

LIBRI AUDINO EDITORE PER LA FORMAZIONE DEI DOCENTI

www.audinoeditore.it

per info: comunicazione@audinoeditore.it

COMUNICAZIONE E LINGUAGGIO

***L'ABC del linguaggio cinematografico* – A. Mazzoleni**

L'ABC del linguaggio cinematografico è un manuale sulla tecnica della narrazione audiovisiva che, attraverso l'analisi di centinaia di fotogrammi, illustra voce per voce i fondamentali della grammatica filmica, del montaggio e della costruzione del racconto per immagini. Il libro fornisce gli strumenti metodologici che permettono allo spettatore di decodificare un film e diventare quindi parte attiva e critica nel processo di interpretazione – ed eventuale produzione – dei segni che compongono il linguaggio cinematografico.

***L'ABC della regia (vol. 1 e 2)* – D. Arijon**

Il regista, il mestiere più conosciuto fra quelli cinematografici, ha compiti molto precisi che però sono un mistero fra quelli che sono lontani dal mondo del cinema. Per esempio, uno degli aspetti meno conosciuti della regia è legato al fatto che essa è fortemente vincolata al montaggio: quando si gira bisogna sempre realizzare le inquadrature in previsione di come saranno messe in sequenza. Questo libro, avvalendosi di oltre 1500 illustrazioni, spiega dettagliatamente tutti i meccanismi che reggono il filo segreto tra regia e montaggio, occupandosi nel primo volume delle inquadrature fisse (dialoghi, mastershot, entrata e uscita di scena) e nel secondo delle scene in movimento (panoramiche, carrellate, scene d'azione).

***Narrare con le immagini* – P. Morales**

Qualsiasi studente o docente di audiovisivo conosce ormai la scala dei campi e dei piani, ma soltanto pochi di loro sanno come sfruttarla a livello narrativo, sanno ad esempio perché, in certe circostanze, un campo lungo è più efficace di un piano americano. Questo libro, in modo semplice e chiaro, spiega come tradurre le parole di una sceneggiatura in immagini cinematografiche, ovvero quale senso dare a ciascun elemento della grammatica audiovisiva, sia per il valore che hanno in sé, sia per il valore che assumono nella pratica del montaggio.

***La fotografia nel film (vol. 1 e 2)* – B. Brown**

La peculiarità di questo libro sta nel fatto che la fotografia nel film non viene studiata e analizzata soltanto in quanto aspetto tecnico, ma anche e soprattutto come codice di scrittura di un'opera audiovisiva. Il direttore della fotografia, la figura tecnica e artistica deputata nello specifico a questo ruolo, e il regista necessitano, infatti, di un terreno comune di conoscenze e competenze per comprendersi e lavorare insieme sul set. Il volume tratta dunque dei problemi relativi alla narrazione, alla continuità e al fornire ciò di cui il regista ha bisogno, oltre agli effetti speciali, all'esposizione, alla composizione, ai filtri, al controllo del colore e a tutti gli altri aspetti della cinematografia: tutti trattati dal punto di vista dell'importanza che hanno in quanto strumenti della narrazione.

Il suono e l'immagine – V. Ramaglia

Quando, nel 1927, esce il film *Il cantante di jazz*, il cinema prende una direzione irreversibile, diventando sonoro. È da questo momento in poi che si può parlare effettivamente di audiovisivo. Tuttavia la relazione fra suono e immagine è stata poco studiata. Il libro propone un'analisi su tre livelli di questo rapporto: diegetico (analisi del linguaggio audiovisivo in rapporto al racconto), sincronico (analisi del comportamento del suono rispetto all'immagine nell'ambito temporale ristretto di una determinata sequenza) e diacronico (analisi delle ricorrenze sonore e della struttura audiovisiva di un intero film).

ECONOMIA/PRODUZIONE

Corso breve di produzione audiovisiva – C. Biondi

Un aspetto spesso dimenticato del cinema è che si tratta di un'industria che deve sottostare a processi di tipo economico e organizzativo. Questo libro è una descrizione sintetica ma esauriente delle varie fasi che concorrono alla realizzazione di un'opera cinematografica, dal reperimento delle fonti finanziarie alle procedure operative da applicare durante la lavorazione, passando per la delicatissima fase di pre-produzione, in cui il film è messo organizzativamente in piedi e ne viene verificata la fattibilità, sempre tenendo presente che il capitale non è un limite della creatività ma l'unico modo per realizzarla.

Fare un film – R. Farina

(adatto anche agli studenti)

Il volume analizza l'intero iter di produzione di un audiovisivo. Si comincia prendendo in esame la costruzione della storia, sulla base dei modelli narrativi più in uso, e si passa poi ad analizzare la parte pratica dell'organizzazione. Segue una sezione dedicata al lavoro del set, una alla postproduzione, e una dedicata specificatamente alla produzione televisiva, pubblicitaria e di video per il web.

Arricchiscono il volume approfondimenti on line, disponibili sul sito internet della casa editrice.

Laboratorio di regia – M. Nichetti

(adatto anche agli studenti)

Nato dalla concreta esperienza didattica del regista Maurizio Nichetti, il libro offre dieci lezioni pratiche, con esercizi e suggerimenti, per affrontare i problemi della realizzazione di un filmato all'interno di una didattica scolastica: dallo spot pubblicitario, al corto di genere, al documentario.

Il libro offre una serie di QRCode, leggibili con una App gratuita e di semplice utilizzo, che rimandano a filmati ed esempi realizzati da altri studenti, veri e propri spunti e ispirazioni per nuove esercitazioni.

GENERI

Teorie del film – R. Stam

Il libro mette insieme le differenti correnti di analisi e critica del cinema così come si sono sviluppate nel corso dei decenni, a partire dalla sua invenzione fino agli anni Duemila. Lo fa tenendo a mente innanzitutto una prospettiva storica, analizzando l'evoluzione delle teorie del film in relazione agli sviluppi tecnologici, stilistici e sociologici del cinema stesso, mantenendo una posizione sempre oggettiva e finalizzata alla sintesi. Il primo volume tratta dalle origini del cinema al '68, il secondo dal '68 alla rivoluzione digitale.

Fare un documentario – S. Aleandri e R. Moliterni

Per molte ragioni, il film documentario è diventato un genere sempre più frequentato, poiché, con la molteplicità di stili che abbraccia, riesce a proporsi come lo strumento forse più efficace di rappresentazione di un presente assai fluido: non c'è mai stato un momento storico in cui realtà e finzione fossero così confuse come oggi. In questo libro si cerca di dare conto di tutta questa molteplicità e di definire modalità e caratteristiche del documentario, spiegando passo dopo passo, attraverso la concreta esperienza di due professionisti del settore, l'intero processo di realizzazione, a partire dall'impianto produttivo, passando per la sceneggiatura e il set, fino ad arrivare al montaggio e alla post-produzione.

DRAMMATURGIA CINETELEVISIVA

Il viaggio dell'Eroe – C. Vogler

Punto di riferimento fondamentale degli sceneggiatori di tutto il mondo, il libro parte dall'analisi di miti e strutture tipiche, provenienti dagli studi sociologici di Joseph Campbell, e li applica per la prima volta ai film di successo hollywoodiani, alla ricerca del motivo per cui alcune storie riescono a incantare generazioni di spettatori. Il volume da una parte adatta al cinema le più ricorrenti figure archetipiche individuate dagli studi junghiani, dall'altra riscrive la classica struttura in tre atti in cui però l'Eroe per raggiungere il proprio obiettivo deve attraversare un percorso circolare che mette a dura prova la propria identità.

L'arco di trasformazione del personaggio – D. Marks

Scritto da una delle più importanti story editor del cinema americano, il libro mette al centro della scrittura cinematografica il personaggio e il suo cambiamento, dimostrando come l'essenza di una storia non è tanto nella sua trama, quanto nel percorso identitario che il protagonista compie. Dividendo le linee narrative in tre differenti percorsi che il protagonista compie – la linea dell'azione, la linea delle relazioni sociali e la linea del cambiamento interiore, unite dal fondamentale concetto di tema, introdotto qui per la prima volta nel cinema – Dara Marks propone un metodo unico per progettare storie tridimensionali.

Come scrivere una grande sceneggiatura – L. Seger

Il libro organizza, in modo puntuale e sistematico, tutto il sapere attorno alla strutturazione e alla scrittura di una sceneggiatura ponendo particolare rilievo non soltanto sulla creazione di sub-plot efficaci, importanti tanto quanto la trama affinché il film risulti compatto tematicamente, ma anche sulla scrittura di scena, ovvero quello che i personaggi fanno e dicono nella vera e propria azione drammaturgica all'interno delle singole sequenze, spesso trascurate a favore della struttura più generale del film. Ciò che emerge è che queste scene non sono altro che la riproduzione microscopica dell'andamento di quelle stesse macrostrutture.

Formattare la sceneggiatura – A. Elba, C. Maccari, R. Moliterni

Questo manuale, strutturato come un dizionario di problemi possibili, si occupa di forma, rispondendo ad alcune domande cruciali che gli aspiranti sceneggiatori, ma spesso anche i professionisti, si pongono: in che ordine si mettono gli elementi nell'intestazione di una scena? Come si impagina una sceneggiatura? E come vanno indicate alcune situazioni particolari come, per esempio, le telefonate, la musica, le canzoni, le scene subacquee, gli ambienti multipli, le scene di massa, gli effetti speciali o le soluzioni innovative di montaggio?

***Gli strumenti dello storytelling* – M.C. Virzi**

Il volume dimostra come le classiche teorie della sceneggiatura – il viaggio dell'Eroe, l'arco di trasformazione del personaggio, la suddivisione in atti – siano anche alla base di qualsiasi altro tipo di narrazione. Il percorso si snoda in maniera progressiva partendo dal più semplice concetto di “trasformazione” per poi passare al tema e alla struttura; nei diversi capitoli, ciascuno di questi elementi viene prima illustrato e poi utilizzato come strumento operativo per analizzare romanzi, graphic novel, fiabe, drammaturgie e altre forme di racconto.

***Drammaturgia del cinema documentario* – L. Hendel**

Se per molto tempo il documentario è stato solamente quello informativo, da qualche anno a questa parte il genere ha accolto nel suo linguaggio la narrazione e l'emozione (contrapposte al più didascalico scopo informativo). Si è fatta, dunque, sempre più stringente la necessità di scrivere i documentari e non soltanto di riprendere in modo diretto quello che accade nella realtà senza pensare prima alla struttura del “racconto”. Hendel individua allora tre modelli di documentario – uno più classico, fatto di dati e interviste, l'altro più “osservativo”, in cui un fenomeno è guardato da vicino e il senso affiora senza alcun commento, e infine quello più “narrativo”, in cui la storia è raccontata come se fosse un film di finzione e i protagonisti sono persone reali. A partire da questi paradigmi, l'autore struttura regole e strumenti operativi per approcciarsi al mondo del documentario contemporaneo.

***Poetica* – Aristotele (a cura di A. Fumagalli e R. Chiarulli)**

Quando si parla di narrazione cinematografica, si cita quasi sempre, spesso a sproposito, la *Poetica* di Aristotele. Sono infatti pochi quelli che conoscono di prima mano questo testo. Questo libro perciò è una riproposizione di uno dei più famosi testi aristotelici ad uso di scrittori cinematografici e di tutti coloro che vogliono avvicinarsi alla comprensione dei meccanismi narrativi dei film, cercando, non soltanto di spiegare i passaggi più ostici, inevitabili al lettore moderno, ma anche di rendere immediatamente operative le nozioni che da esso traspasano e che hanno affascinato e segnato teorici del racconto di ogni epoca.

***Scrivere il corto e la web-serie* – R. Moliterni**

Il libro analizza regole e strutture specifiche di due particolari forme di narrazione audiovisiva, il cortometraggio e la web-serie, caratterizzate l'uno da brillanti ribaltamenti finali, l'altra da metodi di fidelizzazione degli spettatori la cui attenzione, in un contesto come quello di internet, tende a disperdersi tra molte altre forme di intrattenimento. Il volume si articola in tre parti: la prima è dedicata alle fasi che precedono la scrittura, la seconda alla strutturazione della storia e alla stesura vera e propria, la terza offre suggerimenti su come adattare la propria idea alle possibilità produttive, spesso limitate, che caratterizzano le due forme espressive.

CINEMA D'ANIMAZIONE

***Fare animazione* – F. Filippi**

Nel volume si dedica ampio spazio alle tecniche del disegno animato, della stop motion e della computer grafica, fornendo una preziosa mappa di orientamento per le figure tecniche coinvolte nella realizzazione di un cartoon. Allo stesso momento analizza nel dettaglio compiti e competenze delle figure creative e il ruolo del produttore, con focus su alcune discipline utili a realizzare un prodotto coerente e a valutare il progetto in relazione al suo pubblico, come la pedagogia e il marketing.

I cartoni animati – G. Lutz

Questo libro, con le sue 125 illustrazioni, è stato uno dei primi libri a tracciare non solo la storia, ma soprattutto la tecnica dell'animazione. Nonostante le avanzate tecnologie informatiche e gli stili rivoluzionari oggi a disposizione, l'animazione si fonda ancora sui medesimi principi in vigore più di cento anni fa ed espressi in questo volume.

Questa seconda edizione si arricchisce di un'*Appendice* a cura di Andrea Princivalli sulla smart animation, ossia sulle nuove applicazioni che permettono di realizzare animazioni.

Scrivere per l'animazione – M. Bellina

Il manuale traccia il percorso da seguire per ideare progettare e scrivere un prodotto animato capace di sfruttare al meglio le specificità tecniche, linguistiche e di mercato di questo genere. Nella prima parte si definisce la tecnica, si chiariscono le specificità che contraddistinguono lo sceneggiatore di animazione, i compiti e il suo ruolo nell'iter produttivo, le domande che sono alla base del processo di progettazione del prodotto (dal target, al formato, al budget). Nella seconda parte si prendono in esame le diverse fasi di scrittura: dall'idea, alla stesura della bibbia, all'idea ai personaggi e all'ambiente, allo stile. La terza parte guida nella stesura: dalla struttura drammaturgica, alla scaletta, alla sceneggiatura. L'ultima parte è dedicata infine al pitch e alla presentazione del progetto.

TECNOLOGIA e TECNICHE DI REALIZZAZIONE

Creare scenografie digitali – L. Moneta

Il matte painting è una tecnica pittorica, usata prevalentemente in ambito cinematografico, che consiste nel ricreare piccoli sfondi che danno l'illusione di essere molto grandi e di stare dietro agli attori. Se fino a pochi decenni fa il Matte Painter doveva avere le competenze di un pittore esperto in realismo, oggi chi crea scenografie digitali non dipinge più, ma assembla fotografie e scene girate applicando però gli stessi principi artistici, tecnici e cinematografici del suo antenato pittore.

Oltre a contenere spunti e approfondimenti per allenare il proprio occhio, *Creare scenografie digitali* spiega il funzionamento di questa particolare tecnica e le problematiche a essa connesse; si propone come una sorta di laboratorio, con esercitazioni che permettono al lettore di realizzare, passo dopo passo, il suo matte painting.

Gli strumenti della regia – S. Scafidi

Volume 1: Le basi della messa in scena

Volume 2: le tecniche della messa in scena

Gli strumenti della regia illustra le basi teoriche che è necessario conoscere per rendere efficace un racconto audiovisivo. Le spiegazioni teoriche sono affiancate da un ricco apparato di esercitazioni pratiche, frutto dell'esperienza pluriennale dell'autore in ambito didattico.

Il primo volume fornisce gli strumenti teorici e pratici per gestire nel miglior modo possibile le inquadrature, per orchestrare adeguatamente i principi della narrazione per immagini, per inscenare varie forme di dialogo e per acquisire nozioni indispensabili per valorizzare l'utilizzo della camera con la quale si gira.

Il secondo volume analizza alcune scene ricorrenti nel cinema e nella serialità, illustrando modalità specifiche per girare queste situazioni; si occupa poi di affrontare le dinamiche relazionali e lavorative tra la figura del regista e i reparti principali con i quali si deve confrontare, dalla direzione dell'attore alla fotografia, dalla scenografia al montaggio, dagli effetti visivi al sonoro.

***La grammatica dell'inquadratura* – C.J. Bowen e R. Thompson**

L'audiovisivo come ogni altro linguaggio ha una sua grammatica, fatta di regole condivise fra chi fa i film e chi li guarda, permettendo ai primi di comunicare e ai secondi di recepire un messaggio. L'elemento base di questa grammatica è l'inquadratura: ciò che include e ciò che esclude dal proprio campo visivo, il modo in cui lo fa, muovendosi o restando fissa, producono significato. Il libro tratta quindi dei diversi tipi di inquadratura e delle modalità di composizione degli elementi visivi all'interno dei fotogrammi; spiega inoltre i rudimenti dell'illuminazione dell'inquadratura, dei soggetti in movimento, degli elementi di profondità e del movimento di macchina, oltre a molte pratiche generali che consentono una corretta comunicazione visiva.

***La grammatica del montaggio*, – C.J. Bowen e R. Thompson**

Come nella grammatica tradizionale, anche in quella cinematografica si produce senso non soltanto attraverso i singoli elementi, ma anche attraverso la loro successione. La messa in fila delle inquadrature non è perciò un fatto meramente tecnico, ma un processo, con delle regole precise, che occorre conoscere prima di affrontarlo. Esiste una grammatica del montaggio, il cui scopo principale, su cui si regge il patto con lo spettatore, è quello di dare l'illusione che ciò a cui si sta assistendo non è un insieme di frammenti, costituiti dalle inquadrature, ma un processo che avviene in continuità. Questo libro enuncia tutte le regole per ottenere la continuità, fornisce consigli pratici per i novelli montatori e modelli teorici di riferimento per i montatori più esperti.

***Il montaggio digitale* – G. Chiaramonte con D. Cassani**

Questo libro nasce dalla volontà di aiutare il montatore (professionista o amatoriale) a districarsi più agevolmente nel labirintico mondo del montaggio digitale, fatto di software in continuo aggiornamento e formati video diversi per caratteristiche e opportunità. Il discorso si sviluppa attorno ai due principali software di NLE (Non-Linear Editing) utilizzati nel mercato cinematografico, pubblicitario e televisivo: Adobe Premiere Pro e Avid Media Composer, che sono perfettamente rappresentativi di due differenti modi di pensare il lavoro di montaggio sulla timeline. Mentre il primo ragiona sul concetto di clip (inquadratura), il secondo è più improntato sul concetto di traccia.

***La grammatica delle immagini (vol. 1 e 2)* – B. Block**

La fluidità dei mezzi di comunicazione, che ha cancellato i confini fra cinema internet e videogiochi, rende necessario un approfondimento delle regole con cui costruire un racconto audiovisivo. Questo libro, slegandosi dal cinema senza dimenticarlo, analizza le immagini in quanto tali, spiegandone regole e funzioni, indipendentemente dal mezzo in cui sono usate. Il primo volume prende in esame gli elementi basilari che costituiscono le immagini, il secondo si concentra su quelle in movimento.

***Storyboard* – A. Balzola e R. Pesce**

Il libro illustra l'arte e la tecnica dello storyboard, uno strumento di pre-visualizzazione di una storia attraverso sequenze di immagini, usato nell'audiovisivo e nel fumetto per impostare le inquadrature prima delle riprese o della realizzazione dei disegni finali. La prima sezione del libro presenta una ricostruzione storica dello storyboard e le sue possibili applicazioni; la seconda sezione affronta generi, funzioni e obiettivi; la terza illustra fasi e tecniche di realizzazione, dal progetto allo sviluppo alla verifica finale.

L'ABC della ripresa cinematografica – J. V. Mascelli

Questo libro, estremamente pratico, è dedicato al mestiere dell'operatore cinematografico, quale l'autore è stato con successo per tutta la sua carriera. Uscito nel 1965, nonostante i cambiamenti tecnologici è tutt'ora negli Stati Uniti punto di riferimento per chi vuole intraprendere questo mestiere, spesso trascurato dalla manualistica in favore del più prestigioso ruolo di direttore della fotografia da cui dipende. Il manuale si concentra su cinque elementi tecnici: l'angolazione della macchina da presa, la continuità, il montaggio, i primi piani e la composizione.

Il movimento della macchina da presa – A. Mazzoleni

Fra gli studiosi e i critici del cinema, i movimenti della macchina da presa hanno sempre occupato un posto speciale poiché considerati l'espressione più alta, difficile e sofisticata della regia cinematografica. Conoscerne la sintassi, come insegna a fare questo libro, svincola questa pratica da un'ambizione puramente estetica e la trasforma in un'operazione di senso che rafforza il racconto. L'obiettivo del libro, attraverso l'analisi dei più celebri movimenti di macchina della storia del cinema, degli strumenti necessari per realizzarli e dei casi particolari in cui possono essere usati (ad esempio le soggettive), è quello di creare cineasti e spettatori più consapevoli.

Manuale di cinematografia professionale (vol. 1, 2 e 3) – S. Russo

La fotografia nel film, o cinematografia come alcuni preferiscono chiamarla in quanto essenza del processo filmico, è drasticamente cambiata negli ultimi anni grazie a un portentoso sviluppo tecnologico che ha reso molto più facile girare un film, poiché molti degli elementi tecnici che prima erano sotto il controllo umano ora dipendono dalla macchina. Se prima era quasi impossibile girare sempre con luce naturale, adesso, grazie ai sensori delle macchine da presa, l'intervento delle luci sul set si è molto ridotto fino a sparire. Il senso del lavoro di un cinematographer, però, non è solo quello di rendere "visibile" una scena, ma di raccontarla al massimo delle sue potenzialità espressive. In un percorso dettagliato e approfondito, il libro offre dunque tutte le nozioni e gli strumenti affinché un direttore della fotografia non sia dominato dalle semplificazioni offerte dalla tecnologia, ma continui a percorrere, com'era al tempo della pellicola, la strada più difficile, che spesso era quella che portava al cuore della storia.

Registrazione del suono per cinema e tv (vol. 1 e 2) – R. Viers

Questo libro, diviso in due volumi, spiega da un punto di vista pratico le tecniche di registrazione del suono in presa diretta per un film o per una produzione televisiva, che a differenza del doppiaggio, non ricostruisce a posteriori l'ambiente sonoro del set, ma lo registra nel momento stesso in cui si gira ed è il metodo attualmente più usato. Il primo volume si concentra sulle fasi iniziali del lavoro dei fonici e dei microfoni, ovvero la scelta dei microfoni e del loro piazzamento in base a ciò che avviene sulla scena. Il secondo volume tratta invece della registrazione vera e propria che avviene tramite il mixer, un complesso strumento che riceve i suoni captati dai microfoni.

Realtà virtuale – G. Perrone

Il libro guida il lettore verso la realizzazione di un film a 360 gradi: dalla costruzione dell'immagine senza i limiti dell'inquadratura tradizionale alla sceneggiatura, dalla narrazione per sequenze alle tecniche di ripresa, dall'animazione digitale alla post-produzione. Particolare attenzione viene dedicata inoltre alla questione del punto di vista e

della soggettiva, fondamentale per innescare il processo empatico che permette allo spettatore di emozionarsi attraverso una storia che viene vissuta davvero in prima persona.

***Visivo audiovisivo multimediale* – M.T. Telloli**

(adatto anche agli studenti)

Il percorso didattico, diviso in tre sezioni, parte dall'analisi degli elementi costitutivi del linguaggio fotografico, di cui vengono enunciati i principi e le regole della composizione, le teorie essenziali della percezione visiva e dell'educazione all'immagine. La seconda parte si concentra sul linguaggio audiovisivo, di cui si analizzano la grammatica delle inquadrature e del montaggio, e sull'intero processo di produzione di un film, dalla sceneggiatura alla finalizzazione. Nella terza parte si affronta il mondo della multimedialità, con soluzioni e proposte per realizzare siti internet, e-book, presentazioni. Il testo presenta un'ampia gamma di risorse, esercitazioni, esempi e tutorial fruibili sul sito internet della casa editrice, ma anche una guida completa per il docente, basata sulle Indicazioni Nazionali del MIUR, contenente gli schemi e le ipotesi per la programmazione didattica annuale.

PROFESSIONI DEL CINEMA

***Professioni del cinema* – C. Biondi**

Elemento peculiare del volume è il particolare sguardo sulla materia, che proviene da un produttore con una lunga esperienza di gestione della complessa macchina del cinema: nella prima parte del volume Biondi esplora le caratteristiche generali di pianificazione e organizzazione del lavoro creativo, individuando i caratteri distintivi del lavoro prestato alla produzione audiovisiva, con il fine di evidenziare come le esigenze economico-produttive e le istanze creative ed artistiche debbano sempre procedere congiuntamente. A questa sezione segue una seconda parte più direttamente legata all'analisi delle diverse figure professionali: l'autore descrive le varie specializzazioni creative e operative, in base ai reparti di appartenenza, inserendo di volta in volta anche uno specchietto orientativo sull'organigramma.

A conclusione del volume, un'*Appendice* sul settore specifico della CGI (Computer Graphics Imagery) dà conto anche delle "nuove" professionalità che in tale contesto si sono rese necessarie.

***Scrivere il film* – G. Muscio**

Il volume ricostruisce la storia del cinema – dal muto al sonoro, dal cinema hollywoodiano a quello europeo, con particolare attenzione per il cinema italiano – assumendo come punto di vista quello delle tecniche di sceneggiatura e degli sceneggiatori. Attraverso interviste originali e documenti d'epoca, il libro presenta così le diverse ipotesi teoriche e interpretative sulla sceneggiatura formulate nel corso della storia del cinema.

***Accanto al regista* – F. Scanu**

Il libro analizza ruoli, compiti e funzioni delle tre figure principali che compongono il reparto regia: l'aiuto regista, l'assistente alla regia e il segretario di edizione. A ciascuna di queste figure è dedicato un capitolo nel quale si illustrano le specificità dei singoli ruoli mettendoli a confronto tra loro, in modo da rendere ancora più chiara l'imprescindibile gerarchia del set. Attraverso esempi pratici e immagini esplicative, il libro illustra nel dettaglio i loro compiti – come redigere un ordine del giorno, un piano di lavorazione o un bollettino di edizione, ecc. – in rapporto al regista e ai componenti degli altri reparti.

Fare costumi (vol. 1 e 2) – E. Antico e P. Romoli Venturi

Il mestiere del costumista, a differenza di quanto si pensi, è un lavoro non soltanto creativo e sartoriale, ma anche di organizzazione. Infatti, oltre a dover ideare abiti che raccontino l'animo del personaggio e il tempo in cui vive, il costumista deve considerare con minuziosa attenzione la continuità del film, progettando in modo corretto la sequenza dei cambi d'abito in relazione allo scorrere del tempo nella storia. Il primo volume di questo manuale analizza nella prima parte gli aspetti tecnici e organizzativi della fase di pre-produzione (dallo spoglio della sceneggiatura alla gestione del budget al rapporto con i fornitori), nella seconda quelli creativi (dalle ricerche alla progettazione alla raccolta dei materiali). Il secondo volume analizza spazi e compiti del reparto sartoria, una struttura che viene appositamente creata sul set per la realizzazione e la gestione dei costumi.

STORIA DELLA FOTOGRAFIA, DEL CINEMA E DELLA TV

Linguaggio audiovisivo e sviluppo tecnologico – S. Scafidi

(adatto anche agli studenti)

Volume di base pensato per un uso didattico, coniuga la storia del linguaggio cinematografico con lo sviluppo della tecnologia. Dalla macchina da presa fissa dei fratelli Lumière alla Fusion 3D Camera di Avatar, passando per la steadycam di Kubrick.

Il testo ha un approccio che lega la cronologia storica con il progresso delle innovazioni tecnologiche, analizzando l'evoluzione dello stile cinematografico di ogni epoca. Si va da D.W. Griffith a Matrix, dall'Espressionismo alla Nouvelle Vague, per arrivare fino al Trono di Spade e alla serialità di Netflix.

Completano il volume esercitazioni di cinema previste per ogni capitolo e disponibili on line, QR code e un materiale iconografico.

Neorealismo – A. Medici

Il libro si approccia al Neorealismo italiano da un punto di vista originale: dopo un primo capitolo dedicato alla storia del fenomeno e un secondo dedicato agli autori e i film, il terzo capitolo si focalizza sull'analisi, per la prima volta formale, delle singole scene o sequenze del cinema neorealista per estrarre in maniera induttiva gli elementi linguistici che lo hanno caratterizzato. In *Appendice* testimonianze e riflessioni dei principali autori del Neorealismo e dei cineasti che si ispirarono ai loro film.

Avanguardia sovietica – A. Mazzoleni

Tra i periodi più interessanti e prolifici della storia del cinema c'è senz'altro l'Avanguardia sovietica, la quale, oltre a produrre film che hanno avuto significativa influenza anche nei decenni successivi, ha accumulato un corpus straordinario di riflessioni, teorie e saggi sulla specificità del linguaggio cinematografici. Arcangelo Mazzoleni in questo libro non solo propone una nuova interpretazione iconologica e formale dei film che hanno segnato questa stagione – dalla famosissima corazzata Potëmkin di Ėjzenštejn passando per La Madre di Pudovkin e le sperimentazioni di Vertov –, ma la pone anche in contrappunto con le teorie che questi stessi registi hanno elaborato.