



SOLIDALMENTE GIOVANI 2015 “LA CULTURA DELLA SOLIDARIETA’ VISTA DAI GIOVANI”

10 CONSIGLI UTILI PER GIRARE UN CORTOMETRAGGIO

1. Innanzitutto, **evita gli slideshows**, ossia la presentazione animata di fotografie. Un video non è una sequenza di immagini fisse; è il montaggio, organizzato nel rispetto di una precisa logica narrativa, di azioni diverse (riprese) che si svolgono in un determinato spazio lungo un determinato intervallo di tempo.

2. **Pianifica il lavoro**. Dovendo lavorare al video nei ritagli di tempo (ossia quando non sarai impegnato con la scuola, con i compiti, con attività sportive etc), pianificare la lavorazione è il modo migliore per ottimizzare i tempi. Quindi, insieme agli altri componenti del gruppo di lavoro, concordate un calendario e cercate, nei limiti del possibile, di attenervi al vostro piano di lavorazione.

Ricorda: riprese e montaggio sono semplicemente l'esecuzione di quanto è stato predisposto durante la progettazione. Quindi, più curata sarà la fase di progettazione, più rapida e sicura risulterà l'esecuzione.

3. **Scrivi il soggetto della tua storia**. Che si tratti di un documentario (rappresentare una situazione reale) o di una fiction (rappresentare una situazione di fantasia), non cambia: devi raccontare una storia. Pertanto, scrivila come se si trattasse di un racconto. Solo successivamente inizierai a ragionare “per immagini”.

4. **Hai scritto la storia? Bene, ora suddividila in scene**. Le scene sono unità narrative omogenee e relativamente autosufficienti dal punto di vista spaziotemporale. La suddivisione in scene ti permetterà di pianificare meglio l'esecuzione delle riprese.

Ad esempio, scena 1: un ragazzo si sveglia in ritardo; scena 2: perde l'autobus; scena 3: arriva in ritardo a scuola e, quando entra in classe, l'insegnante lo rimprovera.

5. Una volta delimitata la scena, **progetta con cura le riprese**. Si tratta di una fase molto delicata, perché a questo punto, di fatto, si tratta di **decidere COSA dovranno vedere gli spettatori** del tuo film. Quindi, **NON GIRARE A CASO**. Sono potenzialmente infiniti i modi in cui si può “dire” la stessa cosa: il regista deve individuare quello più efficace.

6. **Ragiona sempre sull'inquadratura**. L'inquadratura delimita lo spazio fisico del racconto, quindi fai molta attenzione che si veda solo ciò che è funzionale alla storia che vuoi raccontare. Ricorda che la storia è il filo conduttore, il filtro che ti può aiutare a scegliere cosa mostrare e cosa nascondere.

Se il ragazzo di cui sopra vive in un bel paesino di montagna di cui vogliamo esaltare la purezza incontaminata, evitiamo di inquadrare fabbriche, cartelli stradali. Se, al contrario, vive in una periferia industriale degradata, puoi tranquillamente soffermarti sugli elementi di cui sopra, anche con qualche primo piano. Se vuoi insistere sul rapporto tra il personaggio e l'ambiente in cui si muove, usa inquadrature lunghe. Utilizza il primo piano solo quando il personaggio fa o dice qualcosa di cui vuoi accentuare l'importanza.

7. **Alterna riprese di tipo diverso**. Una scena, anche molto breve, risolta con un'inquadratura fissa annoia in fretta. Effettua riprese in campo lungo e inquadrature ravvicinate, panoramiche dell'intero evento e primi piani dell'evento principale.

Se, ad esempio, la storia inizia con il ragazzo di cui sopra che continua a dormire profondamente mentre la sveglia suona sul comodino accanto al letto, immagina un modo interessante per raccontare questa situazione attraverso le immagini. Puoi iniziare con un primo piano della sveglia che suona (1), poi staccare sul primo piano

del ragazzo addormentato (2) e solo in seguito mostrare un'inquadratura totale (3), anche dall'alto, della stanza (con il letto, il comodino etc). In questo modo accentui l'importanza e la gravità di quello che succede: lo spettatore stabilisce subito una relazione tra la sveglia e il ragazzo: intuisce che se il protagonista continua a dormire, potrà andare incontro a gravi conseguenze.

A livello di inquadratura, esplora una varietà di alternativa riguardo a

7.1 distanza Se vuoi insistere sul rapporto tra il personaggio e l'ambiente in cui si muove, usa inquadrature larghe! Al contrario, utilizza il primo piano solo quando il personaggio fa o dice qualcosa di particolarmente significativo per la storia

Ad esempio, se prima di uscire infila nello zaino qualcosa che nel corso del racconto assumerà una certa importanza, oppure se davanti all'insegnante giustifica il ritardo con una bugia da cui dipenderà il seguito della storia

7.2 angolazione Anziché utilizzare sempre e solo la rappresentazione frontale, scopri quanto più espressiva può diventare un'inquadratura modificando l'asse della ripresa. Normalmente, le inquadrature dal basso verso l'alto segnalano il carattere minaccioso e opprimente del soggetto (che sia una persona o una cosa, non fa differenza); al contrario, quelle dall'alto verso il basso, sottolineano l'impotenza e la fragilità del soggetto.

Ad esempio, quando il ragazzo entra in classe in ritardo, puoi alternare un'inquadratura del professore che lo squadra con severità scorciato dal basso verso l'alto a una seconda che, viceversa, mostra il ragazzo ripreso dall'alto. Queste due inquadrature, tra l'altro, simulano il punto di vista dei due personaggi l'uno verso l'altro, accentuando la differenza tra i due: uno è potente e adirato, l'altro vulnerabile e impaurito. La stessa inquadratura della scuola, che introduce questa scena, può essere ripresa scorciato dal basso verso l'alto, per accentuare la sensazione di una minaccia che incombe sul protagonista.

9. Effettua anche qualche ripresa in movimento. Non necessariamente il movimento della videocamera deve seguire i movimenti del personaggio. Puoi muovere la tua macchina da presa anche quando filmi una scena immobile.

Se, ad esempio, vogliamo sottolineare il disordine della stanza del ragazzo, puoi iniziare una ripresa da un dettaglio qualsiasi, ad esempio un paio di calzini appallottolati che giacciono in mezzo alla stanza, e ruotare lentamente l'obiettivo a destra o a sinistra (panoramica laterale), oppure verso l'alto (panoramica verticale) per perlustrare l'ambiente e scoprire altre "testimonianze" di questo disordine, altri "dettagli" che avrai accuratamente predisposto prima della ripresa. Sono sottigliezze che rendono più interessante il racconto, perché definiscono indirettamente il personaggio, il suo carattere e il suo stile di vita.

10. Nel montaggio, tra una scena e l'altra, usa immagini di ricordo o di ambientazione: servono a rendere più fluido il passaggio da una scena all'altra. Sono immagini in cui non succede niente, ma che:

- aggiungono qualcosa di significativo
- introducono lo spazio della scena
- creano una pausa che prepara la scena successiva

Tra l'immagine del ragazzo che rincorre invano il pulmino e quella dello stesso ragazzo che fa irruzione in classe, trafelato e in ritardo, colloca un'inquadratura totale della scuola: serve a creare una pausa tra due azioni consecutive e, al tempo stesso, a presentare lo scenario in cui avrà luogo la scena successiva; oppure, dopo che il ragazzo è uscito, scopri con un lento movimento di macchina il paesaggio esterno che ci si presenta dalla finestra della sua stanza, magari osservando dall'alto il protagonista che rincorre il pulmino...