

## Punti riassuntivi del capitolo ottavo

- Il regista può dare al combattimento un aspetto violento e scatenato assicurandosi semplicemente di girare ogni colpo da un minimo di due diverse angolazioni che trasmettano efficacemente: (1) l'impatto; (2) il raggio di movimento.
- Per far sembrare dannoso l'impatto di un pugno, il regista può riprendere con un teleobiettivo stando davanti o alle spalle dello stuntman che incassa il colpo.
- Il miglior modo di rendere convincente la forza del cazzotto è mostrare l'intero raggio di movimento della reazione simulata dallo stuntman che finge di essere stato colpito.
- Esistono quattro buone ragioni per cui un regista dovrebbe sempre puntare a dinamizzare i suoi combattimenti girando ogni colpo da almeno due angolazioni:
  1. la ragione n. 1 è che un'angolazione può essere utilizzata per amplificare l'impatto del colpo, mentre l'altra trasmette effettivamente il range di movimento. Alternando gli stacchi tra le due angolazioni, il regista può far percepire al pubblico *en-trambi* con maggior intensità;
  2. la ragione n. 2 è che il montaggio genera energia. Con due angolazioni, il montatore e il regista possono spostare il punto di osservazione dal quale il pubblico vede il combattimento. Questo cambiamento del punto di vista dinamizza l'inquadratura;
  3. la ragione n. 3 è che il montaggio rende invisibile la coreografia di una scena pericolosa di combattimento;
  4. la ragione n. 4 è che con due angolazioni un montatore può spesso modellare il personaggio che sferra il colpo.
- Quando girate un combattimento notturno in esterni, per risparmiare tempo e denaro mantenete gli avversari (più o meno) negli stessi punti. Questo servirà a minimizzare l'illuminazione.

- Se girate in interno un combattimento diurno o notturno con la luce disponibile, lo potrete rendere più lungo, più vario e interessante facendo combattere gli avversari da una stanza all'altra, mentre se girate questa sequenza in esterno, li farete combattere da un punto all'altro.
- Se dividete il combattimento in segmenti e lo coreografate in modo che si sposti da un punto all'altro – da A a B – potrete girare più velocemente perché non dovrete usare il *video assist* e/o riavvolgere il metraggio per stabilire la copertura.
- Poiché è assolutamente essenziale avere due angolazioni di ogni colpo, l'unica maniera logica di girare un combattimento è servendosi di due cineprese e di due operatori.
- È meglio girare un combattimento più breve ed essere in grado di coprire ogni colpo con almeno due riprese, che riprenderne uno più lungo e non poter girare abbastanza copertura per rendere la sequenza elettrizzante. Questo accade soprattutto quando si lavora con una troupe lenta e inesperta.
- Quando si dirigono dei combattimenti, bisogna girare dei piani d'insieme perché si deve avere una ripresa a figura intera di tutti gli attori coinvolti per mostrare al pubblico chi ha la meglio e chi ha la peggio, chi vince e chi perde, perché in questi elementi è racchiusa la storia del combattimento.
- Così come un regista, per quanto bravo, non può fare un buon film senza dei bravi attori e un valido copione, allo stesso modo non può girare una buona sequenza d'azione senza dei bravi cineoperatori e assistenti.
- Di regola, se uno stuntman crederà di fare una buona impressione sullo schermo, sarà entusiasta di fare tutto quello che il regista gli chiederà. Questa determinazione tende a vivacizzare il set e a rendere piacevole la ripresa delle scene pericolose.