

## Capitolo secondo

### LA PREPARAZIONE

#### **FATTIBILITÀ E FINANZIAMENTI**

---

Non appena la sceneggiatura è pronta, il *produttore* (vedi p. 35) inizierà una fase di “pre-produzione” o “preparazione”.

Per prima cosa si deve studiare la fattibilità del film.

Si considereranno tempi e attrezzature necessarie per avere un preventivo abbastanza definito.

Si valuteranno i luoghi dove girare: in particolare se e cosa girare in studio, ricostruendo gli ambienti, e cosa girare in ambienti reali.

Si prevedranno le scene da girare eventualmente con un *green screen* (vedi p. 65) da integrarsi in postproduzione con animazioni in 3D o con semplici fondali ripresi dal vivo o scaricati da un archivio.

In questa fase vengono anche ipotizzati gli attori principali che, se importanti, costituiscono un costo, ma anche una garanzia nei confronti di chi metterà soldi nel film.

Poi occorrerà reperire i soldi. A tal proposito, per quanto riguarda il nostro Paese, ci si rivolgerà in primo luogo alle emittenti televisive, proponendo loro di acquistare per una certa cifra i diritti del film – il che vuol dire in pratica diventarne in parte comproprietari – oppure di acquistare in anticipo i diritti di emissione, cioè la possibilità di trasmetterlo. In secondo luogo si può decidere di concorrere a qualche assegnazione statale, che può riguardare le opere prime, le opere riconosciute di interesse nazionale, o altro. Si potranno anche prevedere i diritti a qualche casa di produzione per l’home video.

Una parte del budget può essere coperto anche dagli sponsor, che “acquistano” apparizioni nel film dei loro marchi o dei loro prodotti in cambio di donazioni in denaro o comodato d’uso (gratuito) di merce (abiti, oggetti, arredi), operazione detta di *product placement*. Esistono professionisti o agenzie che si occupano, su richiesta del produttore, di studiare la sceneggiatura individuando possibili oggetti (e marchi) per il product placement. L’azienda richiederà naturalmente la visibilità del marchio e del prodotto, legandolo magari a un attore (che, come si dice, “fa azione” con il prodotto, cioè fa vedere nel film che lo usa).

Un'altra opportunità per la concessione di finanziamenti a un film da parte di imprese private è costituita dal *tax credit* (credito d'imposta), che prevede per le case di produzione, così come per eventuali investitori esterni, la possibilità di compensare debiti fiscali con un investimento nel settore cinematografico.

Un altro incentivo fiscale riconosciuto alle case di produzione è il *tax shelter*, detassazione dei guadagni reinvestiti, entro cinque anni, nella produzione di altre opere filmiche.

Bisognerà contattare comunque anche le *banche*, che prestano le cifre necessarie a iniziare e proseguire la lavorazione del film, verificando se esistono condizioni per accedere a tassi di interesse agevolati (come previsto dalla legge 220/2016 e suoi decreti attuativi del gennaio 2017).

Una buona opportunità è offerta anche dalle *film commission*<sup>1</sup> sia delle regioni italiane sia straniere, che offrono soldi a fondo perduto o facilitazioni (location, alloggi per la troupe gratuiti o a prezzi contenuti ecc.) a chi si recasse a girare nel proprio territorio, magari imponendo come clausola l'utilizzo di una troupe in buona parte locale.

Esistono inoltre alcuni contributi dello Stato italiano all'industria audiovisiva. La legge prevede che «I progetti di nazionalità italiana che rispondano a requisiti di idoneità tecnica, qualità culturale o artistica e spettacolare sono riconosciuti di *interesse culturale*»<sup>2</sup>. Questi progetti possono ricevere un contributo dal Ministero dei Beni culturali.

La nuova legge sugli audiovisivi<sup>3</sup> prevede contributi statali anche alle opere prime e seconde<sup>4</sup>, alle opere realizzate da giovani autori, ai «film difficili realizzati con modeste risorse finanziarie», alle opere di particolare qualità artistica. Tutti i contributi sono attribuiti in relazione alla qualità artistica o al valore culturale dell'opera o del progetto da realizzare, in base alla valutazione di una commissione nominata dal ministero.

Anche l'Unione Europea ha stanziato dei fondi per favorire la coproduzione e la distribuzione di audiovisivi degli stati membri.

Esiste anche un'altra recente possibilità per racimolare i soldi necessari alla produzione di un film: il *crowdfunding*. Questo consiste in una raccolta fondi via internet, tramite alcuni siti creati a questo scopo. Il produttore (o l'autore della sceneggiatura) mette on line l'idea, alcune note di regia, fotografie, commenti, lettere d'intento di attori, eventualmente un *teaser*<sup>5</sup>: in-

---

<sup>1</sup> Organismi, spesso pubblici, che si occupano di promuovere luoghi e lavoratori di un certo territorio in relazione allo svolgimento di prodotti audiovisivi. A tale scopo offrono cataloghi, database, consulenze, facilitazioni e a volte veri e propri finanziamenti.

<sup>2</sup> D.M. 22 marzo 2012.

<sup>3</sup> L. 14 novembre 2016, n. 220.

<sup>4</sup> Cioè il primo e il secondo audiovisivo realizzato da un regista.

<sup>5</sup> Alcune brevi parti (tratti da scene particolarmente evocative) che mostrino le caratteristiche dello stile del film che si andrà a girare, per suscitare curiosità e interesse e mostrare la bellezza delle scenografie, la bravura degli attori, l'intensità della suspense ecc. Ovviamente bisogna girare solo queste parti in anticipo.

somma, tutto ciò che può convincere il pubblico a investire nel progetto. Si può anche promettere una sorta di premio per gli investitori (da una visita sul set a copie dvd dell'opera, a una cena con il cast o col regista).

Potrà anche verificarsi il caso di una *coproduzione*, quando cioè due case di produzione si mettono insieme per produrre un film, dividendo i costi in una percentuale secondo la quale saranno poi suddivisi i guadagni. Ogni casa di produzione coinvolgerà nel progetto parte del suo personale.

Una produzione può essere data *in appalto*, cioè affidata a un'altra casa di produzione<sup>6</sup>. La società appaltatrice può lasciare alla casa di produzione a cui ha affidato il progetto la libertà totale, oppure potrà imporre dei vincoli (di cast, di location ecc.).

Per procurarsi finanziamenti o partner produttivi può essere utile fare un *pitch*, ovvero un incontro in cui provare a vendere la storia raccontandola a voce in pochi minuti. Se l'interlocutore è incuriosito da questi pochi elementi, che devono perciò essere di forte impatto, gli lasceremo un progetto scritto accuratamente confezionato. Esso deve contenere, oltre a un breve soggetto, una descrizione dei personaggi con, eventualmente, la proposta di alcuni attori adatti a ricoprire il ruolo, un'ipotesi di location e delle brevi note di regia.

Per quanto riguarda il cinema, è fondamentale trovare fin da subito una *distribuzione*: un'azienda (detta anche *casa di distribuzione*, vedi p. 85) che si occupa di fare in modo che il film arrivi nelle sale, cioè nei cinema. La presenza di un distributore rassicura gli investitori e gli sponsor, che così saranno certi di avere un ritorno, e garantisce in anticipo una certa somma, quella derivante dalla prevendita del film, da inserire nel budget.

## **LE LOCATION**

Per avere un'idea più precisa del preventivo del film, sarà opportuno procedere il prima possibile alla definizione delle location. È chiamata *location* il luogo reale dove l'inquadratura di un film viene girata (distinguendolo così dall'*ambientazione*, che è il luogo in cui si finge che l'azione del film avvenga). Per esempio, molte scene del cinema di Fellini ambientate a Rimini sono state girate in realtà a Cinecittà (che è quindi la location). Prima di tutto bisognerà decidere se si intende girare *dal vero* o *in studio*, cioè in *teatri di posa*, come per esempio quelli di Cinecittà. Si tratta di capannoni nei quali vengono ricostruiti gli ambienti. La presenza di alte soffittature permette di costruire in interno persino case, castelli, cattedrali ecc. La vastità di alcuni teatri di posa permette la co-

<sup>6</sup> Succede spesso nelle produzioni televisive. Un'emittente rinuncia a produrre tutti i contenuti di cui necessita per la composizione del palinsesto e affida a case di produzione esterne la realizzazione in appalto di alcuni programmi. Questo succede soprattutto per i tv movie e per le serie. Vedi pag. 97.

struzione di interi quartieri, con giardini, strade, automobili ecc. La presenza di botole permette di costruire anche piscine, piccoli specchi d'acqua ecc. Presso alcuni teatri di posa sono disponibili anche spazi all'aperto (detti *bac-klot*) per costruire scenografie più ingombranti.

Il vantaggio di ricostruire un ambiente in un teatro di posa è dato dalla perfetta controllabilità del set. La luce sarà sempre e soltanto quella necessaria alla sceneggiatura (cioè potrà essere a piacere del regista giorno, notte, tramonto) ottenuta dal *direttore della fotografia* (vedi p. 41) mediante l'uso di lampade, a prescindere dal momento reale della giornata in cui si realizzeranno le riprese. Si potrà inoltre decidere per ogni scena il tempo meteorologico desiderato, cioè scegliere se far piovere, nevicare, o preferire una giornata di sole. Infine, la presenza di *passerelle* sui soffitti dei teatri di posa consente di eseguire facilmente riprese dall'alto.

Non è detto che si debbano costruire gli interni di un edificio secondo la disposizione reale dei piani. Per esempio, si possono costruire affiancate a terra le stanze del piano terreno, del primo piano e anche la cantina di un edificio. Si possono prevedere in una costruzione anche delle pareti mobili, che consentono, per filmare la scena che il regista fa svolgere in una stanza, di piazzare la macchina da presa in un locale vicino, guadagnando profondità.

Ricostruendo un ambiente in un teatro di posa si può superare inoltre ogni vincolo che sarebbe imposto dall'eseguire le riprese in un ambiente reale (per esempio, per girare in una chiesa si dovranno rispettare gli orari delle funzioni), e si può dare sfogo a qualsiasi fantasia, per esempio ricostruire una città degli antichi egizi, un pezzetto del pianeta Marte o l'interno di un'astronave.

Il principale svantaggio del teatro di posa è invece costituito dai costi, dati dall'affitto del teatro medesimo e dalle costruzioni (materiale e manodopera per realizzarle) che in esso si intendono eseguire. Inoltre bisognerà prevedere costi aggiuntivi (e non piccoli!) per il riscaldamento, se le riprese verranno svolte in inverno, o per l'aria condizionata, se le riprese verranno effettuate d'estate (in quanto il calore di lampade e attrezzature rende ancora più alta la temperatura nel teatro).



Un appartamento ricostruito in un teatro di posa. Si nota la mancanza di soffitto e di alcune pareti tra le stanze.

L'alternativa al teatro di posa è data dall'utilizzare ambienti reali, magari con qualche piccola modifica eseguita dallo *scenografo* (vedi p. 44) (per esempio, possiamo girare una scena medievale in una vera strada di un paese dell'Umbria, togliendo o coprendo le insegne dei negozi e i cartelli stradali e buttando terra sull'asfalto).

Anche lavorando in esterni reali si potrà controllare parzialmente la luce. Per esempio, con delle lampade potremo ottenere anche di notte una luce simile a quella diurna, ma non potremo ottenere la notte di giorno<sup>7</sup>. Così come potremo far piovere, nevicare o creare nebbia utilizzando le apposite macchine, ma non potremo eliminare la pioggia, la nebbia o la neve che realmente fossero presenti durante le riprese.

Il compito di trovare i posti dove girare spetta al *location manager* o, in mancanza di una tale figura professionale, allo scenografo.

I costi per i posti reali sono generalmente molto minori di quelli per le ricostruzioni in teatri di posa. Essi saranno costituiti dagli affitti degli ambienti (anche per gli esterni si deve pagare la tassa di occupazione di suolo pubblico al Comune e il noleggio delle facciate ai proprietari, mentre per i monumenti ci sarà da pagare la soprintendenza di pertinenza o il vescovato per i luoghi di culto) e, se si decide di effettuare le riprese lontano dal luogo di residenza della casa di produzione, dalle spese per l'alloggio e il vitto di attori e lavoratori (vedi pp. 50-51).

## **LA SCELTA DEL CAST**

---

Chiamiamo *cast* l'insieme degli attori che lavoreranno nel film.

Non appena si inizia la preparazione di un film, il produttore chiama un *direttore casting* perché cerchi gli attori che interpreteranno i personaggi previsti dalla sceneggiatura. Il direttore casting ricaverà dalla sceneggiatura gli aspetti fisici di ogni personaggio e il suo carattere. Poi, consultando appositi libri che riportano le foto dei principali attori, farà una prima scelta dei nomi possibili. Contemporaneamente si rivolgerà alle agenzie di attori inviando loro i profili dei personaggi che ha ricavato dalla sceneggiatura. Gli attori infatti sono perlopiù iscritti a un'agenzia, che si occupa della loro promozione e che cura la contrattazione con le case di produzione (retribuzione e pubblicità). Il direttore casting farà una prima selezione e inviterà gli altri a un *provino*. Contemporaneamente potrà anche indire un *casting*, fissando e divulgando tramite internet, annunci sui giornali, a volte anche cartelloni, una data e un luogo al quale gli attori che lo desiderano potranno presentarsi e proporsi per la parte. Quando per un film particolare il regista, d'accordo col produttore e col direttore casting, decide di utilizzare non attori ma gente co-

---

<sup>7</sup> Se si fa eccezione per il cosiddetto *effetto notte*, che si ottiene sottoesponendo e utilizzando filtri blu.



mune, il casting (e i provini che seguiranno) resta l'unica operazione necessaria per definire il cast.

I provini possono essere *generici* o *su parte*. Durante i primi verrà chiesto agli attori di raccontare qualcosa di sé, a volte di compiere qualche gesto o recitare qualche emozione che possa essere funzionale al film o di recitare un brano a loro scelta. Nei provini su parte il direttore casting fornisce con qualche giorno di anticipo ai candidati una scena della sceneggiatura del film che dovranno recitare durante il provino<sup>8</sup>. Ai provini di solito assiste il regista e un delegato del produttore, oltre al direttore casting medesimo. In ogni caso i provini vengono registrati con una telecamera per permettere al regista un confronto tra gli attori che preferirà.

Potrebbe essere utile fare più provini, magari un primo generico e un secondo su parte con gli attori scelti durante il primo. Può anche darsi che venga fatto un secondo provino per mettere a confronto i due/tre attori che sono risultati migliori. Quest'ultimo provino viene chiamato *call back*. Alla fine di queste operazioni viene scelto il cast. In film con poco budget a disposizione il ruolo del direttore casting è svolto dall'*aiuto regista* (vedi p. 37).

Può essere che il produttore o il regista impongano alcune condizioni alla scelta degli attori. Potrà per esempio essere utile agli incassi del film avere come protagonista un attore famoso, che attiri tanto pubblico. Oppure potrebbe darsi che lo sceneggiatore abbia scritto le parti di alcuni personaggi pensando già a un attore in particolare. Infine molte delle scelte del direttore casting saranno imposte dal budget del film. Inutile pensare, per esempio, a un attore premiato con l'Oscar se il produttore potrà sborsare per tutto il cast soltanto cinquantamila euro.

Definiti così gli attori principali e i "piccoli ruoli" (cioè gli attori che interpreteranno personaggi minori, che appaiono poco nel film e pronunciano solo qualche battuta), occorre passare alla selezione delle *figurazioni* (dette anche *comparse*, *generici* o, all'americana, *extras* oppure addirittura *background actors*). Queste sono persone comuni che appariranno nel film per "recitare" il ruolo di passanti, passeggeri di un treno, malati o medici in un ospedale, studenti o insegnanti in una scuola, operai in una fabbrica ecc. Li distingue dai piccoli ruoli il fatto che non parlano (se non singole parole, come saluti ecc.) e non interagiscono con gli attori. La ricerca delle figurazioni viene svolta dall'aiuto regista, che indirà un casting specifico o si rivolgerà a un *capogruppo* (vedi p. 40). Quest'ultimo è per le figurazioni quello che un agente è per gli attori. Conosce un'infinità di persone che si prestano a lavorare nei film come comparse, sa chi sono quelli riescono a recitare anche qualche parola<sup>9</sup>,

---

<sup>8</sup> In questo caso potrebbe essere utile prevedere un attore pagato dalla produzione che "interagisca" con i candidati durante il provino.

<sup>9</sup> Costoro vengono chiamati *figurazioni speciali* e vengono pagati un poco di più.

quelli che accettano di recitare svestiti, quelli più bravi per interpretare compiti che richiedono una certa abilità atletica. Le figurazioni sono soggette solo all'approvazione dell'aiuto regista (e non del regista o del produttore). Il capogruppo, una volta ricevute da lui le liste con la quantità, il tipo di parte che dovranno interpretare e le caratteristiche fisiche che dovranno avere le figurazioni, gli proporrà le foto da cui sceglierà i nominativi che verranno ingaggiati.

Nei film che necessitano di un alto numero di figurazioni o che hanno un budget non elevato, di solito si cerca di abbassare la quantità delle figurazioni riciclandole, cioè usandole più volte nel giorno di ripresa in cui sono presenti sul set, cambiando loro abito e a volte anche ruolo. Naturalmente in questo caso si cercherà di collocare una persona che è apparsa una prima volta in primo piano una seconda volta sullo sfondo.

Alle figurazioni appartengono anche le *controfigure*, cioè persone almeno in parte simili ai protagonisti che li sostituiscono nelle scene pericolose o in quelle di nudo, se questi lo richiedono. Girare con controfigure scene in cui i protagonisti appaiono di spalle può essere a volte economicamente vantaggioso (perché si fa venire a lavorare il protagonista qualche giorno di meno, risparmiando sulla sua paga).

## **IL PIANO DI LAVORAZIONE**

Terminate le operazioni preliminari e la selezione del cast, *l'organizzatore generale* (vedi p. 35), in accordo con la regia, dovrà comporre il *piano di lavorazione*. Si tratta di un grande foglio nel quale si fanno corrispondere a ogni giorno di lavorazione i numeri delle scene che si gireranno in quel giorno, con le location previste, gli attori coinvolti, il numero delle figurazioni, dei veicoli di scena e degli effetti. Questo documento diventa il punto di partenza per ogni lavoratore della troupe.

Per fare il piano di lavorazione l'organizzatore generale dovrà innanzi tutto calcolare, insieme alla regia, il tempo necessario a girare ogni scena. Questo dipende sostanzialmente dalla lunghezza del testo sulla sceneggiatura e dalla complessità della scena. Ad esempio, se per una scena si richiedono quaranta cavalli, numerosi movimenti di macchina, camera car ecc. dovremo considerare di dedicare un tempo notevole alla ripresa. Si possono prevedere anche più giorni per una singola scena, qualora sia particolarmente lunga o complessa. Il piano di lavorazione programmerà di girare in ogni giornata un certo numero di pagine della sceneggiatura, a seconda dei tempi che si hanno a disposizione per finire il film e della "velocità" del regista (ogni regista sa più o meno quanto è in grado di girare ogni giorno). Se una sceneggiatura è stata scritta nel modello standard americano (vedi p. 13) si usa dividere ogni pagina in ottavi, per calcolare la lunghezza delle scene con maggior precisione.

Il piano di lavorazione prevede generalmente di girare lo stesso giorno o in giorni vicini tutte le scene che richiedono una medesima location (per esem-

## La preparazione

| PDL n.8 20/9/16  |                  | IL GATTO MORTO regia di George Méliès |                       |                   |                 |                 |     |     |                  |                    |                      |                        |                          |                 |     |    |
|--|------------------|---------------------------------------|-----------------------|-------------------|-----------------|-----------------|-----|-----|------------------|--------------------|----------------------|------------------------|--------------------------|-----------------|-----|----|
|  |                  | Prima                                 |                       |                   |                 |                 |     |     | Seconda          |                    |                      |                        |                          |                 |     |    |
|  |                  | ROMA                                  |                       |                   |                 |                 |     |     | CATANIA          |                    |                      |                        |                          |                 |     |    |
| STREAM&WEB production<br>Produttore: Luis Lunardo<br>Dir. Prod.: Pippo Pluto |                  | 3                                     | 4                     | 5                 | 6               | 7               | 8   | 9   | 10               | 11                 | 12                   | 13                     | 14                       | 15              | 16  | 17 |
| GIORNO DELLA SETTIM.   |                  | L                                     | M                     | M                 | G               | V               | S   | D   | L                | M                  | M                    | G                      | V                        | S               | D   |    |
| MESE   |                  | ottobre                               |                       |                   |                 |                 |     |     |                  |                    |                      |                        |                          |                 |     |    |
| GIORNO LAVORAZ.  |                  | 1                                     | 2                     | 3                 | 4               | 5               | 6   |     | 7                | 8                  | 9                    | 10                     | 11                       | 12              | 13  |    |
| AMBIENTE   |                  | studio medico                         | scuola danza          | spazzoni/giardini | casa Piero      | casa Piero      |     |     | via Etna/dilezia | bar/portone studio | particolari/ cortile | scuola/composizione in | strada cucina/biblioteca | spagnola/cucina |     |    |
| SOTTOAMBIENTE  |                  | per il bagno/vera scena               | carnivale/scene prove | banca/portantina  | cucina/soffitto | camerini/ bagno |     |     |                  |                    |                      |                        |                          |                 |     |    |
| Interno / Esterno  |                  | 1                                     | 2                     | 3                 | 4               | 5               | 6   | 7   | 8                | 9                  | 10                   | 11                     | 12                       | 13              | 14  |    |
| Giorno/Notte/Sera/Illuminato   |                  | 1/2                                   | 1/2                   | 1/2               | 1/2             | 1/2             | 1/2 | 1/2 | 1/2              | 1/2                | 1/2                  | 1/2                    | 1/2                      | 1/2             | 1/2 |    |
| PERSONAGGI   |                  | INTERPRETE pose                       |                       |                   |                 |                 |     |     |                  |                    |                      |                        |                          |                 |     |    |
| 1  | PIRELLA          | 11                                    |                       |                   |                 |                 |     |     |                  |                    |                      |                        |                          |                 |     |    |
| 2  | PIRELLA          | 2                                     |                       |                   |                 |                 |     |     |                  |                    |                      |                        |                          |                 |     |    |
| 3  | PIRELLA DI PIERO | 1                                     |                       |                   |                 |                 |     |     |                  |                    |                      |                        |                          |                 |     |    |
| 4  | DON MATTEO       | 3                                     |                       |                   |                 |                 |     |     |                  |                    |                      |                        |                          |                 |     |    |
| 5  | ANTONELLA        | 5                                     |                       |                   |                 |                 |     |     |                  |                    |                      |                        |                          |                 |     |    |
| 6  | DOTTOR BOMMENTUM | 2                                     |                       |                   |                 |                 |     |     |                  |                    |                      |                        |                          |                 |     |    |
| 7  | RACALDO          | 1                                     |                       |                   |                 |                 |     |     |                  |                    |                      |                        |                          |                 |     |    |
| 8  | BARBARA          | 1                                     |                       |                   |                 |                 |     |     |                  |                    |                      |                        |                          |                 |     |    |
| 9  | FERRITERE        | 1                                     |                       |                   |                 |                 |     |     |                  |                    |                      |                        |                          |                 |     |    |
| FIGURAZIONI  |                  |                                       |                       |                   |                 |                 |     |     |                  |                    |                      |                        |                          |                 |     |    |
| MEZZI DI SCENA   |                  |                                       |                       |                   |                 |                 |     |     |                  |                    |                      |                        |                          |                 |     |    |
| EFFETTI  |                  |                                       |                       |                   |                 |                 |     |     |                  |                    |                      |                        |                          |                 |     |    |
| MISURE   |                  |                                       |                       |                   |                 |                 |     |     |                  |                    |                      |                        |                          |                 |     |    |
| SCENE  |                  | 20                                    | 21                    | 22                | 23              | 24              | 25  | 26  | 27               | 28                 | 29                   | 30                     | 31                       | 32              | 33  |    |

pio la cucina della casa del protagonista), di modo che non ci siano tempi morti dovuti al trasferimento da un posto all'altro della troupe e dei materiali. Ci potranno essere anche location non disponibili in determinati giorni<sup>10</sup>.

Il secondo criterio consiste nel cercare di mettere lo stesso giorno o in giorni vicini le scene che prevedono la presenza degli stessi attori. Per esempio, è sbagliato far venire lo stesso attore due giorni consecutivi per fare ogni giorno una sola delle scene previste, magari mandandolo a casa dopo un'ora. Infatti normalmente gli attori sono retribuiti secondo il numero di pose<sup>11</sup> e di conseguenza la giornata viene loro pagata, sia che lavorino un'ora sia che ne lavorino otto. È anche sbagliato far fare una giornata di lavoro a un attore e poi fargli fare la successiva dopo un mese. L'attore resterà impegnato con il film e non sarà contento (dovrà forse rinunciare a un altro lavoro, o scendere a compromessi cercando di incastrare quella giornata con il nuovo lavoro), magari avrà la necessità o la voglia di cambiare il suo aspetto fisico (barba, capelli...) non potendolo fare perché dovrà ancora recitare quella posa di quel personaggio con noi. Col passare del tempo l'attore si sarà poi "sganciato" dall'immedesimazione nel personaggio. Inoltre, se gli attori abitano lontano la produzione dovrà pagare due volte il viaggio.

<sup>10</sup> Per esempio, sarà difficile avere la disponibilità di una scuola al mattino, quando ci sono gli alunni, e così pure di una chiesa alla domenica, quando si celebrano le funzioni.

<sup>11</sup> Si chiama *posa* ogni giorno di lavorazione in cui è impegnato un attore.



Il terzo criterio da tenere presente è che non si possono mettere vicine due giornate in cui nella prima si lavori di notte e nella seconda di giorno. Come si dirà più avanti (vedi p. 50), tra la fine della prima giornata di lavoro e l'inizio della seconda devono trascorrere almeno 11 ore. Per cui se il primo giorno si finisce di lavorare alle 4 di notte, il secondo giorno non si può iniziare a lavorare prima delle 15 e quindi (visto che sarebbero previste scene con luce del giorno), se fosse inverno, si potrebbe girare solo per tre ore, perché poi diventerebbe buio. Di solito si tengono le riprese notturne per gli ultimi giorni della settimana, così non si va incontro a questo problema: il lunedì si può di nuovo ripartire a girare dal mattino. Se si inizia la settimana con un orario notturno, il giorno successivo si potranno girare solo poche scene di giorno e ancora un po' notturne, il giorno dopo si potrà girare di giorno un poco di più e così via. Questa operazione si chiama "andare al recupero", per ritornare a un orario diurno. Un'altra possibilità è quella di prevedere una settimana intera di riprese notturne.

La domenica e le feste civili, non lavorative, non appariranno nel piano di lavoro, mentre invece il sabato sarà parzialmente lavorativo (il mattino) solo quando si gira fuori sede. Nel caso invece che si giri nella città dove la casa di produzione ha sede, il venerdì sera si dovrà finire entro la mezzanotte e il sabato dovrà essere totalmente libero.

Il giorno di trasferimento da una città all'altra è considerato lavorativo anche se dedicato al solo viaggio e quindi appare nel piano di lavorazione ed è contato tra i giorni di lavorazione.

Tenuto conto di questi fattori, dunque, viene compilato il piano, in forma di tabella<sup>12</sup>, dove ogni colonna corrisponderà a un giorno di lavorazione, e a ogni riga il nome di un attore. Saranno inoltre presenti, per ogni giorno, le indicazioni relative alla location, le condizioni di luce (esterno/interno – giorno/notte), il numero delle figurazioni necessarie, i veicoli necessari alla scena (per esempio, auto d'epoca, carri armati ecc.), gli animali, gli effetti speciali.

Il piano di lavorazione ci dirà dunque innanzi tutto la durata prevista delle riprese, e in secondo luogo il *numero di pose* di ogni singolo attore. Quest'ultimo dato è molto importante, perché molti attori vengono pagati in base al numero di pose che effettueranno nel film, e inoltre servirà a capire in quali giorni l'attore potrà considerarsi libero (ed eventualmente darsi disponibile per altri piccoli lavori quali recite teatrali, spot pubblicitari, apparizioni in tv ecc.) e quando invece sarà impegnato per il film.

---

<sup>12</sup> Un modello di piano di lavorazione alternativo a quello qui descritto è costituito da tante righe orizzontali, ciascuna contenente le informazioni relative a una singola scena, disposte di seguito a seconda di quando verranno girate. Una riga di separazione divide le giornate di lavorazione. Così, dall'alto in basso, si potranno leggere per ogni giorno le scene che verranno girate.

In terzo luogo (ma si tratta della cosa più importante!), tutta la troupe considererà il piano di lavoro come riferimento per organizzarsi: per esempio, un costumista saprà che dovrà avere pronto il vestito per una certa scena entro la data in cui il piano di lavorazione ne prevede la ripresa; un capogruppo saprà che il giorno x dovrà fornire le figurazioni necessarie alla scena indicata; lo scenografo capirà in che giorno dovrà predisporre i materiali per arredare quella certa location ecc.

Quanto più il piano di lavorazione sarà accurato e realistico (cioè non prevedrà, ad esempio, di girare dieci scene in un giorno) tanto più il lavoro del set sarà fluido e le spese eviteranno di gonfiarsi rispetto al previsto. Esistono software specifici che possono aiutare l'organizzatore generale nella compilazione dei piani di lavorazione, come ad esempio Movie Magic Scheduling<sup>13</sup>, che lo collega automaticamente allo spoglio della sceneggiatura.

## LO SPOGLIO DELLA SCENEGGIATURA

Lo spoglio della sceneggiatura (in inglese *breakdown*) è un documento prodotto dall'aiuto regista durante la preparazione del film. Per ogni scena

viene indicato tutto ciò che serve per girarla: personaggi, il numero e la tipologia delle figurazioni (per esempio: tre pompieri e un venditore di frutta), il numero e la tipologia di eventuali animali, il materiale tecnico necessario, i costumi, il tipo di trucco (per esempio, se il personaggio sarà molto pallido, o sudato, o dovrà piangere), eventuali effetti speciali (esclusi quelli da farsi in postproduzione), prescrizioni di scenografia e arredamento (solo se indicati nella sceneggiatura, o se "fanno azione": per esempio, se la sceneggiatura dice che il personaggio apre la finestra dovremo scrivere "finestra apribile"), il fabbisogno di

|  |  |  |
|--|--|--|
| <p><b>SCENA 10</b><br/>Milano. Monolocale Davide:<br/>camera da letto<br/>Int. N.</p> <p><i>Davide lascia Silvia sul letto ma lei non vuole concedersi a lui perché appena uscita dall'altro storia. Gli dice di non lasciar sola la madre in quel momento</i></p> <p>Giorno 1</p> | <p>1 Davide Bias<br/>3 Silvia</p>  | <p>Letto<br/>Canterano<br/>Abajour con interruttore<br/>Specchio<br/>Divano<br/>Frigorifero<br/>Televisore</p> <p>Sigarette a rip<br/>Accendino</p> <p>Costumi, camicetta Silvia da sbordonare intimo Silvia</p> <p>Trucco, occhi arrossati Davide</p>   |
| <p><b>SCENA 11</b><br/>Roma. Chiesa artisti<br/>Est. G.</p> <p><i>Davide e Silvia arrivano alla chiesa degli artisti</i></p> <p>Giorno 2</p>   | <p>1 Davide Bias<br/>3 Silvia<br/>7 Passanti (4 uomini + 3 donne)<br/>Anzitta<br/>Autista carro funebre<br/>Beccata<br/>Fasistata (vero)</p>   | <p>Sigarette a rip<br/>Accendino</p> <p>Veicoli di scena: taxi Roma<br/>furgone mortuario<br/>auto pompe funebri</p>   |
| <p><b>SCENA 12</b><br/>Roma. Chiesa artisti<br/>Int. G.</p> <p><i>Funerale del padre di Davide.<br/>Davide al microfono si sfoga.</i></p> <p>Giorno 2</p>  | <p>1 Davide Bias<br/>3 Silvia<br/>4 Madre Davide<br/>6 Beppe Masiero<br/>15 Assessori<br/>16 Spilungona<br/>17 Amico Padre<br/>18 Santina<br/>46 Accompagn. Spilungona<br/>50 Segretario assessore<br/>30 partecipanti al funerale<br/>Sacerdote funerale<br/>2 Chierichetti</p> | <p>Bara<br/>Corona di garofani rossi "dal cinema italiano"<br/>Microfono<br/>Foglietto con discorso Assessore<br/>Rosa rossa</p> <p>Costumi, giacca Beppe Masiero<br/>abito da sera e cappello a larga tesa Spilungona<br/>veli neri per donne/ coprispalla</p> <p>Trucco: barba e capelli tinti Masiero<br/>pianto Madre Davide</p>   |
| <p><b>SCENA 13</b><br/>Roma. Chiesa Artisti<br/>Est. G.</p> <p><i>Escono dal funerale e Davide incontra per la prima volta Ludovica Stern</i></p> <p>Giorno 2</p>  | <p>1 Davide Bias<br/>2 Ludovica Stern<br/>3 Silvia<br/>4 Madre Davide<br/>6 Beppe Masiero<br/>17 Amico Padre<br/>18 Santina</p> <p>30 partecipanti al funerale<br/>4 sacerdoti<br/>2 autisti</p>   | <p>Bara<br/>Corona di garofani rossi "dal cinema italiano"<br/>Rosa rossa tbbi.<br/>Fotografia di militari anni '60<br/>Biglietto da visita Ludovica come da scena 29<br/>Sigarette a rip<br/>Accendino</p> <p>Costumi, impermeabile Ludovica<br/>giacca Beppe Masiero<br/>veli neri per donne/ coprispalla</p> <p>Trucco: barba e capelli tinti Masiero<br/>pianto Madre Davide</p> <p>Veicoli di scena: furgone mortuario<br/>auto pompe funebri</p> |

<sup>13</sup> Esiste anche, nello stesso pacchetto, il software Movie Magic Budgeting, che aiuta l'organizzatore generale nel calcolo del budget previsto per la realizzazione dell'audiovisivo.

scena, cioè oggetti o materiali vari che dovranno essere utilizzati dagli attori durante la scena (vedi box a p. 63). Il tutto viene completato con l'indicazione dell'ambiente in cui la scena si svolge, della luce (est./int., giorno/notte, alba/tramonto), del giorno della storia in cui la scena si svolge (scadenziario, vedi p. 40). Un riassunto molto sintetico della scena aiuterà la memoria di chi legge lo spoglio (tutte le persone della troupe coinvolte attivamente nella preparazione quotidiana delle riprese).

Alcuni reparti possono realizzare spogli della sceneggiatura parziali (cioè relativi solo al compito che loro spetta) e più particolareggiati. Per esempio, normalmente il reparto costumi fa un proprio spoglio della sceneggiatura con tutti i costumi e gli accessori necessari scena per scena.

## **LA FORMAZIONE DELLA TROUPE**

---

Fissate le date delle riprese, spetterà al *produttore*, al *produttore esecutivo* o al *direttore di produzione* scegliere e ingaggiare la *troupe*, cioè tutte le persone che, nei vari ruoli, lavoreranno al film.

Queste saranno divise secondo i vari reparti, che sono:

- reparto produzione (*Production Dept.*) – caporeparto: direttore di produzione;
- reparto regia (*Directing Dept.*) – caporeparto: aiuto regista;
- reparto amministrazione (*Accounts Dept.*) – caporeparto: amministratore;
- reparto fotografia (*Camera Dept.*) – caporeparto: direttore della fotografia;
- reparto suono (*Sound Dept.*) – caporeparto: fonico;
- reparto scenografia (*Art Dept.*) – caporeparto: scenografo;
- reparto costumi (*Wardrobe Dept.*) – caporeparto: costumista;
- reparto trucco e parrucco (*Hair/Make-Up Dept.*) – caporeparto: truccatore;
- reparto macchinisti (*Grip Dept.*) – caporeparto: caposquadra macchinisti;
- reparto elettricisti (*Light Dept.*) – caporeparto: caposquadra elettricisti;
- reparto montaggio (*Editing Dept.*) – caporeparto: montatore (vedi *La postproduzione e la distribuzione* a p. 70).

Se il film richiede un vasto numero di effetti speciali ci sarà anche un reparto autonomo degli effetti speciali (*Sfx Dept.*), che altrimenti rientrano nella regia.

La troupe è una struttura gerarchica: ognuno fa riferimento al suo capo reparto e tutti i capi reparto al produttore o al suo delegato sul set. Ogni membro della troupe ha un ruolo fisso e determinato, al quale non può sottrarsi e dal quale non può sfiorare andando a fare il lavoro di un altro.

Vediamo ora i principali ruoli, divisi per reparto, e la loro funzione sul set ed eventualmente in preparazione.