

ClAK! L'arte del Cinema per l'inclusione

Crono programma a cura di Antonello Murgia

REGIA

- Che cos'è il cinema. Riflessioni di famosi registi: “Il film è un sogno – ma di chi?” - “Il cinema è la ricostruzione percettiva di un evento”
- Storia del cinema
- Quando nasce il cinema
- Metodo di suddivisione dell'azione in Inquadrature e Sequenze di inquadrature (più Inq. Montate, incollate assieme) Processo viene chiamato “SEPARAZIONE”
- Cosa sono le Inquadrature – definizioni
- Esercitazione pratica con la costruzione di tre tipi di “mirini” in cartone che simulano tre tipi di obiettivi diversi
- Creazione di una semplice scena ed esercitazione negli spazi dell'Exma
- Introduzione all'uso di differenti inquadrature e il punti di vista della Maccina da presa
- Concetto di “manipolazione della realtà tridimensionale”: *sara' la manipolazione delle inquadrature e la loro sequenza a determinare che tipo di domande lo spettatore si farà.*
- Scala dei piani e dei campi. o dei “valori” dei piani.
- Che cos'è l'INQUADRATURA? Èjzenštejn (Regista e teorico del montaggio e della composizione) diceva che l'Inq. È la “cellula di montaggio”.
- Esercitazione negli spazi dell'exma con successivo montaggio e visione in classe
- Successione degli “ordini” gerarchici che una troupe deve rispettare quando si è pronti a girare.
- Definizione di “SPAZIO FILMICO”: metodo di separazione della realtà tridimensionale
- Esercizio individuale sulle Inquadrature con la distinzione della Scala dei Campi e Scala dei Piani – Utilizzo di frames tratti da film famosi oppure fotografie personali.
- Definizione di “establishing shot”.

SCENEGGIATURA

- *Pensare di fare un buon corto o un buon film senza scriverlo bene è come pensare di lavarsi i piedi senza togliersi le scarpe o fare l'amore senza un partner. Questo è ciò che scrive Fabio Bonifacci (sceneggiatore) nel suo blog.*
- Da cosa parte una storia?
- Cosa è il Fatal Flaw? Difetto fatale.
- Da cosa parte l'ispirazione?
- Cosa è un tema? Cosa è un argomento? Che differenza passa tra i due?
- Cosa è un pitch? Zavattini e il biglietto del tram. Esempio di pitch.
- Compito per casa portare 3 pitch.

RECITAZIONE

- Training
- L'importanza del rilassamento
- Esercizi di fonetica
- Il triangolo vocalico
- Dizione

- Esercizi di relazione con lo spazio
- improvvisazioni guidate su tempi specifici
- Esercizi sensoriali
- Esercitazioni a casa e auto-filmati
- L'uso della voce
- La recitazione e la credibilità
- Esercizi di recitazione davanti alla camera
- prove con gli attori del cortometraggio in presenza di alcuni “registi” auto eletti, del corso

REGIA

- Cos'è l' Asse di ripresa
- Ottica e Punto Nodale
- Che cos'è il “Campo”?
- Campo e semi-campo
- Angolazioni differenti nella scelta delle Inquadrature
- Altezza della Mdp
- Le ottiche cinematografiche “sostituzione del rudimentale “mirino”
- Punto di vista OGGETTIVO o SOGGETTIVO
- Forme della voce letteraria: 1a persona, 2a persona, 3a persona, nella grammatica delle immagini e nell'uso della posizione della Mpd rispetto a un soggetto inquadrato
- La “fluida visione profonda” e la rottura della 4a parete.
- Effetto Kuleshov – il famoso filmato visionato in classe

SCENEGGIATURA

Setup dei personaggi..

- Lettura dei pitch ideati dagli allievi – Individuazione dei pitch più interessanti e votazione in classe
- Esempi di Pitch famosi nella storia del cinema
- Dal Pitch alla Log line (diario di bordo) , 10 righe. Espansione del pitch. Snodi fondamentali della storia.
- Guardiamo scena 4. “La pazza gioia” dopo aver letto la sceneggiatura.
- LEZIONE SCENEGGIATURA
- Fatal Flaw”. P. Cambell (The hero a thousand Faces . L'eroe dai mille volti)
- Il pensiero di Campbell corre parallelamente a quello dello psicologo svizzero **Carl Jung**
- Gli “archetipi”
- Jung: Corrispondenza tra i sogni dei suoi pazienti e i comuni archetipi della mitologia e avanzò l'ipotesi che entrambi provenissero da una sorgente più profonda, l'inconscio collettivo della razza umana.
- Miti di tutto il mondo \longleftrightarrow eroe \longleftrightarrow figure sogni e fantasie
- leggende di tutto il mondo \longleftrightarrow rieccheggiano verità psicologiche
- Storie \longleftrightarrow modelli precisi funzionamento mente umana \longleftrightarrow Mappe della psiche psicologicamente valide ed emotivamente realistiche (anche se si tratta di avvenimenti impossibili o irreali).
- L'eroe dai mille volti - Il termine “EROE” , dal greco: la radice significa “proteggere e servire”.

- L'eroe cresce e cambia, si trasforma
- Analisi della struttura in tre atti da “Il Viaggio dell'eroe” di Vogler
-
- Mondo ordinario
- Richiamo all'avventura
- Rifiuto del richiamo
- Incontro con il mentore
- Varco della prima soglia (traslazione al II ATTO – Prove alleati nemici)
-
- I PRINCIPALI ARCHETIPI
- DIVERSI TIPI DI EROI
- Momento iniziale di un film: il SET UP
- Prove alleati nemici
- Avvicinamento alla caverna più recondita
- Prova centrale – (sull'orlo del baratro)
- ESITO di una storia che chiamiamo PLOT
- Natura del PLOT
- Lettura delle prime scalette scritte da 3 gruppi differenti. Il Pitch scelto è quello di Mirko: “Il pullman”)
-
-
- Cosa è il TEMA
- Cosa è una INTENZIONE TEMATICA.
- TAGLINE- - La frase che accompagna il film (si sintetizza con una frase)
- La poetica di ARISTOTELE era in tre atti
- L'Incidente scatenante – distruzione di un equilibrio preesistente
- La Prima svolta è la presa di coscienza dell'Eroe
- Il MID POINT
- GRACE – è il “*momento di grazia*”
-
- III ATTO – turning point
- La lotta tra il TEMA e CONTRO TEMA
- Il TONO della storia: drammatico, comico etc
- Need e desire (differenze tra i due)
- PERSONAGGIO - Come si costruisce
- Il gioco del “se”
- Scena
- Il viaggio dell'eroe gli ultimi punti
- Ricompensa: conquistare la spada
- La via del ritorno
- Momento di un'ultima prova centrale
- RITORNO CON ELISIR
- Lettura della Prima stesura de “Il pullman”

REGIA

- Linguaggio visivo – composizione

- Principi di costruzione.
- Unità'
- Elementi della linea, del colore, spazio positivo/negativo, chiaroscuro, direzionalità.
- Equilibrio
- Peso visivo.
- Composizione *equilibrata* o *squilibrata*.
- Il Peso visivo: Dimensioni, e posizione all'interno dell'Inq.
- campi visivi equilibrati o squilibrati.
- Principi di costruzione nella pittura e nei film
- Tensione visiva
- Interazione di elementi equilibrati e squilibrati e la loro posizione all'interno dell'inq.
- Ritmo
- Elementi ripetitivi o simili - schemi di organizzazione. Visione in classe scena finale di "Orizzonti di gloria" di Stanley Kubrick.
- Proporzione
- Sezione aurea
- Contrasto
- Si conoscono le cose a partire dal loro contrario. Il contrasto ha a che fare con i valori luce/ombra.
- Direzionalità
- Elemento chiave del peso visivo di un oggetto.
- Linea d'azione - asse di azione
- Le regole base del "non attraversare la linea" sono note a tutti i registi.
- Bisogna prendere in considerazione la Direzionalità'.
- Cosa è che non è direzionale?
- COSA DEFINISCE LA LINEA?
- La linea è sempre lì?
- La linea esiste soltanto dopo che è stata creata da qualcosa nella scena in congiunzione con la Mdp. .
- Elementi di fotografia
- Chi è il DOP
- La luce: le principali tipologie di luce
- Illuminare una scena: diffusa – taglio - controllo
- Diverse cose possono definire la linea di una particolare scena: sguardo, movimento, un'azione specifica, l'inquadratura d'uscita (un uomo che esce da una porta), la geografia fisica (ad esempio un tribunale).
- Esercizio di analisi dettagliata su una breve sequenza tratta dal film "Bastardi senza Gloria" di Q. Tarantino - tutti gli elementi tecnici e teorici appresi - suddivisione delle Inq., posizioni della mdp e mappatura dei punti macchina – disegno in pianta – descrizione di ogni singola Inq. - Verifica in classe. - Risultato ottimo.

FASE DI PRE-PRODUZIONE

- Riscrittura della V Stesura della sceneggiatura "Il pullman" per via della non disponibilità di utilizzo di un pullman della Ctm.
- Preparazione del Piano di lavorazione /Piano di produzione dettagliato
- Location scouting
- Individuazione di N° 1 artista per creazione graffito

- Casting attori esterni adulti
- Prove con gli attori
- Suddivisione dell'intera classe in “reparti” specifici, precisamente il N° 3 mini-troupe formate da : registi – aiuto registi – segretarie di edizione – assistenti alla camera eal Dop – Costumisti – Trovaroba – Scenografi – Assistenti fonico

STORYBOARD

- Qual è la funzione di uno storyboard
- I produttori e lo storyboard
- Dalla sceneggiatura allo storyboard
- Esercitazioni in classe
- Esercizi per casa
- Visione delle proposte storyboard singole scene
- Creazione, in classe, della storyboard

FONICA

- Elementi tecnici
- Spiegazione dettagliata della strumentazione di un fonico di presa diretta
- Esercitazioni in classe col “boom”

MONTAGGIO

- Cenni di teoria del montaggio
- Visone il classe delle principali funzioni del programma “*Premiere*”
- Esercitazioni
- Catalogazione e ordine dei file in base ai take e al n° scena
- Sincronizzazione audio
- Montaggio di alcune scene del cortometraggio al titolo “Il sogno di chi” - precedentemente intitolato “Il pullman”