

Simone Scafidi

Linguaggio audiovisivo e sviluppo tecnologico

dai Lumière al Trono di Spade



Dino Audino
editore

© 2017 Dino Audino
srl unipersonale
via di Monte Brianzo, 91
00186 Roma
www.audinoeditore.it

Cura redazionale
Vanessa Ripani

Stampa: Pubblimax – via Leopoldo Ruspoli 101, Roma
Progetto grafico: Duccio Boscoli
Logo di copertina: Pablo Echaurren
Finito di stampare giugno 2017

È vietata la riproduzione, anche parziale, di questo libro,
effettuata con qualsiasi mezzo compresa la fotocopia,
anche ad uso interno o didattico, non autorizzata dall'editore.

Indice

Introduzione	p.	5
Premessa		7
PARTE PRIMA: DAL CINEMATOGRAFO ALLA COMPUTER GRAFICA, L'EVOLUZIONE DEL CINEMA		10
Capitolo primo		
<i>Ombre cinesi e industriali francesi: dal precinema ai fratelli Lumière (180 a.C.-1895)</i>		11
<i>Le ombre cinesi</i>		11
<i>La lanterna magica e il mondo nuovo</i>		11
<i>Il fenachistoscopio</i>		12
<i>Lo stereoscopio</i>		12
<i>Il teatro ottico</i>		13
<i>Il fucile fotografico</i>		13
<i>Il kinetoscopio</i>		14
<i>E per ultimo arriva il cinema!</i>		15
Capitolo secondo		
<i>Effetti speciali e regole di narrazione: da Méliès a Griffith (1896-1914)</i>		17
<i>I Lumière: la profondità di campo e il riavvolgimento della pellicola</i>		17
<i>Dissolvenze incrociate, pellicole colorate, timelapse: la valigia dell'illusionista Méliès</i>		20
<i>Segundo de Chomón, il viaggiatore che faceva muovere le immagini</i>		22
<i>La scuola di Brighton e gli effetti speciali all'inglese</i>		23
<i>Edwin S. Porter, ispirato e ispiratore</i>		26
<i>Dopo il 1905: il cinematografo diventa cinema</i>		28
<i>David W. Griffith, l'uomo che inventò il cinema (e se stesso)</i>		31
<i>Cabiria: nascita e morte di una nazione</i>		34
Capitolo terzo		
<i>Calcarono insieme: la forza delle immagini e l'arrivo del sonoro (1915-1930)</i>		36
<i>Emozioni e controllo, luci e parole: lo studio system</i>		36
<i>I registi e la produzione</i>		37
<i>Europa, terra di scoperte e di partenze</i>		39
<i>L'Impressionismo</i>		39
<i>L'Espressionismo</i>		42
<i>La Scuola Sovietica</i>		44
<i>Hollywood e l'arrivo del sonoro</i>		45
Capitolo quarto		
<i>Nuovi suoni, nuovi colori e nuovo Realismo (1931-1945)</i>		48
<i>Dolly e technicolor</i>		49
<i>Gli effetti speciali</i>		50
<i>La profondità di campo</i>		52
<i>Il Neorealismo</i>		53
Capitolo quinto		
<i>Grandi schermi e libertà formali (1946-1976)</i>		55
<i>Colore e dimensione</i>		55
<i>Non solo grandi schermi: il cinema d'autore e i drive-in</i>		57
<i>Classicità vs spinta innovativa</i>		58

Swinging and crying	59
<i>Underground, sperimentazioni e New Hollywood</i>	64
<i>Spettacolo ed effetti speciali</i>	67
Capitolo sesto	
La restaurazione hollywoodiana (1977-1998)	69
<i>Previsualizzazione, cinema elettronico e nuovi usi della camera</i>	71
<i>L'Europa</i>	73
<i>Libertà autoriale e movimento a tutti i costi</i>	74
Capitolo settimo	
Il punto di vista, il tempo del racconto, la nostalgia (1999-2017)	79
<i>Filosofia, comix e videogames</i>	79
<i>POV, found footage e mockumentary</i>	80
<i>Estetica del cinema del nuovo millennio, tra autorialità, blockbuster e cinema digitale</i>	81
<i>Effetti speciali e nostalgia</i>	84
PARTE SECONDA: DALLE SIT-COM A NETFLIX, LA GRANDE SERIALITÀ TELEVISIVA	86
Prologo	87
Capitolo primo	
Da Shakespeare a Dallas: lo sviluppo del modello televisivo (1940-1980)	89
<i>Le origini della fiction seriale</i>	89
<i>L'ascesa della sit-com e l'arrivo delle produzioni cinematografiche</i>	90
<i>Programmazione, produzione e contenuti della serialità</i>	91
Capitolo secondo	
Da Hill Street giorno e notte a Twin Peaks: l'alba dell'impero seriale (1981-1996)	93
Capitolo terzo	
Da HBO a Netflix: la nascita della grande serialità televisiva e i nuovi mezzi di fruizione (1997-)	97
<i>L'inizio della rivoluzione</i>	97
<i>Altri fattori e altri canali</i>	98
<i>Gli anni Dieci</i>	101
<i>Immaginario, serie antologiche e nostalgia</i>	103
Glossario	106
Bibliografia	108
Indice dei QR Code	110
{👉} Eserciziario e materiali on line	



Come si usa questo libro

Questo libro è corredato da QR Code e da materiali consultabili sul sito web dell'editore.

Il QR Code è un'icona criptata che permette di vedere sul proprio telefonino o sul proprio tablet un video. Per visualizzare il filmato di riferimento basta assicurarsi di essere collegati a una rete WI-FI, scaricare un'App gratuita di lettura codici QR Code, aprirla e porre lo schermo dell'apparecchio davanti al QR Code.

Il simbolo {👉} indicherà all'interno del testo i riferimenti ai materiali extra che troverete nella scheda del libro digitando il seguente url:

www.audinoeditore.it/libro/M/172

Una volta entrati nella scheda del libro, sarà sufficiente cliccare sul Menù Materiali e accedere al link corrispondente al contenuto desiderato.