

Il film

dalla sceneggiatura alla distribuzione

La fase di pre-produzione:

si definisce il soggetto della sceneggiatura
si costruiscono i personaggi e la storia
si definisce il casting e la scelta della troupe.

La fase della produzione:

il film viene concretamente realizzato: è il momento della scelta della scenografia, dei costumi, del tipo di regia da utilizzare nelle varie scene.
Si apre infatti una scelta tra diversi tipi di inquadrature, di obiettivi da utilizzare, in virtù dell'effetto che si vuole ottenere.

La fase della post-produzione:

Il montaggio
Il missaggio
La fase di distribuzione e promozione del film.

Titolo del libro: Il film. Dalla sceneggiatura alla distribuzione

Autore del libro: V. Buccheri

Editore: Carocci, Roma **Anno pubblicazione:** 2003

Le fasi della produzione cinematografica

Il ciclo industriale di un film si articola in tre fasi:

- la pre-produzione
- la produzione
- la post-produzione

La pre-produzione è la fase che precede le riprese: comprende la progettazione del film (che culmina con la stesura della sceneggiatura), la sua pianificazione e preparazione.

La produzione è la fase delle riprese ed è suddivisa in due momenti: la lavorazione (cioè le routines organizzative e amministrative della troupe sul set) e lo shooting, le riprese vere e proprie.

La post-produzione è la fase successiva: comprende il montaggio (l'assemblaggio delle inquadrature girate), l'edizione (la preparazione della copia definitiva), il lancio e la distribuzione.



La pre-produzione cinematografica: composizione della troupe e dell'organizzazione

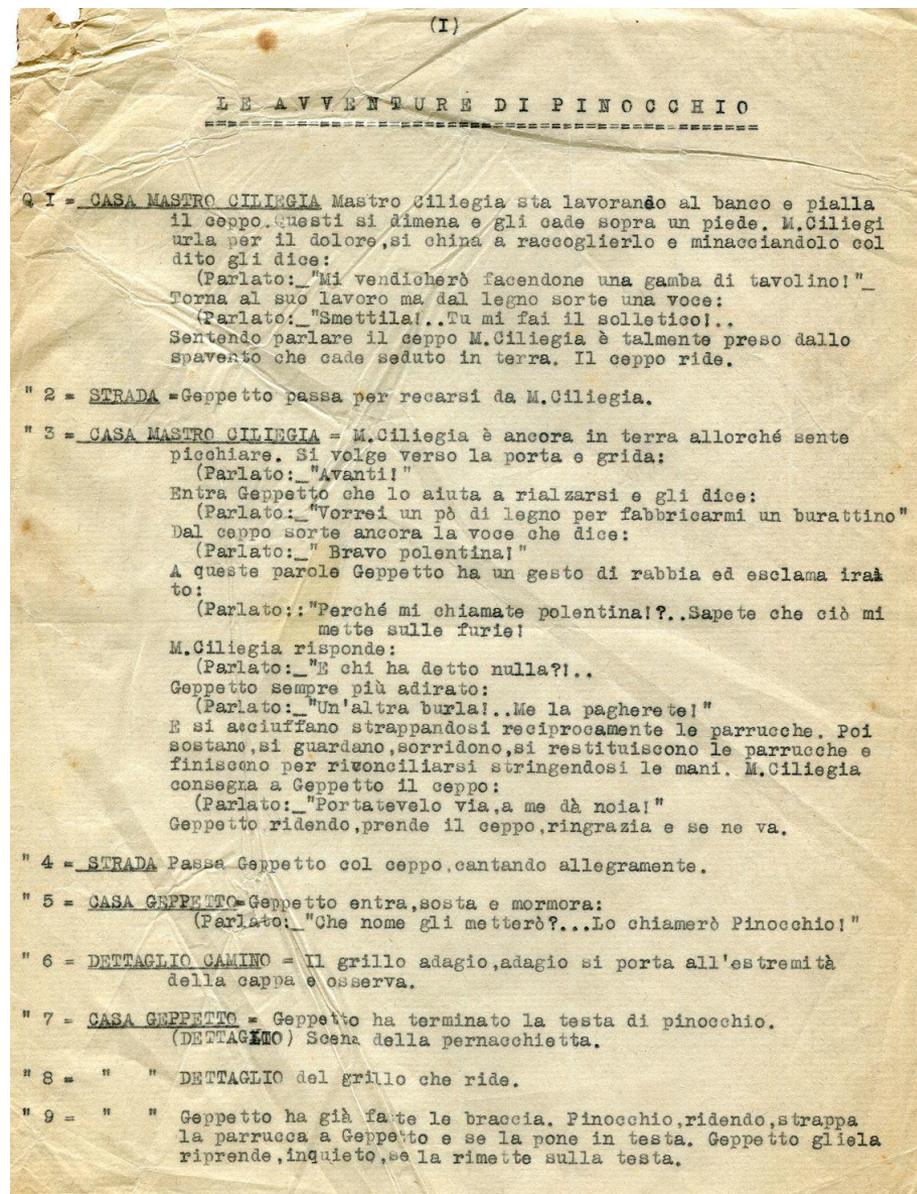
La prima fase della produzione coincide con la fase di stesura della sceneggiatura.

Il contenuto narrativo del film (la trama) è messo per iscritto.

Di solito questo momento è indicato come la fase letteraria della produzione.

La sceneggiatura non ha però un valore letterario autonomo; essa consente di formulare un preventivo economico.

Con lo studio-system è diventata una tappa fissa.

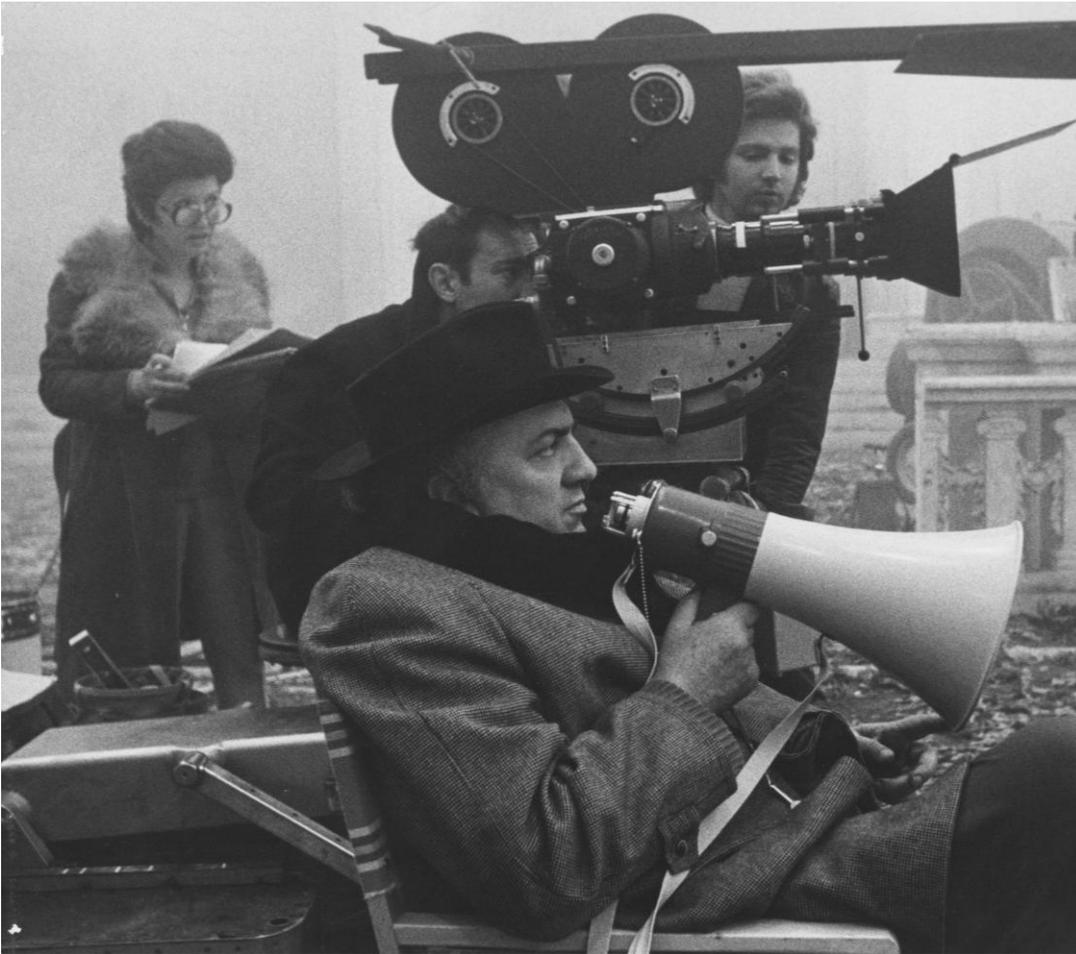


La troupe cinematografica

Una **troupe cinematografica** è composta da numerosi reparti, la maggior parte dei quali già attivi in pre-produzione e coinvolti fino alla fine. Un caso a parte sono i reparti sceneggiatura e montaggio, alfa e omega del film. Ma spesso chi scrive la storia continua a lavorare anche in fase di riprese.



Regia



Il **regista** è il responsabile artistico del film, spesso scrive soggetto e/o sceneggiatura.

Nella pre-produzione sceglie gli attori d'accordo con il produttore e decide l'impostazione visiva del film.

L'aiuto- regista non ha un ruolo artistico ma di coordinamento.

Gli assistenti alla regia collaborano con l'aiuto nel gestire attori e comparse.

Al reparto di regia afferisce anche la segreteria di edizione (continuity girl).

Il capogruppo delle comparse (crowd marshall) reperisce le comparse.

Produzione

Il **produttore** (producer) è il finanziatore del film, colui che decide se intraprendere la produzione.

Oggi non rischia capitali personali, raccogliendo le finanze attraverso prestiti privati, finanziamenti statali, vendita dei diritti televisivi, diritti di distribuzione.

Il **produttore esecutivo** (executive producer) realizza il progetto utilizzando il budget messo a disposizione dal produttore.



Il produttore Aurelio De Laurentiis sul set di Posti in piedi in Paradiso a Cinecittà con gli attori Carlo Verdone e Micaela Ramazzotti.

Organizzazione

Se la produzione è grossa, esiste anche la figura dell'**organizzatore** (production manager), responsabile di tutte le fasi della produzione.



Altrimenti tali funzioni sono assorbite dal **direttore di produzione** (unit manager) che ha un ruolo più logistico-operativo: fissa le location, richiede i permessi per girare, organizza i trasporti.

Alle sue dipendenze vi sono gli **ispettori di produzione**, che si occupano di permessi e assicurano la comunicazione tra i reparti; gli **assistenti di produzione** e i **segretari di produzione**, che hanno compiti di segreteria organizzativa.

Amministrazione

L'amministratore cura la contabilità, le assunzioni e provvede alle paghe della troupe. E' assistito da uno o più cassieri.



Fotografia

Il direttore della fotografia esegue dei sopralluoghi sui luoghi delle riprese e stende una lista dei materiali tecnici necessari.



Il direttore della fotografia Marco Onorato e Marco Risi sul set del film Cha cha cha

Scenografia

Lo scenografo discute con il regista lo stile visivo del film, disegna e fa disegnare i progetti delle scenografie per gli studi o gli interventi da fare ai luoghi reali.



L'attrezzista di scena (propman) realizza le scenografie con gli attrezzisti di preparazione, costruttori, manovali e pittori. Gli assistenti scenografi, con gli aiuti (runners) collaborano con lo scenografo nei sopralluoghi.

Costumi

Il costumista, coadiuvato dall'assistente costumista stende una lista dei costumi necessari. Se questi vengono creati ex novo, segue da vicino la realizzazione in sartoria.



Trucco e parrucchieri

In caso di film storici, il **truccatore** (make-up artist) e il **parrucchiere** (hair stylist) ricevono dal costumista i bozzetti per la creazione delle parrucche.



Francesco Freda, sul set con Katharine Hepburn. 60 anni da truccatore per il cinema.



Il percorso più comune nella pre-produzione di un film

Mentre il **produttore** elabora un piano finanziario per individuare le fonti di finanziamento, l'**aiuto regista** e l'**organizzatore** sottopongono la sceneggiatura a un'operazione di spoglio. Il risultato è da un lato un preventivo di massima, dall'altro un piano di lavorazione, un calendario dei tempi e dei luoghi delle riprese.

Lo story-concept del film

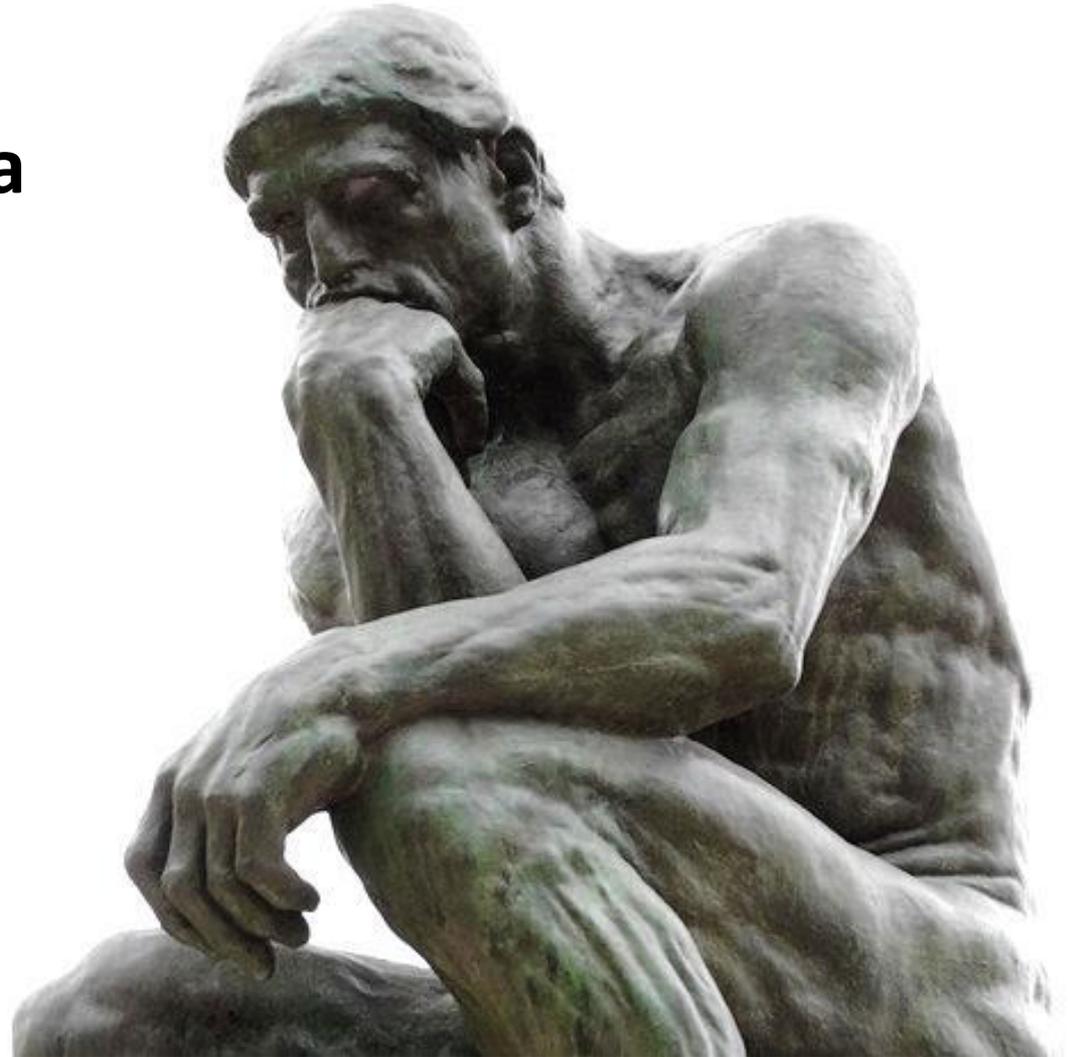
Senza le pretese di fornire uno schema fisso, solitamente le tappe che portano alla stesura di una sceneggiatura sono quattro:

1.l' idea drammatica

2.il soggetto

3.la scaletta

4.il trattamento



L'idea drammatica

Alla base di una storia per immagini c'è sempre un' **idea drammatica**: ma non la scintilla nella mente dello sceneggiatore, bensì ciò di cui il film parla, ciò che nei manuali di sceneggiatura è definito **story-concept**: non il tema trattato, ma il riassunto della storia, il suo nucleo.



Lo story-concept è ciò che gli addetti ai lavori chiamano telegramma: le venticinque parole con cui i produttori pretendono di farsi riassumere la storia del film. Se tutti i film sono basati su un'idea narrativa, non tutte le idee narrative posseggono uguale forza drammatica.



I manuali distinguono high-concept e lowconcept: il primo è una narrazione dominata dall'intreccio, il secondo una narrazione incentrata sul personaggio. Tale distinzione richiama quella tra drammaturgie forti e deboli.

Per inventare un'idea drammatica è anche possibile partire dalla riscrittura di un mito, di un archetipo, di un evento reale.

Ma si può anche narrare il seguito o l'antefatto, utile escamotage per ritrovare un'ispirazione personale dietro storie e personaggi inventati da altri. In Manuale di sceneggiatura cinematografica (1998) Aimeri propone di definire l'idea drammatica come un'ipotesi sulla realtà, una domanda: cosa succederebbe se?

Volendo paragonare una storia a un percorso a bivi, la prima domanda è l'imbocco del sentiero: cosa succederebbe se un drammaturgo colto e impegnato fosse chiamato a Hollywood per scrivere un film sul wrestling (Barton Fink)? O se in un gagster-movie i cattivi fossero spiritosi e simpatici (Pulp Fiction)?





Tali domande sono anche delle prospettive critiche sulla realtà, un modo per approcciarla da una visuale inconsueta, e per esplorare nelle sue connessioni più nascoste.

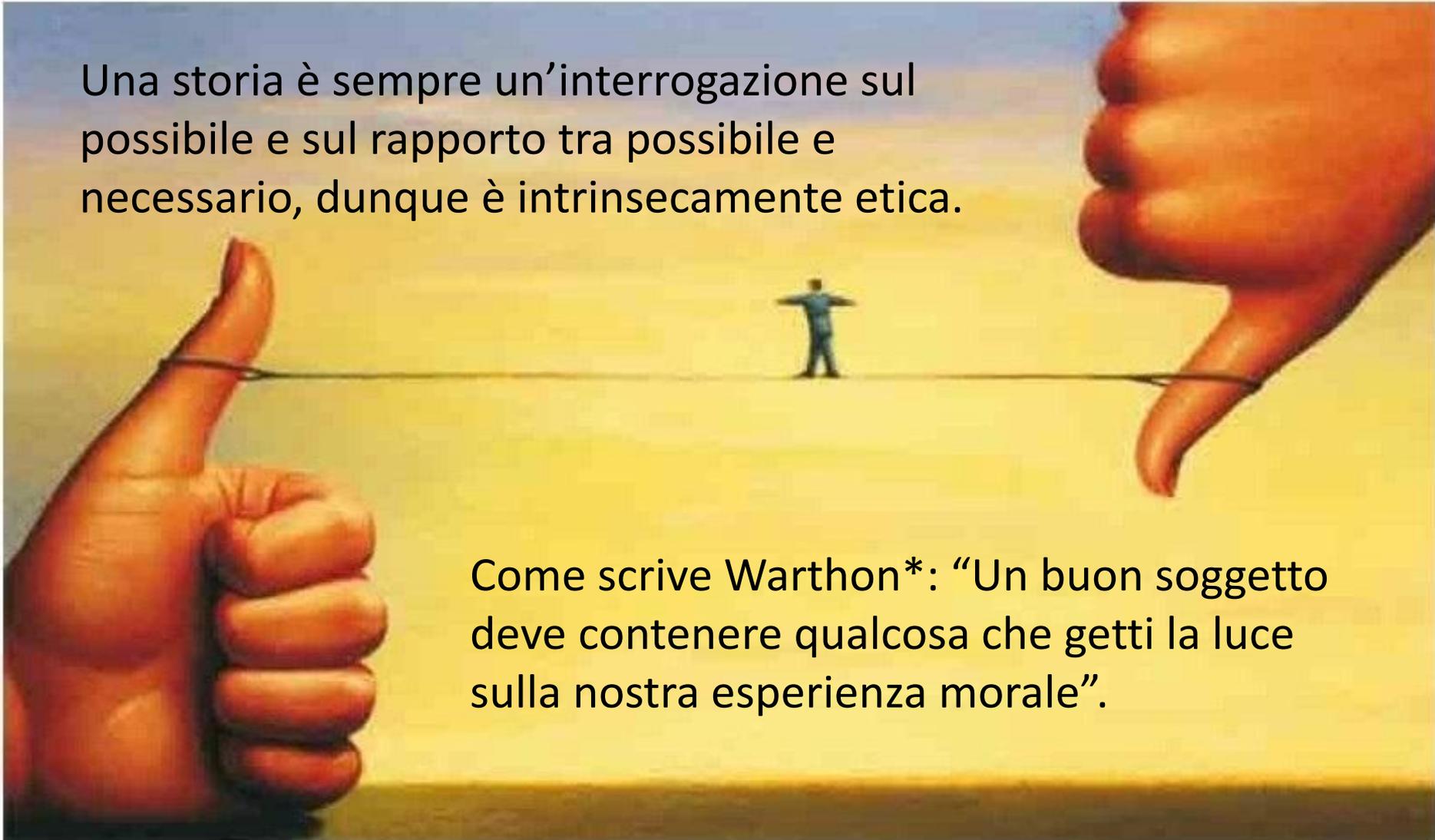
Per questo esse finiscono spesso per mettere in relazioni mondi a prima vista incomparabili.

E per questo i film spesso anticipano la realtà: perché fanno continuamente delle ipotesi sul suo svolgimento futuro.

In senso più ampio, inventare storie è sempre un atto di responsabilità morale: una domanda implica l'assunzione di un punto di vista.

Una storia è sempre un'interrogazione sul possibile e sul rapporto tra possibile e necessario, dunque è intrinsecamente etica.

Come scrive Warthon*: "Un buon soggetto deve contenere qualcosa che getti la luce sulla nostra esperienza morale".



Il soggetto cinematografico

Una volta chiarita l'idea drammatica dal principio alla fine (salvo poche eccezioni, è sconsigliabile iniziare a scrivere una storia se non si sa come concluderla), lo sceneggiatore comincia a stendere il soggetto. Il soggetto è la storia sotto forma di breve racconto letterario, e deve contenere indicazioni sintetiche ed esaustive sugli elementi necessari della vicenda:



il protagonista e i personaggi principali; la localizzazione spazio-temporale, l'inizio, il centro e la fine della storia.

La **lunghezza di un soggetto** può andare dalle tre alle dieci cartelle*, ma per **Syd Field** la misura ottimale è di quattro cartelle, così distribuite: una cartella e mezza per il primo atto (mezza pagina per la scena di apertura, mezza per l'azione generale, mezza per il primo colpo di scena); una cartella per il secondo atto, lo sviluppo della storia (mezza per l'azione e mezza per il secondo colpo di scena); una cartella per il terzo atto, la risoluzione.

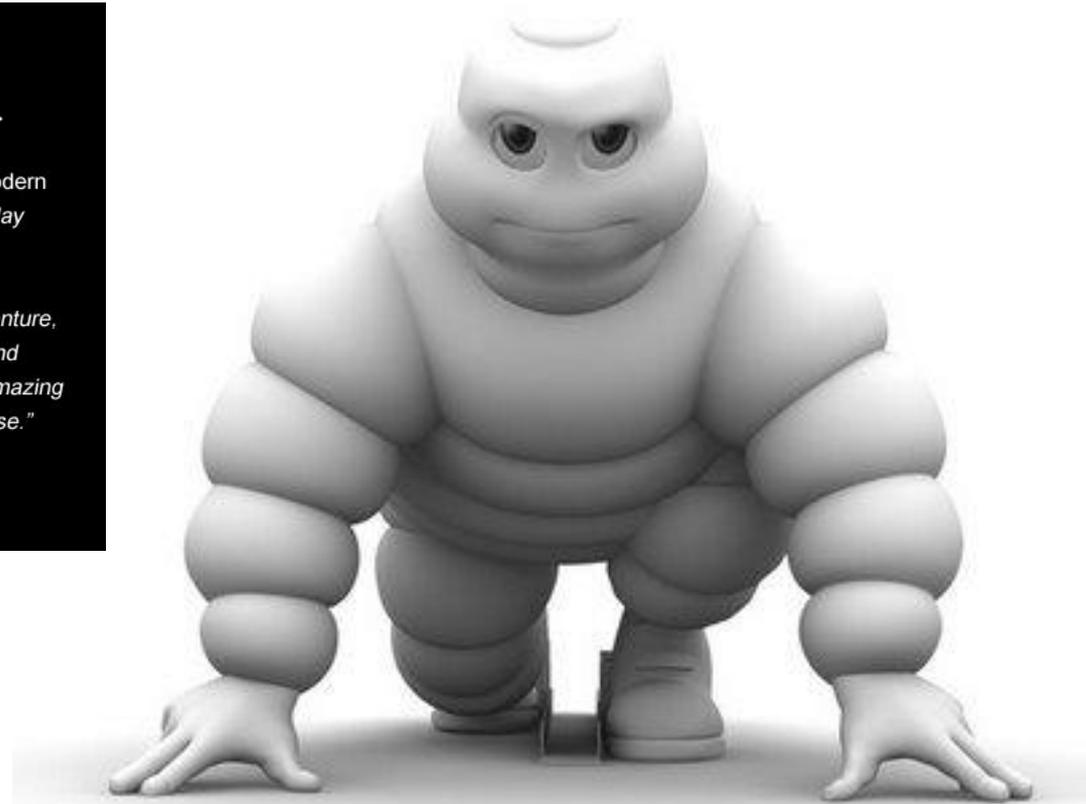
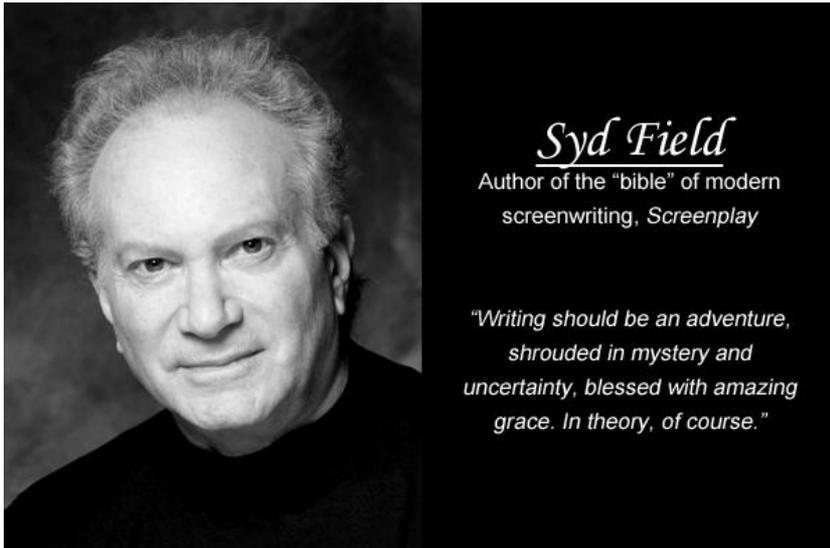


All work and no play m^Kes Jack a dull boy

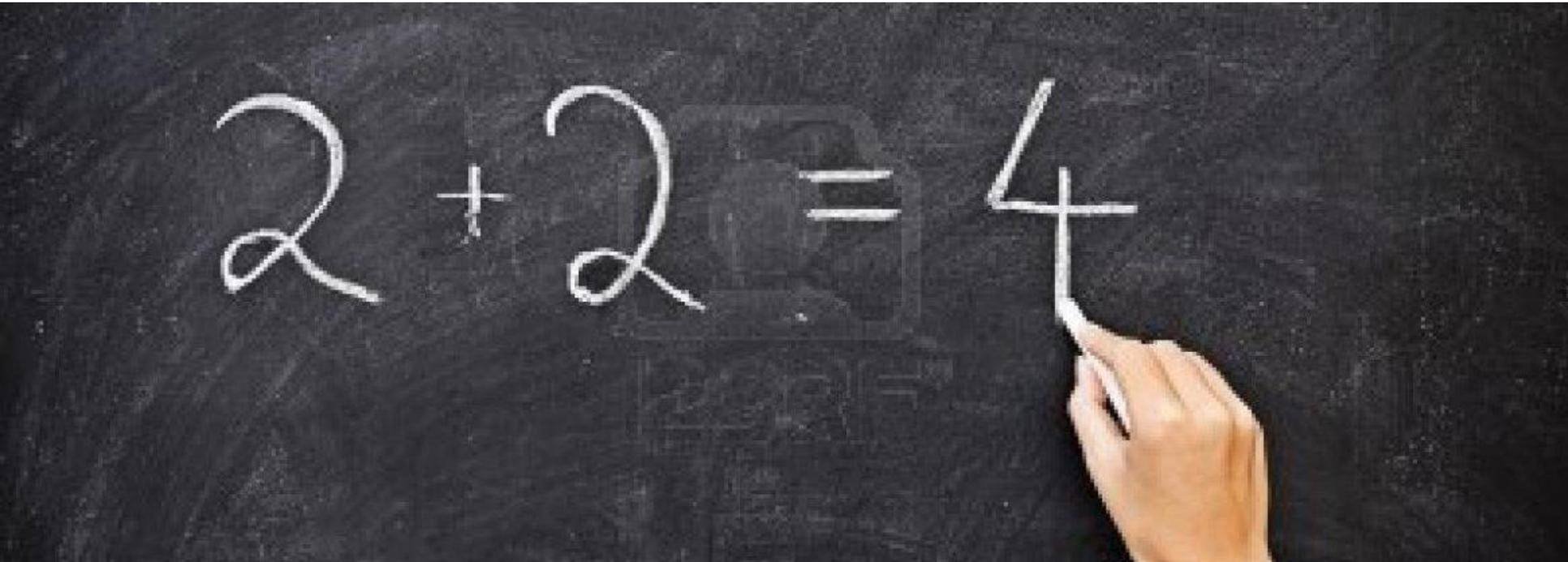
All work and no play makes Jack a dull boy

***cartella**: un documento che presenta 30 righe di testo, per un totale di 1.800 o 2.000 battute

Field è fin troppo dettagliato, ma tale suddivisione ha lo scopo di evitare ciò che Cerami chiama “effetto uomo Michelin”: un racconto sproporzionato come il pupazetto, in cui ci si dilunga troppo su una singola situazione o su particolari accessori, dimenticando la linea d’azione principale.

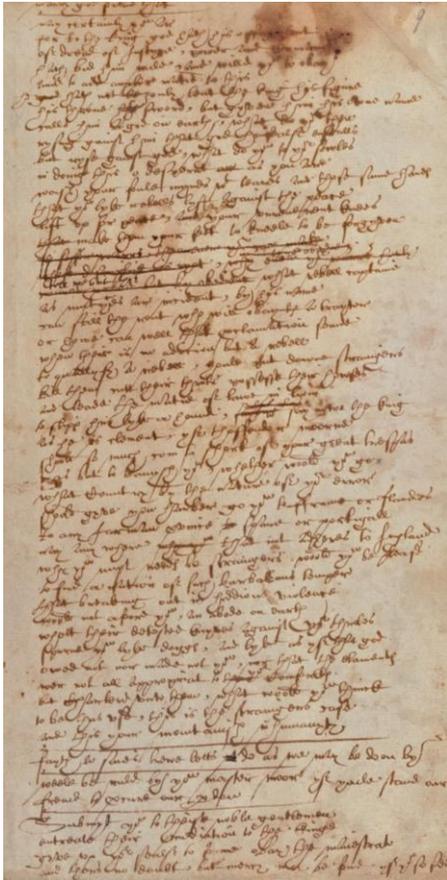


Occorre permettere al lettore di farsi subito un'idea della storia, deve balzare agli occhi lo story-concept. L'intreccio deve essere semplificato, i personaggi ridotti al minimo, la scrittura semplice e coinvolgente. Si può scrivere al presente o al passato: il primo si adatta meglio ai film d'azione, il passato alle sfere d'atmosfera. Il soggetto può essere tratto da fonti diverse: se è tratto da opere letterarie preesistenti si dice **derivato**; **originale** se è stato pensato e scritto per il grande schermo.

A close-up photograph of a hand holding a piece of white chalk, writing the mathematical equation 2 + 2 = 4 on a dark, textured chalkboard. The numbers and symbols are written in a simple, slightly cursive style. The hand is positioned at the bottom right, with the chalk tip touching the board as it completes the final digit of the number 4.
$$2 + 2 = 4$$

La scaletta cinematografica

La fase successiva di elaborazione è la scaletta, lo scheletro del film, il suo schema: un elenco degli eventi principali organizzato per punti, per scene-azioni numerate. Si scrive senza preoccupazione di stile, come lista dei fatti su cui lo sceneggiatore può tornare aggiungendo o spostando.



La scaletta è il **progetto** della sceneggiatura. Un punto numerato di scaletta può contenere una o più scene.

L'importante è che si isoli un'unità narrativa, un'azione-cerniera, una delle azioni che fanno progredire il racconto. Per un lungometraggio tra i 90 e i 110 minuti si va da una prima scaletta di sei/sette punti a una, più dettagliata e detta da Cerami scalettone, di venticinque punti.

Il soggetto contiene la fabula (cioè l'esposizione degli eventi in ordine cronologico e causale, senza flashback e flashforward) mentre la scaletta è l'intreccio, cioè l'ordine di presentazione degli eventi sullo schermo. La differenza tra soggetto e scaletta può essere molto rilevante, specie nei film che sperimentano sulla manipolazione del tempo narrativo (caso estremo è Memento).

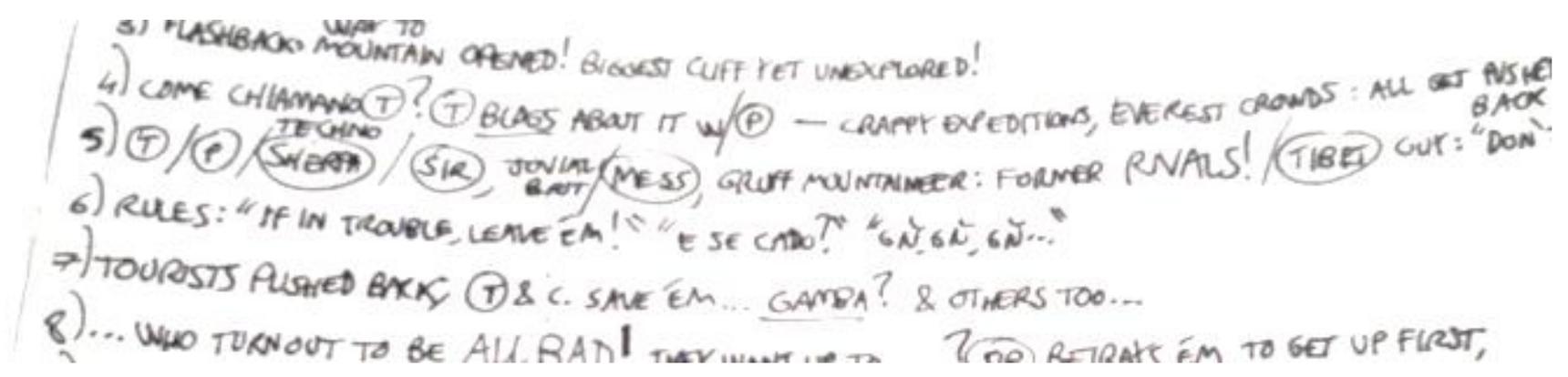


La scaletta è la “*lista della spesa*” del processo; l’elaborazione del soggetto contenente le indicazioni sommarie delle scene. E’ la mappa del film, il suo progetto, la guida per scriverlo. Scritto sempre nella forma del presente indicativo.

Un esempio tratto da “L’armata Brancaleone”:

- 1 – Barbari assaltano villaggio, depredano e ammazzano. Si salvano solo Pecoro e Taccone.
- 2 – Arriva Cavaliere Nero, fa strage di barbari, si rassetta, Mangoldo (uno scampato) lo abbatte con sasso. Lui, Pecoro e Tacc. lo spogliano di tutto e lo buttano nel fiume.

Risulta chiaro che la scaletta è uno strumento riservato per gli addetti al lavoro, non destinato ad essere letto da un estraneo. Una sorta di quaderno degli appunti, sintetico, chiaro e preciso, comprensibile solo dalle persone che l’hanno scritto.



Memento è un film del 2000 diretto da Christopher Nolan.

La sceneggiatura è basata sul racconto del fratello del regista, Jonathan Nolan, *Memento Mori*, che però è stato pubblicato successivamente alla realizzazione del film.

La parola *memento* (parola latina, letteralmente "ricordati", imperativo futuro, seconda persona singolare) in inglese indica comunemente qualsiasi oggetto utilizzato per ricordarsi di qualcosa, compresi i foglietti con note e appunti come quelli che si vedono nel film stesso. Il sito ufficiale del film è www.otnemem.com, cioè *memento* scritto al rovescio.

Il film è stato candidato ai Premi Oscar 2002 come migliore sceneggiatura originale e miglior montaggio.



Memento (trama e struttura)

Leonard Shelby tentando di salvare la moglie da due malviventi rimane gravemente ferito alla testa, tale trauma gli causa l'impossibilità di accumulare nuovi ricordi, che svaniscono dalla sua mente pochi minuti dopo averli acquisiti ("memoria a breve termine"). Dal momento dell'incidente, che resta anche l'ultimo ricordo fissato nella sua memoria, l'unico scopo nella sua vita è trovare e punire l'uomo che ha violentato e ucciso sua moglie. Determinato e consapevole del suo problema, prende appunti e fotografa con la Polaroid tutto quello che gli può essere utile e che dimenticherà dopo pochi minuti. Il suo corpo è pieno di tatuaggi sui quali appunta gli avvenimenti e i dati più importanti nella ricerca del colpevole.

Il montaggio del film procede su 2 binari: le scene che si susseguono sono alternativamente l'ultima in ordine cronologico, poi la prima, poi la penultima, poi la seconda, e così via. La scena finale del film è quindi quella cronologicamente centrale, che rappresenta il punto di scioglimento dell'intreccio. La tecnica replica il punto di vista del protagonista, che, afflitto di mancanza di memoria a breve termine, dimentica tutto ciò ha vissuto nell'immediata precedenza. Lo spettatore, vedendo eventi di cui ancora non ha visto ciò che li precedono, si trova nella stessa condizione di spaesamento. Ma al di là della trama il film è incentrato sulla necessità umana di ancorare la vita ad una successione temporale di eventi. Nel momento in cui ciò non è possibile, essa stessa diventa qualcosa di non gestibile. Il protagonista non sa neppure quanto tempo è passato dall'incidente e ogni volta che si risveglia scopre di nuovo tutto da capo, così come dopo pochi minuti non ricorda assolutamente ciò che stava facendo. Ciononostante, la necessità di avere uno scopo è così forte da spingerlo a continuare a vivere grazie "all'istinto, all'urto e al metodo".

Nella versione distribuita in DVD è inclusa una copia del film con le scene montate in ordine cronologico, ovvero in maniera linearmente sequenziale. A parere di molti critici si tratta comunque di un'operazione che nulla aggiunge e nulla toglie, rendendo la storia piatta scarica di quella suspense e inquietudine che il montaggio originale intende trasmettere allo spettatore.

Il trattamento della sceneggiatura cinematografica

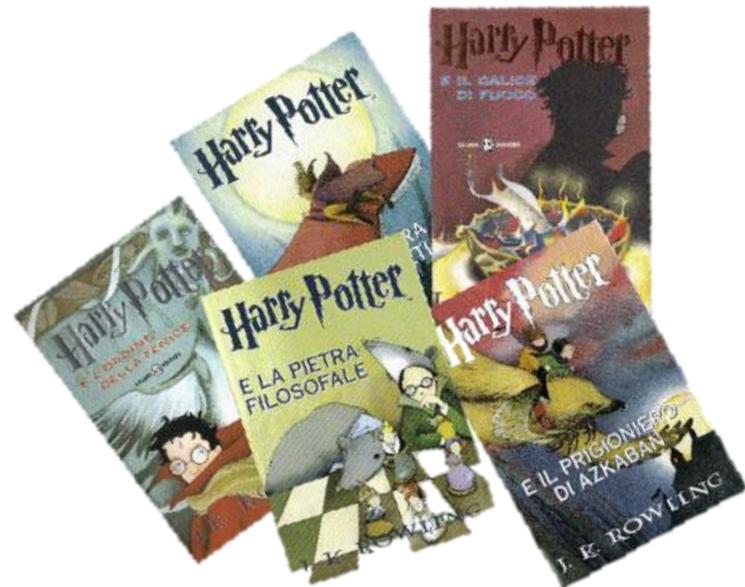
Una volta completata la scaletta, lo sceneggiatore può svilupparla nel trattamento, il racconto in prosa dell'intera storia, scena dopo scena. Può essere il soggetto ampliato, oppure una storia sotto forma di romanzo. Di solito è scritto al presente, in prima o terza persona, prediligendo il discorso indiretto; pochi i dialoghi ma molto dettagliate le descrizioni degli ambienti.

Il trattamento serve a risolvere tutti i problemi di costruzione prima della sceneggiatura: lo scopo è creare il mondo narrativo che confluirà nel film. E' il momento dell'evocazione, in cui si approfondiscono biografia e interiorità dei personaggi. Tali informazioni aiutano lo sceneggiatore a familiarizzare con un universo poetico, ma che in sceneggiatura saranno accorciate, selezionate.



In Italia l'esigenza di scrivere il trattamento varia da uno sceneggiatore all'altro. Gli americani passano direttamente dal soggetto alla sceneggiatura, scrivendo a parte, in piccole schede volanti, biografie e storie dei personaggi. Anche perché, come ricorda Rovescalli, nel cinema americano si girano spesso film tratti da romanzi, il che rende superfluo il trattamento come soggetto romanzato.

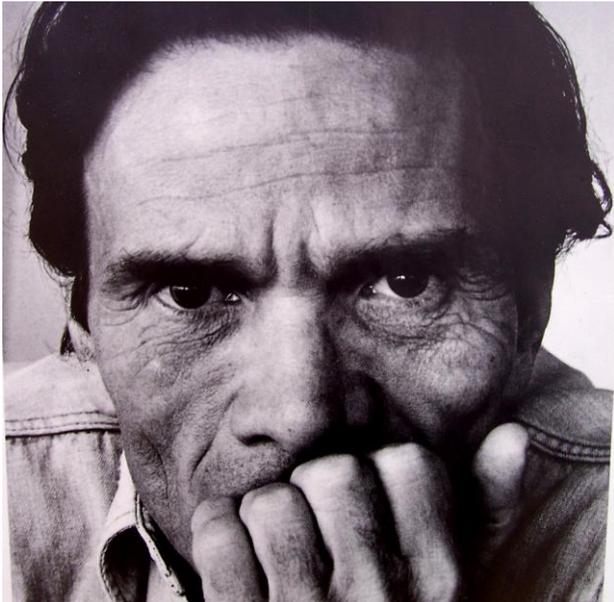
Stanley Kubrick, in merito, sosteneva che i romanzi meglio adattabili al cinema sono quelli psicologici, che descrivono in ogni momento cosa stia pensando o provando un personaggio: ciò rende più facile allo sceneggiatore cercare azioni che siano il correlativo di quegli stati psicologici.



La sceneggiatura cinematografica

La sceneggiatura è la tappa finale del processo di ideazione di una storia cinematografica, e punto di partenza per la realizzazione del film. Secondo Pasolini, essa è “una struttura che aspira ad essere un’altra struttura”; è una forma di confine, fatta di parole destinate a diventare immagini, concepita in funzione della dimensione visiva. Se Rossellini sosteneva che l’unica sua funzione è assicurare i produttori, per Hitchcock il film può dirsi concluso quando questa è conclusa.

In *La sceneggiatura* (2000) Robbiano* distingue due scuole di sceneggiatura. Da un lato c’è l’empirismo della manualistica statunitense (Syd Field) che esorta ad applicare semplici regole di scrittura. Dall’altro c’è un versante europeo più attento all’indagine linguistica, che rifiuta vincoli creativi.



La struttura in tre atti della sceneggiatura

La struttura in tre atti della sceneggiatura secondo i manuali statunitensi, gli elementi fondamentali di una sceneggiatura sono due: la centralità del personaggio e della sua azione, e la struttura in tre atti, uno schema narrativo basato sulla drammaturgia dell'antico teatro greco, così come teorizzata da Aristotele. Per questo motivo, il modello statunitense è stato battezzato neo-aristotelico.

La storia deve ruotare attorno a un personaggio principale, un eroe attraverso il quale passa l'identificazione dello spettatore.

La psicologia del personaggio deve essere definita da una motivazione profonda, un need, un bisogno.

Tale bisogno all'inizio della storia è latente, nascosto tra le pieghe della coscienza del personaggio che vive in una situazione di equilibrio.



A un certo punto, al personaggio succede qualcosa: un incidente o un evento che lo pongono di fronte a una scelta. In **Il Grande Lebowski** i protagonisti vanno in cerca dell'uomo per cui sono stati scambiati. Ne deriva una catena di complicazioni che conducono al primo punto di svolta.

Il punto di svolta chiude la prima parte della storia e la fa ripartire in un'altra direzione; contemporaneamente, è un momento di presa di coscienza da parte del protagonista. Il primo plot point chiude il primo atto del racconto e finisce a circa trenta minuti dall'inizio del film.



Dopo di esso è come se calasse un sipario immaginario rilanciando la domanda su cosa succederà. Il costituirsi di un obiettivo implica sempre la delineazione di un antagonista. Ciò porta a una situazione di conflitto che si sviluppa nella seconda parte del film. Comincia così il secondo atto, che sviluppa del primo le premesse drammatiche in una durata di circa sessanta minuti. E' la fase più difficile di una sceneggiatura: inventare ostacoli credibili che si frappongano fra il protagonista e il suo obiettivo, facendo ripartire la storia e tenendo vivo il conflitto. Per Linda Seger il conflitto del secondo atto prende linfa da tre tipi di elementi narrativi: le barriere, le complicazioni e le svolte. Le barriere sono ostacoli che impediscono al protagonista di ottenere il risultato voluto: il protagonista procede per tentativi. La complicazione è un'azione la cui conseguenza sarà visibile in seguito, ad esempio l'ingresso di un nuovo personaggio.

La svolta è un elemento che capovolge la direzione della storia.

Diversamente dai cortometraggi, nei lungometraggi non può essere giocata come conclusione a sorpresa. E' una svolta anche il punto di non ritorno collocato a metà film, cioè a metà del secondo atto, a un'ora dall'inizio: il protagonista ora si trova davanti a un evento che gli rende impossibile tornare indietro.



La posta in gioco si alza: il personaggio farà qualcosa di impensabile che lo cambierà per sempre. In **E. T.** l'extraterrestre sente nostalgia di casa. Il punto di non ritorno è un evento cruciale quasi quanto i due turning point: ma se quelli cambiano la direzione degli eventi, il punto di non ritorno li accelera. Esso apre la seconda metà del secondo atto il conflitto si radicalizza.

Questi eventi sempre più concitati conducono al secondo punto di svolta, in cui l'ennesimo ostacolo sembra chiudere ogni possibilità. Tale punto di svolta introduce al terzo atto, la risoluzione. Cambia il ritmo narrativo: il conflitto si intensifica, aumenta la velocità. Alla fine, attraverso una lotta titanica in cui aumenta il climax della narrazione, il conflitto si estingue.

In questo processo il personaggio subisce un cambiamento interiore (character's arch: l'arco del personaggio), una maturazione che gli consente di raggiungere l'obiettivo. Ad esempio, in *Manhattan*, il protagonista torna dalla vecchia fidanzata e impara a fidarsi della gente.

Rapporto tra personaggio e azione nella sceneggiatura

Nella struttura in tre atti, il percorso del personaggio si realizza sempre attraverso una catena causale di azioni. Aimeri la definisce selettività e causalità del racconto: nessun elemento della sceneggiatura è inutile.



Occorre distinguere, sulla scorta di Roland Barthes, tra azioni cardinali (nuclei) che pongono e risolvono un'alternativa facendo procedere il racconto (rispondere al telefono, prendere un treno) e le catalisi, azioni secondarie che si agglomerano attorno a un nucleo. Gli elementi del racconto innescano anche delle conseguenze visibili sulla distanza. Il meccanismo di setup/payoff (cioè di semina/raccolta) consigliato per il finale vale in realtà per tutto il film. E' il celebre principio per cui **se una pistola appare nel primo atto, si può star certi che prima della fine sparerà.**

Questo fa sì che la sceneggiatura assomigli a una ragnatela ramificatissima.

Oltre ad essere centrale nel racconto, l'azione deve avere un rapporto strettissimo con la psicologia del personaggio, facendo dell'azione un'espressione del conflitto del personaggio. Ciò che succede all'eroe è sempre la traduzione visiva della sua interiorità. Esiste poi un ritmo della sceneggiatura: ogni atto deve essere più intenso del precedente e meno intenso del successivo. Il conflitto deve poi esplicitarsi non solo nel corso della trama, ma in ogni sequenza. Un criterio strutturale efficace è quello dell'alternanza (tra tempi forti e deboli, azione e riposo, tensione e distensione), parti visive e dialogate, scene a due e di gruppo. Non è un criterio soltanto ritmico, ma narrativo: la costanza induce infatti una sensazione di prevedibilità.

Il viaggio dell'eroe: tema centrale di ogni storia

Recentemente, negli Stati Uniti, alla scuola di sceneggiatura vicina a Syd Field, se n'è affiancata un'altra, riconducibile al libro di Christopher Vogler, il Viaggio dell'Eroe (1992), che prende le mosse dallo studio di Joseph Campbell sul mito dell'eroe: *The Hero with a Thousand Faces* (1973). L'ipotesi di Campbell è che tutte le opere narrative, seguendo gli antichi modelli della mitologia, mettano in campo un modello universale, presente in ogni cultura: il Viaggio dell'Eroe.

Vogler conclude che ogni storia è riconducibile a un viaggio compiuto dal protagonista in un mondo sconosciuto o dentro se stesso. In entrambi i casi, il viaggio si articola in una serie di tappe-chiave, che emergono anche quando l'autore non ne è consapevole. Vogler ne individua dodici.

Aimeri nota che Vogler assume come griglia di base i tre atti di Field: il Richiamo dell'avventura è il catalyst (l'eroe di fronte al bivio), la Prima soglia è il primo plot point, la Prova Suprema è il punto di non ritorno, mentre la via del ritorno è il secondo plot point. Con il suo porre l'accento sulla maturazione del personaggio più che sulla struttura, tale modello è complementare a quello di Field.

