

Claudio Biondi

Professioni del cinema



Dino Audino
editore

© 2020 Dino Audino
srl unipersonale
via di Monte Brianzo, 91
00186 Roma
www.audinoeditore.it

Seconda edizione 2020

Cura redazionale
Alice Crocella
Vanessa Ripani

Stampa: Pubblimax – via Leopoldo Ruspoli 101, Roma
Progetto grafico e immagine di copertina: Duccio Boscoli
Finito di stampare gennaio 2020

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 alla seconda edizione	p. 9
PARTE PRIMA: I CARATTERI DEL LAVORO PRESTATO ALLA PRODUZIONE AUDIOVISIVA	17
Capitolo primo	
Temporalità, stagionalità e territorialità	19
1.1 – <i>Discontinuità della domanda di lavoro</i>	21
1.2 – <i>Aumento dei parametri retributivi</i>	21
1.3 – <i>Aumento dei costi supplementari</i>	22
Capitolo secondo	
Andamento della spesa	23
2.1 – <i>Esigenza di forte specializzazione</i>	25
2.2 – <i>Relazione tra costo del lavoro e periodo d'assunzione</i>	25
Capitolo terzo	
Imprevedibilità del risultato	27
3.1 – <i>Inapplicabilità del know-how</i>	28
3.2 – <i>Procedure non standardizzabili</i>	29
3.3 – <i>Convergenza di talento ed esperienza</i>	29
3.4 – <i>Difficoltà di primo accesso</i>	31
Capitolo quarto	
Compositività e complessità	32
4.1 – <i>Qualificazione delle specializzazioni</i>	32
4.2 – <i>Proliferazione delle specializzazioni</i>	35
4.3 – <i>Armonizzazione e assemblaggio</i>	37
4.4 – <i>Forte gerarchizzazione</i>	38
4.5 – <i>Collegialità delle valutazioni: la vision</i>	38
4.6 – <i>Formazione di squadre (team work)</i>	39
4.7 – <i>Asimmetrie valutative</i>	40
Capitolo quinto	
Conflittualità	41
5.1 – <i>Conflittualità interna</i>	44
5.2 – <i>Conflittualità esterna</i>	45

Capitolo sesto	
Specificità del lavoro	48
6.1 – Forte interesse per il risultato	49
6.2 – Estrema mobilità di lavoro	49
6.3 – Tipicità della remunerazione	50
6.4 – Scarsa forza contrattuale	52
PARTE SECONDA: LE PROFESSIONI DEL CINEMA	53
Capitolo settimo	
Il personale di produzione	56
7.1 – Produttore esecutivo (PE)	58
7.2 – Direttore di produzione (DdP)	61
7.3 – Ispettore di produzione	63
7.4 – Segretario di produzione	66
7.5 – Amministratore del film	66
7.6 – Cassiere	68
Capitolo ottavo	
Il personale di scrittura	69
8.1 – Sceneggiatore	70
8.2 – Traduttore	75
8.3 – Script Editor o Supervisor	75
Capitolo nono	
Il personale di regia	77
9.1 – Regista	77
9.2 – 1° aiuto regista	80
9.3 – Assistente alla regia	81
9.4 – Segretario di edizione	82
9.5 – Casting Director (CD)	83
9.6 – Dialogue Coach	84
Capitolo decimo	
Il personale artistico	85
10.1 – Protagonista	88
10.2 – Comprimari e ruoli speciali (cammei)	89
10.3 – Caratteristi, piccoli ruoli, figurazioni speciali, generici	90
10.4 – Ballerini, doppiatori, acrobati	90
10.5 – Controfigure	91
Capitolo undicesimo	
Il personale di fotografia	92
11.1 – Direttore della fotografia (DdF)	94
11.2 – Operatore alla MdP	96
11.3 – Assistente e aiuto operatore	97
11.4 – Digital Imaging Technician (DIT)	97
11.5 – Fotografo di scena	100
Capitolo dodicesimo	
Il personale del suono	102
12.1 – Musicista	103
12.2 – Fonico	104

Capitolo tredicesimo	
Il personale di scenografia	107
13.1 – Architetto scenografo	108
13.2 – Disegnatore	109
13.3 – Assistente scenografo	110
13.4 – Arredatore	110
13.5 – Tecnico degli effetti speciali	111
Capitolo quattordicesimo	
Il personale dei costumi	113
14.1 – Costumista/stilista	114
14.2 – Truccatore e parrucchiere	116
Capitolo quindicesimo	
Il personale di montaggio e di edizione	117
15.1 – Montatore capo	120
15.2 – Aiuto montatore e assistente	121
15.3 – Direttore di doppiaggio	121
15.4 – Assistente al doppiaggio	122
15.5 – Traduttore adattatore	122
15.6 – Doppiatore	123
15.7 – Sincronizzatore	124
Capitolo sedicesimo	
Professionalità e funzioni di supporto	125
16.1 – Maestro d'arme	125
16.2 – Addestratore	126
16.3 – Coreografo	127
16.4 – Autore dello storyboard	128
16.5 – Agente	129
16.6 – Addetto stampa	130
16.7 – Supporto operativo	132
16.8 – Seconda unità	134
Capitolo diciassettesimo	
Le maestranze	136
17.1 – Macchinisti	136
17.2 – Elettricisti	137
17.3 – Gruppista	137
17.4 – Datore luci	138
17.5 – Attrezzisti	139
17.6 – Scenotecnici	139
17.7 – Sarti, calzolai e armieri	140
17.8 – Addetti ai trasporti	140
Appendice	
La CGI (Computer Graphics Imagery)	141
BOX: Glossario CGI	142
Processo produttivo della CGI	146
Composizione del team (cartoon)	149
Produttore CGI	149

<i>Regista CGI</i>	150
<i>Sceneggiatore CGI</i>	150
<i>Direttore di produzione CGI</i>	150
<i>1° aiuto regista CGI</i>	151
<i>Supervisori di sezione</i>	151
<i>Segretario di produzione</i>	151
<i>Amministratore</i>	151
<i>Art Director</i>	151
<i>Regista tecnico CGI</i>	151
<i>Musicista CGI</i>	151
<i>Creatore storyboard CGI</i>	152
<i>Creatore dei personaggi</i>	152
<i>Direttore di doppiaggio CGI</i>	152
<i>Assistente doppiaggio CGI</i>	152
<i>Interpreti audio CGI</i>	152
<i>Creatore del layout</i>	153
<i>Animatore</i>	153
<i>Assistente animatore</i>	153
<i>Intercalatore</i>	153
<i>Creatore dei fondi</i>	154
<i>Colorista</i>	154
<i>Supervisore effetti visivi</i>	154
<i>Addetto allo scanner digitale</i>	154
<i>Addetto al pencil test</i>	154
<i>Operatore di ripresa CGI</i>	154
<i>Montatore video CGI</i>	155
<i>Montatore audio CGI</i>	155

Conclusioni

Le quattro “t” del cinema 157

Bibliografia

 on line



Come si usa questo libro

Tutti gli approfondimenti di questo libro sono consultabili sul sito web dell'editore:

www.audinoeditore.it

Il simbolo  indicherà all'interno del testo i riferimenti ai contenuti extra che troverete nella sezione Materiali della scheda del libro.

Introduzione alla seconda edizione

Questa seconda edizione di *Professioni del cinema* nasce da una duplice esigenza:

- 1) verificare se e in che modo il passare del tempo – e soprattutto il rapido sviluppo delle nuove tecnologie – abbia o meno modificato l'assetto organizzativo del lavoro che si presta all'audiovisivo;
- 2) verificare se questi stessi fattori abbiano o meno creato nuove professioni.

Il cinema – è ormai noto e universalmente accettato – è nato come mezzo tecnologico di riproduzione dell'immagine in movimento e, in quanto tale, non poteva certo non subire tutte le ripercussioni che lo sviluppo tecnologico ha messo in campo.

Dall'essere un mezzo prettamente meccanico in grado di catturare l'immagine di ciò che stava davanti alla macchina da presa al mutarsi in mezzo elettronico, e da questo al fiorire delle immense possibilità che l'avvento del digitale gli schiude davanti, si può dire che il passo sia stato sempre più rapido.

L'intenso sviluppo tecnologico (quasi ogni giorno nascono centinaia di App per tutti gli usi e costumi) pone un interrogativo basilare: l'avvento del digitale ha modificato – e in che modo – quelli che sono i caratteri del lavoro? In altre parole, la realizzazione in digitale ha influito in maniera decisiva sulle caratteristiche fondamentali del lavoro prestato all'audiovisivo? L'**imprevedibilità** del risultato – estetico ed economico – è aumentata o diminuita? Il **know-how** gestionale è diventato per caso applicabile? L'andamento tipico della spesa ha subito variazioni notevoli? E così via.

Prima ancora di tentare di rispondere a queste domande, ci sembra però opportuno capire in cosa veramente consista la rivoluzione digitale e in cosa si contrapponga all'analogico.

Come sempre, ci sembra utile partire dalle etimologie dei due termini:

- **analogico**, dal greco *ana-logos*, “stesso discorso-parola”;
- **digitale**, dall'inglese *digital* derivato dal lat. *digitus*, dito, che sta per “cifra”, “numerazione”.

Detto in parole molto povere, la differenza tra analogico e digitale sta, pertanto, nell'informazione **continua** dell'analogico contrapposta a quella “**segmentata**” del digitale. Al concetto di analogico è, infatti, associabile la condizione di continuità intesa come probabile percorso tra infinite posizioni. Il che esclude la possibilità di rinumerarle proprio perché sono infinite. Il digitale, al contrario, è costretto a una discretizzazione (“segmentazione”) di ciò che descrive.

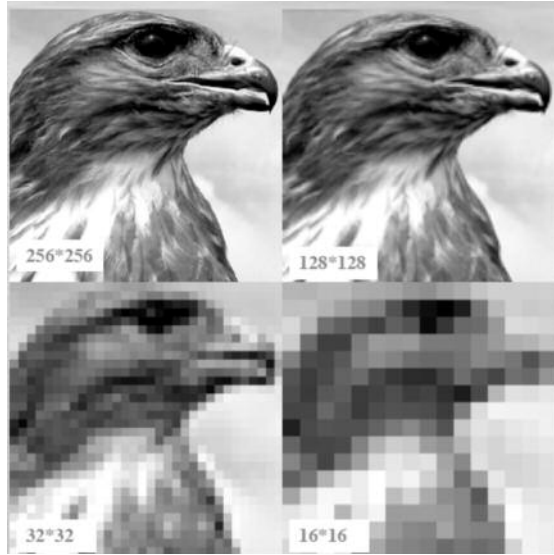
Tale differenza è rappresentata perfettamente da quella esistente tra le tre lancette indicanti l'ora, il minuto e il secondo di un orologio analogico, che possono riferirsi a uno qualsiasi degli infiniti punti del quadrante, e il riquadro dove si formano le cifre a indicare il tempo in un orologio digitale in cui è possibile rappresentare solo 86.400 possibili momenti (24 ore x 60 minuti x 60 secondi).



Un oggetto, un dato, una qualsiasi informazione vengono digitalizzati quando il loro stato originale – che è analogico – viene rappresentato e tradotto mediante un insieme discreto (cioè non infinito) numerabile di elementi. Un fotogramma, ad esempio, che è formato da un infinito numero di punti in cui è presente un'infinita gamma di colori, diventa digitalizzato quando la sua superficie è rappresentata divisa in un numero **discreto** di punti (pixel), ognuno dei quali è formato da un colore tra un **numero finito** di possibilità¹.

La nitidezza di un'immagine digitale dipende, dunque, dal numero di pixel in cui è scomposta, come mostra chiaramente l'immagine che segue.

¹ Esattamente 16.777.216 possibilità nel sistema RGB, corrispondenti a una combinazione di 256 toni di Red, 256 di Green e 256 di Blue, a 8 bit per pixel.



Chiarito quindi il significato di digitale, dobbiamo verificare se e come l'utilizzo di questa tecnologia abbia più o meno influito sui caratteri essenziali presentati dalla produzione di narrativa audiovisiva. Verificare, in altri termini, se l'impatto del digitale sulle professioni del cinema sia stato dello stesso tipo, ad esempio, di quello subito dal cinema nel passaggio dal muto al sonoro.

Per renderci conto della differenza tra le conseguenze che i due avvenimenti hanno comportato sulla struttura organizzativa della produzione di narrativa audiovisiva basta pensare alla necessità di riconvertire tutte le sale di proiezioni cambiando i proiettori e attrezzandole di altoparlanti², alle difficoltà di lavoro che trovarono gli interpreti per adattarsi al nuovo cinema e, infine, alle nuove professioni che il sonoro ha reso necessarie: fonico, microfonista, direttori e assistenti di doppiaggio, sincronizzatori, tecnici di missaggio ecc.

Non sembra, invece, che la rivoluzione digitale abbia avuto le stesse conseguenze e nelle stesse proporzioni. Se ha, infatti, allargato di molto la possibilità di fruizione rendendo possibile vedere un film perfino sul piccolo schermo del nostro cellulare, non sembra che altrettanto sia accaduto per le professioni audiovisive.

²L'impatto economico fu di eccezionale portata e superato solo grazie ai massicci investimenti degli istituti di credito, che in America potevano correre il rischio d'impresa.

Molti sostengono che l'avvento del computer abbia sconvolto l'intera industria del settore, dal momento che la sua utilizzazione ha permeato l'intero ciclo produttivo, dalla stesura della sceneggiatura alle riprese, dal finanziamento all'edizione. Possiamo anche convenire che oggi l'uso del computer sia diventato universale, ma tendiamo a non confondere l'uso del nuovo mezzo con le tecniche con le quali lo si utilizza a diversi fini. Scritta a mano o al computer, la stesura della sceneggiatura obbedisce comunque a regole drammaturgiche. Altrettanto può dirsi per l'amministrazione: che si faccia mediante schede elettroniche o su registri compilati manualmente, la tecnica amministrativo-contabile resta la stessa fin dai tempi in cui i mercanti fiorentini cominciarono a utilizzare la partita doppia nel XIII secolo (gli arabi, per conto loro, la utilizzavano fin dal VII secolo).

Abbiamo, per tali ragioni, deciso di mantenere quasi inalterati la struttura e il punto di vista della prima edizione esaminando, cioè, il lavoro audiovisivo attraverso la lente delle sue **caratteristiche generali**, per come esso si organizza e gestisce, limitandoci a descrivere le varie professioni utilizzate nella narrativa audiovisiva, tralasciando tutte quelle che, pur servendosi dell'impianto audiovisivo, si dedicano agli altri due tipi di artefatti³: **in-formativi** e **in-trattenitivi**⁴.

E per quello che riguarda gli artefatti di narrativa audiovisiva siamo convinti che la rivoluzione digitale abbia di certo cambiato molte cose, dai ritmi produttivi ai costi, dalla possibilità di generare scene realistiche mediante un computer alla piena libertà d'immaginare e creare mondi sconosciuti. Tutto ciò è straordinario ed entusiasmante, ma – a parere di qualcuno⁵ – non cambia l'essenza del risultato ultimo che l'opera cinematografica si prefigge, che è rimasto quello di coinvol-

³ Usiamo il termine *artefatto* sia per distinguere le opere comunicativo-espressive dai beni materiali e dai servizi, sia per richiamarci alla "finzione" con cui si tenta di riprodurre una "realtà" narrativa, rifacendoci alla nozione data da Derrida: «L'«attualità», per quanto la "realtà" cui si riferisce sia singolare, irriducibile, testarda, dolorosa o tragica, giunge a noi attraverso una fattura finta». Jacques Derrida e Bernard Stiegler, *Ecografie della televisione*, Raffaello Cortina editore, Milano 1997, p. 3.

⁴ Per tale distinzione si veda: Claudio Biondi, *Come si produce un film. Elementi per una teoria economica dell'audiovisivo*, Dino Audino editore, Roma 2001, vol. I, pp. 133-139.

⁵ Tra i tanti autori che difendono tale tesi, valga per tutti: Lev Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, Edizioni Olivares, Milano 2011, che indica come la funzione del digitale sia piuttosto quella di una *ri*-mediazione, ossia una riproposta in forma digitale di forme già esistenti e compiute.

gerci – in qualità di spettatori – nella magia della narrativa audiovisiva. E non cambiano nemmeno – dal punto di vista gestionale e organizzativo – le incombenze e le responsabilità che caratterizzano ognuna delle professioni che descriveremo.

Prendiamo il caso del regista. Se nel cinema tradizionale – quello su pellicola – costruiva la ripresa attraverso la divisione della scena in più “piani” che, ripresi singolarmente, dovevano poi essere opportunamente montati per ricomporre il significato della scena, già con l’avvento della ripresa televisiva poteva riprendere la scena simultaneamente da più punti di vista che, riprodotti nello stesso momento sugli schermi di una “sala regia”, gli consentivano di decidere come utilizzare i vari “campi”.

Basta, però, questa diversità per sostenere che la regia cinematografica e quella televisiva siano due professioni distinte? A noi non sembra, soprattutto tenendo conto di quello che è l’apporto professionale basilare del regista, cioè armonizzare tra loro i vari contributi creativi degli altri collaboratori (direttore della fotografia, scenografo, attori ecc.).

D’altra parte, nemmeno riflettendo sulle professioni che, nell’era digitale, più risentono dell’evoluzione tecnologica – quelle del direttore della fotografia e dello scenografo – sentiamo di poter sostenere che esse siano “nuove” o si discostino drasticamente dall’attività prestata al cinema tradizionale. In fondo un direttore della fotografia, sia che usi il vecchio proiettore o i nuovi apparecchi a led, sia che impieghi una cinepresa, una telecamera o una camera digitale (quasi uguale a quella che si utilizza con il nostro cellulare), resta sempre il professionista che inquadra, illumina e registra ciò che accade davanti all’obiettivo tentando di dargli un senso compiuto.

Lo stesso vale per lo scenografo, soprattutto per quel che riguarda i “grandi effetti speciali”. Nonostante la rivoluzione digitale abbia reso quasi inutile l’affidarsi a talenti straordinari – come, ad esempio, Carlo Rambaldi (1925-2012), premiato con tre Oscar (1977, 1980, 1983) e leader indiscusso nella costruzione di macchinari per gli effetti speciali, al quale si deve almeno una buona parte del successo di film quali *King Kong* di John Guillermin, *Alien* di Ridley Scott, *E.T.* di Steven Spielberg –, i compiti e le responsabilità dello scenografo (almeno per la maggior parte delle opere audiovisive che si producono in Italia) rimangono pressoché inalterati e riguardano le ambientazioni e gli eventuali adattamenti interni o esterni che si rendono necessari.

Per le cosiddette “**nuove professioni**”, che si dice in giro siano state create dall’avvento del digitale, restiamo convinti che si tratti, invece, di **nuove modalità professionali**, nel senso che le nuove tecnologie possono aver cambiato, anche in maniera drastica, l’applicazione

di regole legate ad alcune funzioni, ma – a parte forse la figura del DIT (Digital Imaging Technician) con i compiti che descriveremo a suo tempo – non ne abbiano cambiata la sostanza, soprattutto creativa.

Dunque, nel parlare di professioni del cinema, descriveremo le incombenze e le responsabilità particolari che ogni professionista si assume durante l'attività di produzione diretta (quella propriamente realizzativa tralasciando quella indiretta di distribuzione) di un artefatto di narrativa audiovisiva, tenendo conto delle domande basilari della pianificazione:

Che Cosa, Chi, Dove, Quando e per Quanto, Come.

Non intenderemo, però, questo “Come” in senso strettamente tecnico – per tale accezione esiste un'ampia bibliografia facilmente reperibile⁶ – ma ci occuperemo solo dei suoi risvolti organizzativi.

Il che ci permetterà di non correre il rischio di scambiare la professionalità di quanti operano in questo settore con quel vezzo o quella moda o quella stranezza di filmare con il telefonino tutto e tutti a ogni ora del giorno, qualsiasi cosa stiano facendo, credendo – in tal modo – di essere diventati autori audiovisivi.

È certamente vero che la rivoluzione digitale permette anche a un soggetto unico di creare, da solo, un intero racconto audiovisivo o di inventare un game, ma ciò significa solo che tale soggetto assume tutte le funzioni espletate dai tanti in una lavorazione collegiale. Anche il grande Chaplin assumeva più funzioni: scrittore, attore, regista, musicista ecc., ma questo non significa che chiunque possa fare lo stesso ottenendo lo stesso magico risultato.

Premesso quanto appena detto, lasciatemi dire che essere professionisti nel campo della realizzazione audiovisiva è impresa certamente affascinante, ma abbastanza ardua e tutto sommato enigmatica e misteriosa. Enigmatica perché la commistione tra elementi quantitativi e qualitativi – di cui parleremo tra poco – comporta un continuo farsi domande con risposte difficili da dare immediatamente. Misteriosa perché quasi nessuno vi sa dire esattamente cosa faccia.

Mettiamo il caso che siate a Roma e siate andati a una festa dove non conoscete nessuno. V'imbatte in una bella ragazza e in un barbuto e occhialuto giovanotto. Per rompere il ghiaccio, domandate che cosa facciano e vi rispondono entrambi: «Faccio del cinema». Dal che arguite che la ragazza sia un'attrice e che il giovanotto sia un regista o aspirante

⁶ Alcuni testi molto interessanti sono presenti in questa stessa collana Manuali edita da Dino Audino editore. Consultate la **{Bibliografia}** per approfondire.

tale. Pensateci su. Si tratta di un riflesso quasi condizionato. Se un'avvenente ragazza vi dice che "fa cinema", pensate che sia un'attrice. E se ve lo dice un giovanotto con l'aria da intellettuale, barbuto o meno che sia, il pensiero corre immediatamente alla regia. Naturalmente accade la stessa cosa quando vi trovate di fronte a un gran bel ragazzo (e, allora, per voi sarà un attore) e a un'occhialuta signora (anche senza barba) e sarete sicuri sia una regista. Siccome però siete tenacemente curiosi, continuate a far domande e così riuscite a scoprire che lui è un direttore della fotografia e lei si occupa di contabilità.

Nei titoli di testa di un film, oltre agli attori e al regista, sono infatti menzionate almeno una decina di altre qualifiche, senza parlare dei chilometrici titoli di coda con centinaia di nomi accoppiati ad altrettante funzioni.

Perché, allora, questi due non ve l'hanno detto subito? Perché quasi tutti quelli che lavorano nel cinema o in televisione non dicono mai che cosa "siano" realmente? Quale sia la loro attività? Perché tanta genericità, tanta ritrosia?

Una prima risposta dovrete darvela da soli: siete sicuri che se quel tale con la pipa in bocca avesse affermato di essere uno scenografo non lo avreste scambiato per uno sceneggiatore? O viceversa.

Perché è anche questo ciò che capita. A un macchinista, un generale in congedo mio amico chiese se per caso non volesse dare un'occhiata alla sua auto che ogni tanto faceva le bizzesse. A una segretaria d'edizione, un'affascinante signora della buona società chiese quale genere di romanzo pubblicasse la sua casa... editrice.

Il fatto è che attorno al cinema c'è un'ignoranza proporzionata solo al rumoroso fascino mediatico che provoca. Ed è già tanto se, nel pensare a certe sue professioni, non s'affacci anche il recondito pensiero che si tratti di "gente di facili costumi".

Questo testo nasce appunto dalla doppia necessità di dissipare la nebbia che avvolge le professioni del cinema e di aiutare quanti si prefiggono d'operare in questo settore a scegliere quella specializzazione o quel ramo di attività più conveniente al loro talento e alla loro personalità. Molti, infatti, decidono di "fare cinema" senza neppure chiedersi che cosa significhi esattamente. Attratti proprio da quel fascino mediatico di cui si diceva? O dal reddito che si favoleggia essere tra i più remunerativi? Oppure dalla supposta – e inesistente – facilità che caratterizzerebbe queste attività rispetto ad altre ritenute molto più complesse e faticose? Non lo sappiamo. Quel che sappiamo, per averlo constatato di persona e più volte anche nel corso delle attività didattiche che ci hanno occupato, è che la mancanza di chiarezza in questa scelta iniziale si rivela responsabile di più di un fallimento. Non sce-

gliendo il settore più affine alla propria personalità, le difficoltà di apprendimento e d'inserimento nel mondo del lavoro aumentano in maniera vertiginosa. E pensando che il cinema sia *facile*, e non riuscendo poi a operarvi in modo stabile e remunerativo, si diventa preda di crisi d'autostima. Naturalmente, non capendo il meccanismo del lavoro audiovisivo ed essendo in crisi, diventa semplice assumere quegli alibi – questi sì, fin troppo facili – consistenti nel dichiarare che si tratta di “casta chiusa” o che vi riesce solo chi è disposto a “fare compromessi”. Il primo, in maggioranza, appannaggio degli uomini e il secondo delle donne. In entrambi i casi, da chi in genere ha poco o mai operato professionalmente in questo campo.

In tal modo si contribuisce a costruire quell'immagine schizofrenica del “fare cinema” che da una parte esalta il lavoro in questo settore oltre ogni ragionevole motivo e dall'altra lo deprezza a favore di attività reputate più “serie”. Un atteggiamento, quest'ultimo, responsabile di non pochi guasti culturali tra cui l'assenza – per quasi un secolo – di studi specifici sulla componente economica legata alla creatività.

[...] in un campo di ricerca che merita il soprannome di “triste scienza” [*leggi: economia*], attività considerate a malapena frivole non riescono ad attrarre l'impegno intellettuale che invece viene dedicato a settori come quello farmaceutico, quello siderurgico, quello dei microprocessori per computer.⁷

Gli intenti che ci siamo prefissi e le scelte adottate ci hanno indotti a mantenere, per questa seconda edizione, la stessa partizione adottata per la precedente:

- 1) una prima parte dedicata alle caratteristiche generali di gestione e organizzazione del lavoro creativo;
- 2) una seconda in cui si descrivono le varie specializzazioni creative e operative, in base al reparto di appartenenza inserendo, di volta in volta, anche un organigramma orientativo;
- 3) una terza parte costituita da un'appendice riguardante il settore specifico della CGI (Computer Graphics Imagery) in cui abbiamo tentato di dar conto anche delle “nuove” professionalità che in tale limitato contesto si sono rese necessarie.

Infine, avvantaggiati dall'uso della lingua italiana, abbiamo usato il maschile in senso neutro, nel tentativo di non relegare a questo o quel genere una funzione più che un'altra.

⁷ Richard E. Caves, *L'industria della creatività. Economia delle attività artistiche e culturali*, Fabrizio Perretti (a cura di), ETAS, Milano 2001, p. IX.