

# Lo storyboard: chi lo fa, chi lo usa e perché

di Paolo Morales

«Il fatto che un regista abbia idee chiare rispetto al "messaggio", alle atmosfere o alle emozioni che vuole esprimere, non vuol dire necessariamente che egli sappia con esattezza quale sia il modo migliore per visualizzarle. Durante questa ricerca, che è l'anima del processo creativo di un regista, lo storyboard a volte può rivelarsi utile».

Paolo Morales romano, è uno dei fondatori della Scuola romana dei fumetti.

Disegnatore, sceneggiatore, inventore di personaggi del fumetto (*René*, pubblicato sull'*Intrepido*). Tra le diverse testate con cui ha collaborato ricordiamo *Martin Mystère* e *Dylan Dog*, sulle quali, oltre a disegnare, realizza sceneggiature. Come storyboard artist ha collaborato, tra gli altri, con Coppola, Michael Hoffman, Tessari, Montaldo, Tognazzi, Placido Solinas, Sollima.

Attualmente sta realizzando lo storyboard di un film con Stallone e il sequel di una storia scritta e disegnata per *Martin Mystère* dal titolo *La regina di Saba*.

---

## Che cosa è

---

Lo storyboard può considerarsi il diario di un film, un diario scritto su eventi futuri.

Maurice Zuberano, scenografo di Orson Welles

Lo storyboard è il disegno delle inquadrature di un film; potrebbe essere definito 'sceneggiatura disegnata', oppure 'visualizzazione di un'idea di regia'. Si tratta di una serie di disegni, in genere diverse centinaia, che illustrano, inquadratura per inquadratura, ciò che verrà girato sul set. In genere, sotto i disegni, vengono indicati i movimenti della macchina da presa, ad esempio: 'panoramica a destra', oppure 'carrello in avanti', e delle frecce ne indicano la direzione. Spesso, altre frecce, poste all'interno dell'inquadratura, indicano i movimenti dei personaggi e degli oggetti. A volte viene descritta la scena e vengono riportati brani del dialogo, oppure si scrive il tipo di obiettivo che si intende usare, la luce o l'atmosfera che si vuole avere, e, certe volte, si segnala addirittura il costo di un'inquadratura.

In fondo lo storyboard, come dice Zuberano, può davvero considerarsi 'il diario di un film'.

---

## Le origini

---

*Storyboardai completamente il Falcone Maltese perché non volevo perdere la faccia con la troupe: volevo dare l'impressione che sapevo cosa stavo facendo.*  
John Huston

Il primo regista ad usare gli storyboard fu, probabilmente, Walt Disney per i suoi cartoni animati. Già nel 1927, nella serie *Oswald the lucky rabbit*, Disney faceva di-

segnare dal suo animatore Webb Smith lo storyboard completo dei suoi cortometraggi (all'epoca veniva chiamato 'continuity sketches'). Sarà per il successo che ebbe Walt Disney, sarà perché agli americani piacevano i fumetti, sta di fatto che, verso l'inizio degli anni '30, quasi tutti i film prodotti dagli Studios venivano storyboardati. Questo fenomeno aveva anche un'altra motivazione: quelli erano anni nei quali gli Studios realizzavano oltre 500 film l'anno, e il controllo del prodotto finito (il cosiddetto 'final cut') era saldamente nelle mani dei produttori. Avere lo storyboard di ogni film permetteva loro di mantenere alta la produzione, senza perdere il controllo di ciò che finanziavano. Eppure, doveva esserci anche qualche altro motivo che spingeva i registi a servirsi dello storyboard, visto che Orson Welles, nonostante avesse ottenuto un contratto incredibile per l'epoca, che gli lasciava la più completa libertà creativa (compreso il faticoso 'final cut'), decise di storyboardare *Quarto potere*. Welles lavorò alla visualizzazione della sceneggiatura con l'art director Perry Fergusson. Gli storyboard vennero realizzati da Fergusson stesso e da quattro illustratori che lavoravano nell'art department del film. I disegni sono molto belli, ed è facile riconoscerne le suggestioni visive del *film del film*, come lo definì Truffaut. Evidentemente questo modo di lavorare era considerato proficuo anche da un regista con 'il miglior contratto del mondo'.

---

### **La tecnica dello storyboard**

---

*Meglio pensare a matita, non si sa mai.*  
Anonimo

Uno storyboard-artist deve saper disegnare, deve essere molto veloce, deve conoscere le tecniche del cinema e deve avere un forte senso dell'inquadratura cinematografica. In genere gli storyboard si realizzano a matita, su fogli extrastrong. Nello story-

board non è importante che il disegno sia particolarmente rifinito: basta che l'intento del regista sia chiaro; il che vuol dire che, sfogliando i disegni, dovremmo avere la sensazione di guardare il film. Una volta lo scenografo Dante Ferretti mi propose un lavoro che, all'apparenza, sembrava semplicissimo: mettere in bella copia lo storyboard appena accennato che Terry Gilliam aveva disegnato per il suo *Barone di Munchausen*. Terry Gilliam è un disegnatore straordinario: ha la forza di un incisore del '600, unita alla modernità del suo universo visionario: quando vedi i bozzetti dei personaggi e dei costumi rimasi di stucco... Feci immediatamente delle fotocopie. Rimisi a posto una decina di inquadrature del suo storyboard ma né io né altri prendemmo quel lavoro. Lo storyboard è solo uno strumento: a che serve un disegno fatto bene quando un altro, appena abbozzato, descrive meglio e con più forza le intenzioni del regista?

---

### **Quando si usa**

---

*Detesto i trucchi artistici; filmate un uomo che attraversa la strada e all'improvviso lo inquadrare dal nono piano di una casa. In sala ci si comincia a dire: deve esserci un agente dell'FBI che lo sorreggia. Invece non si tratta che di un capo-operatore artista.*

Billy Wilder

Lo storyboard viene utilizzato quasi sempre, in tutto il mondo, nella preparazione degli spot pubblicitari. Questo avviene principalmente per due motivi: il primo è che, avendo a disposizione un tempo molto limitato per presentare e pubblicizzare un prodotto, è evidente che la sequenza delle immagini dovrà essere il più possibile calcolata e calibrata; il secondo è che il cliente dell'agenzia, cioè chi vuole pubblicizzare il proprio prodotto, molto spesso sceglie il suo spot tra un certo nu-

mero di possibilità, che gli vengono presentate e illustrate attraverso lo storyboard, che assume un po' la funzione di un catalogo. Inoltre, anche quando la proposta è una sola, il cliente, non essendo un addetto ai lavori, può fare le sue considerazioni ed esprimere i suoi dubbi, su qualcosa di molto più chiaro e di molto più simile allo spot finito, di quanto sia, per lui, una sceneggiatura o una scaletta. Lo storyboard viene usato molto spesso, nel cinema, quando si intendono utilizzare degli effetti speciali ottici (truka). Siccome in questo caso si tratta di combinare in un'unica inquadratura immagini diverse, si capisce che visualizzare prima il risultato finale delle immagini sovrapposte può rivelarsi molto utile.

Lo storyboard viene usato quasi sempre per visualizzare le scene di un film che dovranno essere elaborate elettronicamente, in fase di postproduzione. Visto l'altissimo costo di questi procedimenti, è evidente il motivo per il quale viene utilizzato: meglio avere le idee chiare e risparmiare tempo e denaro. È ovvio poi che, attraverso un disegno, è molto più facile per un regista spiegare al tecnico degli effetti visuali, qual è l'immagine che vorrà vedere nel film (pensate all'uomo di metallo in *Terminator 2*, oppure ai dinosauri di *Jurassic Park*) e, per il tecnico, fare un preventivo per la produzione.

Lo storyboard viene utilizzato nella maggior parte dei film americani e inglesi, soprattutto quelli d'azione, e molto raramente nei film italiani e francesi.

---

### **Chi lo usa**

*Bisogna aggiungere la tecnica all'azione... Il solo problema che mi pongo è se la posizione della macchina da presa in un certo luogo darà alla scena la sua massima forza.*  
Alfred Hitchcock

La maggior parte dei registi americani e inglesi usano lo storyboard durante la preparazione dei loro film. Mi limiterò a citare alcuni fra i più accesi sostenitori dello storyboard.

Hitchcock è certamente uno di questi. È abbastanza noto il fatto che disegnava per intero i suoi film, ma solo con la risistemazione degli archivi della RKO si è capito fino a che punto si spingeva il suo perfezionismo: conservate in grosse scatole sono state ritrovate decine di migliaia di disegni, per lo più a colori, che illustravano i suoi film, inquadratura per inquadratura. Hitchcock amava dire che considerava i suoi film finiti prima ancora di girarli, e che molto raramente guardava nel mirino della macchina da presa, tanto sapeva già che l'inquadratura sarebbe stata l'equivalente fotografico degli storyboard.

Anche Martin Scorsese realizza i suoi film prima sulla carta e poi sul set. Disegna lui stesso, con attenzione maniacale, tutte le inquadrature dei suoi film (e, forse, il fatto che il regista interpretato da De Niro in un film sul maccartismo disegni da solo nella sua stanzetta d'albergo lo storyboard del film che non potrà fare, potrebbe essere un omaggio al suo amico Martin).

Anche Kathryn Bigelow che, prima di diventare regista, è stata un'ottima pittrice, disegna da sola i suoi storyboard. "Non dipingo più (...) disegno solo i miei storyboard. Faccio degli storyboard molto precisi, così da visualizzare tutte le scene e, in seguito, lavoro su questi storyboard con il direttore della fotografia. I miei storyboard sono sempre molto precisi, soprattutto quelli delle scene d'azione".

Spielberg, invece, non sa disegnare, ma, in compenso, assolda schiere di storyboard-artist per i suoi film. Prima di realizzare *Jurassic Park* ha messo al lavoro cinque illustratori sulle bozze del romanzo() di Crichton, con il risultato che probabilmente anche lo scrittore è stato influenza-

to dagli storyboard. Per anni gli storyboard sono stati rivisti e corretti, tanto da far dire ad uno degli storyboard-artist che era affascinato da quella specie di lotta per la sopravvivenza che si ingaggiava tra un disegno e un altro.

Ridley Scott può essere definito un vero entusiasta dello storyboard. Per lui "ognuno di quei disegni abbozzati vale da solo più di mille parole". Nei suoi film "l'ingranaggio della produzione progredisce con gli storyboard", che "salvano una incommensurabile quantità di tempo e forniscono al regista il senso chiaro delle sue mete".

Anche Cameron disegna tutte le inquadrature dei suoi film. Il regista di *Titanic* e *Terminator* considera lo storyboard "un inestimabile strumento per la visualizzazione di un film, che, come la parola scritta, può essere appena abbozzato o perfettamente definito, può essere seguito rigidamente o gettato nel cestino, con l'evolversi della visualizzazione della sceneggiatura". Quest'ultima di Cameron è la definizione più perfetta e sintetica che ho trovato dello storyboard e delle sue prerogative.

---

### **Chi non lo usa**

*Tutte le riprese con la camera a mano sono mie. A parte il divertimento di girare personalmente, è praticamente impossibile spiegare, anche al più abile e sensibile operatore, cosa si vuole esattamente in una ripresa a mano.*  
Stanley Kubrick

È così naturale per un regista americano usare lo storyboard che il fatto di non usarlo può assumere quasi il valore di una scelta controcorrente, il rifiuto di una tradizione, di un sistema di lavoro collaudato e consolidato nel tempo.

Non lo usa Cronenberg, perché lo sente come una limitazione alla sua creatività. Non lo usa Walter Hill per pigrizia, dice lui (ma è anche vero che le sue sceneg-

giature si sviluppano per singole immagini, e sono state definite degli 'storyboard verbali'); non lo usa David Lynch, perché "molte cose cambiano mentre vengono girate"; non lo usa più Carpenter, anche se lo ha utilizzato nei suoi primi film, perché preferisce trovare le inquadrature sul set. Carpenter dice anche un'altra cosa, su cui vale la pena di riflettere, e cioè che utilizzando lo storyboard si creano "inquadrature bellissime e montate con grande scorrevolezza... ma senza umanità, come un'anonima maschera". Certo, pianificando tutto si corre il rischio di una certa freddezza, ma solo se il regista non ha la capacità di cogliere le suggestioni che provengono dal set, ma in questo caso è molto probabile che non sarebbe in grado di farlo, anche se non si servisse dello storyboard. È pur vero che capita spesso di vedere film americani che sono più simili a delle macchine perfette che a delle opere d'ingegno creativo, ma l'idea che la colpa di tutto ciò sia da addebitare allo storyboard mi pare un po' azzardata. Almeno che non vogliamo considerare senza umanità i film di Coppola, Spielberg, Ridley Scott, oppure, se si preferisce, di Hitchcock, Welles, Huston, o di Jean-Luc Godard, che usava gli storyboard per capire in quale modo poteva rompere le connessioni classiche tra un'inquadratura e l'altra.

---

### **A cosa serve**

*La forma che (un contenuto) assume, partecipa in modo tale alla sua essenza che, in un'altra forma, esso non sarebbe più affatto lo stesso contenuto.*

Erwin Panofsky

Il fatto che un regista abbia le idee chiare rispetto al 'messaggio', alle atmosfere, o alle emozioni che vuole esprimere, non vuol dire necessariamente che egli sappia con esattezza quale sia il modo migliore

per visualizzarle. Durante questa ricerca, che è l'anima del processo creativo di un regista, lo storyboard a volte può rivelarsi utile.

Facciamo un esempio, una situazione estremamente semplice da girare.

Un uomo (il protagonista) e la sua donna sono seduti l'uno di fronte all'altra, nel parlatorio di un carcere; l'atmosfera è cupa. Poniamo che il regista decida di iniziare la sequenza con un totale: i due di profilo, simmetrici. Ma forse è un po' banale. E se li inquadrasse dall'alto? Questa angolazione dovrebbe dare un senso di oppressione, adatto per questa scena... E se invece li inquadrasse dal basso? No: in questo modo gli attori suggerirebbero una sensazione di forza... Eppure, quel soffitto che incombe sulle loro teste... Non potrebbe essere quello a dare un senso di oppressione? E se invece inquadrasse la guardia nel corridoio, e tagliasse direttamente sui primi piani? Prima lui e poi lei... No: lui è più importante, quindi un bel primo piano del protagonista, e poi un 'over-shoulder': lei di fronte e lui di quinta. Ma no, è il contrario: il pubblico deve guardare con gli occhi del protagonista, basta aver visto *Il silenzio degli innocenti* per capirlo, e quindi sarà lei ad essere inquadrata 'pulita' e lui con la quinta di lei... E se invece inquadrasse l'uomo e, indietreggiando, facesse entrare la donna di quinta? E se gli girasse intorno? Forse si 'sentirebbe' troppo la macchina da presa? Forse distrarrebbe lo spettatore dal dialogo?... etc.

Adesso immaginiamo di avere sotto gli occhi il disegno di tutte le inquadrature che ho descritto, e di giocare a metterle in sequenza: è possibile supporre che sarà più facile trovare le inquadrature che raccontano meglio quella situazione avendo lo storyboard sotto gli occhi, piuttosto che immaginandoli in sequenza nella nostra mente. Tutte le immagini partono da

un'idea, ma, durante il processo di visualizzazione, quell'idea prende forma, e diventa qualcosa di diverso dall'indefinita immagine mentale originaria. Quando disegnamo, ogni segno aggiunto dà un valore nuovo a quelli già sulla carta, e guida e condiziona quelli che lo seguiranno. Schema e correzione: è questo il disegno. In un certo senso, il lavoro di un regista può considerarsi simile a quello di un disegnatore, con la differenza che il suo disegno potrà dirsi finito solo quando il suo film uscirà nelle sale. In fondo, la funzione principale dello storyboard resta quella di aiutare il regista a trovare il modo migliore per visualizzare un evento, e assolve alla sua funzione anche quando viene buttato nel cestino, anzi: è proprio scartando le ipotesi che non funzionano che il regista acquista maggiore consapevolezza di ciò che vuole e di come lo vuole realizzare.

Ma, a questo punto, si pone un altro problema: esiste in assoluto l'inquadratura giusta per raccontare un determinato fatto? Difficile dirlo, ma sicuramente esiste l'inquadratura sbagliata, quella fuori luogo, inutile, fastidiosa o deviante. E quindi esisteranno anche inquadrature migliori o peggiori, in relazione al fatto da raccontare; e siccome, teoricamente, mettendone due a confronto sarà sempre possibile indicare quella più giusta, paradossalmente questa benedetta *inquadratura esatta* esiste, ed è una soltanto. Come ho detto, questo è solo un paradosso, però sono convinto che è proprio la ricerca impossibile dell'inquadratura esatta che caratterizza il lavoro di tutti i grandi realizzatori di immagini.

...

*Prima di ogni immersione (...) determinavamo (...) il piano esatto da girare secondo lo storyboard (...) Una volta nell'acqua non si poteva cambiare*

*idea, perché era difficile comunicare, e poi perché bisognava rispettare le consegne di sicurezza.*

Luc Besson, parlando delle riprese di *Le grand bleu*

Oltre a quella che potremmo definire la sua funzione primaria, e cioè quella di aiutare il regista a visualizzare le sue idee, lo storyboard assolve a molte funzioni secondarie, che però, spesso, e a turno, diventano il motivo principale che fa decidere alla produzione o al regista, di adottare questa tecnica di lavoro. La forza dello storyboard resta comunque nel fatto di essere realizzato con le immagini; e, in questo senso, può diventare un vero e proprio linguaggio che dà la possibilità al regista di comunicare più chiaramente le sue idee ai suoi collaboratori, per discutere col direttore della fotografia, con lo scenografo, con gli stunt, i macchinisti o la produzione su dei disegni invece che su un'idea.

Eravamo in un posto di alta montagna, e il regista Axel Corti doveva girare per il suo film *La puttana del re* una serie di esplosioni che avrebbero distrutto un ponte, e arrecato altri danni che non ricordo. Axel Corti mi descrisse le scene e io mi misi a disegnare seduto su una roccia, nel posto dove sarebbe stata collocata la macchina da presa. Non ricordo se gli artificieri degli effetti speciali erano preoccupati o ridevano mentre guardavano i miei schizzi; è probabile però che quei disegni abbozzati, realizzati sul posto, fossero molto più chiari per loro; di una dettagliata descrizione della scena, tradotta dall'interprete francese.

Lo storyboard può servire alla produzione per capire meglio i costi di una scena, o addirittura per inchiodare un regista alle sue scelte, facendogli firmare i disegni come un contratto, in modo da non far lievitare troppo i costi della lavorazione (è successo a Coppola, considerato un regi-

sta 'pericoloso' dalle produzioni, quando ha girato *Dracula*). Può servire a capire se alcune scene sono troppo pericolose: Cameron dopo aver visto gli storyboard, ha deciso di eliminare una scena nella quale il terminator di metallo si schiantava con l'elicottero dentro un tunnel.

Può essere utilizzato dall'aiuto regista per capire quante e quali inquadrature (e quindi quanto tempo) servono al regista per girare una scena e, su questa base, fare il piano di lavorazione. È utile anche per capire in quali scene il protagonista verrà sostituito dalla controfigura, e preparare su questa base l'ordine del giorno, evitando inutili attese alla star, ma anche al suo doppio. In questo senso è utile anche al regista per capire quali e quante inquadrature ravvicinate del protagonista ha bisogno per far credere al pubblico che sia lui a compiere quella certa azione spericolata.

Può servire per risolvere, con una sequenza calcolata di immagini, un punto poco credibile della sceneggiatura (basti pensare a film come *True Lies* o *Robin Hood*, o alla serie di 007, ma anche al mondo visionario di Brian De Palma). Questa è una cosa che capita molto più spesso di quanto si creda, soprattutto quando si tratta di scene d'azione. Leggendo la sceneggiatura si pensa: non ci crederà nessuno. E invece poi, incastrando uno stacco dopo l'altro, aiutati dal fatto che al cinema il tempo e lo spazio sono variabili dipendenti, e contando sulla famosa sospensione del senso della realtà da parte dello spettatore, si comincia a pensare che, forse quella follia descritta in sceneggiatura sarebbe davvero possibile. Dice Ridley Scott: "...Quello che sembra all'inizio impossibile da filmare, lentamente prende forma, fotogramma dopo fotogramma, nello storyboard. Per esempio, la scena di caccia finale tra H. Ford e R. Hauer combina molte immagini complicate con poco dialogo. Il lavoro della macchina da presa e il senso di que-

ste immagini potevano essere comunicate chiaramente soltanto attraverso gli storyboard...».

Lo storyboard può servire per trovare le inquadrature migliori se il set è piccolo, presenta degli impedimenti, o può essere filmato solo su uno o due lati. L'aiuto regista di Alberto Negrin, dopo avermi preso in giro per tutta la preparazione de *Il sequestro dell'Achille Laura*, mi confessò molto sportivamente che le riprese sulla nave furono molto agevolate dagli storyboard: riuscendo a girare in poco tempo una grande quantità di inquadrature, finendo sempre in orario, facendo 'bella figura con gli americani', e risparmiando sugli straordinari. Effettivamente in quel caso credo sia stato utile decidere prima le inquadrature (e averlo fatto durante i sopralluoghi sulla nave), tenendo conto della grande quantità di impedimenti fisici per la macchina da presa che si possono incontrare su una nave (ringhiere, scale, scalini, tubi, ambienti ristretti, etc.).

In un'altra occasione il regista Lucio Gaudino aveva trovato un bel palazzo per gli esterni del suo film *Adelaide*; però poteva inquadrare il palazzo solo da un lato. In quel caso credo gli sia stato utile ragionare sul modo migliore per sfruttare quell'unico punto di vista.

Può servire ad un regista esordiente per affrontare prima, almeno sulla carta, i problemi che si troverà di fronte durante le riprese, acquisendo così una maggiore sicurezza sul set, e limitando i danni che potrebbero venire dall'inesperienza.

Luca Manfredi aveva girato solo spot pubblicitari e, quando ha dovuto cimentarsi con la regia della serie televisiva *Il commissario Amidei* ha voluto fare lo storyboard completo delle prime puntate. Credo che abbia fatto una scelta giusta perché, a parte il grande successo negli ascolti, che non è certo di per sé una garanzia di qualità, la regia di quegli episodi

non sfigurava affatto nel panorama televisivo italiano (almeno dal punto di vista della società di distribuzione che voleva fare della prima puntata un film per le sale).

Piernico Solinas aveva realizzato un solo piccolo film per la Rai (a parte una lunga serie di documentari), quando si è trovato a dover dirigere *Cibi tocca cuore*, un film a puntate per la tv, coprodotto da Francia e Italia, con un cast internazionale (Martin Sheen era il protagonista) ambientato in America, Francia, Italia e Guadalupa.

Solinas voleva utilizzare lo storyboard durante la preparazione del film, ma la produzione non glielo ha concesso. E allora lo ha pagato di tasca sua (compresi i viaggi a Parigi e nelle Antille). Per fortuna il film è andato bene (non saprei dire se per merito degli storyboard), altrimenti i sensi di colpa mi avrebbero schiantato: ha chiuso oltre 80 contratti di vendita all'estero, compresa la Tv americana e inglese (un caso raro per un prodotto televisivo italiano), ed è restato per un certo periodo in testa alle classifiche dell'homevideo in Inghilterra.

Può servire da 'corredo' ad una sceneggiatura che si vuole proporre ad un produttore. Qualche volta, insieme al testo scritto, soprattutto se lo sceneggiatore intende proporsi anche come regista, si accludono alcune sequenze storyboardate per dare un'idea al produttore del taglio visivo che si intende utilizzare nel film, oppure soltanto per presentare un 'pacchetto più ricco', con l'intento di dare l'impressione di una certa serietà. Kevin Costner ha girato per molto tempo per le case di produzione americane cercando finanziamenti per il suo *Balla coi lupi*; presentava la sceneggiatura insieme ad un meraviglioso storyboard a colori dell'intero film (non so dire se gli fu utile, o addirittura un impedimento, perché comunque Costner ebbe molte difficoltà a reperire finanziamenti per il film).

Può servire ad un regista -americano- per avere una sorta di final-cut, senza impegnarsi nella produzione del suo film. È una tecnica usata spesso da Brian De Palma che, soprattutto all'inizio della sua carriera, presentava la sceneggiatura insieme allo storyboard completo del suo film, facendolo approvare e firmare dai produttori, disegno per disegno, in modo da essere sicuro che nulla sarebbe cambiato nel montaggio finale.

\*\*\*

*Augusto Caminito è stato stupendo: ci ha dato i soldi e non si è mai fatto vedere sul set. Proprio il miglior produttore con cui abbia mai lavorato.*

Abel Ferrara, riferendosi al produttore di *King of New York*

Poi ci sono i casi nei quali lo storyboard non funziona, o funziona solo a metà. Una condizione importante affinché lo storyboard sia utile è che sia il regista a farne richiesta, non la produzione ad imporlo. Avevo lavorato a *La montagna di diamanti*, prodotta da Lombardo e girata da un regista inglese. Il lavoro era andato bene ed era stato utile. Così la stessa produzione mi chiamò per realizzare lo storyboard delle sequenze più complicate de *Il principe del deserto* diretto da un anziano regista di western all'italiana. Vidi il regista in tutto meno di mezzo minuto: il tempo di presentarci. Feci il lavoro in completa solitudine. \* Se devi copiare, copia dai grandi", diceva Carmine Coppola, e io l'ho sempre trovato un ottimo consiglio. E così, mi misi alla ricerca di scene analoghe a quelle che dovevo storyboardare per *Il principe del deserto*, realizzate da grandi registi. Le trovai ne *Il vento e il leone* di Milius, e in *48 ore* di W. Hill. Partendo da quelle basi (decisamente sicure) realizzai lo storyboard, proponendo diverse sequenze alternative tra loro, in modo

da rendere il mio lavoro più utile possibile. Consegnai lo storyboard; il regista era lì, ma non lo guardò. Presi i soldi e andai via. Ho saputo poi che è partito per il Marocco, ha girato il suo film e non ha mai visto i miei disegni.

Un'altra produzione, non ricordo quale, mi chiese di realizzare lo storyboard per la serie di *Lucky Luke*, diretta da Terence Hill. Anche in quel caso il regista sentì quella proposta come una ingerenza indebita, quasi una mancanza di fiducia da parte della produzione. Il caso opposto, cioè quello nel quale il regista vuole lo storyboard ma la produzione no, capita molto più frequentemente, soprattutto in Italia. Ho sentito spesso, negli anni passati, l'ostilità dei produttori verso il mio lavoro, e il motivo è quasi sempre lo stesso: sono sempre fuori budget, perché in genere in Italia non si stanziavano soldi per lo storyboard, e la richiesta aggiuntiva di costi non previsti è una delle cose che dà più fastidio alle produzioni. Ad essere sincero, il fatto di dover continuamente legittimare la propria funzione qualche volta è stato faticoso. Comunque, se il rapporto con il regista è buono il lavoro finisce in ogni caso per rivelarsi utile; anche se, a volte, è utile solo per metà.

Ho lavorato diversi mesi durante la preparazione de *Il segreto del Sahara* di Alberto Negrin. Storyboardai quasi tutte le puntate; ma, in Italia, nel 1984 quel modo di lavorare era un vero e proprio esperimento, e, per l'ingranaggio della produzione, lo storyboard era un corpo estraneo: nessuno dei tecnici era abituato a lavorare in quel modo. Negrin ha tratto giovamento dallo storyboard, tant'è che, da quel momento in poi, lo ha sempre usato, ma bisogna pur dire che molte scene de *Segreto del Sahara* sono state pensate senza tener conto delle possibilità tecniche della troupe, e soprattutto dei tempi di ripresa e del budget della produzione. E così molte

sequenze, che sulla carta erano piene di inquadrature epiche e di complicati movimenti di macchina, vennero risolte con un totale o con una panoramica.

## Coppola

*Ho avuto modo di scorrere ancora una volta la sceneggiatura di «Dracula». Perché lo storyboard mi sembra così notoso? (13 agosto 1991).*

*Quello che devo fare fundamentalmente è definire il progetto, le immagini finali dello storyboard e tutto lo stile in generale.*

*Mi devo sedere comodo... e guardare lo storyboard, prendendo nota delle cose da cambiare... (18 agosto 1991).*

*Ultimi giorni di prove generali con riprese video come da storyboard... la postproduzione dovrebbe essere veloce dopo che avremo visto le prove sullo storyboard in vhs... (5 settembre 1991).*

Dagli appunti di Coppola, durante la realizzazione di *Dracula*

Quando ho cominciato a disegnare lo storyboard per *Il Padrino III*, la preparazione del film era appena agli inizi. Eravamo in pochi: Dean Tavoularis (lo scenografo), uno dei produttori, un disegnatore tecnico, e Mauro Borrelli, un bravissimo pittore che aveva realizzato per Coppola un gigantesco ritratto del figlio, morto tragicamente.

Dopo due o tre giorni di lavoro ci fu una riunione, nella quale Coppola, parlando per quasi due ore, descrisse in modo esaustivo la 'filosofia' del suo film: il *Padrino III* doveva essere, sotto tutti i punti di vista, una sorta di prolungamento del *Padrino I e II*; solo, doveva avere un'anima più scura dei primi due; pensava ad un film dalle tinte forti, dove fosse evidente la 'pesantezza' dei sentimenti, la forza e il calore, ma anche la durezza spietata dell'anima del sud; lo spirito che doveva permeare tutto il film era quello

della *Cavalleria Rusticana*. Mi chiese se avevo visto *Rusty il selvaggio* e *Un sogno lungo un giorno*, e quando gli risposi di sì, mi disse: "Dimenticali". Con questo voleva dire che non pensava di riproporre le spericolate acrobazie della macchina da presa che caratterizzavano quei due film: il *Padrino III* avrebbe avuto una regia sobria, classica; la macchina da presa doveva essere posizionata per lo più all'altezza degli occhi, gli obiettivi non dovevano deformare la realtà (disse che avrebbe usato molto il 50 mm), il racconto cinematografico si doveva snodare in modo classico, con largo uso di campi e controcampi, totali e tagli a stringere, fino ai primi piani. E, proprio dalla semplicità di questa impostazione di regia, doveva scaturire la forza delle scene di azione o di violenza: Coppola voleva che venissero girate con la macchina da presa per lo più fissa, come viste dall'occhio di un immobile testimone oculare. "Grossi problemi per gli effetti speciali, in questo film" disse Coppola, e raccontò di quanto era stato difficile realizzare la scena, nel primo *Padrino*, nella quale il sicario spara nell'occhio di Moe Greene, e di quanto gli fosse dispiaciuto di aver dovuto inserire uno stacco sull'asse, tra il momento in cui Moe Greene inforca gli occhiali, e quello in cui gli sparano nell'occhio. Disse che nel *Padrino III* voleva raccontare per lo più senza stacchi tutte le scene violente: era ciò che avveniva in campo che doveva colpire lo spettatore, non il montaggio o i movimenti della macchina da presa, che avrebbe dovuto 'solo' registrare passivamente gli eventi terribili che il truccatore e il tecnico degli effetti speciali dovevano rendere il più possibile realistici.

Dopo questa riunione Coppola parlò e restò a Los Angeles per tre mesi.

Studiavi, inquadratura per inquadratura, la tecnica di ripresa e il montaggio del *Padrino I e II*. Lavoravo insieme a Mauro Borrelli

li all'ideazione delle sequenze, poi le disegnavo e le discutevo con Dean Tavoularis. Quando Coppola tornò, avevo già disegnato un gran numero di sequenze. Il lavoro andava bene e, tutto sommato, avendo avuto l'appoggio sicuro degli altri due 'padrini', non era stato particolarmente difficile. Arrivato a circa metà del lavoro, cominciai a firmare gli storyboard. Io e Mauro li coloravamo rapidamente su delle fotocopie ridotte, poi li riprendevamo con una videocamera fissata verticalmente su un tavolo, come si fa per i cartoni animati, e montavamo i disegni in sequenza. Il montaggio sarebbe dovuto avvenire sul sonoro di una cassetta registrata, nella quale un gruppo di attori di Los Angeles recitava il copione, con tanto di effetti sonori (quello che si chiama *Tape-Show* o *Radio-Show*); ma la sceneggiatura aveva subito già tante di quelle revisioni che quella cassetta non era più utilizzabile. Montavamo gli storyboard di più di metà del film, e, con il procedere del lavoro, inserivamo le nuove sequenze. Una volta a settimana Coppola si chiudeva nel suo studio, metteva il disco della *Cavalleria Rusticana*, e guardava e commentava con noi quella specie di cartone animato del film. Voleva assolutamente che il filmato partisse insieme alla musica: metteva il disco e azionava il telecomando; ma era difficile che musica e immagini partissero contemporaneamente, così questi tentativi portavano via un sacco di tempo, ma erano divertenti: una specie di gag che si ripeteva tutte le settimane. Quando iniziarono le riprese lo storyboard non era ancora ultimato. Lavoravo al finale del film, che cambiava continuamente. Le nuove pagine di sceneggiatura mi venivano consegnate in una busta chiusa. Erano degli originali, battuti a macchina dall'assistente di Coppola, su dei fogli viola scuro, impossibili da fotocopiare. Il motivo di questa precauzione era evidente: Coppola voleva che il finale del film rimanesse segreto. Ricordo che

aprivo queste buste con grande curiosità: chi morirà? Al Pacino? La figlia? Andy Garcia? Ogni volta un finale diverso, e io mi sentivo un privilegiato.

Intanto le scene che erano state già girate venivano inserite nello storyboard filmato. Era divertente vedere i disegni montati insieme alle immagini del film; era un po' come se improvvisamente il disegno abbozzato del volto di Al Pacino prendesse vita e cominciasse a recitare: una specie di effetto Pigmalione. Durante le riprese, al mattino, tutta la troupe riceveva insieme all'ordine del giorno lo storyboard delle scene che si sarebbero dovute girare.

Finiti lo storyboard all'inizio del 1990. Avevo lavorato in tutto poco meno di sei mesi.

---

**«Kull the conqueror»: il cinema come industria, l'industria del cinema**

---

*La 'formula Corman', vale a dire... molta azione... molto umorismo... parecchio nudo... e un sottile messaggio sociale, preferibilmente di sinistra.*

Jonathan Demme, parlando del suo maestro Roger Corman

Nel 1996 ho lavorato per due mesi alla preparazione di *Kull the conqueror*, un film d'avventura, sulla scia di *Conan il barbaro*, prodotto dalla Universal.

Devo essere sincero: non mi piaceva molto la sceneggiatura di quel film, ma lavorare per quella produzione è stato non solo istruttivo, ma anche molto divertente.

La troupe era di tutto rispetto. Lo scenografo, Benjamin Fernandez, aveva lavorato più di una volta con Ridley Scott; il coordinatore degli effetti speciali era Kit West (un Oscar per *Indiana Jones*), e gli effetti visuali erano a cura della Industrial Light & Magic, di Lucas. In quel film tutto l'ingranaggio della produzione ruotava intorno agli storyboard. Il regista, John Nicolella, mi descriveva le inquadrature, e io

disegnavo gli storyboard; qualche volta lavoravo direttamente sulla sceneggiatura, facendo degli schizzi appena abbozzati delle sequenze, e sottoponendoli all'approvazione del regista.

Tutti i giorni si svolgevano gli storyboard-meeting: a turno o tutti insieme (il produttore, lo sceneggiatore, lo scenografo, il direttore della fotografia, il responsabile degli effetti speciali, di quelli visuali, il truccatore, il coordinatore degli stunt e il maestro d'armi) ci si riuniva con il regista e si discuteva sugli storyboard, inquadratura per inquadratura. L'immagine che mi è rimasta più impressa è quella di Raffaella De Laurentis, il produttore esecutivo, con due disegni in mano, che cercava di convincere il regista che il 'disegno' da 20000 dollari era più efficace di quello da 80000. Prima di essere utilizzati per i meeting, gli storyboard dovevano essere approvati. Quando questo avveniva, ci stampavano sopra un timbro con scritto *Approved* e la data. In basso veniva battuta a macchina la descrizione dell'inquadratura, i movimenti della macchina da presa e il dialogo. Poi gli storyboard venivano fotocopiati e distribuiti alla troupe.

Lavorare in questo film è stato istruttivo anche per un aspetto solo apparentemente secondario: sono venuto a sapere che lo storyboard-artist americano, che aveva lavorato con la stessa produzione in un film precedente, prendeva un settimanale di circa 4.000 dollari. E, per un attimo, ma solo per un attimo, ho pensato di trasferirmi a Los Angeles.

---

### ***Sogno di una notte di mezza estate***

---

*È vero che il cinema migliora quasi tutto, ma non riesce a rendere i versi più belli. Ma «Macbeth», con le sue oscure brughiere, sarebbe una gran cosa: una giusta via di*

*mezzo tra «Cine tempestoso» e «La moglie di Frankenstein».*

Orson Welles, 1940

Quest'anno ho lavorato alla preparazione di *Sogno di una notte di mezza estate*, prodotto dalla Fox. È stato molto bello lavorare con il regista di questo film, Michael Hoffman (*Restoration, Turista per caso*). Non capita spesso di incontrare una persona colta, capace, con una profonda conoscenza della storia e delle tecniche del cinema, che sa quello che vuole ma è anche avido di consigli e suggerimenti da parte dei suoi collaboratori (e che conosca e ami il vino italiano più della maggior parte degli italiani stessi).

Ho lavorato con lui allo storyboard in modo classico: lui mi descriveva le inquadrature e io le disegnavo. Registravo sempre ciò che lui diceva, in primo luogo per dargli modo di descrivere le inquadrature senza fermarsi ad aspettare che io prendessi appunti, poi per non dimenticare niente, e infine per poter scrivere sotto ai disegni i movimenti di macchina, e la descrizione della scena in un inglese corretto e con dei termini appropriati.

Abbiamo parlato molto del taglio che voleva dare al suo film, dei rischi che si corrono adattando Shakespeare per lo schermo, dei problemi per il pubblico a identificarsi con i personaggi, ma anche del valore universale delle storie raccontate da Shakespeare. E abbiamo molto parlato di cinema, del significato che possono assumere i diversi modi di raccontare della macchina da presa. Ho scoperto che ama e conosce profondamente il nostro grande cinema; mi ha colpito il fatto che si chiedesse con stupore come avesse fatto Visconti a trasformare una finestra aperta con una tenda che svolazza, in una inquadratura straordinaria, che rimane nella memoria (si riferiva al *Gattopardo*), e come avesse fatto Fellini a pensare e realiz-

zare per  $8\frac{1}{2}$ , un numero così impressionante di inquadrature memorabili. Il film è stato realizzato da una troupe di alto livello (almeno un Oscar a testa) e vedrà nel cast Kevin Kline, Michel Pfeiffer, Rupert Everett e Stanley Tucci (*The big night*).

---

### **Giacomo Campiotti: lo stile**

---

*Lo stile nasce da un uso intelligente della propria vita...*

*L'intelligenza nelle cose fa sì che le cose si facciano meglio e, di conseguenza, facendole meglio, hanno più stile.*

Qualcuno, non so chi, in un'intervista radiofonica

Vorrei raccontare la mia esperienza di lavoro con un regista italiano: Giacomo Campiotti. Quando ci siamo conosciuti aveva suscitato interesse e riscosso un certo successo. Campiotti proviene senza dubbio dalla tradizione italiana del cinema d'autore, una tradizione che, per la come vedo io, ha prodotto opere che vanno dal capolavoro alla spazzatura, passando per una gran quantità di film inutili, soprattutto negli ultimi dieci anni. All'inizio eravamo sospettosi l'uno dell'altro, ma dopo solo pochi giorni abbiamo capito che potevamo lavorare bene insieme. È stato importante in questo senso aver discusso da subito attorno ai problemi dello stile di un film. Secondo me, è molto rischioso decidere di imporre aprioristicamente al proprio film un certo stile di regia, molto meglio chiedersi prima 'che cosa' si vuole raccontare, e subito dopo qual è il modo migliore per raccontare quella certa cosa. Campiotti era d'accordo con me, e questo fatto, vista l'area culturale nella quale io lo avevo schematicamente collocato, mi sorprese come una concessione inaspettata, lo sentii quasi come un regalo.

Abbiamo lavorato insieme alla preparazione di *Come due cocodrilli* in modo ano-

malo rispetto al classico modo di lavorare con gli storyboard ma, considerato il fatto che le produzioni italiane non sono abituate a servirsi degli storyboard, forse abbiamo scelto il sistema di lavoro più utile. In parole povere, ho disegnato molto meno e molto più in fretta del solito, ma in compenso abbiamo parlato per ore, intorno ad ogni sequenza, visualizzando con degli schizzi appena abbozzati le diverse possibilità, guardando il film, cercando sempre di capire qual era il cuore di ogni scena. In fondo Campiotti ha fatto soltanto ciò che per un regista dovrebbe essere ovvio, e che, invece, non capita mai così spesso: ha preparato con grande cura il suo film, e ha usato lo storyboard come un appiglio visivo alle idee che gli venivano in mente di volta in volta.

Il film, mal distribuito, è uscito in una sola sala, il Greenwich, a Roma. Fortunatamente, grazie ad un benefico tam tam, quella sala era sempre piena, e così è stato proiettato anche in altri cinema, fino a coprire quasi tutto il territorio nazionale. Ha preso molti premi internazionali ed è stato candidato al *Globo d'oro*. Quando ho visto il film mi sono sentito sollevato e contento, perché è molto piaciuto (a parte forse il finale), e anche perché vi ho riconosciuto una sensibilità e uno stile così diversi, nella sostanza, da quelli del suo primo film. Mi ha fatto piacere trovare almeno una conferma alle cose che avevo sempre pensato, e cioè che lo stile è la conseguenza di ciò che si è, non la costruzione di ciò che si vorrebbe essere, e che, se un regista ha davvero 'qualcosa da dire' allora quello sarà il suo stile, qualunque sia la sua tecnica di regia.

---

### **La polemica**

---

*Domanda: "Lei usa lo storyboard?"*

*Risposta: "Ah! Ah! Io, quando la mattina*

*vado sul set, non so neanche cosa girerò...  
Si figuri lei se uso lo storyboard".*  
Francesco Maselli, da un'intervista  
televisiva

Lo storyboard non è indispensabile, ma può essere utile.

Come abbiamo visto, grandi registi lo usano, e registi altrettanto grandi ne fanno a meno. Però nella sua storia ci sono alcuni aspetti interessanti che ci riguardano da vicino.

Fin dalla fine degli anni '20, e per diversi decenni, i registi, i produttori, i critici, gli storici del cinema e le agenzie pubblicitarie delle compagnie di distribuzione, hanno concorso tutti insieme ad alimentare il mito che i registi 'creavano' il film direttamente sul set. Quest'idea romantica del fare cinema ha trovato un terreno molto fertile in Francia e in Italia, sostenuta da un certo atteggiamento culturale molto diffuso in questi paesi: quell'atteggiamento etereo e poetico che confonde il gesto creativo con l'improvvisazione, l'arte con la spontaneità, che associa la tecnica alla freddezza, la pianificazione alla rigidità, il successo alla banalità, la serietà alla noia, l'efficienza al consumismo, che sente la specializzazione come qualcosa di frustrante, e anela ad un rapporto enciclopedico con i prodotti della creatività. Salvo poi contraddirsi quando, attraverso i suoi critici, definisce quasi sempre 'rigoroso' il miglior film della carriera di un regista (trovo quasi offensivo questo aggettivo, riferito ad un capolavoro del cinema: fa pensare ad un atteggiamento impermeabile, aprioristico, quasi ottuso nel non voler deviare da una scelta predeterminata).

Io credo che il nostro cinema sia stato strangolato (anche) da questo atteggiamento,

che definirei 'tutto poetico'. L'idea falsa che il film si inventa sul set ha avuto le sue ricadute più pesanti sui tempi e sui modi della preparazione di un film, e anche sul rapporto che i nostri autori hanno con la tecnica registica. Ho notato che spesso nei film italiani (per la Tv o per le sale) i movimenti della macchina da presa non assecondano l'azione, non sottolineano i punti forti della sceneggiatura, non aiutano lo spettatore a dimenticare che ciò che stanno vedendo è il prodotto di una finzione. E tutto ciò non si risolve quasi mai in una scelta espressiva originale, ma si risolve spesso in sciattezza o presunzione.

Una volta un produttore mi ha chiamato sul set perché il regista si era 'incantato': non riusciva a girare una scena intorno ad un tavolo "Taglia sul pane", dicono gli americani, e il fatto che abbiano coniato addirittura una battuta su una delle situazioni più complicate da girare, la dice lunga sul rapporto che la tradizione dei registi americani ha con la tecnica.

Le conseguenze di questo atteggiamento sulla preparazione di un film sono, come ho già detto, se possibile ancora più micidiali. In genere in Italia i tempi di preparazione di un film sono più brevi che in America o in Inghilterra, e non solo per motivi economici. Questo fatto porta i nostri registi a dedicare troppo poco tempo a quello che dovrebbe essere il loro principale interesse: capire qual è il modo migliore di tradurre in immagini la sceneggiatura. E così, dietro la nostra produzione televisiva e cinematografica degli ultimi anni si intuisce, spesso, uno scheletro fragile, fatto di preparazione affrettata, di improvvisazione e, in ultima analisi, di poco rispetto per il pubblico.