

## Punti riassuntivi del capitolo settimo

- Quando si dirige un inseguimento, la velocità sarà la componente che si cercherà di inserire al massimo in ogni fotogramma. Se ci si limita alle basi, esistono tre modi per farlo:
  1. si utilizza il grandangolo negli spazi ristretti assicurandosi che l'azione passi proprio davanti all'obiettivo;
  2. si utilizza il teleobiettivo negli spazi aperti assicurandosi che l'azione passi sull'asse x, trasversale (o perpendicolare) all'obiettivo;
  3. si isola ogni attore coinvolto nell'inseguimento in inquadrature distinte che si alternano rapide in un montaggio parallelo.
- Non girate le inquadrature di raccordo, *nel modo più assoluto!!!* Costano di più e rendono meno perché durante il montaggio impediscono di accelerare l'azione utilizzando ellissi o brevi stacchi. Per energizzare il vostro inseguimento, mettete in atto la strategia n. 3 già citata.
- Detto in parole povere, girare l'azione con il teleobiettivo o con obiettivi lunghi richiede tempo ed è costoso. A confronto, girare l'azione con il grandangolo è economico e semplice.
- Se si intende girare un fantastico inseguimento a piedi, si avrà bisogno o di un'efficace ricerca di esterni o bisognerà mettersi delle scarpe comode e farlo da sé.
- Il segreto per girare dei fantastici inseguimenti a piedi, è riprendere con una *Pogo Cam* che l'operatore regge davanti a sé attraversando di corsa quanti più spazi ristretti possibili, sfruttando le strategie n. 1 e n. 3 già citate.
- Quando non si hanno più location ristrette dove energizzare l'inseguimento, prima che la troupe si sposti, utilizzate il grandangolo e la strategia n. 1 e spostatevi sulla n. 2 facendo passare l'inseguimento attraverso alcuni spazi aperti.

- La strategia n. 2 è più efficace quando si gira in spazi aperti che contengono molti oggetti verticali, come staccionate e alberi. Questa strategia può diventare ancora più efficace riempiendo lo spazio con quanti più oggetti dalla spiccata verticalità, come auto, persone o piante in vaso, possano essere collocate in quel luogo.
- Per mantenere la continuità nell'inseguimento, l'azione va ripresa a sinistra (da destra verso sinistra) o a destra della cinepresa (da sinistra verso destra) e quando si vuole cambiare, si passa all'inquadratura neutra.
- Per far apparire un inseguimento fluido e continuo, un regista deve:
  1. mantenere sullo schermo la direzione dell'azione;
  2. collegare le varie location attraversate dall'inseguimento mantenendo la continuità nei punti di riferimento.
- Quando ci si limita alle basi, la cosa fondamentale di un inseguimento è che vada da A a B a C quando A, B e C sono ognuno della lunghezza di un campo da football, nel caso di un inseguimento a piedi, o della distanza di un paio di isolati nel caso di un inseguimento in auto.
- Se da A a B non c'è continuità nei punti di riferimento, gli inseguitori dovranno uscire bruscamente dalla location A e dovranno riapparire nella location B. La maniera più semplice sarebbe farli girare dietro un angolo.
- Siate creativi e riempite di umorismo le vostre sequenze d'azione. Ciò servirà a divertire di più con il minimo sforzo. Lo humour non costa niente.
- La comicità è unica. Le gag aggiunte alle vostre sequenze pericolose serviranno a distinguerle da tutte le altre migliaia eseguite prima. È questo il principio alla base della clamorosa carriera di Jackie Chan.
- La strategia n. 2, che prevede l'uso del tele, è la più efficace quando si tratta di energizzare l'azione. Aggiunge più *eye candy* all'inquadratura in tre modi:
  1. la prospettiva. I teleobiettivi ingrandiscono gli oggetti che sono sul piano intermedio o sullo sfondo. Dal momento che quando la cinepresa li supera sono più grandi, generano più sfocatura ed *eye candy*;
  2. il campo visivo. I teleobiettivi restringono il fotogramma. Poiché l'inquadratura è più stretta, quando la cinepresa supera gli oggetti di lato, questi attraversano il fotogramma più velocemente, producendo così più *eye candy*;
  3. la profondità di campo. I teleobiettivi hanno una profondità di campo molto limitata, perciò gran parte degli oggetti nell'inquadratura sono fuori fuoco e leggermente sfuocati.

Quando la cinepresa li supera si sfuocano ancora di più, producendo ancora più *eye candy*.

- Quando volete coinvolgere nell'inseguimento in auto gli attori effettivi, usate l'angolazione laterale ottenuta con il braccio di supporto. Quando vengono visti attraverso il finestrino accanto alla cinepresa, tutti gli edifici, gli alberi e le auto parcheggiate che la camera car sorpassa, emettono senza sosta una luce intermittente che produce un flusso continuo di *eye candy*.