

PARTE PRIMA

PREMESSA E CAPITOLO PRIMO

Temi delle esercitazioni: la variazione del linguaggio audiovisivo nel corso dei decenni; il fenachistoscopio e le origini delle immagini in movimento; la veduta come prima forma basilare del cinema.

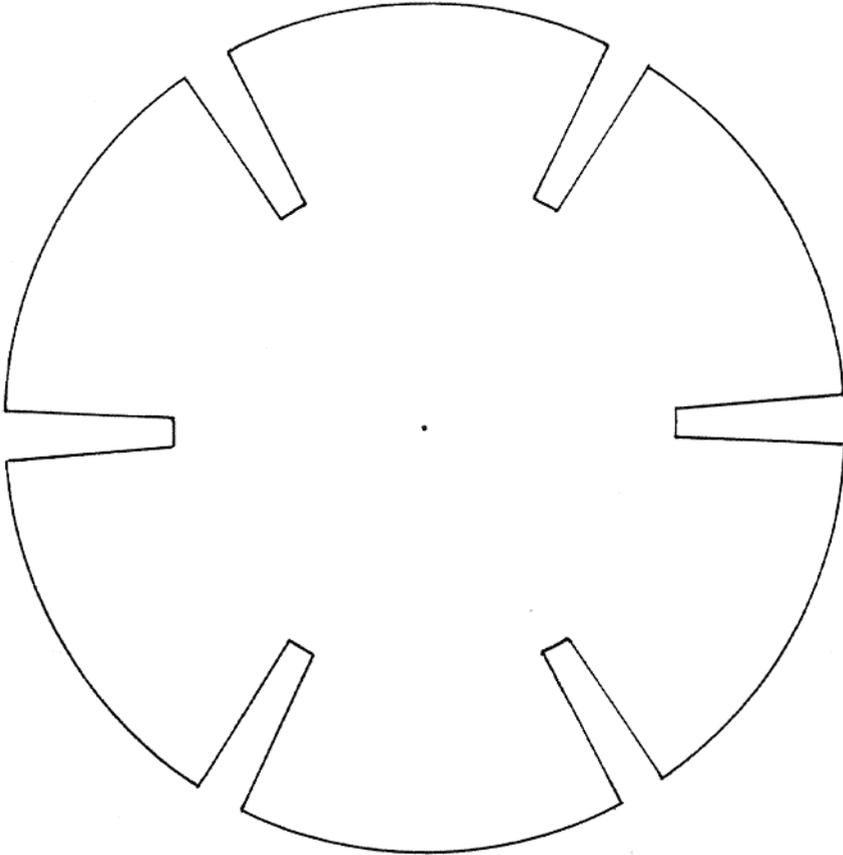
- ◆ Confrontare due film di tema o di genere simile, ma distanti tra loro almeno 40 anni. Individuare gli aspetti linguistici comuni e le differenze più rilevanti. Esempi di accostamento: *Nosferatu il vampiro* (1922) di F.W. Murnau e *Nosferatu, il principe della notte* (1978) di Werner Herzog; *Scrivimi fermo posta* (1940) di Ernst Lubitsch e *C'è posta per te* (1998) di Nora Ephron; *Il grande Gatsby* (1949) di Elliott Nugent e *Il grande Gatsby* (2013) di Baz Luhrmann; *La dolce vita* (1960) di Federico Fellini e *La grande bellezza* (2013) di Paolo Sorrentino.

- ◆ **IL TEMPO DEL RACCONTO:** analizzare una sequenza di dieci minuti circa da *Intolerance* (1916) di D.W. Griffith e una da *Titanic* (1997) di James Cameron e confrontare la durata media delle inquadrature.

- ◆ Costruire un fenachistoscopio a un disco. Disegnare su un foglio un cerchio, con una serie di fessure di identica dimensione e distanza lungo la circonferenza: Ritagliare le fessure e forare il centro del cerchio. Incollare il cerchio disegnato su un identico cerchio ottenuto da un cartoncino nero. Disegnare delle immagini che mostrino il movimento progressivo (di un essere umano, di un animale ecc.) e incollarle negli spazi tra le fessure. Inserire nel centro del cerchio un bastone di centraggio, o qualcosa di simile (una matita, uno stecco). Ruotare il fenachistoscopio davanti a uno specchio, vedendo così tra le fenditure il riflesso delle immagini per visualizzarne il movimento. (vedi pag. 2)

- ◆ **GIRARE UNA VEDUTA:** riprendere l'esterno di un edificio pubblico (scuola, università, uffici comunali) al momento dell'uscita degli studenti/lavoratori. Filmare una sola inquadratura, cercando di valorizzare al massimo l'aspetto compositivo, trovando più punti d'interesse visivo. Registrare a 16 fotogrammi al secondo.

- ◆ Visionare *L'uscita dalle officine Lumière* e *L'arrivo di un treno alla stazione di La Ciotat* e individuare quali e quanti punti di interesse per lo spettatore si sviluppano all'interno di una singola inquadratura.



Modello per fenachistoscopia

CAPITOLO SECONDO

Temi delle esercitazioni: le ottiche e il loro utilizzo espressivo; il timelapse e il suo lavoro sul tempo; analisi di alcuni film della prima fase del muto per comprenderne le dinamiche narrative; esercitazioni di messa in scena su temi fondamentali come il rapporto interni/esterni, la soggettiva, il campo e controcampo, la successione inquadratura-scena-sequenza.

- ◆ **USARE GLI OBIETTIVI.** Riprendere una medesima inquadratura (una camminata frontale in un corridoio; una corsa di profilo; un personaggio seduto a un tavolo che versa un liquido da una bottiglia in un bicchiere ecc.) usando tre ottiche differenti: una grandangolare, una normale (sui 50 mm) e una a focale lunga (oltre i 120 mm). Confrontare le differenze e valutarne gli effetti.
- ◆ **IL TIMELAPSE.** Riprendere un'azione (una corsa, un salto, la preparazione di un piatto, un fiore che sboccia, il giorno e la notte ecc.) e poi riprodurla distanziando i vari frame con un tempo sempre identico (da 1 secondo a 2 minuti, a seconda dell'azione ripresa).
- ◆ Visionare *Viaggio nella Luna* e analizzare singolarmente le sue 17 inquadrature: individuare come, in ognuna di esse, si sviluppi il classico modello presentazione della situazione /svolgimento/conclusione.
- ◆ Visionare *Hotel elettrico* individuando i principali effetti visivi usati dal regista.
- ◆ Visionare *L'assalto al treno* e spiegare come per Porter non sia la scena, ma l'insieme delle inquadrature a dare forma alla narrazione.
- ◆ Visionare *Nascita di una nazione* e trovare esempi delle principali tecniche di raccordo: il raccordo sull'asse (passaggio da un'inquadratura più ampia a una più stretta e viceversa mantenendo la stessa posizione della camera), il raccordo di sguardo (tra chi guarda e l'oggetto visto) e il raccordo di movimento (un personaggio che esce a sinistra deve rientrare a destra e via dicendo).
- ◆ Visionare *Cabiria* e ragionare sui contenuti delle didascalie e sulla loro valenza narrativa.
- ◆ **LA NARRAZIONE TRA INTERNI ED ESTERNI.** Usando soltanto tre inquadrature, raccontare una storia con inizio all'esterno di un edificio, svolgimento all'interno e conclusione all'esterno della stessa costruzione.
- ◆ **LA SOGGETTIVA.** Il rapporto tra visto e vedente, alternare le inquadrature oggettive di chi guarda con le riprese di chi o ciò che viene visto attraverso gli occhi di chi osserva: un personaggio, da un balcone, scruta le persone che camminano per strada; un personaggio guarda, attraverso il buco della serratura, due persone che litigano; un personaggio corre in una strada e, attraverso i suoi occhi, vediamo le persone che camminano nella sua direzione e si scostano al suo irruento passaggio.
- ◆ **INQUADRATURA SCENA-SEQUENZA.** Provare a scrivere e a girare una breve sequenza. Ad esempio: la mattina degli studenti. Prima scena: I primi piani degli studenti che ascoltano le parole dell'insegnante, i loro volti e i dettagli delle loro mani che prendono appunti sono alternati a diverse inquadrature del docente che

spiega. Al suono della campanella, i ragazzi escono nel corridoio. Seconda scena: un gruppo di cinque studenti chiacchiera nel corridoio, mentre gli altri si avviano fuori dalla scuola. P.P. dei ragazzi che parlano alternati al totale. Alla fine sono rimasti solo loro, ma hanno ancora voglia di parlare. Terza scena: i cinque ragazzi sono nella mensa e continuano la loro discussione a un tavolo. P.P. totale e dettagli di quello che bevono o hanno in mano. Finale con dettaglio di un orologio a muro che indica che siamo già nel pomeriggio. Uno dei ragazzi si alza e dice che è ora di andare a casa.

- ◆ I CAMPI E I PIANI. Un gruppo di ragazzi si muove dal cancello d'ingresso fino alla porta di un edificio. Raccontare questa scena usando tutti i piani e i campi possibili, partendo da un campo lunghissimo (magari ripreso dall'alto) e arrivando a un dettaglio.

CAPITOLO TERZO

Temi delle esercitazioni: l'utilizzo della luce in maniera espressiva; il senso del double take; analisi filmica di opere degli anni Venti; la velocità visiva attraverso le tecniche di ripresa e montaggio.

- ◆ **LA LUCE E L'ATTORE.** Riprendere l'azione di un interprete, mescolando la luce frontale principale, quella laterale di riempimento e quella alle spalle, utilizzando quest'ultima in maniera differente (dal basso o dall'alto, più forte o più tenue, inclinata ecc.) e valutare gli effetti che ne scaturiscono.
- ◆ **IL DOUBLE TAKE.** Girare due sguardi consecutivi di un personaggio a un oggetto d'interesse, che sia un pericolo piuttosto che qualcosa di desiderato. Il primo sguardo è fortuito, il secondo conscio, accompagnato da un sussulto. Inventarsi una situazione di contesto e cercare di generare comicità o suspense.
- ◆ Visionare *Il monello* e definire quali siano gli elementi comici e quali quelli drammatici, in particolare trovare almeno 2-3 scene nelle quali si passi da uno all'altro elemento.
- ◆ Impressionismo, Espressionismo e Scuola sovietica: visionare un film per ognuno di questi movimenti, individuare le analogie e le differenze.
- ◆ **LA VELOCITÀ.** Simulare la velocità attraverso il montaggio. Riprendere una situazione di falso movimento o di movimento ridotto (es. un uomo che cammina sul posto) e diminuire costantemente la durata delle singole inquadrature per rendere l'idea della velocità.

CAPITOLO QUARTO

Temi delle esercitazioni: analisi filmica sulle differenze tra muto e sonoro, sui principali generi e sui nuovi effetti speciali degli anni Trenta, sul genere dei Telefoni Bianchi e sul Neorealismo; esercizio di messa in scena sulla profondità di campo.

- ◆ Visionare due film con Stan Laurel e Oliver Hardy, uno del periodo muto (ad esempio *Zuppa d'anatra*, 1927, Fred L. Guiol o *La battaglia del secolo*, 1927, Clyde Bruckman) e uno sonoro (ad esempio *Ospiti inattesi*, 1932, Raymond McCarey o *Fra Diavolo*, 1933, Hal Roach): individuare quali somiglianze e quali differenze nella comicità del duo ci sono tra un film muto e uno sonoro.
- ◆ Vedere alcuni film americani di genere degli anni '30, ad esempio: *Ombre rosse* per il western, *Amami stanotte* per il musical, *Scarface* per il gangster movie, *Susanna!* per la screwball comedy, ed elencare le principali caratteristiche di racconto.
- ◆ Confrontare alcuni primi esempi di film a colori – come *La leggenda di Robin Hood* o *Il mago di Oz* – con film recenti, individuando differenze e somiglianze nel lavoro sul colore.
- ◆ *King Kong* e gli effetti speciali: vedere il film e individuare i principali effetti visivi (retroproiezione, modellini ecc.) presenti nel film.
- ◆ Girare una scena incentrata sulla profondità di campo. All'interno di uno studio un personaggio (A) è seduto a una scrivania. Un altro (B) è in piedi alle sue spalle, mentre un terzo (C) si muove davanti alla scrivania. Imbastire un dialogo tra A, B e C, tenendo costantemente a fuoco i due che parlano e mantenendo fuori fuoco quello che rimane in silenzio.
- ◆ Visionare un film del genere Telefoni Bianchi (es. *Darò un milione*, 1935, Mario Camerini o *Miseria e nobiltà*, 1940, Corrado d'Errico) e confrontarlo con un esempio di Neorealismo: similitudine e differenze.
- ◆ *Ossessione* di Luchino Visconti: individuare gli elementi neorealistici e quelli di film noir.

CAPITOLO QUINTO

Temi delle esercitazioni: analisi filmica sull'uso del cinemascope, sull'utilizzo del colore, sui film indipendenti anni Sessanta, sulle differenze tra i musical anni Trenta e anni Cinquanta e sui movimenti anni Sessanta; esercizio di messa in scena sull'uso dei formati cinematografici.

- ◆ *La tunica e Gioventù bruciata*, due usi differenti del cinemascope. Confrontarli ragionando sul diverso utilizzo che viene fatto dei campi e dei piani.
- ◆ *La donna che visse due volte* e la funzione del colore: catalogare tutte le inquadrature e scene in cui compaiano in maniera evidente il rosso e il verde. Ragionare sul significato del dualismo di questi due colori e capire la loro importanza nello sviluppo visivo e narrativo del film.
- ◆ *La notte dei morti viventi*: individuare le tematiche di genere (l'horror) e quelle metaforiche/politiche che riflettono le tensioni di fine anni '60.
- ◆ *Ombre*: il senso del realismo nel film di Cassavetes. Ragionare sul rapporto tra la posizione e i movimenti della camera in relazione agli interpreti.
- ◆ Il musical negli anni '50: confrontare *Cantando sotto la pioggia* con un musical anni '30 (ad esempio *Quarantaduesima strada*) e individuare come le tecniche narrative e di messa in scena del genere sia cambiato in circa vent'anni.
- ◆ Girare un dialogo in campo e controcampo prima con un formato simile all'1.33:1 e poi al 2.35:1. Analizzare poi la differenza del risultato, cosa venga valorizzato in una versione e cosa si perda eventualmente nell'altra.
- ◆ I movimenti europei: vedere un film della Nouvelle Vague, uno del nuovo cinema tedesco, uno di Antonioni individuando similitudini e differenze.

CAPITOLO SESTO

Temi delle esercitazioni: analisi filmica su opere di fine anni Settanta, sulla regia multicamera dei primi anni Ottanta e sull'uso del colore, della camera negli anni Novanta; esercizio di messa in scena seguendo le regole del Dogma 95.

- ◆ Il 1977 come anno spartiacque, tra fine della New Hollywood e trionfo del cinema della fantasia. Visionare *Guerre Stellari* e *Il salario della paura*, individuando le differenze tematiche e i motivi del successo del primo e dell'insuccesso del secondo.
- ◆ *Eraserhead* e l'immaginazione sonora: vedere il film di Lynch e analizzare il complesso uso del *sound design*, cercando di legare il racconto visivo a quello uditivo.
- ◆ La regia multicamera. Vedere un esempio di film d'azione o d'avventura dei primi anni '80 (come *48 ore*, 1982, Walter Hill o *Conan il barbaro* di John Milius) e individuare, nelle scene più concitate, quanti punti macchina differenti vengono utilizzati.
- ◆ Le differenze cromatiche degli anni Novanta: vedere *Seven* di David Fincher e *Assassini nati* di Oliver Stone, evidenziando le diversità nell'uso del colore che i due registi adottano per raccontare le vicende dei serial killer protagonisti delle loro pellicole.
- ◆ Visionare *Le iene* e valutare il rapporto tra i dialoghi (è un film molto parlato? I dialoghi aiutano lo sviluppo narrativo o sono spesso fuorvianti?) e l'uso della camera (la camera è più spesso fissa o in movimento? Le inquadrature sono lunghe? Cosa fa la camera quando ci sono delle scene di improvvisa violenza?).
- ◆ *Trainspotting* e il colore: definire che tipo d'immagine si presenta nelle scene più drammatiche e quale nelle scene più scanzonate.
- ◆ Il Dogma 95. Provare a girare una breve scena, anche tratta da un film canonico, seguendo le regole del manifesto Dogma 95.

CAPITOLO SETTIMO

Temi delle esercitazioni: analisi filmica sulla messa in scena, la narrazione e l'uso della camera nel cinema degli anni 2000; esercizi di messa in scena in stile *point of view movie* e sul piano sequenza; esercizio di raffronto su *Star Wars*.

- ◆ Lo stile visivo di fine anni 2000: confrontare *Fight Club*, *American Beauty* e *Magnolia*, tra analogie e distanze nella messa in scena.
- ◆ La narrazione: visionare *Memento* nella versione canonica e in quella montata in maniera cronologica. Quale delle due è più efficace e perché?
- ◆ La camera che pedina il personaggio: visionare *Rosetta* e definire come la camera (posizione, distanza ecc.) si ponga nei confronti della protagonista.
- ◆ *Blair Witch* e *Unfriended*: individuare tutte le tipologie di dispositivi di ripresa usati nei due film, valutandone il significato e l'efficacia.
- ◆ Girare una breve scena/sequenza totalmente in stile *point of view movie*, prevedendo almeno una decina di stacchi.
- ◆ Girare un dialogo tratto da un film (ad esempio da *Fast and Furious* o da *Training Day*), in origine realizzato con molti stacchi, con un solo piano sequenza.
- ◆ Confrontare *Star Wars: il risveglio della forza* con l'originale *Guerre Stellari*. Stabilire da una parte quali elementi rendano il film di Abrams sia un sequel, che un remake, che un reboot del film di Lucas, dall'altra analizzare i primi 5 minuti di entrambi i film, conteggiando il numero di inquadrature e di stacchi.

PARTE SECONDA

CAPITOLO PRIMO

- ◆ Guardare un episodio della prima stagione di *Happy Days* e confrontarlo con un film di tema giovanile del periodo (ad esempio *La rabbia giovane*, 1973, Terrence Malick o *L'ultimo spettacolo*, 1971, Peter Bogdanovich): analogie e differenze, sia contenutistiche che stilistiche.
- ◆ Visionare un episodio della prima stagione di *M*A*S*H* e individuare i tratti salienti dello stile e dei contenuti.
- ◆ Guardare i primi due episodi di *Missione impossibile* e la trasposizione cinematografica di Brian De Palma, *Mission: Impossible* (1996). Trovare le principali differenze di racconto visivo, dal ritmo all'uso della camera.
- ◆ Guardare il primo episodio di *Dallas* e scrivere un ritratto dei personaggi principali, indicando quanto si capisca fin dall'inizio del loro carattere e del loro modo di agire.

CAPITOLO SECONDO

- ◆ *Hill Street giorno e notte* e la narrazione *multistrand*: vedere i primi tre episodi della prima stagione e determinare la linea principale del racconto e quelle secondarie legate a personaggi minori.
- ◆ *Miami Vice*: visionare il primo episodio della prima stagione ed elencare gli aspetti specifici della regia.
- ◆ *Twin Peaks*: guardare il pilota della prima stagione e definire quali sono gli elementi dei tre filoni del racconto: indagine, soap opera e surreale.
- ◆ Guardare il primo episodio di *X-Files* e stabilire quali siano gli elementi polizieschi e quali fantascientifici.
- ◆ *E.R.*: individuare le storie principali e quelle secondarie nel primo episodio della prima stagione.

CAPITOLO TERZO

- ◆ *Oz* e la messa in scena a fine anni Novanta: visionare il primo episodio della prima stagione ed elencare le tipologie d'inquadrature adottate e i movimenti di camera.
- ◆ *I Soprano* e la caratterizzazione dei personaggi: dai primi due episodi della prima stagione, individuare i protagonisti principali e le loro peculiarità, grazie ai dialoghi e alle azioni.
- ◆ Vedere i primi due episodi di *Sex & the City* e ragionare sul ruolo del montaggio: quanto è funzionale alla comprensione del racconto e quanto riesce a far percepire allo spettatore le reazioni delle protagoniste.
- ◆ *Lost*: l'uso dei flashback e dei *flashforward* nella prima e nella quarta stagione. Fare un confronto.
- ◆ *House of cards*: il rapporto tra il protagonista e lo spettatore. Guardare i primi due episodi della prima stagione e descrivere il comportamento di Frank Underwood in relazione al pubblico.
- ◆ *Orange Is the New Black*: vedere i primi due episodi e stabilire quali siano gli elementi di commedia e quali quelli drammatici.
- ◆ Vedere la seconda stagione di *Black Mirror* ragionando su quanto gli elementi tecnologici e futuristici presenti nel racconto vengano usati come metafora della società attuale.
- ◆ Visionare l'ultimo episodio della prima stagione e l'ultimo della sesta del *Trono di Spade*: indicare le differenze di ritmo e l'evoluzione degli effetti speciali.
- ◆ Vedere il primo episodio delle prime tre stagioni di *Fargo*: trovare similitudini e differenze tra stagione e stagione nel meccanismo narrativo nella serialità antologica.
- ◆ *The Knick* e la regia: vedere il primo episodio della prima stagione e valutare quanto i movimenti di camera, le angolazioni particolari di ripresa e la luce naturale rendano efficace il racconto visivo.
- ◆ Visitare l'home page di Netflix ed elencare tutte le principali modalità di presentazione dei contenuti e di interfaccia con l'utente.