniche del cinema hollywoodiano.

Il DVD di *Far From Heaven* (USA, 2002), il remake di Todd Haynes del film di Douglas Sirk *All That Heaven Allows* (USA, 1955), è interessante dal momento che mostra come una scena degli anni Cinquanta è stata reimmaginata nel 2002.

SITI INTERNET

- desktoppub.about.com
- homerecording.about.com
- mediastorm.org/AudioPT2.html
- www.bbc.c.uk/learning/subjects/media_studies.shtml
- www.bbctraining.com/onlineCourses.asp (utile, consultabile e utilizzabile liberamente)
- www.filmsound.org
- www.howstuffworks.com
- www.planet-typography.com

Si faccia riferimento anche agli indirizzi web indicati nel Capitolo 11.