

## Prefazione

Questo libro mira a insegnare agli aspiranti registi quel che c'è da sapere su come dirigere la macchina da presa per avere successo come cineasti contemporanei. Nella prima metà del testo, do istruzioni su come narrare al meglio una storia utilizzando una cinepresa mobile, mentre nella seconda metà affronto la regia delle sequenze d'azione. Comprendere appieno tutte le lezioni contenute in questo libro consentirà a un neoregista di lavorare alla pari con un direttore della fotografia esperto nel definire lo stile visivo del suo primo film da professionista. Da quel punto in poi, potrà consolidare le proprie conoscenze su come dirigere al meglio la cinepresa applicando più volte le teorie insegnate in questo libro alle esigenze specifiche di ciascuna scena di ogni film.

La necessità di questo testo mi è diventata sempre più lampante sin dalla pubblicazione del mio primo libro nel 2003, *First Time Director*. Da allora, ventidue scuole di cinema in sedici paesi, in tutti i continenti dove esistono scuole del genere, mi hanno chiesto di tenere un seminario su come dirigere la macchina da presa. Il mio corso è molto richiesto perché, storicamente, le scuole di cinema, così come i libri sulla regia, focalizzano l'insegnamento su competenze diverse da come dirigere una cinepresa, soprattutto sviluppare un copione o dirigere gli attori. E per una buona ragione. Un film potrà essere buono quanto il copione e le interpretazioni. Non sarà mai migliore. Da qui la storica importanza che la formazione registica dà ad attori e copione.

Ma a cominciare più o meno dal 1970, l'aspetto dei film ha iniziato a cambiare radicalmente. La cinepresa ha cominciato a muoversi sempre di più, finché girare con la cinepresa mobile è divenuta la regola. Allo stesso tempo la computer grafica, sempre più potente e sofisticata, permetteva ai cineasti di usare la narrazione visiva per trasportare in modo più convincente il pubblico in altri mondi e altri tempi. I film hollywoodiani ad alto costo spinsero oltre e accelerarono queste tendenze, cambiando le aspettative del pubblico di tutto il mondo. Il linguaggio cinematografico si trasformò e iniziò a richiedere una componente visiva più dinamica. Oggi se un regista vuole ottenere il rispetto del suo pubblico, non può

più solamente contare su una grande storia e grandi interpretazioni. Deve dimostrare di saperci fare anche nel campo dell'elaborazione visiva. Questo vale sia per i film d'autore che aspirano a diventare dei classici, sia per i film hollywoodiani "commerciali". A mio parere, ciò rende questo libro necessario.

La buona notizia è che insegnare e imparare a elaborare visivamente un film è possibile. Il bello del dirigere la macchina da presa è che una volta dato un certo input la cinepresa produce sempre lo stesso risultato. Per quanto riguarda la direzione attoriale è vero quasi l'opposto. Una volta dato un certo input, ogni attore reagirà in modo diverso, e la capacità di calibrare questa reazione unica e di dare la giusta modifica all'input non può essere insegnata. Si tratta di un'intuizione che si presenta nella foga delle discussioni tra il regista e l'attore. Allo stesso modo, uno studente brillante può imparare tutte le regole su come scrivere una sceneggiatura e non riuscire mai a produrre un copione veramente valido. Per quello ci vuole un talento naturale. Ma la cinepresa è uno strumento e perciò una volta dato il giusto input, il risultato sarà sempre corretto. L'unico talento di cui si ha bisogno per arrivare ad avere delle grandi competenze nel dirigere la cinepresa è riuscire a immaginare come ogni posizione della macchina cambierà il modo in cui gli oggetti appariranno nell'inquadratura rispetto agli altri. Grazie a questo talento, potrete girare il film nella vostra mente ancor prima che sul set. Se a scuola eravate bravi in geometria, per voi sarà un gioco da ragazzi. Altrimenti non preoccupatevi. Dirigere la macchina da presa, per la maggior parte, è una scienza con regole che descrivono come un certo input produrrà un certo risultato. Perciò lo si può imparare come la matematica.

Questo mi dà fiducia nell'utilità delle lezioni contenute in questo libro. Le norme che regolano l'elaborazione visiva sono abbastanza semplici. Per come la vedo io, tutti i buoni movimenti di camera sono invisibili e ne esistono di tre tipi che restano sempre invisibili. In una scena girata con una cinepresa mobile, lo stile visivo del piano d'insieme detta tutti i movimenti di camera e ogni piano d'insieme mobile cerca di raggiungere l'equilibrio perfetto tra le esigenze dei cinque obiettivi. Quando girate l'azione, ci sono tre cose che dovete fare bene. Queste cose sono tutte le norme che regolano l'elaborazione visiva.

Il difficile arriva quando si tratta di applicare quelle norme alle particolari esigenze di ogni scena. Poiché la drammaticità di ognuna si sviluppa in modo diverso, e poiché ogni scena viene girata in una location e in un tempo differenti, l'elaborazione visiva di ciascuna richiede un'applicazione specifica delle regole. A rendere un regista un maestro dello stile visivo è il fatto che l'applicazione di quelle regole alle esigenze di ogni scena non si limita solamente a una scelta corretta o adeguata; la sua è la scelta migliore. È così che Cameron, Spielberg, Cuarón o Campion emergono di una spanna sopra tutti gli altri. Lo studente regista dovrà

avere grande talento per arrivare a quel livello. Ma anche senza, lo stesso può raggiungere quelle competenze professionali nell'elaborazione visiva grazie a una pratica costante. Più continuerà ad applicare quelle semplici regole alle particolari esigenze di ogni scena, più acquisirà padronanza di quest'elemento chiave delle abilità registiche.

Questo spiega perché il libro è per metà immagini e per metà testo. Le immagini offrono una spiegazione e un'analisi di come diversi registi abbiano cercato di applicare queste norme alle specifiche esigenze delle scene selezionate dai loro film. Le immagini servono come casi di studio che mostrano in che modo un'applicazione sapiente delle regole possa essere utilizzata per produrre lo stile visivo migliore di una scena rappresentativa. Le scene che analizzo nel corso della mia spiegazione su come girare con una cinepresa mobile, sono state tratte dai tre seguenti film: il thriller di Robert Zemeckis *Le verità nascoste*; il dramma morale di Cameron Crowe *Jerry Maguire* e il film per la tv della Showtime *Un enigma per Rose*, scritto e diretto dal regista televisivo di successo Doug Barr. Sono state scomposte e analizzate tre sequenze d'azione: un agguato, un inseguimento e un combattimento. L'agguato è tratto da un film a basso costo diretto da me, *Mai troppo giovane per morire*; l'inseguimento è stato preso dal film di Kathryn Bigelow *Point Break*, mentre il combattimento è tratto da un episodio della serie tv *Las Vegas*, diretta da un veterano del cinema e della tv, il regista John Badham.

Nel complesso, queste scene offrono degli eccellenti esempi rappresentativi dei vari problemi legati allo stile visivo che gli studenti registi affronteranno quando diventeranno dei professionisti. Attraverso lo studio e la comprensione delle mie spiegazioni su come ciascuno di questi registi abbia applicato le norme base che regolano l'elaborazione visiva alle specifiche esigenze di ognuna di queste scene, un aspirante regista potrà iniziare il processo grazie al quale diventerà un maestro dello stile visivo. Armato di cognizioni iniziali, potrà andare sul campo e consolidarne la padronanza applicando più volte i principi di questo libro alle particolari esigenze di ogni scena che girerà.

Ci vorrà molta pratica (quanta, dipende dal talento individuale) per diventare un vero esperto dell'elaborazione visiva del cinema contemporaneo. Questo libro tuttavia può avviare questo processo. Presentare i migliori piani d'insieme mobili, per una scena dialogata di svariate pagine che coinvolge quattro o più ruoli parlanti, è un obiettivo complesso e impegnativo. Lo stesso vale per un combattimento con quattro o più attori o per un inseguimento in auto a tutta velocità. L'aspirante regista deve superare una ripida curva d'apprendimento prima di poter affrontare uno qualsiasi di questi obiettivi e produrre un risultato professionale. Ma le lezioni contenute in questo libro saranno utili a spingerlo su per quella curva.

## **COME USARE QUESTO LIBRO**

---

Per avere successo come registi, dovrete sapere come dirigere la macchina da presa. Come spiego in dettaglio nel capitolo primo, ciò non valeva quarant'anni fa ma oggi sì, e col passare del tempo questa diventerà una verità sempre più radicata. La componente visiva del cinema è diventata molto più complessa e importante. Le lezioni contenute in questo libro insegneranno agli aspiranti registi come fare a padroneggiare quella complessità per sfruttare quell'importanza.

Le competenze necessarie per dirigere con efficacia la cinepresa possono essere suddivise grosso modo in due parti distinte: (1) come girare le scene dialogate con la cinepresa mobile; (2) come girare le sequenze d'azione. Questo libro pertanto si divide in due sezioni. I capitoli secondo e terzo spiegano come girare le scene dialogate con una cinepresa mobile, mentre i capitoli quarto, quinto, sesto, settimo e ottavo insegnano a girare le sequenze d'azione in generale e gli inseguimenti e i combattimenti nello specifico. Il capitolo primo serve a introdurre le due sezioni.

### **Capitolo primo**

Il capitolo primo illustra nel dettaglio quel che avrete probabilmente già intuito da voi e che è il motivo che vi ha spinto a prendere questo libro e a leggerlo. Per fare un grande film dovrete avere il pieno controllo dell'aspetto visivo del medium.

### **Capitoli secondo e terzo**

I capitoli secondo e terzo vi insegneranno a utilizzare al meglio una cinepresa mobile per trasmettere la drammaticità. Potrebbe rivelarsi complicato perché quest'obiettivo ha una contraddizione intrinseca: la drammaticità si trasmette meglio con una camera *fissa*. Questi due capitoli vi insegneranno come fare a raggiungere un equilibrio tra le esigenze contrastanti quando si gira una scena dialogata con una cinepresa mobile.

### **Capitoli quarto, quinto e sesto**

Se girate una sequenza d'azione, nessuno dovrà farsi male. Se qualcuno dovesse ferirsi gravemente, la vostra carriera registica verrebbe stroncata. Perciò, le scene spettacolari dei vostri film non dovranno mai essere violente, pericolose o fuori controllo. Ma nella versione finale dovranno apparire estremamente violente, pericolose e incontrollabili. Il modo in cui dirigerete la cinepresa vi permetterà di ricorrere a questo trucchetto. Dovrete mettere la macchina nel punto giusto, montare l'obiettivo adatto e girare la giusta quantità di copertura, e così avverrà la magia. I capitoli quarto, quinto e sesto vi spiegheranno come fare.

### **Capitoli settimo e ottavo**

Le norme che regolano l'utilizzo della cinepresa per mettere in pratica questo trucchetto sono sempre le stesse. Ma il modo in cui le applicherete per girare una grande sequenza d'inseguimento sarà ben diverso dal

modo in cui lo farete per girare una grande sequenza di combattimento. Il capitolo settimo spiega come queste vengano applicate per elettrizzare un inseguimento. Il capitolo ottavo illustra come applicarle per accendere un combattimento.

### **Se siete dei principianti assoluti**

Il libro dà per scontato che il lettore sappia già come girare una scena dialogata con una camera fissa scomponendo la scena in un piano d'insieme e in riprese di copertura più strette, seguendo la regola dei 180 gradi. Se il lettore non conosce questi elementi essenziali del mestiere registico, allora dovrebbe studiarsi l'ottimo libro di Stephen Katz, *Directing Shot by Shot*, o un testo simile che spieghi le basi dell'elaborazione visiva cinematografica. A quel punto, tutte le lezioni contenute in questo libro dovrebbero essergli utili e comprensibili.

### **Se siete degli studenti di cinema**

Se siete degli studenti di cinema e il programma di studi della vostra scuola non prevede un corso di regia delle scene dialogate con una cinepresa mobile, o se accenna solo brevemente all'argomento come parte di un corso di regia più generale, per imparare quest'elemento fondamentale del mestiere del regista dovrete studiare le lezioni contenute nei capitoli secondo e terzo.

Pochissime scuole di cinema offrono corsi di regia di sequenze d'azione. Se la vostra scuola non è una di queste, per padroneggiare questa competenza essenziale del regista contemporaneo potete sfruttare le lezioni che trovate nei capitoli quarto, quinto, sesto, settimo e ottavo.

### **Se avete girato diversi cortometraggi**

Se avete girato diversi corti, allora sarete probabilmente diventati degli esperti nel girare le scene dialogate con la camera fissa, ma starete ancora imparando a farlo con una cinepresa mobile. Se è il vostro caso, studiando i capitoli secondo e terzo potrete completare le vostre conoscenze riguardo l'elaborazione visiva del cinema contemporaneo.

Pochissimi cortometraggi contengono ampie sequenze d'azione. Se il vostro corto ha successo al Sundance e ottenete un contratto per dirigere un film hollywoodiano, è molto probabile che vi chiederanno di dirigere una lunga sequenza d'azione. Le lezioni contenute nei capitoli quarto, quinto, sesto, settimo e ottavo vi prepareranno ad affrontare questa sfida.

### **Per gli studenti di cinema e per coloro che hanno girato dei cortometraggi**

Imparare a girare una scena dialogata è più difficile e impegnativo perché la drammaticità, per natura, offre più sfumature rispetto all'azione. All'inizio della vostra carriera, girerete molto più dialogo che azione perché riprendere l'azione è costoso. Perciò cominciate dai capitoli primo, secondo e terzo e fate le esercitazioni alla fine dei capitoli secondo e terzo.

Ogni scena di ciascun film richiede un'applicazione specifica dei principi insegnati nel capitolo terzo. Più volte applicherete quei principi alle particolari esigenze di una certa scena, meglio riuscirete a girare le scene dialogate con una cinepresa mobile. L'esercizio alla fine del capitolo terzo suggerisce di scegliere una dalle quindici "scene in cui si parla e si cammina" e di girarla con una cinepresa mobile. Ma non fermatevi a una. Giratele tutte e quindici. O quante più riuscirete a farne per quanto tempo e interesse ve lo consentiranno, ma non c'è limite a quello che si può imparare ripetendo questo esercizio.

I capitoli quarto, quinto e sesto riguardano le basi della regia dell'azione. Anche se credete di conoscerle, iniziate da questi capitoli perché vi insegneranno i principi generali che regolano il modo più efficace per dirigere le sequenze d'azione che in seguito applico alle specifiche esigenze di una scena di inseguimento nel capitolo settimo e a quelle di un combattimento nel capitolo ottavo. Per poter capire le lezioni dei capitoli settimo e ottavo, dovrete comprendere i principi basilari così come li spiego.

### **Se siete dei registi**

Se siete dei registi e avete scelto questo libro e letto fino a questo punto, suppongo che sarete d'accordo con la mia premessa di base secondo cui per fare film che abbiano grande successo con il pubblico di oggi, poco importa il tipo di mercato, bisognerà sapere come fare a energizzare le scene dialogate con una cinepresa mobile. Come farlo, dovrete averlo imparato da voi utilizzando vari strumenti. Studiando le lezioni nei capitoli secondo e terzo di questo libro, potrete perfezionare la conoscenza di quest'elemento essenziale del mestiere registico. Le mie descrizioni dei principi generali che regolano come cogliere al meglio la drammaticità con una cinepresa mobile, vi permetteranno di capire appieno perché tutto ciò che fate nel modo giusto sia in effetti la maniera migliore di procedere. In questi capitoli analizzo in dettaglio delle scene specifiche tratte da film di Spielberg, Zemeckis e Cameron Crowe per dimostrare esattamente come, quando muovono la cinepresa, questi registi famosi seguono i miei stessi metodi. Lo studio di queste analisi dettagliate aiuterà ad affinare le vostre capacità, così come a darvi nuove idee su come applicarle al meglio in modo che i vostri film siano allo stesso livello di quei maestri.

Ovviamente è possibile che nonostante siate dei registi con una carriera stabile ben avviata non abbiate ancora girato una sequenza lunga. Fatta eccezione dei film hollywoodiani e di quelli indipendenti con grossi budget, per la maggior parte dei progetti cinematografici e televisivi l'azione ha dei costi proibitivi. Ma se state per dirigere un film che prevede una o più sequenze d'azione o se vi piacerebbe essere preparati nel caso una tale opportunità si presenti, le lezioni nei capitoli quarto, quinto, sesto, settimo e ottavo vi insegneranno tutto quel che c'è da sapere per rendere convincenti le vostre scene spettacolari.

Rispetto alle scene dialogate, girare l'azione è più una scienza. Si tratta soprattutto di sfruttare la posizione della cinepresa e gli obiettivi per far apparire più dinamico possibile il movimento di un corpo. Perciò lo si può facilmente insegnare e imparare. I capitoli quarto, quinto e sesto vi daranno le basi. Il capitolo settimo vi spiegherà come applicarle per girare un grande inseguimento, mentre allo stesso modo il capitolo ottavo vi preparerà a girare un grande combattimento.

### **Se lavorate da professionisti come aiuto o collaboratore regista**

Se lavorate con i registi, questo libro vi farà diventare più bravi. Come spiego nel capitolo primo, poiché di recente l'aspetto visivo cinematografico è diventato più importante e complesso, ora è anche più costoso. Prende gran parte del budget di molti prodotti professionali, e per questo motivo richiede la maggior parte delle energie e del tempo del regista sul set.

Il piccolo sporco segreto del cinema professionale è che quasi tutti gli attori professionisti si dirigono da soli. Ve lo confermerà qualsiasi attore. Sul set del vostro film, il vostro regista si dedicherà soprattutto alla direzione della cinepresa. Se comprenderete i contenuti di questo libro, sarete in grado di migliorarvi come aiuto regista.

Se nel progetto a cui state lavorando il dialogo è preponderante, potete focalizzarvi sui capitoli secondo e terzo. Se sono incluse delle sequenze d'azione, allora dovrete studiare anche i capitoli quarto, quinto, sesto, settimo e ottavo.

### **Se siete dei professionisti dell'industria cinematografica che aspirano a dirigere**

Questo libro vi darà le competenze essenziali di cui avrete bisogno per avere successo come registi. Come approfondisco nel capitolo primo, poiché l'aspetto visivo cinematografico è diventato più importante e complesso, oggi assorbe gran parte delle attenzioni di un regista sul set. Le lezioni di questo libro vi prepareranno a riuscire appieno nei vostri intenti quando avrete la vostra prima opportunità di dirigere.

La crescente importanza dello stile visivo nei film mainstream di oggi, in realtà, avvantaggia l'aspirante cineasta perché si tratta di un elemento dell'arte registica che può essere perfettamente insegnato e imparato.

Per fare un grande film avrete bisogno di un grande copione. Ma la capacità di produrre un grande copione è soprattutto una dote che si ha per natura. Avrete anche bisogno di grandi interpretazioni ma, allo stesso modo, sapere quel che bisogna dire a un attore per aiutarlo a migliorare la sua interpretazione, è qualcosa che viene perlopiù dall'istinto. Qualcosa che non può essere nemmeno insegnato o appreso del tutto.

La cinepresa tuttavia è uno strumento. Dato un certo input, si produrrà sempre un risultato specifico. Nei capitoli secondo e terzo spiego in maniera sistematica come utilizzare una cinepresa mobile per trasmettere al meglio un momento drammatico.

Nei capitoli quarto, quinto, sesto, settimo e ottavo spiego la scienza che regola il modo in cui determinate posizioni della cinepresa e certi obiettivi facciano apparire dinamici i corpi in movimento sullo schermo. Una volta che ha compreso appieno questa scienza, l'aspirante regista sarà pronto a dirigere sequenze d'azione all'altezza degli standard professionali.

### **Se siete docenti di regia**

Questo libro è stato concepito per consentire ai docenti delle scuole di cinema contemporanee di dotare i propri studenti delle competenze di cui avranno bisogno per sfondare come cineasti.

Nel capitolo primo spiego perché le lezioni contenute in questo libro siano ora le più essenziali per tutti coloro che aspirano a dirigere.

I capitoli secondo e terzo insegnano a girare le scene dialogate con una cinepresa mobile. Per un regista inesperto si tratta di uno degli elementi del mestiere più difficili da capire. Forse è anche il più importante. In realtà potreste andare avanti e imparare a farlo col tempo. Ma le lezioni contenute nei capitoli secondo e terzo vi aiuteranno a innescare il processo. Vi insegneranno i principi generali che regolano il modo in cui catturare al meglio la drammaticità con una cinepresa mobile. Una volta che lo studente avrà compreso questi principi, sarà pronto a continuare a imparare quest'elemento essenziale del mestiere nel miglior modo possibile: con la pratica.

I capitoli quarto, quinto, sesto, settimo e ottavo insegnano l'altra responsabilità fondamentale di un regista su un set di oggi: come girare le sequenze d'azione. I capitoli quarto, quinto e sesto espongono le regole base su come farlo al meglio mettendo la cinepresa nel punto giusto, montando l'obiettivo adatto e ottenendo la giusta quantità di copertura. Il capitolo settimo insegna come applicare al meglio queste regole alle esigenze specifiche di un inseguimento, mentre il capitolo ottavo insegna a fare lo stesso con un combattimento.

Alla fine di ogni capitolo ci sono dei punti riassuntivi<sup>1</sup>. Sia lo studente che l'insegnante possono usarli per stabilire se lo studente abbia compreso tutti gli elementi essenziali che compongono ogni lezione del capitolo. Lo studente, dopo la lettura, può verificare di aver memorizzato quello che ha letto, assicurandosi di aver capito ogni punto riassuntivo. L'insegnante, utilizzando il metodo socratico, può fare domande che servono a ottenere delle risposte che dimostrino una perfetta comprensione dell'argomento affrontato in ciascun punto riassuntivo.

Alla fine dei capitoli secondo, terzo, quinto, sesto, settimo e ottavo c'è una sezione dal titolo *Esercizi*. Ciascuna di esse contiene un esercizio che

---

<sup>1</sup> In questa edizione italiana i punti riassuntivi e gli esercizi, segnalati alla fine di ogni capitolo con il simbolo (☛), si trovano nella pagina on line dedicata. [NdR]

mira a verificare la padronanza dello studente degli elementi del mestiere insegnati nel capitolo. I capitoli primo e quarto sono teorici. Non insegnano nessuna competenza registica e perciò non comprendono questa sezione.

L'esercizio nella sezione *Esercizi* alla fine del capitolo terzo chiede agli studenti di girare una scena dialogata con una cinepresa mobile. Quello contenuto nella stessa sezione alla fine del capitolo ottavo chiede agli studenti di girare una sequenza d'azione. Queste esercitazioni sono gli strumenti didattici più efficaci di questo libro. Il miglior modo che gli studenti hanno per comprendere gli elementi del mestiere insegnati in questo testo, è applicarli alle esigenze specifiche di un determinato dramma o di una sequenza d'azione.

In teoria, girare una sequenza dialogata con un cinepresa mobile o una sequenza d'azione è semplice. Ma ci vorranno anni d'esperienza e un bel po' di talento per imparare ad applicare queste semplici teorie alle particolari esigenze di una certa sequenza dialogata o d'azione e trovare sempre lo stile visivo migliore. È questa l'abilità che distingue un maestro – un Hitchcock, uno Spielberg o un Cuarón – facendolo svettare sugli altri. Grazie agli esercizi alla fine dei capitoli terzo e ottavo, lo studente regista si lancerà nell'impresa di diventare un maestro dello stile visivo. Per avere buoni risultati, possono essere eseguiti più volte. In tal senso, ho incluso *Quindici scene in cui si parla e si cammina* alla fine del capitolo terzo. Le scene sono state tratte da straordinari film drammatici di successo. Uno studente potrebbe riprendere tutte le quindici scene con una cinepresa mobile e continuare ad affinare la propria arte per ogni scena che girerà in più. Allo stesso modo, l'esercizio alla fine del capitolo ottavo, che chiede allo studente di girare una sequenza d'azione di sua invenzione, potrebbe essere eseguito diverse volte a beneficio dello stesso studente ogni volta che lo ripete. Questa ripetizione gli permetterà di imparare alla stessa maniera dei professionisti: attraverso la pratica.