

Esercizi del capitolo ottavo

Quel che valeva per imparare a girare un buon piano d'insieme mobile vale anche per le sequenze d'azione: bisogna fare pratica. Più ci si esercita, meglio è. Il miglior modo che uno studente ha per assimilare appieno le lezioni contenute in tutti i capitoli che si sono occupati di sequenze d'azione – dal quarto all'ottavo – è applicare più volte le strategie di ripresa discusse in queste pagine alle diverse esigenze delle svariate sequenze d'inseguimento e di combattimento inscenate in più location.

Il docente può innescare questo processo chiedendo a ogni studente di girare un inseguimento o un combattimento di sua invenzione. La sequenza dovrebbe durare due o tre minuti. Dovrebbe avere un inizio, uno svolgimento e una conclusione ben definiti e dovrebbe sviluppare della suspense man mano che l'azione si svolge. La scena dovrebbe essere abbastanza lunga da permettere allo studente di mostrare la sua padronanza delle strategie che fanno uso della cinepresa per intensificare l'azione, ma non così lunga da risultare inadeguata.

Gli studenti più ambiziosi ed esperti possono portare a termine quest'esercitazione girando un balletto o la storia di un momento decisivo tratto da una partita di football, basket, calcio, baseball o lacrosse.

Il modo migliore per registrare, montare, consegnare e recensire questa sequenza d'azione, è seguire le stesse procedure consigliate alla fine del capitolo terzo, che servono a completare il compito sul piano d'insieme mobile.

In particolare, questa esercitazione può essere svolta con una camera a mano utilizzando qualsiasi videocamera digitale amatoriale. Se lo studente tenterà di girare un combattimento, un balletto o una sequenza sportiva, dovrà cercare di lavorare con due o tre cineprese che riprendono in simultanea. In questo modo sarà più impegnativo, ma è questo l'approccio professionale che gli studenti dovrebbero essere incoraggiati a provare. La sequenza può essere montata usando qualsiasi programma digitale di montaggio e consegnata in dvd, su una penna usb o in qualunque formato faciliti la proiezione in aula.

L'insegnante dovrebbe valutare ciascuna esercitazione in aula. Come ho descritto nella sezione *Esercizi* alla fine del capitolo terzo, è meglio usare il metodo socratico, coinvolgendo tutti gli studenti nella valutazione in modo che possano imparare individuando i difetti del lavoro dei colleghi e indicando delle soluzioni per correggerli. Come ho già detto alla fine del capitolo terzo, se gli studenti il cui lavoro verrà giudicato in aula caricano l'esercitazione su Vimeo o su YouTube quarantotto ore prima della lezione, l'analisi darà risultati migliori. I link di tutte le esercitazioni verranno poi passati a tutti gli studenti in aula servendosi di una mail di gruppo o di un forum. A tutti gli studenti verrà chiesto di recensire ogni esercitazione in una pagina che consegneranno alla fine della lezione per essere valutata. La recensione dovrà individuare tutte le aree che possono essere migliorate, indicando dei suggerimenti. Questo compito facilita il dibattito in aula e di solito porta per ogni esercitazione delle critiche molto costruttive. Il nostro sistema d'istruzione attuale prevede che gli studenti lavorino sodo quando c'è in ballo un voto, perciò fargli preparare una recensione prima della lezione per essere valutati li spingerà a imparare di più sia prima che durante ogni lezione.

Quegli studenti che sono cresciuti giocando ai videogame e che non si perdono neanche un successo di Hollywood, dovrebbero apprezzare questo compito. Se prima di diventare degli studenti di cinema hanno comprato una videocamera, ci sono buone probabilità che abbiano già ripreso una serie di sequenze d'azione di loro invenzione. Non vedranno l'ora di mettere in pratica tutto quello che hanno imparato da questo libro su come dirigere l'azione.

In una fase della loro gioventù, molti studenti di cinema hanno praticato arti marziali oppure hanno amici che sono degli abili artisti marziali. Per loro, inscenare un combattimento dovrebbe essere una sfida divertente e interessante.

Se per qualche ragione non è possibile mettere in scena un combattimento, ogni studente che ha assimilato le lezioni del capitolo settimo dovrebbe poter costruire un buon inseguimento facendolo passare attraverso tutti gli spazi ristretti che è riuscito a trovare, riprendendo poi due amici che li attraverseranno di corsa. È soprattutto lo spazio della location a determinare la miglior elaborazione visiva di queste scene. In questo modo, un buon inseguimento si costruirà da sé.

Per quegli studenti che non hanno la smania di girare un combattimento o un inseguimento, il docente, se vuole, può rendere interessante questo compito estendendolo a sequenze di ballo o a sequenze d'azione tratte da qualsiasi sport di squadra come il basket, il football o il calcio. Tutte le strategie insegnate in questo capitolo, che servono a rafforzare l'azione in un combattimento, possono essere sfruttate per intensificare visivamente l'azione di un ballo o di una sequenza sportiva.

Girare bene la sequenza d'azione di uno sport o di un ballo però, prevede una difficoltà in più. A differenza di un combattimento o di un inseguimento, una danza o una gara sportiva in genere coinvolgono più di due attori. L'esigenza di mantenere la continuità tra le varie inquadrature aumenterà per ogni attore in più. L'insegnante tenga conto che quegli studenti che s'impegnano a girare una sequenza di ballo o sportiva, avranno bisogno di saperne di più su come mantenerla.

Bisognerebbe vietare categoricamente agli studenti di provare a dirigere qualsiasi sequenza d'azione con veicoli in corsa, a eccezione dell'inseguimento in bici. Vietatela, o uno dei vostri studenti più avventati cercherà sicuramente di girarla. Persino un inseguimento in bici andrebbe fatto con estrema prudenza, a velocità moderata e sotto la supervisione di un adulto attento.

La buona notizia è che imparare a dirigere le sequenze d'azione è relativamente semplice. Di tutti gli aspetti del mestiere che il regista dovrà padroneggiare a livello professionale – analizzare nel dettaglio il copione, dirigere gli attori, risolvere i problemi fuori e dentro il set, girare con una cinepresa mobile, per citarne alcuni – dirigere l'azione è quello più facile. Non occorre essere dei geni e, insieme alla programmazione e alla pianificazione dei costi, si potrà imparare a farlo alla perfezione grazie a uno studio diligente e a una pratica costante.