

**LICEO G.M.GALANTI  
CAMPOBASSO**

**ANTROPOS**

**VISUALIZZARE E FILMARE IL  
TERRITORIO**

"Tutti gli usi della parola a tutti" mi sembra un buon motto, dal bel suono democratico. Non perché tutti siano artisti, ma perché nessuno sia schiavo.  
*Gianni Rodari, Grammatica della fantasia*

**UNA PROPEDEUTICA  
ALL'ARTE DI DOCUMENTARE  
STORIE**

**Dalla realtà alla  
documentazione.  
IL «FILM ETNOGRAFICO»**

FENOMENO

CONTESTO

AZIONE SCENICA:  
DRAMA

OSSERVAZIONE

MEDIAZIONE DEL FIM  
MAKER: ADERENZA  
ALLA REALTA'  
DOCUMENTATA

MONTAGGIO

# FASE IDEATIVA O PREPRODUZIONE

LE FASI DI PRODUZIONE  
DI UN DOCUMENTARIO

IDEA  
CHIAVE.

BRAINSTORMING

STORY  
TELLING

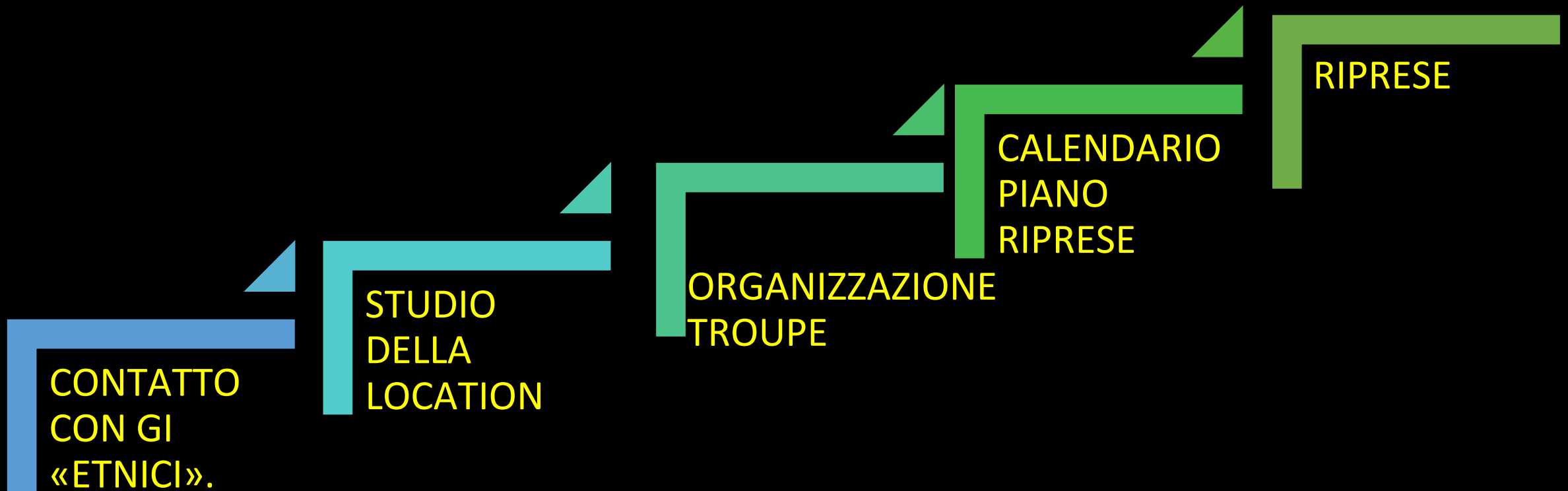
STILE  
COMUNICATIVO  
DEL FORMAT

STORY BOARD  
O  
SCENEGGIATURA.

PIANIFICAZIONE  
E LOGISTICA E  
FINANZIARIA

LE FASI DI PRODUZIONE  
DI UN DOCUMENTARIO

# Fasi della PRODUZIONE

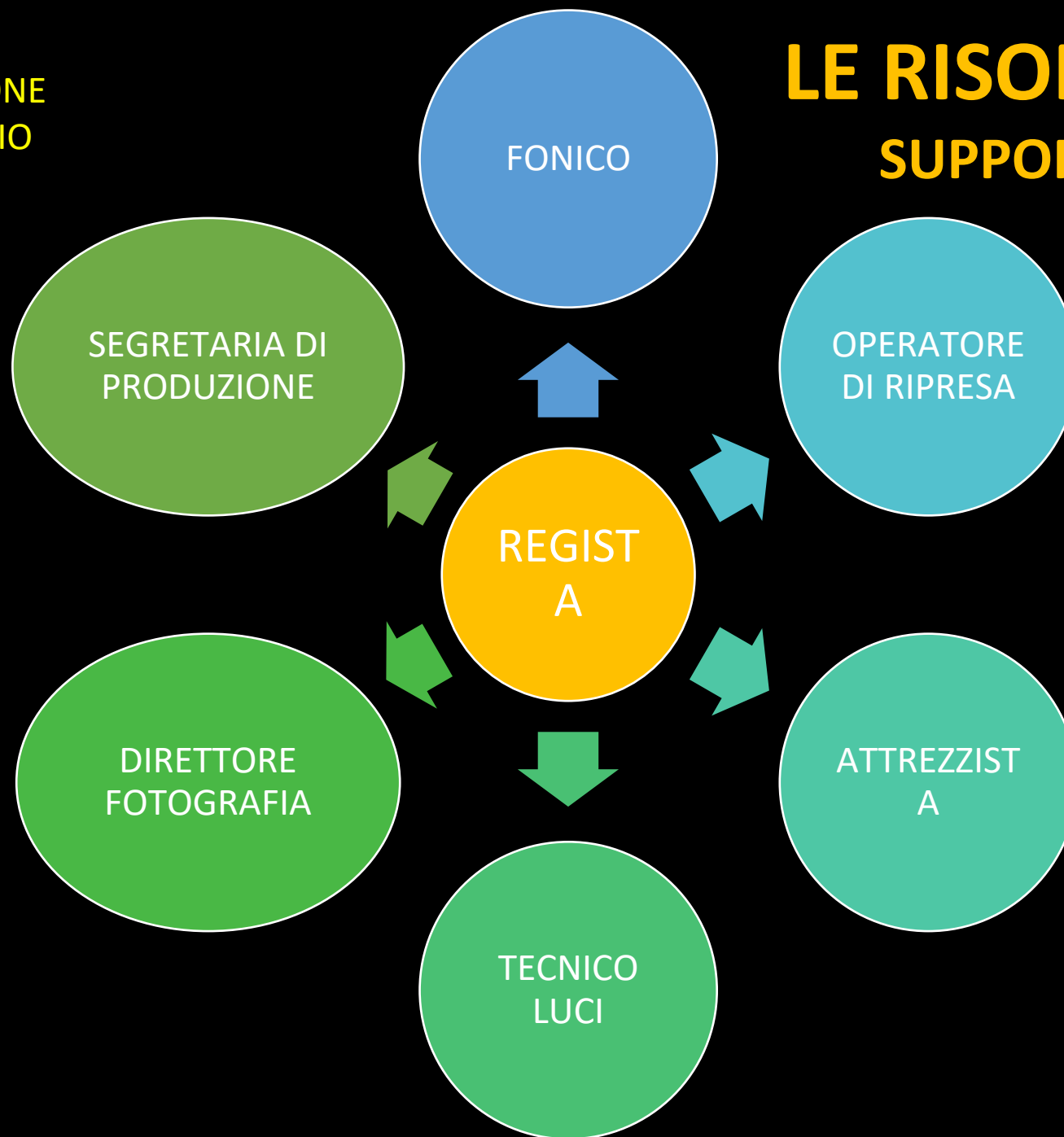


LE FASI DI PRODUZIONE  
DI UN DOCUMENTARIO

# LE RISORSE UMANE LOGISTICA E REDAZIONE



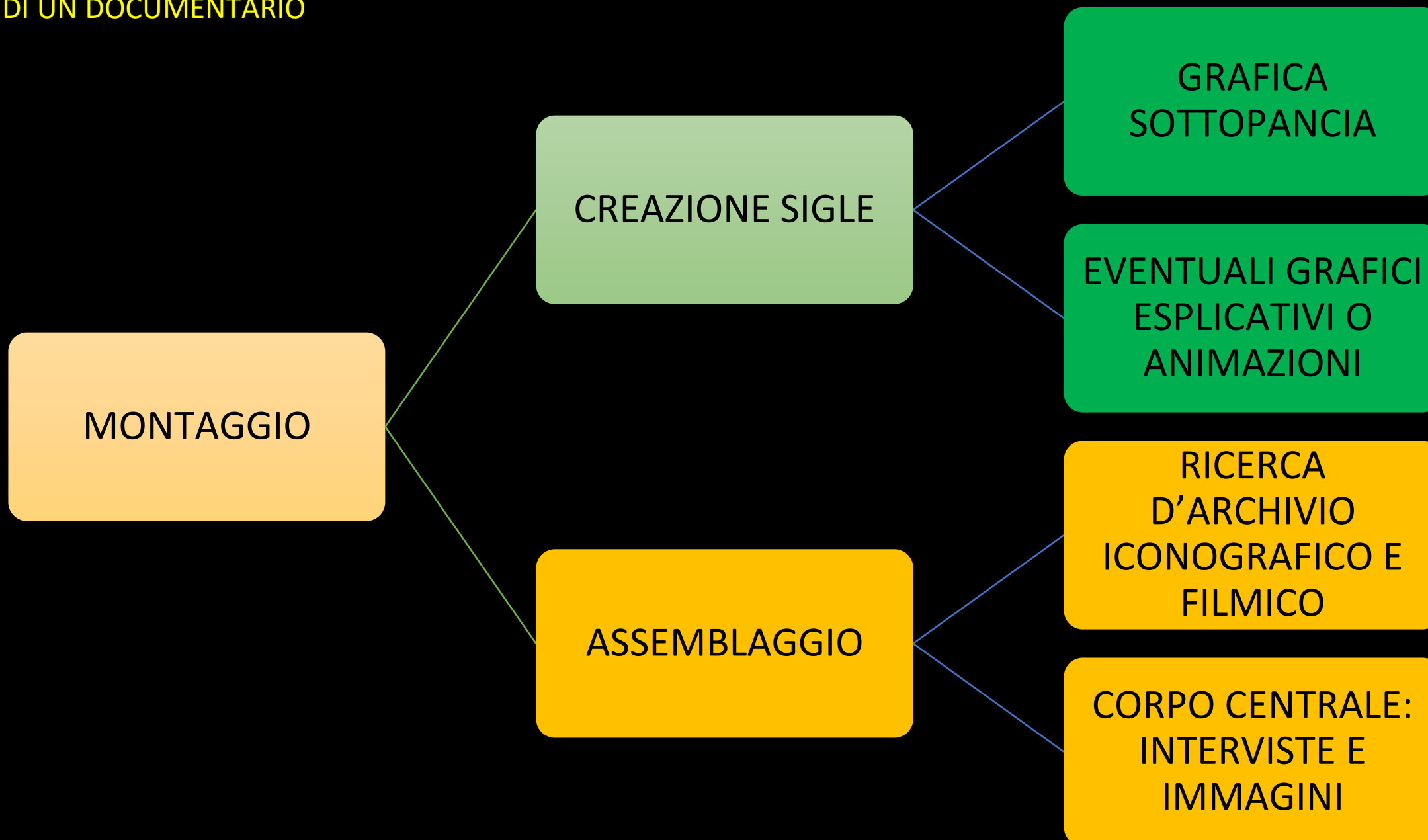
## LE FASI DI PRODUZIONE DI UN DOCUMENTARIO



## LE RISORSE UMANE SUPPORTO TECNICO

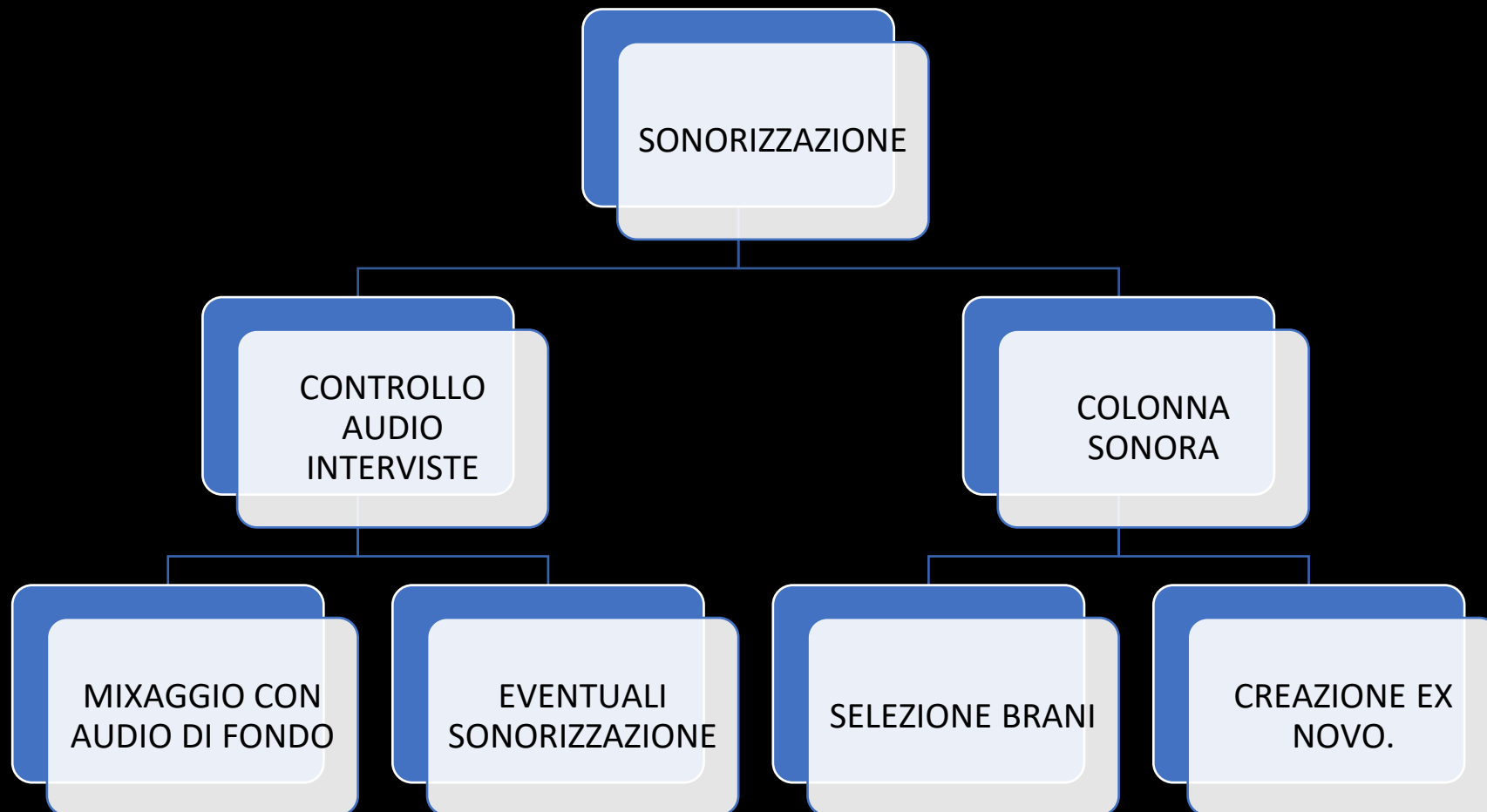
## LE FASI DI PRODUZIONE DI UN DOCUMENTARIO

# LA POST PRODUZIONE

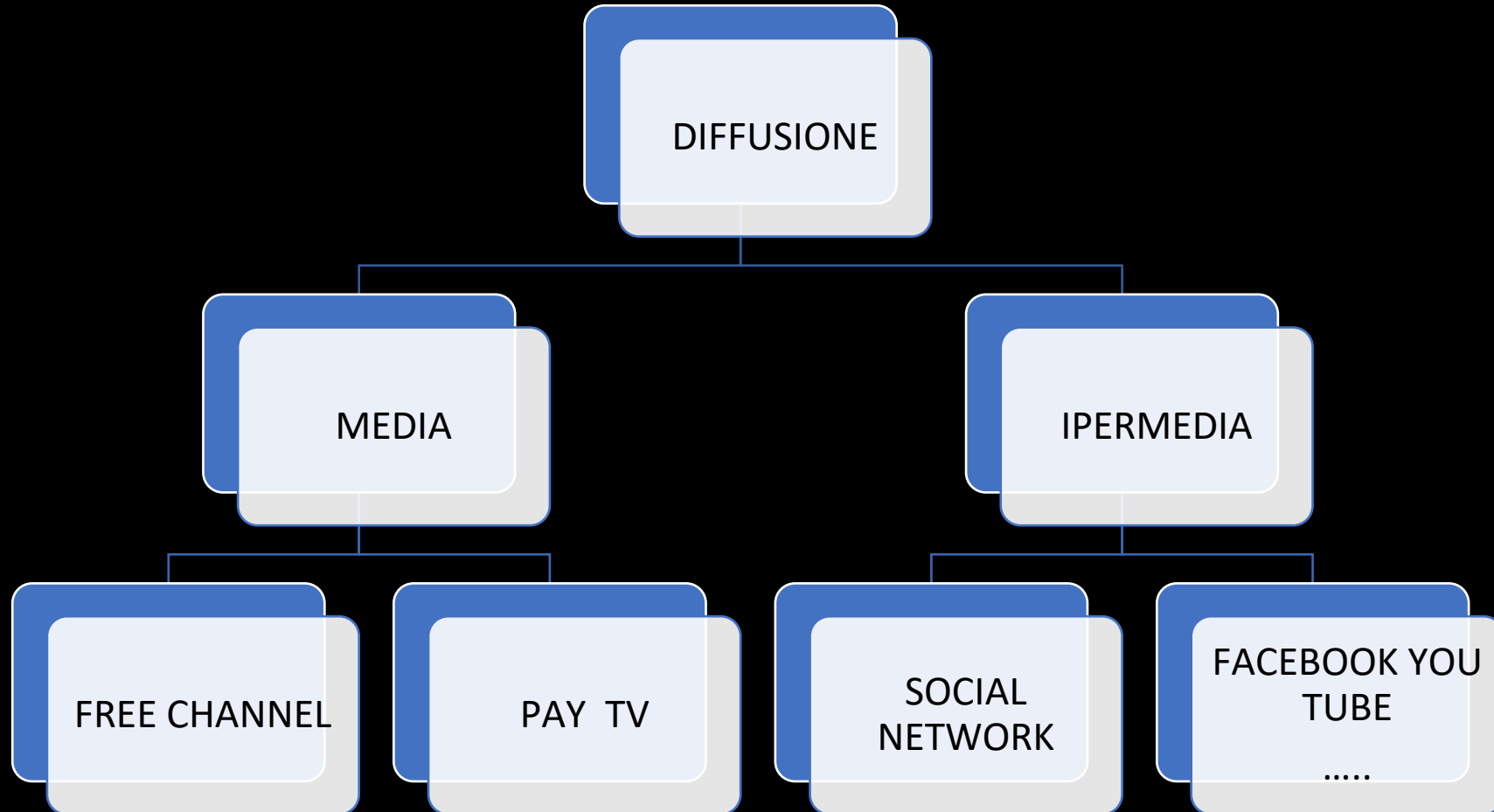




# LA POST PRODUZIONE



# DIFFUSIONE



# RACCONTARE STORIE

*Dio è l'uomo quando sogna, un mendicante quando pensa.*  
*F. Holderlin Iperione, I, 1*

# IL PUNTO DI VISTA

Un giorno, un uomo non vedente stava seduto sui gradini di un edificio con un cappello ai suoi piedi ed un cartello recante la scritta: "Sono cieco, aiutatemi per favore".

Un passante che passeggiava lì vicino si fermò e notò che aveva solo pochi centesimi nel suo cappello.

Si chinò e versò altre monete. Poi, senza chiedere il permesso dell'uomo, prese il cartello, lo girò e scrisse un'altra frase.

Quello stesso pomeriggio l'uomo ripassò davanti al non vedente e notò che il suo cappello era pieno di monete e banconote.

Il non vedente riconobbe il passo dell'uomo: chiese se fosse stato lui ad aver riscritto il suo cartello e cosa avesse scritto.

Egli rispose "Niente che non fosse vero. Ho solo riscritto il tuo in maniera diversa", sorrise e andò via.

Il non vedente non seppe mai che ora sul suo cartello c'è scritto:

**"Oggi è primavera... ed io non la posso vedere."**

# ESSERE CREATIVI



Un giorno, nei "Frammenti" di Novalis (1772-1801), trovai quello che dice: «Se avessimo anche una Fantastica, come una Logica, sarebbe scoperta l'arte di inventare». G. Rodari, La grammatica della fantasia.

# ESSERE ORIGINALI



Ci teniamo tutti ad essere accettati ma dovete credere che i vostri pensieri siano unici e vostri, anche se ad altri sembrano strani ed impopolari. Come ha detto Frost "Due strade trovai nel bosco e io scelsi quella meno battuta, ed è per questo che sono diverso". John Keating, L'Attimo fuggente.

"L'obiettivo principale dell'educazione nelle scuole dovrebbe essere quello di creare uomini e donne che siano capaci di fare cose nuove, non soltanto di ripetere semplicemente ciò che le altre generazioni hanno fatto."

JEAN PIAGET

# ESSERE CURIOSI



**“La cosa importante è non smettere mai di domandare. La curiosità ha il suo motivo di esistere. Non si può fare altro che restare stupiti quando si contemplan*o* i misteri dell'eternità, della vita, della struttura meravigliosa della realtà. È sufficiente se si cerca di comprendere soltanto un poco di questo mistero tutti i giorni. Non perdere mai una sacra curiosità.”**  
**ALBERT EINSTEIN**

# MERAVIGLIARE



**Infatti gli uomini hanno cominciato a filosofare, ora come in origine, a causa della meraviglia: mentre da principio restavano meravigliati di fronte alle difficoltà più semplici, in seguito, progredendo a poco a poco, giunsero a porsi problemi sempre maggiori. Aristotele, *Metafisica*, 982b-983a**

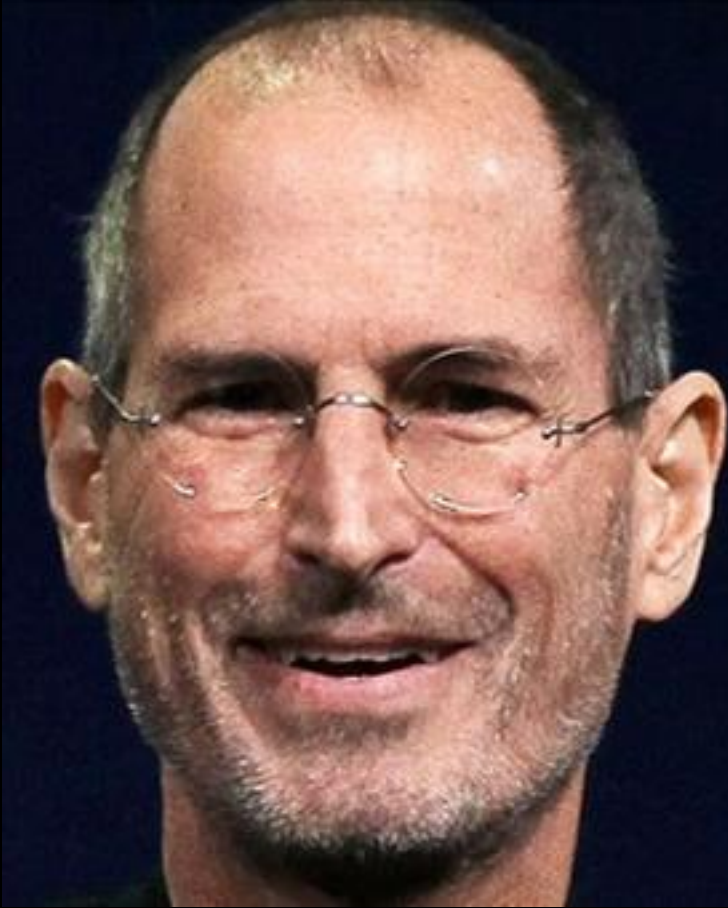


# EMOZIONARE

Il nostro cervello è fatto in modo che l'attenzione sia tanto più alta quanto più un avvenimento suscita emozioni.  
*PIERO ANGELA*



**ESSERE DIVERTENTI –ESSERE DIVERSI MA..  
ESSERE SE STESSI**

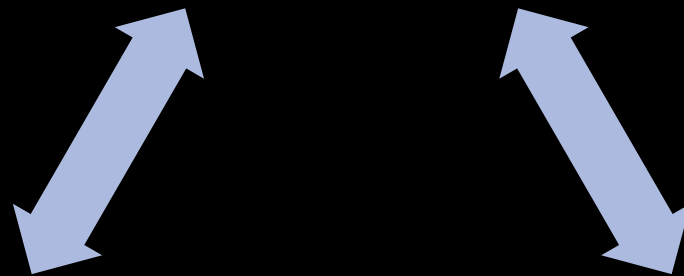


Stay hungry, stay foolish.

— *Steve Jobs* —

# DALL'IDEA ALLO STORY TELLING.

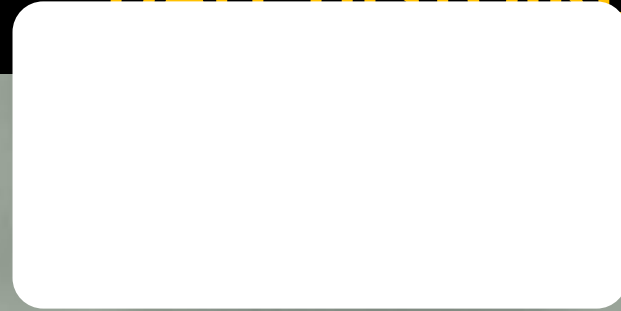
EVENTO



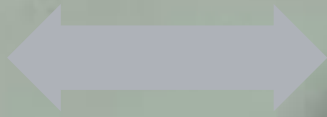
CASE STUDY

NARRAZIONE

# DALL'HISTOIRE DE VIE ALLE TRANCHE DE VIE



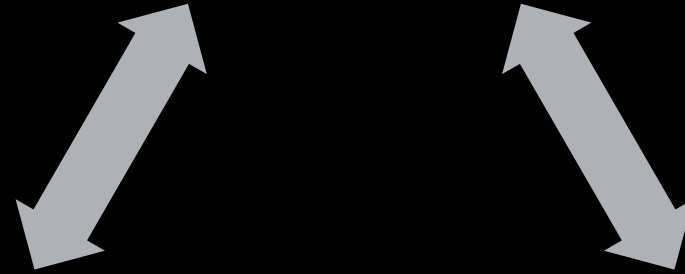
**CICLO DI VITA  
(BIOGRAFIA)**



**PERIODO DEL  
CICLO DI VITA**



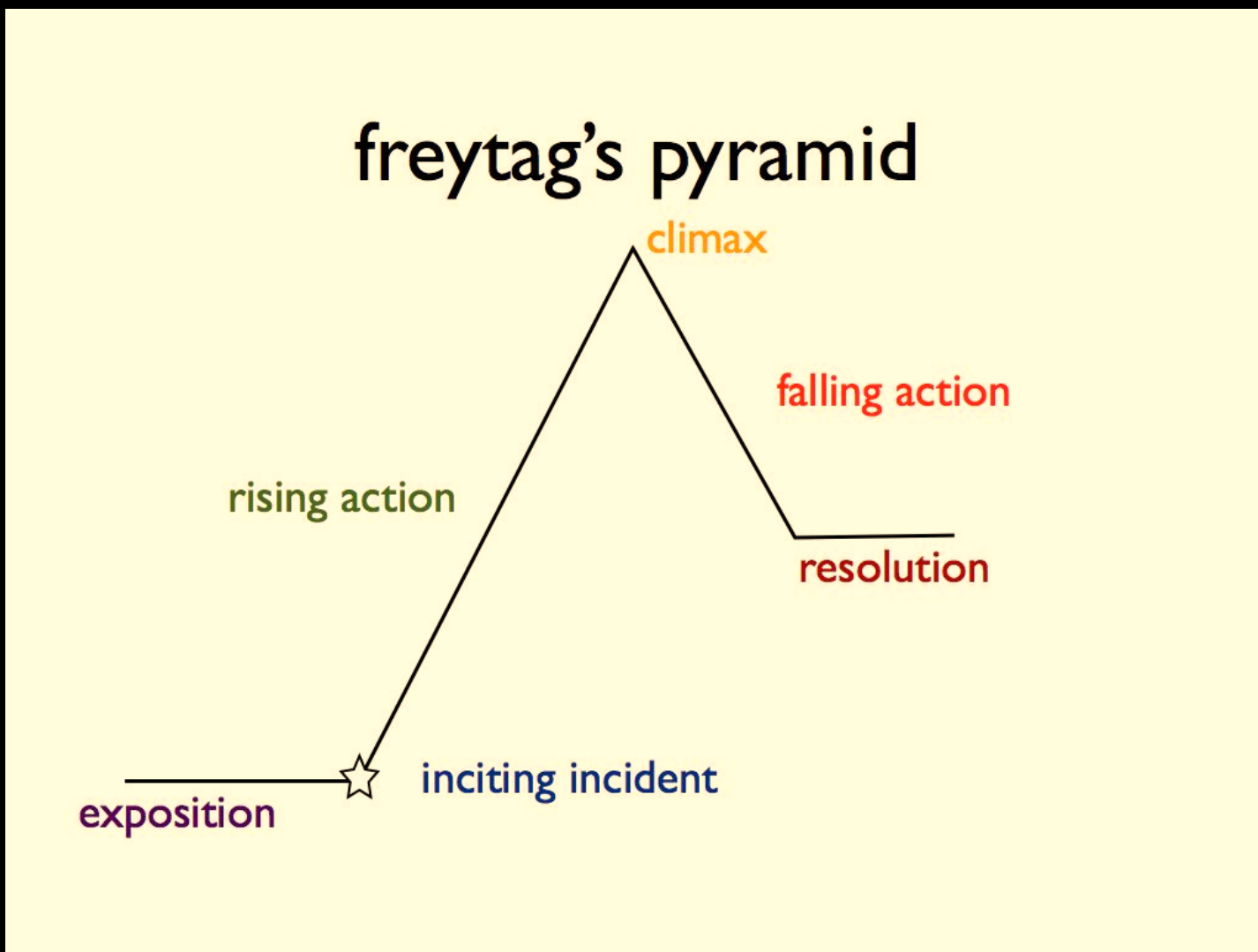
# DALL'HISTOIRE DE VIE ALLE TRANCHE DE VIE



# DALL'IDEA ALLO STORY TELLING. LA NARRAZIONE SECONDO ARISTOTELE

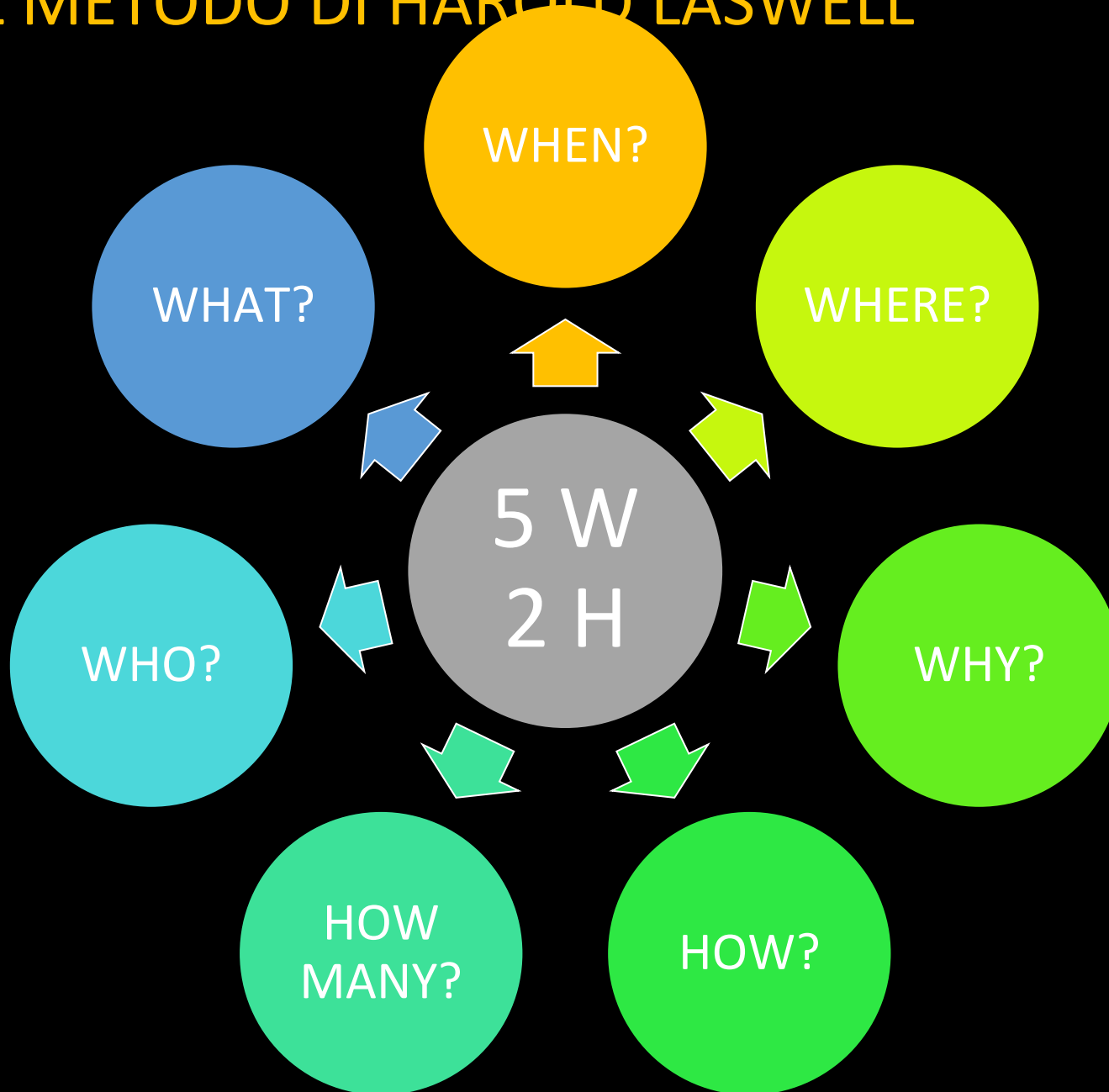


# DALL'IDEA ALLO STORY TELLING. LA NARRAZIONE SECONDO LA PIRAMIDE DI GUSTAV FREYTAG



**Esposizione**  
**Punto di rottura**  
**Crescendo**  
**Climax**  
**Allentamento della tensione**  
**Risoluzione**

# IL METODO DI HAROLD LASWELL



*Ho sei domestici sinceri che mi hanno insegnato tutto quello so; i loro nomi sono Cosa e Perché e Quando e Come e Dove e Chi.*

*I keep six honest serving-men They taught me all I knew; Their names are What and Why and When And How and Where and Who.*

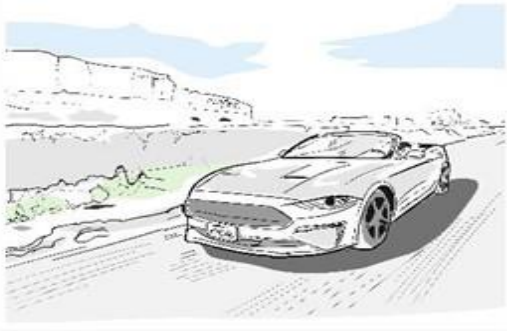
N°	Latino	Italiano	5 W
1.	QUIS	«Chi»	"Who"
2.	QUID	«Cosa»	"What"
3.	QUANDO	«Quando»	"When"
4.	UBI	«Dove»	"Where"
5.	CUR	«Perché»	"Why"
6.	QUANTUM	«Quanto»	assente
7.	QUOMODO	«In che modo»	assente
8.	QUIBUS AUXILIIS	«Con quali mezzi»	assente



# ESEMPIO DI STORY BOARD

Scena: **1**      Descrizione scena:

Sequenza:



Azione

Dialogo

FX

Sequenza:



Azione

Dialogo

FX

Sequenza:

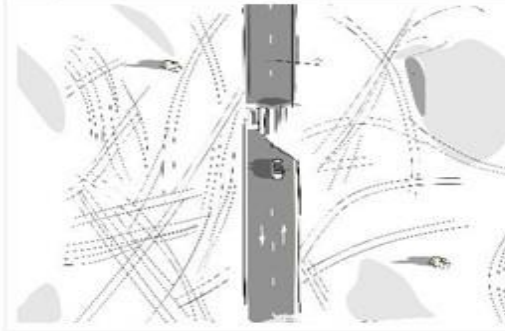


Azione

Dialogo

FX

Sequenza:



Azione

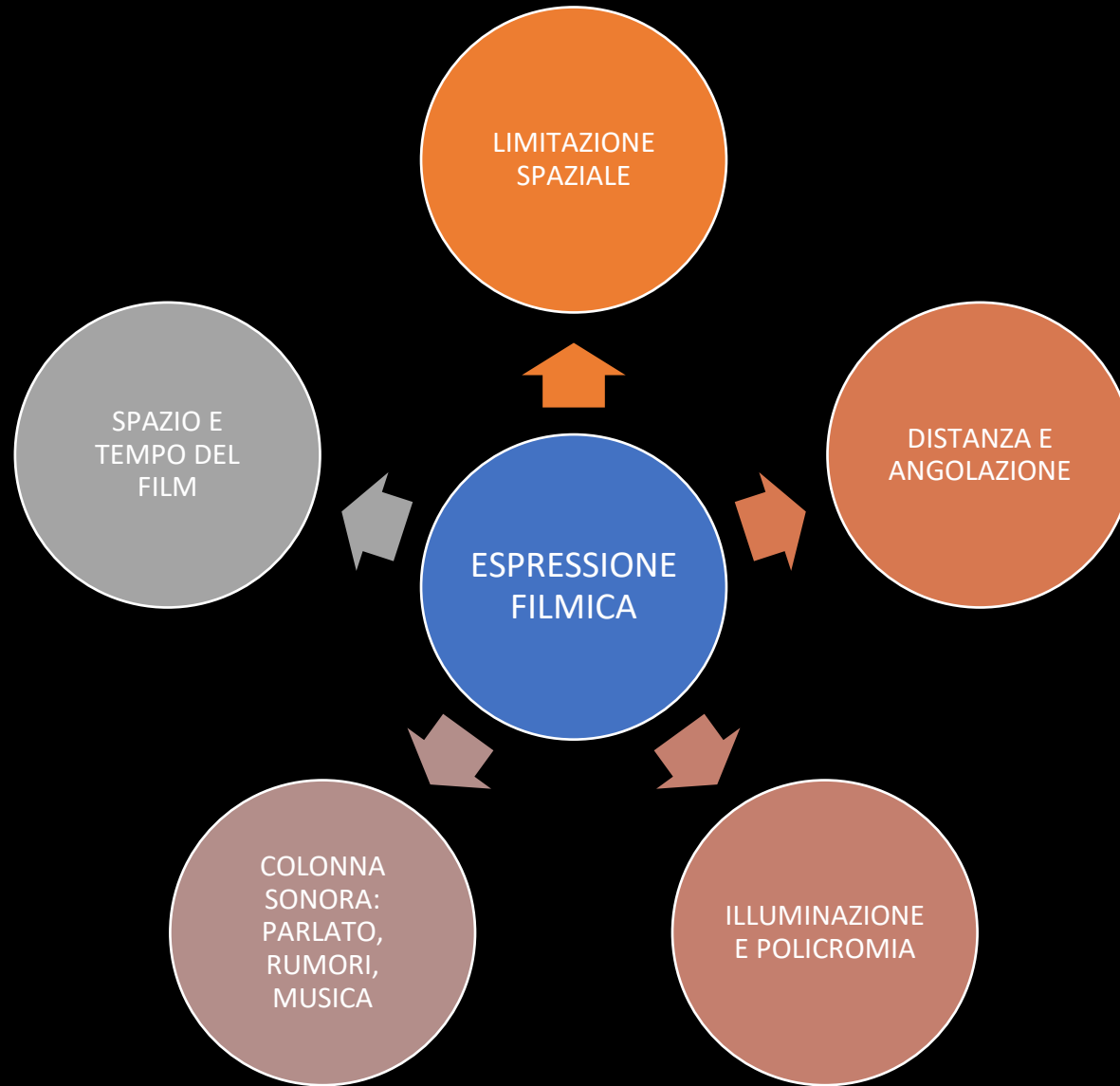
Dialogo

FX



# LA COSTRUZIONE DI UN DOCUMENTARIO





# La narrazione cinetelevisiva

Le opere cinetelevisive si fondano su un nucleo che ne riassume gli elementi essenziali sul piano narrativo: lo story concept. A partire da lì si sviluppano i **materiali narrativi** che costruiscono l'opera: i personaggi, gli eventi e l'ambientazione. La **configurazione** (punto di vista, tono, densità) costituisce l'insieme delle operazioni di modellazione che i materiali narrativi ancora grezzi subiscono per essere resi unitari e coerenti. I materiali così configurati vengono dislocati secondo un ordine e delle combinazioni (esposizione, tessitura, progressione, strutturazione) che nel loro insieme costituiscono la **composizione**.

# I materiali narrativi

I **materiali narrativi** sono gli elementi di base che sostengono un racconto e sono costituiti da: eventi, personaggi e ambientazione.

Gli *eventi*, che nel loro insieme costituiscono la *storia*, sono i fatti che accadono lungo l'arco della narrazione.

I *personaggi* sono coloro che provocano o subiscono quegli eventi.

L'*ambientazione* è il luogo e il tempo dove gli eventi si svolgono.

Al fondo però di questi elementi vi è, sul piano narrativo, un nucleo intimo del film che sintetizza le scelte fondamentali riguardo agli eventi ed ai personaggi: lo story concept. Lo *story concept* comprende la dinamica essenziale degli eventi e la funzione svolta dai personaggi principali.

# La configurazione

La **configurazione** costituisce l'insieme delle operazioni di modellazione che il materiale narrativo ancora grezzo (*storia, personaggi e ambientazione*) subisce per renderlo unitario e coerente prima della sua articolazione in sequenze.

Il materiale narrativo, costituito da storia e personaggi, è come un gruppo di ospiti che interagiscono tra loro all'interno di una casa (*l'ambientazione*): la *configurazione* stabilisce da che **punto di vista** si osserva ciò che accade nella casa (è quello esterno di chi guarda dalle finestre? Oppure coincide con lo sguardo di un personaggio?), se tra le persone presenti c'è un'atmosfera allegra o triste (il **tono**) e se quel che vi accade è molto o poco (**densità narrativa**).

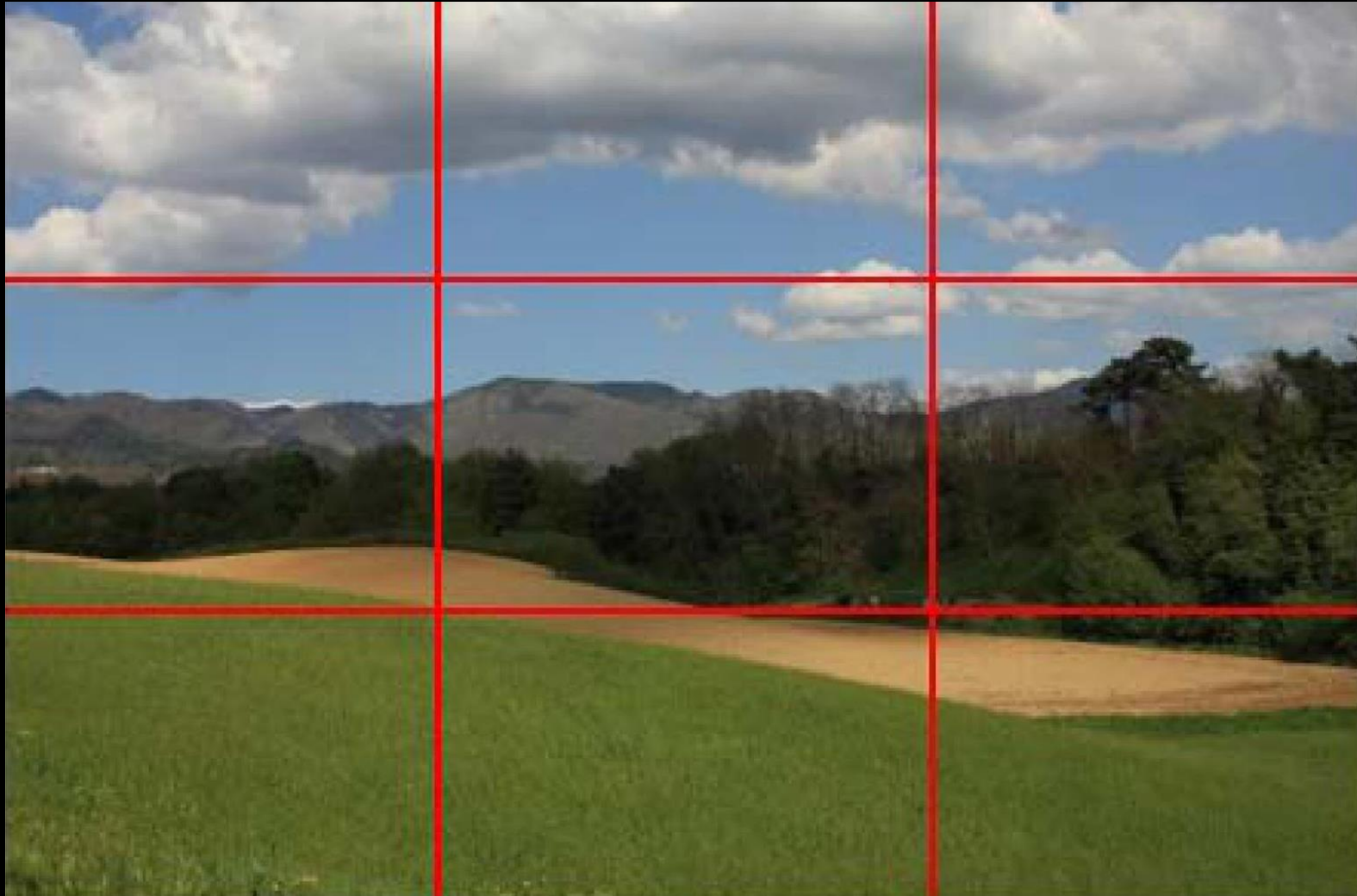
# La composizione

La **composizione** consiste nella dislocazione del *materiale narrativo*, conformemente alle scelte di *configurazione*, lungo tutto l'arco del film. I procedimenti che sovrintendono alla composizione sono:

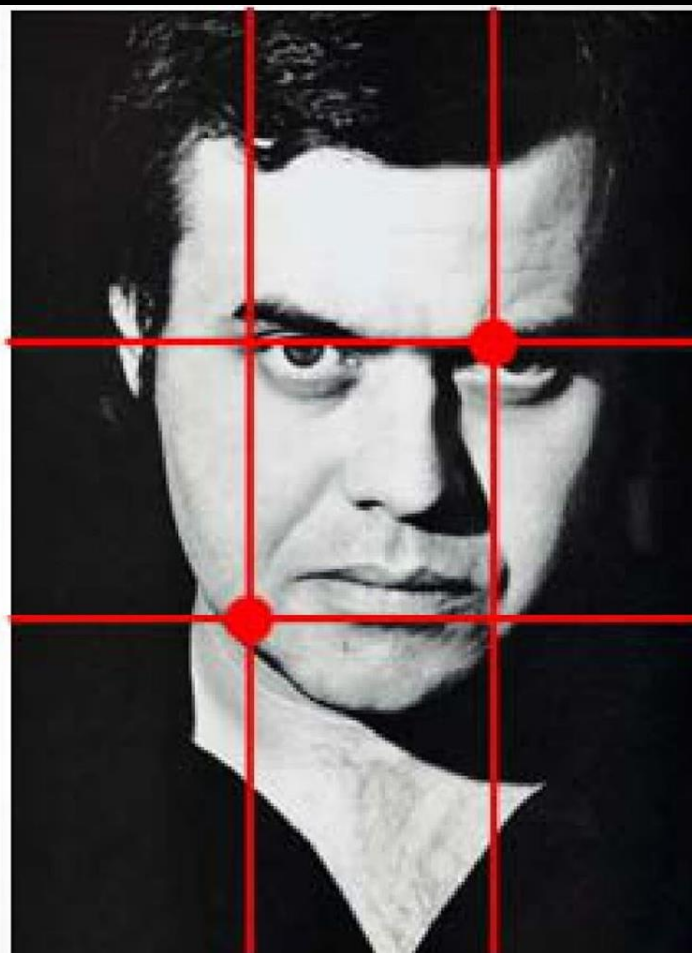
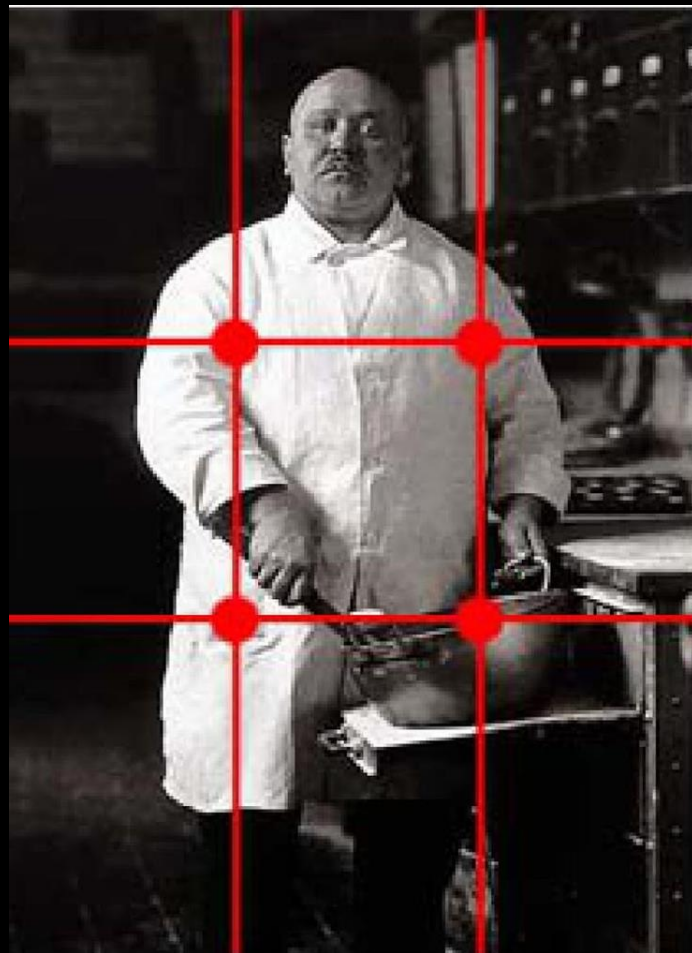
- la **strutturazione** (il racconto cinetelevisivo viene scandito in *scene* e *sequenze*, che si svolgono in precisi luoghi e tempi, secondo un certo ordine e raggruppandosi secondo determinati criteri; solo così si può assicurare l'intima unitarietà del racconto, in modo che il pubblico lo fruisca con una impressione di continuità);
- l'**esposizione** (la *storia* è sottoposta ad uno sviluppo che precisa ed articola gli eventi, ne sopprime o riduce altri, e infine li propone in un determinato ordine);
- la **tessitura** (i *personaggi* nel loro incontro/scontro con la storia producono una serie di reazioni, di interazioni, di dialoghi... il che dà vita a varie linee narrative che si intrecciano continuamente tra loro);
- la **progressione** (il *tono*, la *densità* e il *punto di vista* influiscono direttamente sulla capacità del racconto di interessare il pubblico, guidarlo verso il finale e dargli la sensazione di un tutto unitario).



# LA REGOLA DEI TERZI



# LA REGOLA DEI TERZI



# PER APPROFONDIRE

## L'inquadratura: il punto di ripresa

Le caratteristiche visive dell'immagine cinetelevisiva non dipendono solo dal punto di ripresa, ma anche dalle proprietà materiali delle inquadrature (formato, qualità, velocità di scorrimento, unitarietà, colorazione, rilievo, varietà delle risorse filmiche utilizzate), dalle relazioni prospettiche tra i piani e dalla composizione.

# L'inquadratura: il punto di ripresa

Le caratteristiche visive dell'immagine cinetelevisiva non dipendono solo dal punto di ripresa, ma anche dalle proprietà materiali delle inquadrature (formato, qualità, velocità di scorrimento, unitarietà, colorazione, rilievo, varietà delle risorse filmiche utilizzate), dalle relazioni prospettiche tra i piani e dalla composizione.



## Inquadrature della figura umana



Primissimo piano  
Primo piano

Mezzo Primo piano

Piano Americano  
(alla vita)

Piano Americano  
(Al ginocchio)

Totale

# PRIMO PIANO: PP

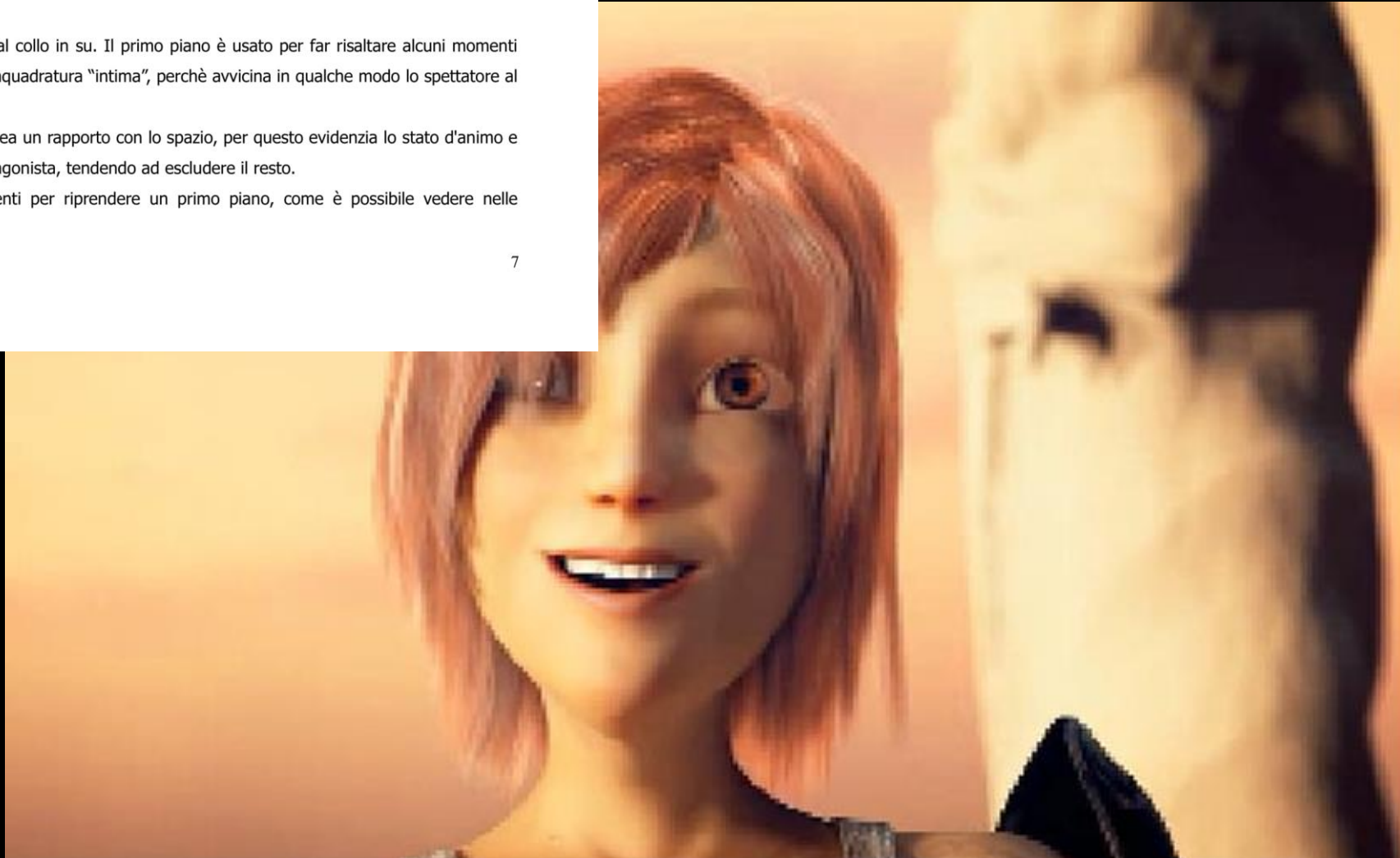
## **Primo piano** (*abbr. in: PP*)

La figura è ripresa dal collo in su. Il primo piano è usato per far risaltare alcuni momenti del dialogo ed è un'inquadratura "intima", perchè avvicina in qualche modo lo spettatore al personaggio.

Il primo piano non crea un rapporto con lo spazio, per questo evidenzia lo stato d'animo e le intenzioni del protagonista, tendendo ad escludere il resto.

Vi sono modi differenti per riprendere un primo piano, come è possibile vedere nelle

7



# PRIMISSIMO PIANO:PPP

**Primissimo piano** (*abbr. in: PPP*)

In questo caso, il volto occupa l'intera inquadratura. Le dimensioni del soggetto superano quelle del quadro. Fronte e mento vengono tagliati dall'inquadratura.

Questa inquadratura rivela lo spessore psicologico del personaggio e crea intensità emotiva: è lo specchio del personaggio.





# DETTAGLIO

## Particolare e Dettaglio (abbr. in: **PART** e **DETT**)

Vi siete mai chiesti quale sia la differenza tra un particolare e un dettaglio??

Vediamo anzitutto, a cosa ci riferiamo quando parliamo di particolare. È l'inquadratura di

una parte del corpo (mani, braccia, piedi) che focalizza l'attenzione solo su un aspetto del personaggio, su uno specifico gesto o su un oggetto.

Tuttavia, quando l'inquadratura riprende parte di un oggetto, è chiamata dettaglio.

Quindi, ecco la differenza sostanziale: quando concentriamo l'attenzione su una specifica parte di un personaggio, parliamo di particolare; nel caso di un oggetto, parliamo di dettaglio.

Per quanto riguarda i personaggi, i migliori punti di taglio sono nelle articolazioni.



L'immagine si focalizza principalmente su una parte del corpo del personaggio (nello specifico le mani).



In questo caso, invece, viene messo in risalto una parte di un oggetto: abbiamo quindi un dettaglio.

# MEZZO PRIMO PIANO

**Mezzo primo piano** (*abbr. in: MPP*)

Si riprende il personaggio dalle spalle in su.

L'inquadratura racchiude le spalle, la parte superiore del petto e l'intera testa. È un piano che permette di far vedere parte dell'ambiente.

Vi è un certo equilibrio tra ambiente e figura umana.



# PIANO AMERICANO

## **Piano americano** (*abbr. in: PA*)

L'inquadratura è dalle ginocchia in su sino alla testa. In genere viene lasciata un po' d'aria sopra il personaggio. Il volto non è più il protagonista, ma viene sostituito dal corpo.

Il piano americano è un'inquadratura molto dinamica, utilizzata molto nei western; permette di gestire allo stesso tempo più personaggi all'interno del campo.



# CAMPI: MEDIO: CM

L'inquadratura bilancia perfettamente l'ambiente con il personaggio.



## **I campi**

### **Campo medio** (*abbr. in: CM*)

È visibile la figura umana posta in una ambientazione chiara e riconoscibile; sul personaggio vengono soprattutto fornite indicazioni visive. È un'inquadratura abbastanza ravvicinata in cui l'attenzione è rivolta ai personaggi presenti nell'ambiente in cui agiscono, ma anche al luogo stesso.

# CAMPI: LUNGO:CL

## **Campo lungo** (*abbr. in: CL*)

L'ambiente è dominante e circonda il paesaggio.

È un'inquadratura che convoglia uno spazio particolarmente esteso dove la figura umana è molto ridotta rispetto all'ambiente.

Se il primo piano ha una funzione "intimista", il campo lungo ha uno scopo puramente descrittivo.



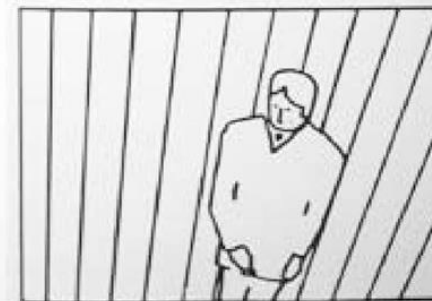
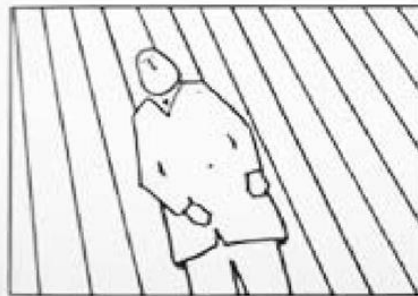
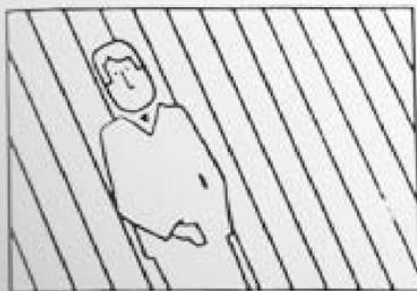
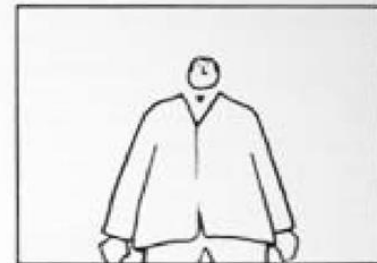
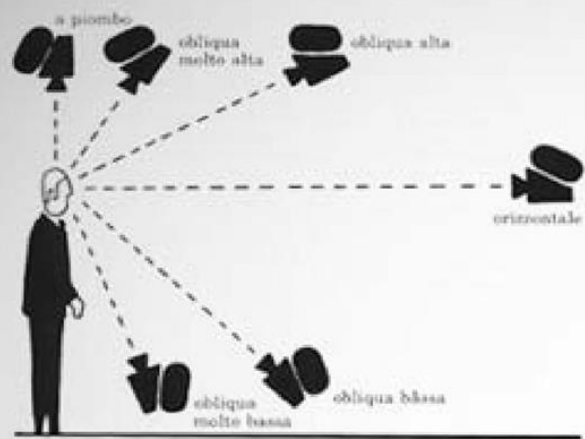
# CAMPI: LUNGHISSIMO:CLL

**Campo lunghissimo** (*abbr. in: CLL*)

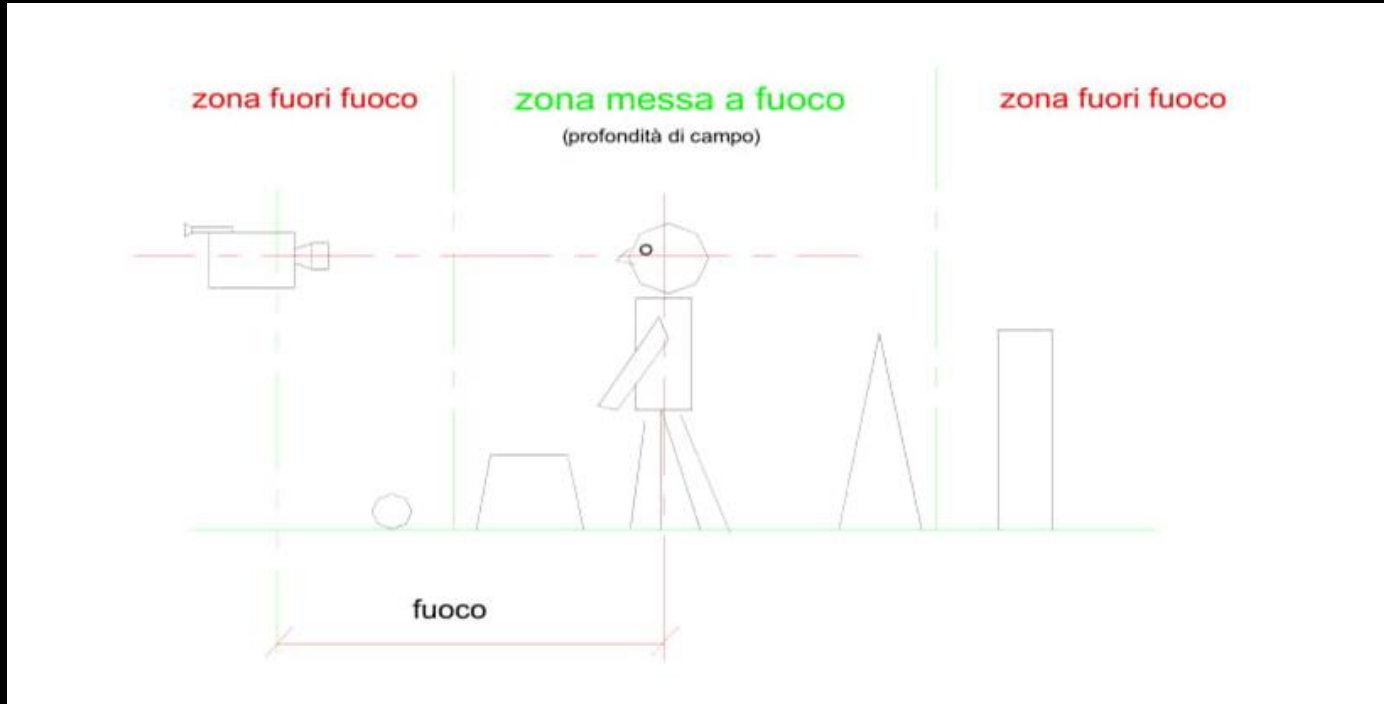
La figura umana è lontanissima ed è immersa nel paesaggio circostante, non ha alcun rilievo nell'insieme dell'inquadratura. Lo spazio è dominante.



# LA POSIZIONE CAMERA



# MESSA A FUOCO E PROFONDITA' DI CAMPO





# INQUADRATURE

## **Inquadratura normale**

Si tratta di un'inquadratura che riprende da un punto di vista normale: la MDP viene collocata all'altezza dell'occhio umano e l'immagine risulta bilanciata.

Una sorta di inquadratura neutra, che non manifesta nessun tipo di carattere in particolare, non schiaccia né sminuisce il personaggio.

L'inquadratura normale rende il personaggio rilevante rispetto alla situazione narrativa, ma non ne amplifica nessuno stato emotivo. Non è un'inquadratura tipica di un particolare stile autoriale.



# INQUADRATURE

*Grazie a un'ipotetica linea che traccia la prospettiva dell'immagine, è possibile riscontrare come l'inquadratura sia posta all'altezza dell'occhio umano.*

*Il personaggio è al centro dell'immagine. L'inquadratura può dirsi normale proprio perchè l'angolazione e l'inclinazione sono perfettamente allineate alla posizione dell'occhio umano.*

## **Obliqua dal basso**

La MDP viene posta a un'altezza inferiore a quella dell'occhio. In genere è un'inquadratura che tende a evidenziare la maestosità del personaggio.



*L'obliqua dal basso tende ad enfatizzare la superiorità di un personaggio o di un oggetto rispetto ad un altro. Come nella scena sopra riportata, Sintel si trova in una situazione di inferiorità, mentre il personaggio inquadrato esprime una posizione di potere.*

# INQUADRATURE

## Contre – Plongée e Plongée

La plongée è l'inquadratura che si ottiene quando la MDP è in alto rispetto al personaggio o all'oggetto. Il suo asse ottico è rivolto in basso ed è perpendicolare al suolo. È un'inquadratura che tende a schiacciare il personaggio e a renderlo prigioniero del contesto, anche se può assumere diverse valenze. In molti casi, la cinematografia ha associato quest'inquadratura a scene di morte o a drammi violenti. Proprio per il suo punto di vista elevato, assomiglia a uno sguardo elevato che controlla tutto.



*Il personaggio visto dall'alto sembra oppresso, l'inquadratura lo schiaccia e lo stringe verso terra.*

La contre - plongée, o più comunemente inquadratura supina, ha il suo asse rivolto verso l'alto e perpendicolare al suolo. È un'inquadratura che enfatizza il rapporto di forza del personaggio in relazione agli altri. Non a caso, l'inquadratura è tipica di molti film horror quando presentano il minaccioso vampiro/mostro pronto per l'attacco.



*La contre – plongée enfatizza il carattere dominante del personaggio.*

# INQUADRATURE

## Obliqua dall'alto

La prerogativa di questa inquadratura è il posizionamento della macchina da presa a un'altezza superiore a quella dell'occhio umano.

L'inquadratura ha l'asse ottico rivolto verso il basso, ma a differenza della plongée – che tende a schiacciare in maniera evidente, a piombo – pone il personaggio in una posizione di inferiorità, ma ha una connotazione molto enfatica.



## Inquadratura drammatica

È arduo, e sarebbe anche errato, tentare una precisa classificazione dei significati inerenti alle angolazioni. In genere, il cinema classico si è avvalso delle inquadrature inclinate per mostrare una visione soggettiva "distorta". In linea di massima, il cinema moderno usa questo tipo di inquadratura in maniera libera e quasi sempre per creare un senso di pericolo e disagio.

Non è un caso se queste particolari inquadrature sono adoperate per fare crescere la tensione del cinema horror. Per una scena che mostra una persona davanti a una casa infestata dai fantasmi è in genere utilizzata un'inquadratura "sghemba". Allo stesso modo, un momento particolarmente drammatico è spesso visualizzato attraverso inclinazioni anomale della MDP.

# INQUADRATURE

## Inquadrature speciali

### Piano sequenza

Il piano sequenza è un'inquadratura lunga, la cui caratteristica è l'ininterrotta continuità temporale.

In pratica, è un'inquadratura che da sola svolge la funzione di una sequenza o di una scena. Il piano sequenza è una sorta di rifiuto del montaggio, visto che sfrutta la molteplicità dei piani e mette in una scena una situazione caratterizzata da una relativa autonomia nel contesto narrativo filmico.



## Profondità di campo

Quando tutti gli elementi dell'inquadratura, sia quelli in primo piano che quelli sullo sfondo, sono perfettamente a fuoco si ha la profondità di campo.

È un'inquadratura che non permette una grande intensità emotiva, perchè l'attenzione rimane concentrata su tutto e non su una parte degli elementi rappresentati.

La profondità di campo ha il merito di essere una sorta di multipiano di lavoro. Grazie ad esso, più personaggi possono interagire contemporaneamente e, se sfruttato per bene, può creare movimento nella scena. Molto sfruttato nel cinema d'azione, permette

# INQUADRATURE

## **Profondità di campo**

Quando tutti gli elementi dell'inquadratura, sia quelli in primo piano che quelli sullo sfondo, sono perfettamente a fuoco si ha la profondità di campo.

È un'inquadratura che non permette una grande intensità emotiva, perchè l'attenzione rimane concentrata su tutto e non su una parte degli elementi rappresentati.

La profondità di campo ha il merito di essere una sorta di multipiano di lavoro. Grazie ad esso, più personaggi possono interagire contemporaneamente e, se sfruttato per bene, può creare movimento nella scena. Molto sfruttato nel cinema d'azione, permette

contemporaneamente di visualizzare movimenti che avrebbero necessità di ulteriori inquadrature.



*Nella scena sopra riportata, Sintel osserva contemporaneamente il dragone e il cucciolo.*

# INQUADRATURE

## Soggettiva

Con la soggettiva lo spettatore può calarsi nei panni del personaggio e calarsi nei panni del personaggio e vedere attraverso i suoi occhi.

Spettatore e personaggio hanno un unico sguardo, ciò significa che lo spettatore vede dallo stesso punto di vista del personaggio.



35



Secondo quanto esponeva Branigan, l'inquadratura deve rispettare alcuni step per risultare comprensibile al pubblico. Afferma - in sintesi - che una soggettiva per essere efficace deve comprendere prima un'inquadratura del personaggio che guarda, poi una transizione (di solito uno stacco) e, infine, l'inquadratura dell'oggetto vista dalla stessa posizione del personaggio.

Oggi il linguaggio cinematografico si è evoluto e queste regole, pur sempre valide, hanno infinite varianti.

# REGOLE PER IL MONTAGGIO



# LE REGOLE DI CONTINUITA'

L'esigenza di preservare l'impressione di continuità tra inquadrature diverse che descrivono la stessa azione pervade ogni momento della realizzazione cinetelevisiva. Per quanto riguarda il montaggio vi sono regole di carattere generale che assicurano una **visualizzazione coerente e fluida**: i film sono fatti di tante inquadrature diverse e la necessità di non far apparire *salti* e di rendere tutto chiaro spetta in gran parte al montaggio. Si tratta certamente di regole interne alla logica del **montaggio invisibile**, ma sono presenti in diversa misura in tutte le opere cinetelevisive.

# GLI SCHEMI DI MONTAGGIO

Gli schemi di montaggio (1 e 2) sono delle convenzioni attraverso le quali vengono tradotti determinati passaggi narrativi. Potremmo dire che essi costituiscono la sintassi del montaggio. Così come il linguaggio parlato si serve di strutture fisse di messa in serie delle parole (ad esempio soggetto-verbo-complemento di luogo, per riferire dove si è stati) allo stesso modo la gran parte delle opere cinetelevisive utilizza modalità codificate di messa in serie delle inquadrature. La gran parte del pubblico riconosce gli schemi di montaggio in modo non cosciente, ma in qualche modo se li aspetta e li interpreta correttamente.

# Generalità del sonoro

Il sonoro accorpa due linguaggi, ambedue importanti componenti del macrolinguaggio cinetelevisivo. Uno è quello delle voci e dei rumori: può apparire strano considerarlo un linguaggio, eppure un'opera può esprimere certi passaggi narrativi e rappresentare ambienti e personaggi, anche solo valorizzando alcuni suoni o sopprimendone altri, modulandoli o raggruppandoli ecc. Anche se pochi se ne accorgono, un film è anche un concerto di suoni, il cui impatto sulla percezione soggettiva del racconto è straordinariamente forte. L'altro linguaggio sonoro presente nella gran parte dei film è la musica. Nei film, la musica svolge funzioni diverse e fondamentali, anche se vi sono opere che ne fanno a meno. Il pubblico però vi è talmente abituato che la sua assenza non lascia indifferenti. Qui la sezione introduttiva sul sonoro.

# LA MUSICA

La musica, come linguaggio e come opere, ha una storia ben più antica di quella dell'immagine in movimento. La gran parte delle persone la considera parte integrante della propria esistenza: si può incontrare gente a cui non piace il cinema, ma trovare qualcuno che non ascolti nessun tipo di musica è quasi impossibile. Che la tradizione e il linguaggio musicali siano usciti rafforzati dal loro incontro con il cinema può essere oggetto di discussione, ma non vi è dubbio dell'opposto. Il contributo della musica al film (e poi alla televisione) lo ha reso una tipologia di opera dall'attrattiva potente e lo ha arricchito di possibilità espressive che ancora, probabilmente, non sono state del tutto esplorate. Qui la sezione introduttiva sulla musica nel film.

# La voce è il rumore

Si potrebbe pensare che in un film la voce valga solo come portatrice dei dialoghi previsti in sceneggiatura, e che del rumore, così come nella vita reale, si potrebbe fare volentieri a meno. In realtà, questi due elementi assumono un ruolo fondamentale: la voce è da considerarsi come la straordinaria espressione di uno strumento molto particolare; e se i rumori presenti nelle opere cinetelevisive sparissero, ne sentiremmo il vuoto, e il visivo perderebbe di profondità e credibilità. Qui la sezione introduttiva sulla voce e qui quella sul il rumore



