

UN TRUCCO DEL MESTIERE: COME SUPERARE I PROBLEMI DI *LIP-SYNC*

Fare parlare un personaggio significa non solo doppiarne la voce, ma anche sincronizzarla con il movimento delle labbra (*lip-sync*), un processo che prevede tempi e costi di produzione. Motivo per cui dalla produzione può arrivare la richiesta di diminuire i dialoghi sincronizzati. In tal caso esistono degli accorgimenti che permettono allo sceneggiatore di decidere fin dalla sceneggiatura come far parlare i personaggi senza mostrare le loro labbra.

È possibile:

- mettere una parte di dialogo in *voice over* (voce fuori scena);
- realizzare una carrellata che comincia senza che si veda il parlante, quindi lo si mostra per un lasso di tempo limitato, per poi terminare l'azione tenendo nuovamente il parlante fuori scena;
- coprire la bocca con un elemento (un casco, dei baffi, un colletto);
- usare un dialogo mentale che il personaggio fa tra sé e sé;
- stringere l'inquadratura su un dettaglio (es. gli occhi del personaggio) o costruire l'inquadratura in modo che la bocca resti fuori scena.