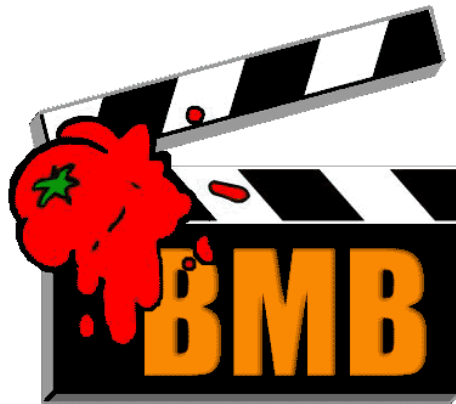


**Bravo Ma Basta Film Festival**

**THE**  
**SURVIVAL GUIDE**  
**TO**



**1.0**  
novembre 2006

[www.bravomabasta.tk](http://www.bravomabasta.tk)

## **PREMESSA**

*La seguente Guida è stata compilata a partire dalle osservazioni che hanno espresso i membri delle due Giurie del BMB (I ed. 2005 e II ed. 2006) e gli organizzatori a proposito dei film in concorso, oltre a una serie di consigli per neo-filmmaker che ci siamo permessi di dispensare a piene mani. Naturalmente non si tratta del manuale del perfetto regista e le opinioni che vi sono espresse non sono verità assolute, tuttavia crediamo che siano perlomeno degne di considerazione. **Consigliamo la lettura di questa Guida a tutti coloro che volessero partecipare al BMB**, sia come autori sia come spettatori.*

*Gli organizzatori del Bravo Ma Basta Film Festival*

## CAPITOLO I. Fare i conti con i propri mezzi.

Fare un film costa un sacco, sia in termini di fatiche che di soldi. Un film commerciale a basso budget costa qualche milione di euro, uno considerato “zero budget” si può attestare sui due-trecentomila euro. E si tratta pur sempre di film pieni di limiti realizzativi.

Quando il proprio budget non supera i cento euro i limiti tecnici diventano apparentemente insormontabili; in compenso ci si trova in una situazione di assoluta libertà artistica: nessuno ti dice cosa devi fare. Quindi mentre si cerca un produttore disposto a cacciare milioni di euro per un film vero, perché non accontentarsi di fare un film *per gioco*, dimenticandosi di questi limiti?

Intendiamoci: giocare a fare un film è una cosa terribilmente seria, non un'attività estemporanea. Peter Jackson ha esordito con un film splatter (*Bad Taste*) realizzato con gli amici e una 16mm Bolex, Sam Raimi ha trovato un produttore per *La Casa* realizzando un corto casalingo. Gli americani hanno coniato un termine per indicare le opere realizzate in quest'ottica, definendole *trash*. Ci piace pensare che questo termine - letteralmente “spazzatura” - si riferisca al fatto che si tratta di opere realizzate riciclando tutto ciò che viene scartato dall'industria, e non sia invece riferito al posto dove dovrebbero finire le opere stesse. Inoltre *trash* (termine che qui utilizzeremo nella sua accezione originaria e **non** - come si usa in Italia - per indicare fenomeni *kitsch* come Platinette e i film di Alvaro Vitali) non significa *schifezza inguardabile*. L'equazione “più soldi = film migliore” non è scontata, Michael Bay (*Armageddon*, *The Rock*) lo ha dimostrato per assurdo realizzando film inguardabili con budget enormi e attori della madonna, e di questo lo ringraziamo.

Peraltro, la capacità di superare i propri limiti è caratteristica e motivo di orgoglio dell'autore *trash*. I limiti tecnici possono essere spesso superati con un po' di fantasia e ingegno: in *25 Aprile* Luciano Merighi ha raccontato un attacco alieno in stile Independence Day, mostrando un assalto di carabinieri a bordo di dirigibili contro un gigantesco disco volante, e l'unico attore/regista operatore era lui stesso, che si riprendeva con una videocamera montata su un cavalletto. *I Maledetti*, vincitore del Premio Kerowa e del Premio Pomodoro al BMB 2005, raccontava un epico scontro tra Stalin, Hitler e il Papa, in cui alla fine arrivava nientemeno che Gesù Cristo. In un caso ci si aiutava con effetti digitali casalinghi, nell'altro con una colonna sonora azzeccata e una buona regia, ma in entrambi i casi è stata fondamentale una fortissima dose di **humour**. Non dimentichiamoci che stiamo giocando (perlomeno finché non squillerà il telefono e un produttore miliardario non ci proporrà un contratto e una villa a Beverly Hills), e quando si gioca - lo sanno anche i bambini - non ci si può prendere sul serio. Un bambino che giocando alla guerra uccidesse di proposito un coetaneo sarebbe da internare, così come sarebbe da internare un filmmaker che pretendesse di rifare *Shining* con una videocamera e sua sorella come protagonista. È inutile che ce la raccontiamo: **un film difficilmente può suscitare emozioni complesse quali paura, dolore e tensione se non è realizzato in maniera più che impeccabile**, e se non lo è risulta immancabilmente ridicolo o - peggio - noioso. Lo humour invece è parte integrante e forza del trash, è l'autoironia che ci ricorda che tutto è solo un gioco, è l'alleato prezioso del filmmaker povero e la molla che spinge il pubblico a riempire la sala del BMB. Soprattutto, è una cosa che i film miliardari non si possono più permettere. E allora, perché non approfittarne?

## **CAPITOLO II. Evitare gli errori più comuni.**

Spesso i filmmaker alle prime armi (ma non solo) commettono errori evitabilissimi, che finiscono col penalizzare le loro opere. Realizzando un film, la cosa che bisogna chiedersi continuamente è: sto intrattenendo il mio pubblico? Hitchcock sosteneva che lo spettatore, seduto in poltrona nel buio riscaldato della sala, è nella migliore situazione per addormentarsi e la difficoltà di un regista sta proprio nel tenerlo sveglio. Ecco un po' di saggi consigli per accattivarsi il pubblico senza troppi sforzi.

**a)** Il montaggio ESISTE. Che si possieda l'ultimo modello di centralina di montaggio o che si giri il film tutto di fila nella videocamera, bisogna dare un certo ritmo alla storia. Spesso i registi sono talmente innamorati delle loro inquadrature da volere che durino in eterno, ma il pubblico raramente apprezza. A volte bisogna lasciare un po' di *piezz'e core* sul pavimento della sala montaggio rinunciando a mostrare in tempo reale il protagonista che si alza, va al cesso, si fa la barba, si veste, fa colazione, prende le chiavi di casa, esce eccetera - se non è strettamente strumentale all'avanzamento della trama. Inoltre: ci sono storie che possono essere raccontate in 5 minuti, perché farle durare due ore? In cinematografia è meglio corto che tappa che lungo che sciacqua, per usare un'espressione volgare ma efficace. I minuti sono secoli in un film.

COROLLARIO: solo Sergio Leone sa far durare 10 minuti un duello tra pistoleri senza annoiare, è ufficiale, quindi non provateci a casa.

**b)** La qualità audio e video non dev'essere per forza eccelsa, ma perlomeno sufficiente a capire cosa sta succedendo sullo schermo. In particolare, spesso con l'audio in presa diretta i disturbi di fondo sono tali - specie in esterni o con la videocamera lontana dai soggetti - da rendere inintelligibili i

dialoghi. Anche la musica può contribuire, se di volume troppo elevato, a coprire le parole dei personaggi. Un DVD con audio o video compressi male può risultare altrettanto sgradevole. Se il pubblico deve fare lo sforzo di aguzzare le orecchie o la vista già vi sta odiando.

**c)** Gli attori non professionisti spesso non sanno recitare, parlano con dizione scorretta e si dimenticano le battute, quindi vanno utilizzati per quello che sanno fare. In compenso possiedono una naturalezza e un'empatia spesso superiore a quella dei professionisti, da sfruttare al meglio. È inutile spingere un'attrice a umiliarsi recitando lo strazio di una madre davanti alla tomba del figlio, quando il risultato è ridicolo... a meno che non si voglia far ridere.

**d)** Le masturbazioni mentali personali degli Autori non interessano a nessuno, è doloroso e crudele ma è così. Gli Autori di film strapallosi che si sentissero offesi da questa rivelazione possono smettere di leggere questo Manuale e mandare le loro opere al Milano Film Festival o a uno degli altri mille festival in grado di apprezzarle - a noi no, grazie.

**e)** Evitate le trame troppo complesse e i film con troppi personaggi: la chiarezza è fondamentale. Se il pubblico comincia a chiedersi: “ma chi era quello lì?” “ma dove stanno andando?” “ma cos'è successo?” è nell'anticamera della fase REM.

**f)** Anche per i neofiti un minimo di tecnica fotografica è fondamentale: se c'è un campo in cui l'occhio davvero vuole la sua parte è proprio il cinema. Ci sono mille manuali che spiegano le basi: cos'è il salto di campo e come evitarlo, come si usano le inquadrature, che differenza c'è tra un primo piano e un campo lungo, tutte cose che aiutano a realizzare un buon film, gradevole e comprensibile e che si imparano in poco tempo. Inoltre:

- Il taglio e la composizione delle inquadrature meritano un po' di attenzione, anche perché costano poco in termini economici e di tempo, ma rendono attraente ed espressiva la vostra opera.
- La macchina a mano è una bellissima cosa, ma a volte uno stativo è necessario. Non vi viene mai di testa a guardare *The Blair Witch Project*?
- Spesso le videocamere hanno automatismi quali fuoco, diaframma ed esposizione automatici, ma in condizioni estreme (poca luce, macchina in movimento, cambi improvvisi di illuminazione) questi automatismi tendono a fare solo porcherie: fuoco che va e viene, diaframma impazzito eccetera; è meglio quindi imparare ad utilizzare i controlli manuali - dove possibile.
- È meglio evitare di utilizzare zoom e stabilizzatori digitali (che riducono la qualità dell'immagine) in favore di zoom e stabilizzatori ottici.

## CAPITOLO III. Sfruttare la propria libertà

I soldi sono vostri. Le attrezzature ve le hanno prestate. Gli amici lavorano gratis. Non c'è l'ombra di un produttore esecutivo o di un finanziatore ad imporvi alcunché. Perché allora cercare di rifare quello che qualcuno con più soldi ed esperienza ha già fatto anni fa con successo? Lo spirito di emulazione non è in sé un peccato, ma non ha molto senso sprecare tempo ed energie in qualcosa di preesistente.

Rifare film già visti non solo dimostra che il regista non ha fantasia, ma lo mette in condizione di confrontarsi con cose spesso più grosse di lui. Papale papale: cercare di realizzare uno pseudo *Non aprite quella porta* o un simil *Pulp Fiction* porta inevitabilmente a fare un film già visto... ma molto più brutto. Diverso è il discorso per le parodie, che possono essere di per sé originali e divertenti (a parte quelle di *Matrix*: oramai ne hanno fatte talmente tante che non se ne può più). Lo stesso dicasi anche per semplici sequenze o scene o inquadrature: il confine tra citazione e plagio è evidente ma sottile.

Il nostro consiglio è di **evitare** i seguenti soggetti, a meno che la vostra idea non sia talmente forte da rinnovarli radicalmente:

- *Un serial killer fa fuori una o più persone in vari modi raccapriccianti.*
- *Una persona insospettabile è in realtà un assassino.*
- *Un malavitoso finisce in una storia più grande di lui.*
- *Qualunque storia in cui siano implicati dei vampiri.*

Inoltre ci sono due tipi di scena che statisticamente sembrano essere amati da molti registi: *a)* un personaggio che si sveglia; *b)* un personaggio seduto sul cesso. Non sappiamo perché, moltissimi dei film pervenuti nelle precedenti edizioni contenevano almeno una di queste due situazioni, spesso addirittura entrambe. Non c'è nulla di male in tutto ciò, ma se volete essere originali non inserite nel vostro film scene in cui uno si sveglia o sta sul cesso: lo fanno tutti.

Il bello di fare un film a costo (quasi) zero è poter sfogare la propria perversa fantasia in soggetti che non potremmo mai proporre a un vero produttore: dal contadino che colleziona UFO dismessi di Merighi al Gesù in versione morto vivente di Settimelli, dagli escrementi assassini di Bovi e Ortolani allo spacciatore di melanzane grigliate di Corti. Allo stesso modo, nessuno ci impone un genere o uno stile: si può girare quello che si vuole, come si vuole. Perché limitarsi?