

## L'IDEA PROGETTUALE alla quale partecipate

La proposta formativa della quale fate parte è finalizzata all'aggiornamento professionale delle vostre competenze di tecnici audio e video, già evoluti nell'analogico e con una formazione di base ai sistemi digitali per supportarvi nella creazione di prodotti crossmediali editabili nei sistemi digitali audiovisivi applicati a:

- canali televisivi tradizionali
- cinema digitale
- social network ( twitter, facebook etc )
- web tv
- installazioni multimediali
- videogames
- ed in genere a tutti i device disponibili sul mercato

In un panorama dell'audiovisivo in cui le dinamiche produttive e le piattaforme distributive più tradizionali si integrano con i nuovi scenari del web, l'obiettivo formativo prioritario è volto ad approfondire la tecnologia crossmediale per la realizzazione e distribuzione di prodotti audiovisivi.

Con il termine crossmedialità (o crossmedia, cross-media) ci si riferisce alla possibilità di mettere in connessione l'uno con l'altro i mezzi di comunicazione, grazie allo sviluppo e alla diffusione di piattaforme digitali.

Dunque un sistema che utilizza crossmedialità si definisce "crossmediale".

Le informazioni vengono emesse, e completate, in virtù dell'interazione tra i media, per cui assistiamo a performance comunicative nelle quali i principali mezzi di comunicazione interagiscono fra di essi, dispiegando l'informazione nei suoi diversi formati e canali.

In questa tendenza internet è il mezzo che meglio si adatta perché nel gioco di rinvii da un mezzo, o un apparecchio, all'altro, spesso è coinvolto il web: per esempio il web è consultato in diretta nelle trasmissioni televisive; la carta stampata fornisce codici da digitare per entrare in aree riservate dei siti web; la promozione di prodotti avviene lanciando storie che rimpallano dall'offline all'online e viceversa.

La crossmedialità è la caratteristica di un prodotto di veicolare i propri contenuti tramite diversi media, da quelli più tradizionali (teatro, cinema, televisione, radio) a quelli di ultima generazione (video-giochi, tv interattiva, siti internet, social network), utilizzando quindi device diversi.

Possiamo dire che la crossmedialità costituisce una innovazione epocale nel campo della distribuzione e della fruizione dei prodotti audiovisivi. L'idea che vi ha portato a fruire del corso in oggetto è stata quindi quella di arricchire la vostra formazione di lavoratori dello spettacolo per rendere la vostra professionalità più spendibile in un settore di mercato che necessita di qualificazione e di innovazione tecnologica.

Il settore dell'audiovisivo ha bisogno di professionisti specializzati, che siano in grado di attirare le produzioni straniere in Italia, ed in particolare nella nostra regione e che siano, allo stesso tempo, in grado di dialogare con i colleghi stranieri, al fine di incentivare le coproduzioni europee ed internazionali. A tal fine la formazione, comprenderà, oltre alla parte tecnica, anche la formazione legata alle partnership europee ed alla relativa progettazione e moduli di inglese tecnico. In questo senso sarete incentivati a partecipare alle work experience previste all'interno della linea 3 della Sovvenzione Globale, dove sono previste, azioni a sostegno dell'internazionalizzazione, la realizzazione di iniziative di sensibilizzazione all'internazionalizzazione delle imprese del settore e la realizzazione di work experience all'estero, dove il servizio di internazionalizzazione prevede l'organizzazione di missioni outgoing e incoming, di seminari e workshop e l'organizzazione di un servizio di individuazione, animazione e promozione di network europei e

internazionali finalizzato appunto alla realizzazione di work experience all'estero, attraverso l'erogazione di voucher di mobilità quali indennità per la partecipazione a stage, eventi specifici, meeting dedicati allo scambio di esperienze e conoscenze o agli scambi professionali e commerciali al fine di sostenere progetti di studio/ricerca e/o di sviluppo professionale/commerciale presso aziende, scuole o istituzioni del settore in Europa o all'estero.

quindi durante il percorso formativo potrete mettere le basi per contattare i partner internazionali dei consulenti che collaboreranno al progetto.

La figura professionale che verrà formata è, quindi, una figura multidisciplinare, con competenze tecniche innovative e competenze progettuali necessarie per avviare accordi internazionali, usufruire di strumenti finanziari europei, costruire collaborazioni durature e proficue, dal punto di vista dell'esperienza e delle possibilità occupazionali.

In quest'ottica è stata rivolta una particolare attenzione anche al settore di mercato che, per continuare a crescere ha bisogno di professionisti formati adeguatamente, che sappiano inserirsi in un mercato competitivo ed in fase di sviluppo.

Forti della Internazionalizzazione delle nostre future competenze, ma anche della importanza del lavoro sul territorio e delle missioni incoming, andiamo ad analizzare le caratteristiche del contesto territoriale in cui ci muoviamo.

Il Lazio è una delle regioni più feconde dal punto di vista della produzione cinematografica e di audiovisivi. Roma in particolare, il centro di questo settore produttivo, oltre ad annoverare i famosi studi di Cinecittà e le scuole di cinema, ospita circa 250 case di produzione, che per lo più sono piccole e medie imprese, ma che in alcuni casi rappresentano una grande fetta del mercato italiano della produzione audiovisiva.

Il settore dell'audiovisivo negli ultimi anni sta subendo delle significative rivoluzioni. L'introduzione delle nuove tecnologie (in primis la digitalizzazione, e la crossmedialità) hanno avuto il grande merito di aumentare i profitti delle sale cinematografiche attraverso l'aumento del costo del biglietto e di ampliare la fruizione dei prodotti audiovisivi tramite nuovi canali di distribuzione. La rete è diventata il principale mezzo per accedere a prodotti audiovisivi nonostante la qualità del prodotto non sia sempre la migliore. (canali internet, web tv, social network, blog, programmi p2p - scambi in rete dove non esiste la classica forma cliente-server ma dove tramite uno scambio paritario si è di volta in volta cliente e server per esempio attraverso lo scambio di file-)

Parlando di cinema non sono ancora molte nel Lazio le sale che usano la tecnologia digitale, ma il numero è destinato a salire nei prossimi anni, vista anche la quantità di finanziamenti destinata dal Fondo Regionale a

questo tipo di innovazione. Sono invece moltissimi coloro che utilizzano il web per pubblicare contenuti audiovisivi di qualsiasi tipo: informativi, formativi, pubblicitari, divulgativi, ricreativi e di intrattenimento, così come sono decine di migliaia coloro che giornalmente fruiscono di tali contenuti.

Siamo nel bel mezzo di un fenomeno rivoluzionario e innovativo.

Questa rivoluzione esige una riqualificazione dei lavoratori del settore che nella regione sono circa 160.000, e che troppo spesso hanno intrapreso questo mestiere senza alcuna formazione, spesso da autodidatti, ed hanno "imparato facendo" e che ora si trovano investiti da richieste di un mercato che corre verso la digitalizzazione lasciandosi dietro i lavoratori dell'analogico.

"L'attuale offerta formativa non risulta adeguata a soddisfare i fabbisogni delle società di produzione in ambito digitale." (Report Ricerca Movieup, 2013). Improvvisarsi non basta più, "imparare facendo" richiede una grande fatica e mezzi tecnologici adeguati; la scarsità di risorse economiche rende molto più difficile l'autoformazione e tutto il processo diventa una corsa contro il tempo, a scapito della buona qualità del lavoro e del prodotto.

D'altro canto il Lazio vanta, negli ultimi due anni, in controtendenza positiva rispetto alle altre regioni, un aumento delle produzioni cinematografiche ed audiovisive, con conseguente "resistenza alla delocalizzazione". Parliamo ancora di resistenza poiché i costi di produzione sono molto bassi e gli sgravi fiscali sono molto favorevoli, soprattutto nei paesi dell'est europeo e della fascia mediterranea (Spagna e Marocco).

Nonostante le modifiche alla legge regionale per il sostegno dell'audiovisivo siano nella direzione di incentivare le produzioni nel Lazio e l'impiego dei lavoratori locali, una formazione di qualità incentiverebbe ulteriormente tale fenomeno, dando una spinta alla ripresa del settore produttivo.

Un ulteriore fenomeno da tenere in considerazione, affiancato all'aumento delle produzioni nella regione è la notevole diminuzione delle coproduzioni. Il fenomeno può essere letto come una difficoltà a "dialogare" con i professionisti di altri paesi, a condividere la creatività ed i processi produttivi, ad utilizzare gli strumenti progettuali e finanziari messi a disposizione dall'Europa. Ed ecco che si delinea il percorso formativo necessario a chi lavora in questo settore: da un lato competenze tecniche all'avanguardia e dall'altro la capacità di confrontarsi con ciò che il mercato europeo mette a disposizione, la capacità di fare rete con produzioni straniere.

## **ANALISI DELLE CROSSMEDIALITÀ E DEI SUOI FONDAMENTI**

La crossmedialità è oramai una parte fondamentale della editoria

Per cui ci si interroga su come creare un prodotto all'origine che abbia le caratteristiche per essere editato su tutte le [piattaforme \(1\)](#) ed essere letto da tutti i device, cioè su tutti gli apparati

Quindi la necessità di sovvertire le percentuali classiche della produzione di prodotti cinematografici, musicali o televisivi, la pianificazione ( ovvero la pre-produzione ndr ), mantenendo come centro la **produzione (2)** è distribuita nelle seguenti percentuali

la **preproduzione (3)** prende un 25/30%

la **produzione** un 50/60%

ed un 15/20% di **postproduzione (4)**

il prodotto cross mediale, avendo la necessità di "girare" su tutte le piattaforme ed i device in uso al mondo sovverte queste regole per diventare un prodotto estremamente pianificato e la preproduzione, ovvero la pianificazione del singolo contenuto prende fino al 50% delle risorse della lavorazione in quanto il contenuto deve poter essere sfruttato per tutti i device e terminali d'uso della utenza finale

abbiamo quindi la necessità di girare il nostro video in **alta o altissima definizione 16/9 (6)**. per poi poterne ridurre il contenuto in **4/3 (6)** per la "normale" televisione, ridurre il peso **comprimendolo(7)** e quindi riducendo il numero di **pixel (5)** per la immissione nel web e ridurre ulteriormente il peso per permettere la visione sui smartphone con i loro schermi da 3 a 5 pollici e oltre, abbiamo di nuovo bisogno dell' altissima definizione per la tv in alta o altissima definizione, per il cinema e per la riproduzione sulla carta stampata dove abbiamo la necessità di avere 4 pellicole per ogni frame da riprodurre, una per il nero una per il giallo una per il blu e una per il rosso , in quanto la somma di questi colori ci da la possibilità di riprodurre tutti i colori che vedremo sulla carta stampata.

quindi la crossmedialità richiede che per ogni mezzo di diffusione, tecnologie e format diversi, contenuti diversi, possano in realtà essere espressi con lo stesso linguaggio:

il mio prodotto Crossmediale dovrà essere diffuso attraverso.....un libro ?, un film per il cinema ? una serie televisiva? Un videogioco, che sfrutterà molti scenari del film ma anche scenari in 3d? dei contenuti per una presentazione in una convention ? una web series o un web documentary ? dei video musicali ?

quindi avrò la necessità di pianificare in maniera totale le mie riprese se vorrò raggiungere tutta l'utenza possibile, riprese quindi da effettuare sicuramente in alta o altissima definizione per potere usare poi linguaggi e montaggi diversi per potere immettere lo stesso contenuto in tutte le matrici di comunicazione possibili toccando tutta la utenza su scala globale.

## **Esplosioni delle definizioni**

### **1, le piattaforme** ( fonte nick ware )

«Nell'accezione più comune, per progetto crossmediale si intende un progetto che utilizza più di una piattaforma per raggiungere il suo pubblico. Le piattaforme digitali principali oggi sono: televisione, internet, cellulari e giochi virtuali, senza dimenticare i media più tradizionali come: stampa, radio, eventi in tempo reale etc..

Un progetto crossmediale permette ai suoi utenti di utilizzare la forza di ciascuna piattaforma per raccontare un elemento diverso della storia o anche la stessa storia ma con modalità differenti. A volte il contenuto è diverso, spesso invece viene riproposto lo stesso contenuto ma in forma diversa. Nella maggior parte dei casi il prodotto crossmediale presenta una narrazione non lineare, non si tratta infatti di un film tradizionale che il pubblico fruisce in tempo reale come esperienza passiva. Usando piattaforme differenti il pubblico ha il controllo sul film e

può scegliere di vedere elementi diversi della storia in base ai propri gusti e alle proprie preferenze. Nella sua forma più complessa, la piattaforma digitale interagisce con il pubblico, guidandolo attraverso esperienze di fruizione differenti. Nella sua forma più semplice, i produttori vedono un documentario crossmediale o multiplatforma come un semplice documentario sul web e non utilizzano quindi media digitali multipli per la fruizione del progetto. Altri termini comunemente utilizzati sono: transmediale, multiplatforma o semplicemente narrazione digitale».

Nick Ware (Aster Media – London – [www.astermedia.co.uk](http://www.astermedia.co.uk)) è Editorial Director di Mercury Media, distributore internazionale di film documentari, consulente ed esperto di found raising per la produzione e la distribuzione di documentari. Lavora con media companies, festival, organizzazioni no profit e agenzie governative. Ha lavorato diversi anni per la BBC come Editor e Direttore Creativo.

## 2, Produzione, la filiera audiovisiva

*Partiamo dalla base di lavoro per la produzione più complessa, il Film ( fonte marellidudovich )*

### REPARTO PRODUZIONE (PRODUCTION DEPT.)

**Produttore (producer):** è colui che sta al principio del film stesso. Fa partire il progetto, accettando il soggetto e

incaricando una persona (sceneggiatore, screenwriter) di scriverne la sceneggiatura. Dà poi l'incarico ad un regista di curare il film. Trova i finanziamenti, sceglie la troupe e parte del cast, decide l'ammontare degli ingaggi di ogni lavoratore e attore. Trova una distribuzione per il film e chi ne assicurerà l'uscita in dvd e in altri supporti per l'home video. Garantisce che le riprese e tutte le altre fasi di lavorazione del film vengano svolte tenendo fede ai criteri di massima artisticità e massima economia.

**Produttore esecutivo (executive producer):** rappresenta il produttore sul set. Ha la gestione dei soldi e deve

risponderne al produttore. Vigila affinché le riprese e tutte le altre fasi di lavorazione del film vengano svolte

tenendo fede ai criteri di massima artisticità e massima economia.

**Organizzatore generale (production coordinator):** presiede all'organizzazione delle riprese. Stila il piano di lavorazione e si occupa di prenotare alberghi per la troupe e per gli attori, noleggiare o acquistare i materiali

necessari alle riprese, scegliere un catering per i pasti sul set, contrattare i costi delle locations e verificare la loro

agibilità.

**Direttore di produzione (production manager):** coordina il lavoro quotidiano del set. Si occupa di predisporre i

trasferimenti degli attori (e, in caso di riprese fuori sede, anche della troupe). Ordina i pasti per gli attori e per la

troupe. Ogni sera, prima della fine delle riprese, scrive con l'aiuto regista l'ordine del giorno della giornata successiva. E' responsabile del girato di ogni giorno: lo ritira dal loader alla fine della giornata e lo affida al laboratorio di sviluppo, dal quale poi provvede al ritiro quando il trattamento è stato effettuato.

**Ispettori di produzione:** controllano che la giornata lavorativa si svolga il più possibile conformemente ai programmi (ordine del giorno). Stanno sul set e riferiscono al direttore di produzione gli eventuali problemi o le

necessità da parte di attori e troupe.

**Segretari di produzione (production assistants):** aiutano l'ispettore di produzione. Predispongono il catering e distribuiscono i materiali. A volte vengono utilizzati come runner, jolly o autisti. A loro è affidato

il compito di bloccare l'accesso al set durante le riprese. Se queste si svolgono in esterno dovranno impedire agli estranei di avvicinarsi e di disturbare le riprese con suoni, luci, ecc. Vegliano anche sul fatto che non ci siano sul set fotografi o giornalisti non autorizzati dalla produzione.

**Runner o jolly:** sono quelle persone che vengono mandate a reperire il materiale necessario al lavoro del set, o a compiere altri servizi (lavare le automobili, ecc.). E' indispensabile che conoscano il territorio dove si svolgono le riprese (la città) per poter svolgere i loro compiti nel più breve tempo possibile.

## **REPARTO REGIA (DIRECTING DEPT.)**

**Regista (director):** è colui che traduce la sceneggiatura nel film. Spetta a lui decidere la posizione della macchina da presa (cioè come inquadrare la scena) e i suoi movimenti, dirigere gli attori, scegliere il numero di

inquadrature in cui scomporre la scena. In poche parole è considerato l'autore del film, e quindi in ultima analisi

è responsabile di tutte le scelte: costumi, scenografia, illuminazione e poi, a fine riprese, montaggio, musiche,

ecc. Accade spesso che il regista partecipi alla stesura della sceneggiatura, come anche può capitare che sia lui

stesso l'inventore del soggetto che sta all'origine del film. In altri casi il regista può prendere in carico una sceneggiatura di ferro e quindi avrà una minore autonomia su molte decisioni da prendere.

**Aiuto regista (assistant director):** ha il compito di fare in modo che il regista possa dedicarsi alla sua funzione

creativa, facendogli trovare pronto tutto quanto necessario all'esecuzione delle riprese. Tiene i contatti tra i reparti (costumi, scenografia, trucco) e verifica che sia presente sul set tutto il materiale necessario alla scena.

Deve curarsi che gli attori conoscano la loro parte (battute, azioni, ecc.), fornendo loro per tempo lo stralcio della sceneggiatura o la sceneggiatura stessa e verificando ogni giorno "la memoria", cioè se l'attore ricorda a

mente le battute che dovrà recitare. In caso che ciò non sia possibile (attori dotati di scarsa memoria o di una

parte troppo lunga e faticosa da imparare) dovrà curare che in scena sia presente il gobbo, cioè uno o più fogli,

collocati fuori dall'inquadratura, su cui sono scritte le battute dell'attore. L'aiuto regista deve poi curare che la preparazione (trucco e vestiti) degli

attori sia effettuata nei tempi previsti. Durante la giornata di lavoro, sarà sua

ogni responsabilità nei confronti degli attori (accompagnarli in camerino e al trucco, darsi cura delle loro necessità – p. es. scelta del menù per il pranzo, fornire eventuali caffè o snacks - conoscere sempre in ogni momento dove sarà possibile reperirli – p. es. in camerino, in mensa, in bagno, ecc.) E' responsabile della selezione e della direzione sulla scena (insieme al capogruppo) delle figurazioni. Fa in modo che le prescrizioni

del regista diventino esecutive. Dà i segnali agli attori per fare il loro ingresso in scena. Si accerta che durante le

esecuzione delle riprese la troupe ed eventuali presenti (curiosi, passanti se le scene vengono girate in ambienti

reali) mantengano il silenzio, e che nessuno passi nel campo inquadrato dalla macchina da presa. Nel caso che il

regista stia davanti al monitor, lui starà sul set a dirigere e verificare che tutto avvenga come previsto dal regista.

Per tutti è il punto di riferimento cui rivolgersi per delucidazioni, ecc. Per far tutto ciò, egli si avvale della collaborazione di assistenti alla regia (second director assistants). La funzione dell'aiuto regista può essere anche smembrata tra più figure. In tal caso, esse saranno nominate in ordine gerarchico (primo aiuto regista, secondo aiuto regista, ecc.).

Nella fase della preparazione, l'aiuto regista collaborerà con l'organizzatore generale alla stesura del piano di

lavoro (e alle sue eventuali revisioni durante la fase delle riprese) e dovrà redigere lo spoglio della sceneggiatura

o breakdown. Si tratta di un documento in cui per ogni scena vengono indicati i personaggi, il numero e la tipologia delle figurazioni (p. es.: 3 pompieri e 1 venditore di frutta), il numero e la tipologia di eventuali animali, il materiale tecnico necessario, i costumi, prescrizioni di trucco (p. es. se il personaggio sarà molto pallido, o sudato, o dovrà piangere), eventuali effetti speciali (esclusi quelli da farsi in postproduzione), prescrizioni di scenografia e arredamento, il "fabbisogno di scena", cioè oggetti o materiali vari che dovranno

essere utilizzati dagli attori durante la scena (ad esempio, se l'attore dovrà scrivere una lettera sarà necessaria

carta e penna, se gli attori saranno impegnati in una cena sarà "fabbisogno" i piatti, posate, bicchieri, pane, bottiglie con acqua e vino, cibo.

Poco prima del termine di ogni giornata di riprese, l'aiuto regista insieme al direttore di produzione dovrà curare

la redazione dell'ordine del giorno per il giorno successivo. Si tratta di uno o più fogli in cui viene indicato il programma del giorno successivo, cioè il numero e l'ordine delle scene che andranno girate, gli attori coinvolti,

con l'orario della loro convocazione sul set, il fabbisogno e il materiale tecnico necessario, l'orario in cui ogni

membro della troupe dovrà presentarsi sul set, l'indirizzo del set, eventuali comunicazioni alla troupe. Nel caso

di scena da girare all'aperto, sarebbe bene che l'ordine del giorno prevedesse anche un cover set, cioè delle scene

alternative che possano essere girate al coperto. L'ordine del giorno deve essere distribuito a fine giornata a ogni

membro della troupe.

**Segretaria di edizione (script supervisor, script girl, continuity person):** ha il compito di segnare sul bollettino

di edizione il contenuto di ogni singola inquadratura (cioè quale pezzetto di ogni scena ogni inquadratura copre

e di ogni take indicando quale take sarà da considerarsi quello buono, cioè quello che entrerà nel film. Deve inoltre compilare un diario di lavorazione, in cui viene verbalizzata ogni cosa che accade sul set (orario di convocazione e di congedo degli attori e delle figurazioni, tempi delle riprese di ogni singola inquadratura, orario

della pausa per il pranzo, metri di pellicola girati, ecc.). E' infine responsabile della continuità, cioè del fatto che

gli attori, nelle inquadrature e nelle scene raccordate, cioè appartenenti alla stessa sequenza o alla stessa giornata (nel tempo rappresentato – vedi p.) siano vestiti e truccati allo stesso modo, reggano gli oggetti con la stessa mano, ecc.

**Capogruppo o Organizzatore scene di massa (AOSM):** è colui che reperisce, conduce sul set, dirige (d'accordo con l'aiuto regista) le figurazioni e ne ha la gestione.

**Dialogue coach:** ha la responsabilità della corretta dizione degli attori. E' normalmente presente nei film girati in un'altra lingua (o in un altro dialetto) rispetto a quella comunemente parlata dagli attori. Il suo compito è di insegnare la corretta pronuncia agli attori e verificare poi nel corso delle riprese che questa venga rispettata.

## **REPARTO AMMINISTRAZIONE**

**Amministratore:** gestisce l'amministrazione dell'azienda che ha in carico la produzione del film, la "casa di produzione", che può essere una vera e propria azienda, durevole nel tempo, o una società creata ad hoc, che vive solo per il tempo necessario all'effettuazione del film. L'amministratore si occupa di gestire i contratti e i

rapporti di lavoro di attori e troupe coinvolti nel film e di espletare le pratiche burocratiche relative al film (rapporti con i sindacati, con la Direzione Nazionale per la Cinematografia, ecc.)

**Cassiere (accountant):** si occupa dei pagamenti degli attori e della troupe, nonché dei piccoli acquisti necessari quotidianamente alla prosecuzione del film.

## **REPARTO FOTOGRAFIA (CAMERA DEPT.)**

**Direttore della fotografia (dop o cinematographer):** è il responsabile dell'illuminazione della scena, sia a fini

creativi che a fini della corretta esposizione della pellicola. Ha inoltre il compito di garantire che l'inquadratura

sia esattamente rispondente ai desideri del regista e alle esigenze della sceneggiatura. Durante la preparazione,

insieme all'operatore e a un assistente, dedicherà qualche tempo all'effettuazione dei provini macchina, per

verificare l'efficienza della macchina da presa (che normalmente viene presa a noleggio), degli obiettivi e, nel

caso non la conosca, la versatilità della pellicola che verrà utilizzata per il film. In fase di postproduzione, insieme al datore luci decide il risultato da ottenere nella copia finale del film.

**Operatore (camera operator):** è colui che usa la macchina da presa, cioè che materialmente effettua la ripresa

della scena, secondo le prescrizioni del regista e del direttore della fotografia. In una troupe possono esserci più

di un operatore, a seconda di quante macchine da presa vengono impiegate contemporaneamente per la ripresa di

ogni singola scena. Per esempio, in ogni take possono essere usate più macchine da presa, ognuna collocata in un



punto diverso, e che quindi effettuerà un'inquadratura diversa. Questo serve per risparmiare tempo, in quanto non occorre spostare la macchina da presa più volte per ottenere più inquadrature della stessa scena. Può esserci

anche un operatore di steadicam, cioè addetto soltanto all'utilizzo di questa particolare macchina da presa.

**Assistenti operatore (camera assistants):** sono le persone che aiutano l'operatore nell'esecuzione delle riprese.

Hanno in carico la macchina da presa, ne curano la pulizia e l'efficienza, la montano e la smontano all'inizio delle riprese e alla fine delle stesse. Hanno in custodia gli obiettivi ed i filtri e hanno il compito di montare ogni

volta quelli richiesti dal direttore della fotografia. Nei paesi di lingua anglosassone, tra gli assistenti operatore si

distinguono il focus puller (in Italiano fuochista), che ha il compito di curare la messa a fuoco, e il loader (in Italiano aiuto assistente operatore) che ha il compito di caricare e di sostituire la pellicola nella macchina da presa, quando si esaurisce, e di consegnare il girato di ogni giorno al direttore di produzione.

**Video assist:** è la persona addetta al posizionamento del monitor sul quale il regista controllerà in tempo reale

quanto viene ripreso dalla macchina da presa. A tale monitor è spesso associato un videoregistratore, che consente di registrare anche su nastro (per una verifica immediata) le inquadrature girate dalla macchina da

presa. Il video assist è responsabile anche di tale operazione.

**Fotografo di scena (still photographer):** è un fotografo che segue tutte o una parte delle riprese scattando foto

alle scene ed, eventualmente, a quanto succede dietro le quinte. Questo materiale servirà alla pubblicizzazione

del film (cartelloni, foto per riviste e giornali, ecc.).

**Operatore di backstage:** è un operatore che segue una parte delle riprese filmando quanto succede dietro le

quinte. Il materiale da lui girato sarà utilizzato per l'esecuzione del cosiddetto making off, cioè un filmato che

presenta il film attraverso interviste con regista, produttore, attori, montate insieme a sequenze che mostrano agli

spettatori alcune fasi della realizzazione del film. Il making off viene diffuso sovente dalle televisioni per pubblicizzare il film, ed è sempre incluso nel dvd che verrà pubblicato alcuni mesi dopo l'uscita al cinema

del

film.

## **REPARTO SUONO (SOUND DEPT.)**

**Fonico (sound manager o production sound mixer):** praticamente tutti i film si girano oggi in presa diretta, cioè registrando il suono in contemporanea alle immagini. Questa operazione non viene tuttavia fatta sul medesimo supporto, ma con apparecchiature diverse su supporti diversi.

Il fonico è quindi quello che l'operatore è per le immagini: coordina le posizioni dei microfoni, verifica che la registrazione del suono sia

perfetta e fa partire e blocca il registratore di suoni, regolando i livelli del suono durante la ripresa della scena.

**Microfonista (boom operator):** è la persona che si occupa di piazzare i microfoni, siano essi microfoni a bottone radiotrasmittenti (cioè che trasmettono il suono senza uso di fili al registratore) da sistemare da qualche parte nascosti sull'attore (normalmente sulla cravatta o sulla giacca, o tra i capelli), sia invece posizionato in cima ad una canna. In questo caso spetterà al microfonista reggere la canna e direzionarla verso gli attori di volta in volta parlanti, accertandosi che non venga inquadrata dalla macchina da presa e che non proietti ombre in zone inquadrature dall'obiettivo.

### **REPARTO SCENOGRAFIA (ART DEPT.)**

**Scenografo (art director):** è il responsabile di tutto ciò che di visivo (eccetto i costumi degli attori) appare nell'inquadratura, cioè ambienti e oggetti. Si preoccupa di reperire gli ambienti, a volte su suggerimento del location manager, e di trasformarli secondo quanto previsto dalla sceneggiatura e di concerto col regista. Nel caso si decida di girare alcune scene o tutto il film nei teatri di posa, si occuperà di progettare la costruzione degli ambienti e di verificare l'avanzamento dei lavori, che verranno effettuati da ditte o da personale specializzato. Si preoccupa anche di reperire o ordinare o far costruire gli oggetti che appariranno in scena. Lo scenografo ha normalmente uno o più assistenti.

**Arredatore (set designer):** d'accordo con lo scenografo, si preoccupa di arredare gli ambienti che appariranno nel film, procurandosi mobili, tendaggi, e gli oggetti visibili che fanno parte dell'arredamento.

**Attrezzista (props manager):** riceve quotidianamente dagli assistenti dello scenografo e dall'arredatore il fabbisogno di scena, lo custodisce e si preoccupa di collocarlo nella posizione corretta all'inizio di ogni take o di fornirlo agli attori man mano che questi se ne debbano avvalere per la recitazione. Sarà anche responsabile del refill di bevande che vengono bevute dagli attori durante la ripresa, della sostituzione di candele o di sigarette man mano che si consumano. L'attrezzista è anche colui che sul set interviene per piccoli lavoretti di scenografia, come ad esempio lo spostamento di un quadro, eliminare il cigolio di una porta, pulire il pavimento o lavare piatti e stoviglie di scena, ecc. NB Se in una scena un attore si versa dell'acqua e la beve, al termine della scena il livello dell'acqua nella brocca non sarà più il medesimo che all'inizio. Se la scena viene girata per una seconda volta, occorre che la bottiglia ritorni al livello che aveva all'inizio della ripresa precedente. Come per le bevande, così le candele, le sigarette, il cibo nei piatti, ecc. devono ritornare delle stesse dimensioni o quantità ogni volta che una scena viene ripetuta. Allo stesso modo tovaglie, tovaglioli e fazzoletti che si macchiano, o si bagnano, stoviglie che si sporcano ecc. devono ritornare ad ogni ripetizione di scena pulite e asciutte come all'inizio della prima

ripresa. All'attrezzista spetta il compito di sostituire gli oggetti o ripristinarli nelle medesime condizioni. Nel caso si trattasse di vestiti che si macchiano o bagnano durante la ripresa, la sostituzione o la smacchiatura spetterà agli assistenti del costumista mentre il trucco che cola o si deteriora durante le riprese verrà ripristinato dagli assistenti truccatori.

### **REPARTO COSTUMI (WARDROBE DEPT.)**

**Costumista (costume designer):** è il responsabile degli abiti e degli accessori che gli attori indossano in scena.

In accordo con il regista, si occuperà quindi di reperire presso apposite sartorie teatrali o di disegnare e far

eseguire i vestiti necessari al film, ma anche le borse, le valigie, cinture e gioielleria e altri accessori necessari ad

una professione (per esempio, pistola e cartucciera per un poliziotto). Una volta reperito o realizzati i costumi,

dovrà presiedere alle prove dei costumi sugli attori, secondo un calendario fissato dall'aiuto regia e i far provvedere alle eventuali modifiche. Durante le riprese sarà il responsabile che gli attori e le figurazioni arrivino

sul set vestiti secondo quanto in precedenza deciso e approvato anche dal regista.

**Assistenti costumista:** aiutano il costumista nel reperimento dei vestiti. Ogni giorno si preoccupano di fornire

agli attori e alle figurazioni i vestiti e gli eventuali cambi e di aiutarli nella vestizione. Sul set si preoccupano di

sporcare i vestiti, là dove sia necessario per le esigenze della scena.

**Sarte:** si occupano delle piccole riparazioni dei costumi, della loro manutenzione (lavaggio, smacchiatura, ecc.)

e della loro custodia.

### **REPARTO TRUCCO E PARRUCCO (MAKE-UP DEPT.)**

**Truccatori (make up artists):** hanno la responsabilità del trucco degli attori e delle figurazioni. E' loro compito

anche predisporre o aiutare il pianto degli attori, quando sia richiesto dalla scena. Spetta a loro anche la simulazione di ferite o cicatrici, coprire o simulare tatuaggi, simulare l'amputazione di arti, ecc. Spettano a loro

anche gli interventi relativi alla rasatura, o all'aggiunta di eventuali baffi o barbe finte. Prima dell'inizio delle riprese, quando loro, regista o costumisti lo ritengano necessario, possono provvedere alle prove per il trucco

degli attori.

**Assistenti truccatori:** aiutano i truccatori nel make-up di attori e delle figurazioni. Sono presenti sul set per i piccoli ritocchi, per asciugare il sudore agli attori o togliere loro la "lucidità" dovuta all'esposizione alle luci di

scena.

**Parrucchieri (hair dressers):** hanno il compito di provvedere all'acconciatura di attori e comparse, assieme ai

loro assistenti. Prima dell'inizio delle riprese, quando loro, truccatori, regista o costumisti lo ritengano necessario, possono provvedere alle prove per l'acconciatura degli attori ed eventualmente ad ordinare ed approntare extensions e parrucche.

### **REPARTO MACCHINISTI (GRIP DEPT.)**

**Macchinisti (grips):** sono coloro che si occupano di movimentare la macchina da presa, cioè spostarla (secondo

le indicazioni del regista, del direttore della fotografia o dell'operatore), collocarla sul cavalletto o sulle altre attrezzature, montare carrelli, dolly, skyking (e muovere i suddetti strumenti durante le riprese), costruire supporti praticabili per gli attori o per la macchina da presa (torrette, cioè impalcature, ecc.). Esiste un capo del

reparto macchinisti, chiamato capo squadra macchinisti (key grip, in inglese). Nei paesi anglosassoni, esso può

contare su un assistente particolare, detto best boy grip. Ad uno dei macchinisti (che viene chiamato quindi ciacchista) è

affidato il compito di gestire il ciak, (*Tavoletta plastica che reca i riferimenti necessari all'identificazione di ogni inquadratura,*

*che viene ripresa prima dell'inizio di ogni inquadratura in modo da rimanere impressa sulla pellicola.*) cioè di aggiornarlo con i

dati che vengono forniti dalla segretaria di edizione e "batterlo" prima dell'inizio della ripresa di ogni inquadratura.

### **REPARTO ELETTRICISTI (LIGHTING DEPT.)**

**Elettricisti (electricians):** sono coloro che si occupano di predisporre impianti elettrici per gli usi del set. Spetta

a loro la collocazione delle lampade e dei filtri, secondo le indicazioni del direttore della fotografia. Anche per

questo reparto esiste un capo squadra elettricisti (chief lighting technician o gaffer, in inglese), che coordina il

lavoro. Nei paesi anglosassoni possiede un assistente, detto best boy electric. In questi paesi si distingue anche la

figura del rigging gaffer, che coordina il prelighting del set, dietro istruzioni del gaffer

#### **3 la riproduzione (fonte wikipedia)**

Nel caso di una produzione cinematografica, si entra in fase di pre-produzione a seguito dello "sviluppo del progetto", il quale consiste nel reperimento dei fondi necessari, nella scrittura della sceneggiatura e nell'individuazione delle "figure chiave", ossia gli attori principali, il regista e il direttore della fotografia.

Quando i finanziatori decidono che si possa procedere, si dà inizio alla pre-produzione, la quale durerà fino all'inizio delle riprese (fino cioè all'inizio della lavorazione).

Vediamo nel dettaglio in cosa consiste la pre-produzione ed alcune delle decisioni prese in questa fase:

- individuare nella sceneggiatura le singole scene, numerandole, e stabilendo gli elementi di cui si avrà bisogno: particolari attrezzature per realizzare i movimenti di macchina, effetti speciali da inserire in determinati punti, i costumi e gli oggetti da utilizzare nelle varie scene, ecc; in pratica, si inizia a pianificare gli acquisti e i noleggi del materiale necessario;
- stabilire il preventivo di spesa del film (budget) in maniera dettagliata, assegnando i fondi necessari ai singoli reparti;
- effettuare il casting, assegnando i ruoli e trovando comparse e controfigure;

- programmare la lavorazione e le date da rispettare (la cosiddetta "tabella di marcia"); è una fase tutt'altro che semplice, in quanto le date devono essere compatibili con l'agenda degli attori principali ed anche con gli impegni dei principali elementi del cast tecnico (bisogna in pratica trovare un compromesso); c'è poi la necessità di rispettare quanto scritto nella sceneggiatura: ad esempio, se sono previste scene "invernali" potrebbe non convenire girare in piena estate utilizzando neve artificiale;
- scegliere le location ed effettuare i necessari sopralluoghi per verificarne l'agibilità; si può già procedere in questa fase ad individuare i punti in cui piazzare la macchina da presa: in base a ciò che entrerà nelle inquadrature, lo scenografo inizierà a programmare i lavori per sistemare la location; ad esempio, se il film è ambientato in un determinato periodo storico, si può già prevedere di togliere le antenne dai tetti delle case e le insegne luminose.
- effettuare le prove con gli attori, leggendo la sceneggiatura e preparando eventuali coreografie o scene particolari (come duelli e scene d'azione); in questa fase (o in vista delle prove), gli attori provvedono spesso a documentarsi sul personaggio da interpretare, prendendo lezioni su argomenti specifici (ad esempio, scherma, ballo, una lingua straniera, un particolare dialetto), e preparandosi fisicamente (ad esempio, ingrassando, facendo palestra, facendo crescere la barba);
- disegnare lo storyboard;
- controllare la sceneggiatura con l'aiuto di un dialoghista e col contributo degli attori (si cerca in pratica di migliorare i dialoghi); la sceneggiatura può subire molte modifiche in pre-produzione, in quanto le scelte sulle location, la preparazione dello storyboard, le prove con gli attori, possono portare a rivedere pesantemente la struttura delle singole scene;
- siglare i contratti con le aziende fornitrici e con quelle che si dovranno occupare della post-produzione;
- acquistare i diritti per l'utilizzo delle canzoni della colonna sonora; questa operazione, così come la composizione di brani nuovi, può avvenire anche in seguito, ma non è raro che il regista usi sul set le musiche della colonna sonora per esigenze di ripresa (o semplicemente perché è previsto dalla sceneggiatura che un attore canti una determinata canzone);

#### 4 la postproduzione

La **post produzione** è l'ultima fase della produzione cinematografica. Segue la lavorazione, in cui il film viene girato, e precede la distribuzione al pubblico del prodotto finito.

La post produzione è composta di una serie di differenti processi, riguardanti sia la parte visiva che quella sonora. In questa fase è fondamentale la figura del direttore di edizione, che coordina i lavori e al quale competono anche i titoli di testa e i titoli di coda. Egli inoltre, organizza le proiezioni di prova, gestisce i rapporti con le varie aziende specializzate, si occupa di alcune questioni legali, fino alla spedizione del film ai distributori. Le componenti principali della post-produzione sono:

- il montaggio del film
- la registrazione delle musiche, nel caso non siano già pronte o si voglia sincronizzarle alla perfezione col film montato (ad esempio per sottolineare una scena importante);
- la creazione degli effetti speciali visivi (ad esempio utilizzando le tecniche di animazione al computer);
- l'aggiunta degli effetti sonori, eventualmente facendo intervenire un rumorista;
- la realizzazione del doppiaggio (se necessario, come per le voci fuori campo, ecc.);
- il montaggio, la sincronizzazione e il missaggio delle varie tracce audio a formare la colonna sonora;
- la correzione del colore (eventualmente affidata al direttore della fotografia);
- il taglio del negativo e la stampa della copia definitiva, quella poi usata per creare le copie da distribuire .

Tutte queste procedure messe assieme richiedono spesso molto più tempo di quello impiegato a girare il film. Nel caso di film con molti effetti speciali, possono essere impegnati in questa fase centinaia di tecnici altamente specializzati.

#### pixel (5)

Con il termine **pixel** (derivato dalla lingua inglese, contrazione della locuzione *picture element*), si indica ciascuno degli elementi puntiformi che compongono la rappresentazione di una immagine raster digitale, ad esempio su un dispositivo di visualizzazione o nella memoria di un computer.

la **grafica raster** (in italiano sarebbe traducibile come: *Grafica a griglia*), è una tecnica utilizzata per descrivere un'immagine in formato digitale. Un'immagine descritta con questo tipo di grafica è chiamata *immagine raster*, il termine *raster* (reticolo, griglia) ha origine nella tecnologia televisiva analogica, ovvero dal termine che indica le righe orizzontali (dette anche *scan line*) dei televisori o dei monitor). In computer grafica, indica la griglia ortogonale di punti che costituisce un'immagine raster. Nella grafica raster, appunto, l'immagine viene vista come una scacchiera ed ogni elemento della scacchiera viene chiamato pixel.

#### alta o altissima definizione (6)

Prendiamo ad esempio la TV che ha sempre trasmesso, da 50 anni a questa parte, in una risoluzione chiamata 576i, ovvero con 576 linee mostrate sul nostro televisore in modalità interlacciata (da cui la "i"). Per "interlacciata" si intende una immagine che si compone della sovrapposizione rapidissima di due differenti "piani", uno contenente solo le righe pari e l'altro le righe dispari. Sovrapponendoli rapidamente si ha l'impressione, netta ed inequivocabile, di una unica immagine in movimento, alternativamente, una immagine può essere trasmessa anche in modalità cosiddetta "progressiva", ovvero tutta d'un pezzo e quindi non spezzata in due piani ma trasmessa di seguito, progressivamente. Non voglio scendere oltre nei dettagli tecnici dei sistemi di trasmissione TV. Basti sapere che a parità di risoluzione "progressivo" è meglio di "interlacciato" come resa qualitativa dell'immagine. La nostra televisione quindi viene trasmessa in modalità 576i con una risoluzione che corrisponde a 720 x 576 pixel. E fin qui siamo al "classico".

Passando all'HD la modalità 1080p è una risoluzione 1920x1080 in modalità progressiva, per alta definizione si intende immagini ad alto contenuto di dettaglio, con scansione progressiva, per cui otteniamo immagini molto realistiche, immobili come viste da una finestra, naturali, ad alto contrasto e con grande profondità di campo. A differenza della SDTV (Standard Definition TV), dove il rapporto tra le due dimensioni è sia nel tradizionale formato 4:3 che in quello 16:9, l'alta definizione ha come rapporto standard il 16:9.

Caratteristiche tecniche dell'alta definizione

La tecnologia ad alta definizione HDTV comprende quattro formati video, che differiscono sia per la risoluzione effettiva che per le modalità di scansione dell'immagine, vediamo le caratteristiche dei due più potenti

- Il formato 1080i, presenta una risoluzione complessiva di 2.073.600 pixel (1920x1080) con scansione interlacciata, ovvero per ciascun ciclo viene trasmesso un semiquadro formato alternativamente dalle sole linee pari o dispari dell'immagine. Quindi ogni aggiornamento coinvolge 540 righe e 1.036.800 pixel.
- Il formato 1080p, comunemente chiamato FULL HD equivale alla versione con scansione progressiva del 1080i, per cui ogni aggiornamento coinvolge tutte le 1080 linee e i 2.073.600 di pixel dello schermo.

Videocamere HD

Esistono sul mercato diverse tipologie di telecamere che si differenziano per la risoluzione che utilizzano per la registrazione (720p e 1080i tra le più comuni). Un fattore importante per determinare la qualità di una registrazione digitale è il Bitrate, ovvero la quantità di bit utilizzati per memorizzare ogni fotogramma del filmato.

Cosa significa Ultra HD? (fonte Giacomo Dotta)

**HD**, ossia il futuro dell'alta definizione per gli schermi a **4K**. Si tratta di un cambio di orizzonte in termini

tecnologici, nel momento in cui l'era del Full HD sta sparando le ultime cartucce, e in attesa di capire come e se il mondo 3D riuscirà prima o poi a restituire reali soddisfazioni a utenti e produttori, la definizione quadruplica ancora una volta, cambiando ogni equilibrio antecedente. Alle spalle ci si lascia gli HD Ready (720p) e i Full HD (1080p), perché la strada tracciata è quella dei **2160p**. Il Full HD diventa Ultra HD, infatti, nel momento in cui quadruplica il numero dei pixel nell'unità di spazio, passando così **da 1920×1080 a 2.840×2.160**.

La differenza è sì descrivibile a parole, ma la si può comprendere soltanto ponendosi a breve distanza da uno schermo UHD (Ultra HD): il maggior numero di pixel consente infatti di cogliere un **dettaglio estremamente superiore**. La differenza è sostanziale soprattutto all'interno di immagini panoramiche, dove la possibilità di osservare piccoli dettagli permette all'occhio di spaziare sul pannello alla ricerca di elementi che l'occhio è in grado di vedere, distinguere e capire.

Sotto il cappello dell'UHD vi sono sia il **4K** che l'**8K**; mentre il primo prevede una definizione pari a 2.840×2.160 pixel, il secondo prevede ben 7.680×4.320 pixel. Di fatto l'approdo all'Ultra HD sarà approntato partendo dal 4K, che oggi è dunque lo standard de facto del mondo UHD. In futuro, però, l'abbattimento di alcuni colli di bottiglia potrà rendere economicamente accessibile anche l'orizzonte 8K alzando ulteriormente l'asticella della qualità e della definizione.

#### 4/3 vs 16/9 (7) ( fonte wikipedia )

La *proporzione 16:9* è alla base di tutti i formati ad alta definizione (HDTV). Il 16:9 corrisponde ad un formato più largo del classico 4:3, estendendo del 33% la superficie rispetto a quest'ultimo, con l'altezza dello schermo costante. Il 16:9 è uno dei formati che più si avvicinano alla psicovisione umana, in quanto, nonostante il campo visivo umano sia quasi perfettamente 4:3 l'elaborazione delle informazioni ottiche, per fattori evolutivi (ad es. la permanenza sul terreno o l'assenza di predatori volanti) e fisiologici (ad es. l'altezza media o la disposizione degli occhi), focalizza l'attenzione molto più orizzontalmente che verticalmente.



Un'immagine in formato 16:9. Le aree scure indicano la parte che non sarebbe visibile se fosse ripresa con la stessa altezza ma in formato 4:3.



Immagine in 4:3 (1,33:1)



Immagine in 16:9 (1,78:1).

le due immagini sopra offrono una comparazione tra i formati 4:3 e 16:9. In questo caso l'immagine in 16:9 trae beneficio dalla maggiore area a disposizione. Si notino in particolare gli oggetti a sinistra del lampione e le sedie con i tavoli a destra, non visualizzati nella versione 4:3. Le due immagini sono mostrate in modo che le rispettive aree siano equivalenti. Comparare due formati sulla base delle dimensioni orizzontali o verticali, infatti, può dare una falsa impressione di superiorità di uno rispetto all'altro.

### Compressione (7) (codec) ( fonte wikipedia )

Un codec è un programma o un dispositivo che si occupa di codificare e/o decodificare digitalmente un segnale audiovisivo perché possa essere salvato su un supporto di memorizzazione o richiamato per la sua lettura. I codec effettuano la compressione in archiviazione e/o trasmissione e successivamente in lettura in modo da poter ridurre lo spazio di memorizzazione occupato a vantaggio della portabilità o della trasmissività del flusso codificato.

I codec si suddividono in base alla modalità in cui effettuano la compressione in due sistemi principali con perdita di informazione (lossy), senza perdita di informazione (lossless), per realizzare tale compressione si fa ricorso alla riduzione della precisione dei colori dei singoli pixel o delle audio frequenze da riprodurre, (in alcuni codec audio vengono sopresse le frequenze non udibili dall'orecchio umano), alla eliminazione delle ridondanze o alla scrittura delle sole differenze (codec video) rispetto ad una immagine di riferimento.

Per ciascun tipo di compressione esistono vari tipi di codec, differenti tra loro per il tipo di segnale su cui devono operare e per l'algoritmo di codifica/compressione in essi implementato

Nel sistema operativo Microsoft Windows, i codec sono delle librerie con estensione *.dll*, ( dynamic link library ) che i vari player audio e video gestiscono come dei plug-in.

Nel sistema operativo Mac OS X i codec sono gestiti dal sistema QuickTime che li utilizza come plug-in con estensione *.component* memorizzati nella cartella QuickTime che si trova nella cartella Libreria.