

PINOCCHIO

ALTRI CONTENUTI

(*Scheda a cura di Alessia Astorri*)

INTERVISTE

INCONTRO CON MATTEO GARRONE

(Di Francesco Davi)

La formazione

«*La fotografia, il teatro e la pittura costituiscono la mia formazione: mio padre è un critico teatrale, mia madre una fotografa ed io ho frequentato il liceo artistico. Dopo il diploma ho lavorato per qualche anno come aiuto operatore con Marco Onorato [che resterà al suo fianco in tutti i suoi lavori, NdR]. Cinematograficamente sono un autodidatta ma questa esperienza mi è servita per capire cosa non va fatto durante la realizzazione di un film, i rischi e le trappole di un progetto cinematografico e contemporaneamente ha suscitato in me un interesse per la scrittura e per il cinema in generale. Dopo questa esperienza credevo di aver terminato il mio rapporto con il cinema e ho ripreso a dipingere, riuscendo anche ad aprire un locale espositivo. La pittura è stata un'ottima palestra per il mio cinema futuro, per la sua tendenza ad essere narrativa; volevo già raccontare delle storie sintetizzandole in un unico “fotogramma”. Mi dedicavo ad una pittura ad olio sin troppo figurativa; molti amici che hanno posato per i miei quadri successivamente sono entrati a far parte dei miei film. Proprio in questo periodo sono nate delle amicizie con persone che hanno poi lavorato insieme a me alla realizzazione dei miei film, come Paolo Bonfini, scenografo degli ultimi film, Salvatore Sansone, presente in ogni mio film davanti o dietro la macchina da presa, e Marco Spoletini, montatore. I primi film che ho realizzato erano autoprodotti, con pochi soldi ma senza rinunce, insieme ad un gruppo compatto di collaboratori che costituiscono ancora adesso il nucleo della troupe con cui lavoro.*» (...)

Quali sono i tuoi registi e pittori preferiti?

«*Ti posso dire qualche nome su tutti. Caravaggio, Velázquez, Bacon e Rembrandt per la pittura. Per il cinema sono stato un ammiratore di John Cassavetes (tra l'altro il suo primo cortometraggio si intitola Shadows e il mio Silhouette) e Ken Loach ma i loro ultimi film mi hanno colpito molto meno dei precedenti. Ultimamente mi sento più vicino a Lynch.*»

(Francesco Davi, “Incontro con Matteo Garrone”, *Nonsolocinema.com*, 11 novembre 2004)

OFFICINA GARRONE: “RACCONTO IL DESIDERIO CHE DIVENTA OSSESSIONE”

(Di Giuseppe Videtti)

«*Marco Onorato, il compagno di mia madre, direttore della fotografia di tutti i miei film, mi aveva regalato della pellicola, sei pizze di super 16 che conservavo in frigo. (...) mi autoprodussi un corto, Silhouette, che presentai alla prima edizione del Sacher Festival di Nanni Moretti. Lì iniziò quel rapporto di empatia che sempre ho coi miei personaggi. Quando li racconto gli sono accanto, non li giudico né li guardo dall'alto. Stabilisco con loro una relazione, ci convivo, ci soffro. (...) Smisi di dipingere, non è cosa che potrei fare nei weekend.*»

(...) «*Da bambino disegnavo incessantemente, poi liceo artistico, accademia, tanta pittura*», dice vagando nell'ufficio stracolmo della sua storia e delle sue storie negli Studios di Roma. È un ragazzo riservato, introverso, timido, pensoso, non parla come un libro stampato. In un angolo, di fronte alla scrivania, una power tower in cui da ex tennista si tiene in forma – pettorali, addominali, tricipiti, bicipiti, spalle, dorsali. «*Qui avevo cinque anni*», dice mostrando un tenero storyboard

ricavato da un foglio 3x3 e firmato col palindromo del suo nome, Oettam. «*Questo Mangiafuoco è il disegno che mio padre amava di più*». Incorniciato c'è anche un Pinocchio, e un disegno più complesso, assai pop, mezzobusto sagomato con linee di colore che sembra il manifesto di un concerto rock al Fillmore West. «*Qui avevo otto anni*», mormora.

(Giuseppe Videtti, “Officina Garrone: racconto il desiderio che diventa ossessione”, *Repubblica.it*, 14 giugno 2015)

“VIVIAMO IN UN NUOVO MEDIOEVO”. INTERVISTA A MATTEO GARRONE” **(Di Nicola Mirenzi)**

«*Viviamo in un Nuovo Medioevo. La violenza sembra dilagare in ogni angolo della nostra esistenza. Ascoltiamo notizie che ci lasciano sconcertati: stragi, sgozzamenti, uomini che annegano in mare, donne ammazzate dentro casa. Nulla di nuovo, in realtà. La violenza è sempre esistita: è nella natura dell'essere umano. Sono, piuttosto, gli strumenti per riuscire a rispondere alla brutalità che ci mancano. Siamo tutti in balia dei meccanismi della violenza, come il personaggio del mio film. Mi domando da dove nasca questo male, come si diffonde, perché non riusciamo a lasciarlo fuori da noi. Non so come rispondere».*

(...)

Diceva Roberto Rossellini che il regista deve pedinare l'attore, seguendo ogni gesto che compie, ovunque egli vada. E non c'è attimo di *Dogman* in cui la telecamera non sia puntata su Marcello Fonte, il miglior attore in concorso a Cannes, secondo la giuria che l'ha premiato: «*Sono vent'anni che pedino gli attori*», sorride Garrone, seduto sotto una foto di scena di *Reality*, nello studio che è anche casa sua, a Roma. «*Ho sempre pensato che deve essere la macchina da presa a seguire i personaggi, e non il contrario. Prima del regista, per anni, ho fatto l'operatore. Sul set, c'erano persone che segnavano i punti precisi in cui l'attore doveva fermarsi. Per me, è inconcepibile. Quando sono dietro la telecamera cerco di catturare i gesti irripetibili, quei movimenti che gli attori fanno dimenticandosi di sé, in maniera del tutto istintiva, esprimendo molto più di quanto si possa dire. Il mio lavoro è come quello di un pescatore: attendo che qualcosa accada, dopo aver creato le condizioni perché accada davanti all'obiettivo».*

Quanta pittura c'è nel suo cinema?

Quando ero bambino, disegnavo in continuazione. Abbozzavo storie per immagini. Ne ho alcune di quando avevo sei anni. Poi, ho ripreso a dipingere a ventuno, ventidue anni. Dipingendo, ho costruito il mio rapporto con i colori, la luce, la messa in scena; e anche il mio metodo di interpretazione della realtà, che passa tutto attraverso la figurazione.

Da quale è partito per questo film?

Dogman non nasce da riferimenti pittorici precisi. Per il racconto dei racconti, per esempio, era stato fondamentale Goya, soprattutto i disegni dei ‘Capricci’. Per Pinocchio, a cui sto lavorando, sono stati i Macchiaioli il punto da cui ho iniziato. Mentre giravo questo film, però, mi sono reso conto che alcuni riferimenti pittorici venivano fuori lo stesso, del tutto inconsapevolmente.

Per esempio, quali?

In certi momenti, mi veniva in mente Hopper.

(Garrone si alza, va nella sua stanza e torna nel salottino con in mano un bozzetto del negozio di lavaggio cani del film. C'è il protagonista appoggiato all'entrata, solo, in un luogo che sembra senza tempo).

Non assomiglia a un quadro di Hopper? Poi, io amo il Seicento, Caravaggio. Certe cose riemergono sempre. Nel finale del film, invece, ritrovo alcuni lavori di Bacon.

Avrebbe preferito essere un pittore?

No, e anzi sono molto attento a fare in modo che queste immagini non facciano sentire la nostalgia della pittura, come se il quadro potesse esprimere meglio del cinema quello che voglio mostrare.

(Nicola Mirenzi, "Viviamo in un nuovo Medioevo", *Huffingtonpost.it*, 27 maggio 2018)

IL PINOCCHIO DI MATTEO GARRONE, RACCONTATO DAI SUOI ILLUSTRATORI

(Di Andrea Fiamma)

Da sempre innamorato del fantastico, il regista di *Gomorra* covava da anni un lungometraggio sul burattino di Collodi. È stata una lavorazione complicata, iniziata nel 2016, interrotta per andare a girare un altro film (*Dogman*) e poi ripresa. Per dare vita alle immagini che aveva in testa (ispirate soprattutto alla pittura dei Macchiaioli e al primo illustratore del libro, Enrico Mazzanti, che lavorò a stretto contatto con Collodi), il regista ha convocato il concept artist Pietro Scola Di Mambro e lo storyboardista Giuseppe Liotti, che a loro volta hanno plasmato il progetto con le loro influenze, anche fumettistiche in alcuni casi. Abbiamo parlato con entrambi dell'esperienza di (ri)portare sullo schermo un classico della letteratura.

Mi raccontate come siete arrivati a lavorare nel cinema? Che tipo di studi avete fatto?

Scola Di Mambro: *Ho sempre disegnato e mentre cercavo di capire cosa fare tra due università diverse, ho studiato 4 anni di disegno alla Scuola Romana dei Fumetti. Lì ho cominciato a fare da assistente illustratore e ho scoperto il mondo della concept art. Mi sono buttato sul mercato dei freelance subito dopo la scuola, poi ho incontrato il fondatore della società di vfx Chromatica, Rodolfo Migliari, a cui è piaciuto quello che facevo e che mi ha affidato i primi lavori per il cinema. Un giorno mi ha parlato di un progetto di Matteo Garrone, stava cercando un disegnatore per trovare il suo Pinocchio.*

Liotti: *Io sono autodidatta. Ho fatto il liceo scientifico e poi all'università mi sono iscritto a scienze della comunicazione, dove ho fatto un percorso di esami centrato sul cinema. Ho avuto l'opportunità di collaborare con un laboratorio della Sapienza che permetteva di produrre cortometraggi per il mercato. All'epoca la committenza era Tele+. Mi sono proposto come storyboard artist, perché all'epoca avevo avuto un'esperienza di lavoro come intercalatore in uno studio d'animazione che produceva la serie a cartoni di Coccobill. Ero rimasto affascinato dal lavoro degli storyboard, che nell'animazione sono un passaggio obbligatorio. Da lì mi sono creato dei piccoli contatti. Collaboravo con tecnici del mondo del cinema e televisione su questi corti e ho iniziato a lavorare sulle pubblicità. Come sempre, è una questione di fortuna nel fare gli incontri giusti e nel cogliere le opportunità. Nel mio caso è stato l'incontro con Paolo Bonfini, lo scenografo di Matteo Garrone che aveva lavorato a L'imbalsamatore. Siamo diventati amici, ho iniziato a lavorare con lui, soprattutto sui suoi incarichi extra-cinema (Paolo è anche un designer per attività commerciali e privati). E da lì mi ha portato a lavorare su Gomorra, come illustratore per alcune scene, e poi Reality, questa volta come storyboardista.*

Giuseppe, tu ti sei laureato con una tesi sugli storyboard, giusto?

Liotti: *Sì, è stata la prima tesi in Italia sullo storyboard. Era in parte dedicata alla ricostruzione storica dello storyboard, alle modalità con cui interviene nella creazione filmica, in qualità di sceneggiatura visiva. E poi c'era il rapporto tra storyboard e fumetto, e le differenze tra i due linguaggi.*

Perché tu sei anche fumettista...

Liotti: *Sì, il mio lavoro principale è il fumetto. Nel cinema ho un rapporto continuativo con Garrone, che quando fa un film o una pubblicità mi chiama... E in Francia sto cominciando a lavorare per produzioni cinematografiche, ma è una cosa recente.*

E il fumetto come l'hai scoperto?

Liotti: Sono stato un appassionato di "Dylan Dog" ma mai un grande lettore. Ne sono sempre stato affascinato, ecco, ho sempre avuto la passione per il disegno e la pittura. Ma non sapevo come farne una professione. Sono arrivato al fumetto più tardi rispetto al cinema. La mia ragazza dell'epoca frequentava una scuola di fumetto e quindi ho conosciuto meglio quel mondo, ampliando il ventaglio di letture e scoprendo le potenzialità di questo mezzo.

Anche lì, la strada si è aperta grazie a degli incontri. Facevo vedere le mie prove a Bruno Brindisi, che è di Salerno come me, quando capitavo in città. Mi ha segnalato per il mio primo lavoro, un'antologia scritta da Beppe Ferrandino, "Self Service", per Arcadia, e nello stesso periodo ho vinto un concorso in Belgio per giovani talenti, partecipando con Benoît Chaumont, uno sceneggiatore francese che avevo conosciuto su un forum e che ora scrive la serie Sisco.

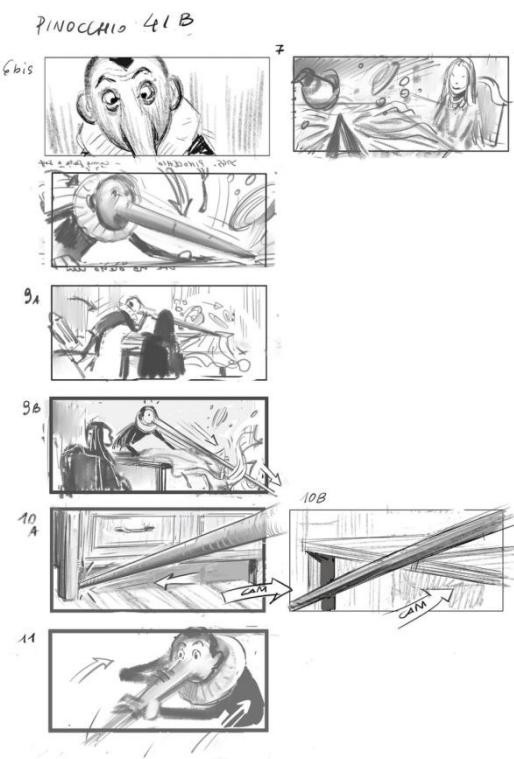
In Italia la pratica dello storyboard è comune?

Liotti: Fino a una decina d'anni fa non era così, poi c'è stata una rivoluzione che ha permesso alle produzioni a basso budget di fare prodotti che prima non si potevano fare con pochi soldi. Prima lo storyboard era ad appannaggio di pochissimi che potevano permettersi di riservare una parte del budget per questo lavoro di pre-produzione, oggi lo usano in tanti.

Ed è utile anche a film non di genere?

Liotti: Tra i suoi tanti pregi, lo storyboard ti permette di influire sull'organizzazione e la parte produttiva di un film, ti permette di preventivare certe spese. Quando hai pochi soldi, e scene complicate, è uno strumento conveniente. Ti fa capire se vale la pena di farla, quella scena, perché la vedi in maniera diversa rispetto a leggerla su una sceneggiatura.

E poi c'è un altro aspetto: gli effetti speciali adesso sono più facili da realizzare e sono diventati uno strumento più comune. Quando hai effetti speciali lo storyboard diventa un terreno comune su cui possono comunicare regista, produttore e responsabili degli effetti speciali. Ci sono sempre più film che lo impiegano. Parliamo sempre di sequenze e scene, lo storyboard integrale resta una cosa rara.



Che rapporto ha Garrone con gli storyboard?

Liotti: La prima volta che ho lavorato sullo storyboard con Garrone è stato su Reality, per motivi di effetti speciali: c'erano tutte queste scene dall'alto, a volo d'uccello, che andavano storyboardate. Da lì, Garrone rimase affascinato dallo strumento. Mi propose di farlo su altre scene, anche perché veniva da una lunga pausa dopo Gomorra e quindi diceva che gli sarebbe potuto essere utile per 'rimettere il cervello in moto'.

Su Pinocchio come avete lavorato?

Liotti: Il caso di Pinocchio è sui generis, perché ha avuto una gestazione relativamente lunga, 3-4 anni, interrotti in mezzo dalla produzione di Dogman.

Abbiamo iniziato nell'estate del 2016, poi abbiamo lavorato a Dogman e poi ripreso. Essendo un lavoro più complesso, durato un paio di mesi, ci vedevamo tutti i giorni ma facevamo degli incontri sulle intenzioni delle scene che poi io sviluppavo e ci rivedevamo per discuterne e modificare (a volte tutto). È stato un lavoro fatto su una cinquantina di scene, un'estensione enorme perché copre

più della metà del film. Da un certo punto di vista riscriveva la sceneggiatura, in altri frangenti serviva a immaginare a livello di effetti speciali cosa fosse necessario.

Quando sono tornato a lavorarci, dopo Dogman, nel gennaio 2019, le riprese erano imminenti. C'erano tutti gli attori che facevano prove costume, le impronte per il trucco. E, oltre a Matteo, c'era Massimo Ceccherini, che interpreta la Volpe ed è anche co-sceneggiatore. Abbiamo lavorato tutti e tre ad alcune scene, mentre la sceneggiatura veniva riscritta. La creazione del burattino in particolare è stata ripensata da zero e lì c'è stato un apporto massiccio di Ceccherini che continuava a buttare idee nel mucchio.

Scola Di Mambro: *Ho cominciato col dare un'immagine reale ai personaggi che Matteo aveva in testa, questo lavoro si è poi naturalmente evoluto con l'ideare i vari character design che sarebbero stati realizzati col trucco prostetico e alla fine non so come mi sono ritrovato a fare anche i concept degli effetti visivi, i matte painting e i poster del film. Tra il primo sketch fatto nel 2016 e l'ultimo poster consegnato a dicembre 2019, ho lavorato quasi tre anni a questo progetto.*

Che tipo di approccio aveva Garrone con voi? Cosa gli interessava scoprire?

Liotti: *Negli storyboard gli interessava la dinamica dell'azione. Garrone è pittore e operatore della steadycam, quindi il colpo d'occhio non gli manca e si può permettere di improvvisare sul set. Aveva bisogno – credo – di risolvere dinamiche anche di sceneggiatura. Tranne alcune esigenze specifiche, i movimenti della camera non sono molti. Sta dentro l'azione, la sua cinepresa è quasi invisibile, sta lì con gli attori.*

Scola Di Mambro: *Matteo si fida e affida alle persone con cui sta lavorando, così da far nascere una vera collaborazione che ti porta a dare il massimo per il progetto. Ho lavorato per lo più a contatto diretto con lui nel suo studio e lo scambio di idee era continuo. A volte tirava fuori un libro d'arte per farmi vedere un'immagine di un quadro, altre volte gli facevo scoprire io dei graphic novel che non conosceva.*

La pausa di Dogman ha rappresentato solo una pausa di lavorazione o nel frattempo sono cambiate alcune dinamiche?

Liotti: *Dopo Dogman sono tornato a lavorare su alcune scene che richiedevano interventi ulteriori. In particolare la prima volta che a Pinocchio cresce il naso. C'erano molti effetti speciali e lì c'è stato anche l'intervento degli animatic, cioè la fase successiva della pre-visualizzazione in cui gli storyboard diventano un filmato molto grezzo ma utile per capire i tempi e la durata specifica delle inquadrature. L'animatic non convinceva e allora siamo tornati allo storyboard.*

La scena alla fine è stata molto semplificata rispetto al risultato finale. Tutto il film, per quello che ho letto, ha cercato di essere il meno dark possibile. Quella scena era troppo dura. Pinocchio rimaneva incastrato dall'inconvenienza del suo naso, che cresce talmente tanto da incastrarlo nella cucina, era costretto all'immobilità e la situazione era meno giocosa.

Quindi il film è cambiato rispetto alla versione del 2016?

Liotti: *Quando sono intervenuto nel 2019 ho lavorato su quattro o cinque scene, solo con la finalità di sciogliere qualche situazione che riguardava gli effetti speciali e dare qualche idea visiva per delle scene che andavano sbloccate dal punto di vista della CGI. Per esempio, l'interno del pescecane, dove attraverso lo storyboard avevo dato un'idea per risolvere il problema dell'illuminazione all'interno del pesce: c'era il problema di avere la luce, prima che Pinocchio incontri Geppetto – dove la scena è illuminata dalla sua candela. Allora ho proposto che la luce provenisse dalle branchie del pescecane che lentamente si aprivano e chiudevano fungendo da fonte di luce.*

Da quello che so, ci sarebbe dovuta essere una presenza più invasiva degli effetti speciali. Il grillo parlante era stato immaginato tutto al computer, per esempio, e poi si è deciso di utilizzare un attore, quindi tutte le interazioni col grillo andavano pianificate nello storyboard per dare un piano delle inquadrature da dare alla compagnia degli effetti speciali.

Scola Di Mambro: Il Grillo realizzato in CG era interessante come figura, ma con l'andare avanti del lavoro abbiamo capito che, per essere fedeli alla poetica di Matteo, era fondamentale legare dei personaggi a degli attori in carne e ossa che potessero interpretare e vivere la scena col personaggio. Così abbiamo lavorato per adattare tutti i caratteri ad anatomie umane e trovare su ognuno il giusto equilibrio tra uomo e animale, escogitando anche delle soluzioni particolari come nel caso del Tonno, che ha un volto reale e un corpo digitale.

Pinocchio ha un'iconografia ben chiara, ma anche molto variegata perché è stato illustrato da mille artisti e trasposto in vari adattamenti. Pietro, quanto hai cercato riferimenti nel passato e quanto hai tentato di svincolarti da eventuali influenze?

Scola Di Mambro: Il lavoro di ricerca sull'immaginario di Pinocchio è stato fondamentale per capire in che direzione andare. Ho spulciato ogni illustratore che si fosse confrontato con la materia, per trovare una traccia da cui partire e da lì in maniera anche molto libera abbiamo cercato una chiave personale per creare una nostra versione. Come diceva Einstein, la creatività è saper nascondere bene le proprie fonti.

Un riferimento presente soprattutto in fase iniziale è stato I 'Capricci' di Goya, in cui elementi animali e umani si mescolano spesso. Anche le illustrazioni moderne di "Pinocchio" di Ferenc Pinter sono state di grande ispirazione. Ma una volta assimilati i riferimenti, quello che rimaneva da fare era proprio creare delle immagini nuove che dessero una forma ai pensieri di Matteo. Io ho cercato di fare questo lavoro di traduzione.

Tu personalmente cosa ci hai messo dentro, a livello di influenze?

Scola Di Mambro: Venendo dal fumetto credo che almeno un po' di ispirazione provenga da 'Blacksad' di Guarnido e Canalez, mentre uno degli esempi che mi vado spesso a rivedere è il lavoro fatto da tanti grandi concept artist per i film di Harry Potter.

Giuseppe, disegnando gli storyboard, sei riuscito a influenzare l'aspetto del film?

Liotti: Da un punto di vista visivo il film ha seguito Mazzanti, il primo illustratore che collaborò con Collodi. L'anima del film è quella, decadente, la povertà massima. I personaggi erano già stati sviluppati da Pietro, però a livello scenografico – all'epoca del primo storyboard ancora non esisteva la scenografia, tranne per alcuni luoghi come la casa di Geppetto –probabilmente sono riuscito a indicare una via percorribile.

C'è un'inquadratura che mi ha colpito in particolare perché lì Matteo ha detto "Questa è l'immagine che mi ha spinto a fare Pinocchio" ed è l'inquadratura dove Pinocchio trasformato in asino viene mangiato dai pesci, nel capitolo XXXIV. È un'immagine simbolica, di trasformazione, da lì succede una magia, c'è la morte e resurrezione del personaggio.

Sul personaggio di Pinocchio in sé, quanto è durata la ricerca del look finale?

Scola Di Mambro: Vorrei poter dire di averlo fatto in una notte come Geppetto. La verità è che dopo i primi concept, abbiamo lavorato al look finale con Mark Coulier, prosthetic makeup designer del film, per qualcosa come 5 mesi. Abbiamo allungato e scorciato il naso almeno una ventina di volte.

Qual è stato il momento più difficile della lavorazione?

Liotti: Quella del naso è stata una delle più complicate, perché aveva questa dinamica che non funzionava. Pinocchio rimaneva incastrato, era una scena più violenta. Aveva un altro significato e un altro impatto. E c'era il problema logistico di questo naso che doveva trovare degli ostacoli e incastrarci. Nonostante tutte le varie ipotesi, la scena finiva per diventare macchinosa. Era molto complessa, talmente tanto da risultare inutilmente complessa e infatti è stata semplificata.

Scola Di Mambro: Oltre al lavoro sul look di Pinocchio, l'altra grande sfida sono stati il Gatto e la Volpe. Trovare una verità per due animali antropomorfi, personaggi complementari, cattivi, ma al

contempo buffi e cialtroni senza scadere nel grottesco, ha richiesto parecchie esplorazioni. Inoltre, per un film dall'immaginario così ricco, riuscire a trovare una coerenza stilistica fianco a fianco con tutti i reparti e le loro diverse arti credo sia stato per me il traguardo più grande. Anche sopravvivere a questi tre anni di lavoro per vederlo finalmente al cinema però non è da poco.

(Andrea Fiamma, “Il Pinocchio di Matteo Garrone, raccontato dai suoi illustratori”, *Fumettologica.it*, 14 gennaio 2020.)

INTERVISTA A NICOLAJ BRÜEL, DIRETTORE DELLA FOTOGRAFIA DI PINOCCHIO

Nicolaj Brüel è un cinematographer danese che si afferma nel 2013 con il film di fantascienza *The machine* diretto da Caradog W. James.

L'incontro artistico con Matteo Garrone risale al 2016 quando fotografa lo short *Before design* e si consolida l'anno successivo con *Delightful*, brevi ma ricchi filmati messi in opera per rappresentare – nel secondo dei due – il rapporto fra Natura e Design per il Salone del Mobile edizione 2017 a Milano. Il sodalizio è suggellato dal lussuoso short movie *Entering Red* la campagna per la Campari che celebra i 100 anni del Negroni. Nel 2018, lavora a *Dogman*, film in cui si ispira ed integra la ricerca stilistica iniziata da Marco Onorato e con cui vince il David di Donatello. Lo scorso anno la non facile prova di *Pinocchio*.

Una precisa integrazione sul set fra scenografia e luci

Il *Pinocchio* di Matteo Garrone, come del resto quello di Comencini, è un film che si colloca al centro tra la favola e la realtà. Quali sono stati gli input che hanno definito lo stile visivo?

Nicolaj Brüel: *Per me il film inizia quando leggo la sceneggiatura per la prima volta. È in questo momento che le immagini iniziano a formarsi nella mia testa. Mi prendo del tempo per leggerla cercando di non perdere le prime impressioni che mi vengono in mente. La base del linguaggio visivo per me inizia qui: in un certo senso si può dire che la sceneggiatura decide come mostrarsi... Nel caso di Dogman e Pinocchio sono stato fortunato a lavorare con lo scenografo Dimitri Capuani. Su Pinocchio avevamo un'idea abbastanza precisa dei colori dominanti che avremo utilizzato per il set e per le luci. Dimitri ha fatto un'incredibile anteprima, ha sovrappreso disegni digitali sulle foto delle location.*

È stato un modo molto efficace di vedere se ciò che avevamo in mente avrebbe funzionato nella realtà. Per Matteo e per me è stato un percorso abbastanza difficile, abbiamo provato a rimanere fedeli al racconto di Collodi, che è molto violento e cupo, e allo stesso tempo renderlo adatto ad un pubblico di bambini.

Personalmente non penso che i bambini si spaventino se ci sono alcune immagini cupe. Penso che la loro abilità di capire e apprezzare un linguaggio visivo ricco, sia più sofisticata di quanto noi pensiamo. Al contrario penso che la loro immaginazione sia ancora ricca e intatta e credo che amino veramente guardare film ricchi e di larghe vedute.

Rispetto alla tua collaborazione con Matteo Garrone, tra *Pinocchio* e *Dogman* c'è una grande differenza stilistica. Questo ci fa pensare che hai la qualità di saper plasmare il tuo lavoro in funzione del copione che ti viene proposto. Hai un metodo per mantenere coerenza stilistica all'interno di un'opera?

Nicolaj Brüel: *Credo che sia importante che il modo in cui il film viene girato segua o si adatti sempre alla storia. Non dovrebbe mai sopraffarla ma dovrebbe supportarla. Penso che se rimani fedele alla prima impressione che la sceneggiatura ti ha suggerito, stai andando verso la giusta direzione.*

Ci sembra di poter dire che, rispetto a *Dogman*, *Pinocchio* è un lavoro produttivamente più ricco. Ti va di mettere a confronto l'equipment dei due film?

Nicolaj Brüel: *Pinocchio ha avuto una produzione più grande rispetto a Dogman, su tutti i livelli. Abbiamo comunque provato a girare anche Pinocchio nel modo più semplice possibile. In entrambe le produzioni il comparto macchina è stato identico: abbiamo utilizzato 2 Alexa Mini, una montata sulla Steadicam e una pronta per essere usata a mano o sul Dolly.*

Abbiamo girato principalmente con una camera alla volta. Negli esterni notte, mentre su Dogman l'illuminazione è stata estremamente semplice, con poche sorgenti professionali posizionate sui tetti e qualche luce di scena facente parte della location dal vero, questa scelta non era adatta per Pinocchio perché si tratta di un film storico e ovviamente le luci elettriche non si potevano utilizzare.

Abbiamo avuto scene di notte in campagna in cui non potevamo fare altro che riprodurre la luce lunare. Per queste scene abbiamo utilizzato delle gru mescolando sorgenti diffuse e puntiformi, cioè morbide e dure. Il capo elettricista, Alessandro Bramucci, ha montato 2 palloni illuminanti con una temperatura colore di 4000K sotto il cestello delle gru e 1 o 2 riflettori per lampade a scarica HMI M90 o M40 (di ARRI) a seconda della dimensione dell'area che dovevamo coprire.

Sulla scelta delle ottiche

In Pinocchio hai utilizzato la serie Cooke anamorphis lens abbinata al sensore Arri Alex Mini, ci puoi raccontare la motivazione della scelta?

Nicolaj Brüel: *In una delle prime conversazioni che ho avuto con Matteo Garrone riguardo a Dogman, mi ha detto che lo aveva immaginato come un Western moderno. Perciò la scelta di utilizzare lenti anamorfiche.*

Matteo aveva anche il desiderio di trovare un modo di mostrare ampiamente il villaggio vicino a Napoli in cui abbiamo girato, non solo per mostrarne la sporcizia e la decadenza ma anche per mostrarne la bellezza. Le lenti Cooke SF hanno una patina più morbida e perciò regalano una sensazione più romantica: le avevo appena utilizzate per una pubblicità e ho pensato che ci avrebbero aiutato ad aggiungere un po' di fascino e ad ammorbidire un ambiente che rischiava di essere troppo duro.

Penso abbia funzionato bene! Nella scelta delle lenti per Pinocchio ho utilizzato un approccio simile. Volevamo rappresentare una storia piuttosto cupa e allo stesso tempo donarle fascino, magia. Pinocchio non dovrebbe restituire una sensazione troppo brusca, doveva essere più morbida. Per questo abbiamo continuato ad utilizzare le lenti Cooke SF.

L'efficacia del trucco prostetico, fra controllo attento dell'imaging digitale e color correction

In Pinocchio c'è un uso massiccio del cosiddetto prosthetic makeup (NdR: il trucco prostetico fa riferimento a protesi scolpite, stampate o fuse che creano effetti cosmetici avanzati). Come lo hai affrontato?

Nicolaj Brüel: *Grazie a Mark* e al suo team non ho dovuto apportare nessun cambiamento al set up di luci per andare incontro al make up prostetico. Hanno fatto un ottimo lavoro, è stato un piacere lavorare con loro.*

In Italia hai lavorato spesso con lo stesso DIT, il Digital Imaging Technician Francesco Scazzosi. Quale contributo chiedi al DIT che ti affianca in un lavoro?

Nicolaj Brüel: *Lavorare con il digitale è completamente diverso che lavorare con la pellicola. Quando usa la pellicola il DoP è il solo che conosce il risultato finale del girato. Quando utilizzi la camera digitale l'immagine diventa immediatamente fruibile a tutti su un monitor ad alta definizione e ognuno è in grado di farsi un'opinione.*

Per me è importante avere in qualche modo il controllo di ciò che viene fuori dal set, non solo la Lut 709 ma anche la visione che ho della scena, perché è fondamentale che il regista veda sul suo monitor un'immagine il più possibile simile alla sua visione e quindi al risultato finale.

Nel caso di Pinocchio, le Lut che ho creato per le varie sequenze del film hanno permesso a Marc Coulier e al suo team di affidarsi al canone visivo mostrato sul monitor. Per esempio, abbiamo potuto capire se una maschera fosse troppo luminosa o avesse troppo arancio affidandoci all'immagine del monitor.*

Questo tipo di approccio ovviamente funziona in base alla tua abilità di mantenere un workflow preciso, quasi analitico, e i monitor devono essere perfettamente calibrati ecc... Il mio lavoro inizia prima delle riprese e finisce solo dopo il controllo del master finale nel cinema. Per questi due film ho messo tutto questo nelle mani di Francesco Scazzosi, che ha fatto un gran lavoro.

Quale contributo chiedi al Colorist?

Nicolaj Brüel: *Angelo Francavilla è stato il mio colorist sia su Dogman che su Pinocchio. Un buon colorist deve essere un genio tecnico, deve conoscere il proprio materiale e lavorare veloce. È anche la persona a cui rivolgersi quando perdi la strada e hai bisogno di supporto e consiglio.*

Su Pinocchio abbiamo lavorato per 6-8 ore al giorno, al buio, perché avevamo scadenze molto strette. Avremo preso almeno 1000 cappuccini al bar all'angolo mentre cercavamo di bilanciare il colore delle scene a occhio nudo.

Alla fine tutto il lavoro fatto nel settare le Lut nella camera ha portato i suoi risultati. Tutte le decisioni riguardo al canone visivo erano già state prese. Per questo motivo durante la color correction non è stato necessario ripartire da zero. La tua visione era già lì... anche se ovviamente quando il film viene montato può essere necessario fare dei piccoli ritocchi per amalgamare il tutto.

(Stefano di Leo, teaching supervisor Shot Academy)

(A cura di Alessandro Bernabucci – Education manager Shot Academy)

***Mark Coulier** è stato special makeup effects artist di Harry Potter e ha vinto due volte il premio Oscar per Gran Budapest Hotel e The Iron Lady.

(“Pinocchio. La fiaba della luce”, Lucenews.it, 30 aprile 2020)

RECENSIONI

Un Pinocchio garroniano

(Di Leonardo Gregorio)

Matteo Garrone, l'autore meno pedagogico che ci possa essere, in fondo lo aveva già trasposto, filmato. Perché il bellissimo *Reality* altro non era – lo affermava il regista stesso – che «*un Pinocchio moderno*», come anche solo la sequenza iniziale e quella finale del film mostravano, in un persistente, assurdo, drammatico e farsesco Paese dei Balocchi. Il Grande Fratello, insomma, poco c'entrava, ma in molti non lo capirono. Eppure, ancor più che un pre-*Reality*, che un *Reality* ottocentesco, questo *Pinocchio* è forse il vero *Racconto dei racconti* del cineasta romano, una strana – perché coerente e insieme sorprendente, obliqua e dolce – summa di tutte le sue visioni, delle sue ossessioni, fantasie, creazioni. Ma se Sorrentino è il vero, geniale Dj del (basso) immaginario contemporaneo nazionale, il cinema di Garrone può stare solo altrove, in un prima o in un dopo che siano, perché il suo è sempre un immaginario poroso ma decentrato: era un bambino e già disegnava le avventure del burattino, magari ancora ignaro del capolavoro di Comencini di quegli anni; la Toscana di Collodi si estende qui sino agli ulivi e al mare di Puglia e sa parlare la lingua di altre regioni; del resto *Dogman* non era il Canaro ma l'ultimo possibile Buster Keaton in un mondo terribile. E questo *Pinocchio* non può essere collodiano, nella sua totalità, senza essere al contempo, nel dettaglio, nelle forme, negli strappi anche minimi, una visione pienamente garroniana.

E ciò significa che anche qui il mondo, il mondo che ospita il miracoloso burattino senza però accoglierlo, senza volerlo mai prossimo a sé – questa creatura di legno animata costretta a migrare da un luogo all'altro, a scappare più che a viaggiare – è crudele. È insensato, capovolto, e sono gli innocenti a finire nelle patrie galere. Tuttavia Geppetto (un grande Benigni che anni fa fu invece Pinocchio nel film da lui stesso diretto) costruisce un burattino (Federico Ielapi) e sente, e vede! un cuore che batte sotto la scorza di legno. Ma l'amore qui presto fugge come in un film di Truffaut, come Antoine Doinel bambino che scopre il mare prima che arrivi il pescecane in un'Italia ora povera, lercia, pasoliniana, ora fatata, protettiva, buona, ma come incubata dentro un'opera Lowbrow Art. L'Italia rurale e stracciona, il Gatto (Rocco Papaleo) e la Volpe (Massimo Ceccherini, strepitoso, e anche compagno di sceneggiatura di Garrone), la casa della Fata prima bambina (Alida Baldari Calabria) e poi adulta (Marine Vacth).

Un Pinocchio garroniano, certo, ma di un Garrone sorprendente perché il suo è un film d'amore, lo è molto, film d'amore senza morale, ma che deve passare dal comico all'horror, dalla gioia alla paura, per esprimersi, per accendersi, dal sogno delle tante monetine d'oro al risveglio di mezzanotte e alla realtà da incubo di un albero magico che mai è esistito, di truffatori che tentano di farsi assassini, di un mondo che promette felicità e invece ti trasforma in asino e vuole affogarti dopo che al suo circo non servi più. Esseri umani e animali antropomorfi, cinema fantastico dove gli effetti (da quelli make-up di Mark Coulier ai visual di One of Us e Chromatica, dalla fotografia di Nicolaj Brüel alle scenografie di Dimitri Capuani) guardano gli affetti, dove l'avventura – più che essere narrata – è come dipinta, sospesa, incastonata in un tempo che non è mai tempo, in un teatro delle cose, delle forme, dei luoghi tra vita e non-vita.

Cinema che scivola tra inquietudini perfino polanskiane, come *Oliver Twist*, e giunge sino a Gondry, al sogno, a quell'infanzia, a un incanto che Garrone sembra schiudere per la prima volta nel suo cinema, commuovendo come si commuove il Mangiafuoco di Gigi Proietti che preferirà mangiare un montone poco cotto piuttosto che vedere Pinocchio o Arlecchino bruciare.

Un film che fa ridere, che spaventa, che rallenta e poi accelera, e così di nuovo, o al contrario, tra un sentimento continuo di perdita e desiderio, di perduranti assenze, mancanze, irrealizzazioni, e che infine, incredibilmente, libera tutto e tutti, davanti agli occhi di teneri agnellini. Pinocchio non fugge più ma corre felice, è un bambino vero. Nessuna storia di formazione, questa volta, solo quella – meravigliosa – della sua libertà.

(Leonardo Gregorio, *Spietati.it*, 28 Dicembre 2019)

Pinocchio, Garrone e la Filologia

(Di Stefano Jossa)

Fare un film su Pinocchio è un po' come fare l'allenatore della nazionale di calcio in Italia: ognuno ha da dire la sua, sei sotto i riflettori e devi vincere subito. Una bella sfida, quella di Garrone, che rischia di concludersi come quelle recenti di Prandelli e Ventura: si può essere all'altezza di qualcosa che si pone come ideale nell'immaginario collettivo, sia esso un dream team o un classico letterario?

Sopraffatto dalla quantità dei modelli con cui confrontarsi (da Disney fino a Comencini e Benigni), cui deve ciascuno qualcosa, Garrone sceglie di fare il “suo” *Pinocchio*: un Pinocchio filologicamente ricostruito, storicamente e geograficamente determinato, fedele a Collodi, nel tentativo di evitare invasioni autoriali e dipendenze interpretative. Un Pinocchio quanto più ottocentesco e toscano possibile, a cominciare dall'ambientazione nel borgo La Fratta, un incontaminato frammento residuo di Medioevo nella Valdichiana senese, e dall'interprete di Geppetto, il supertoscano Roberto Benigni, nato a Castiglion Fiorentino in provincia di Arezzo e cresciuto a Prato nella frazione di Vergaio. La scelta di Benigni come interprete del “papà” di Pinocchio (al posto dell'annunciato Toni Servillo) è di per sé un segnale di continuità e differenziazione, perché è insieme un omaggio e una deviazione rispetto al più recente e famoso predecessore (“rimesso a posto”, per così dire, visto che non è più un cinquantenne interprete di un burattino-bambino sempre di corsa, ma un quasi settantenne falegname-babbo poverissimo, posato e affettuoso: scelta filologicamente ineccepibile anche questa).

Il film comincia proprio con Geppetto immerso nella vita quotidiana del paese di campagna, alla disperata ricerca di cibo, nel nome di quella fame atavica che è una delle caratteristiche dominanti del libro di Collodi: scena che nel libro non c'è, tuttavia, dando inizio a quella serie di tradimenti che sono necessari in ogni rifacimento o trasposizione. Tradimenti che di solito costituiscono infatti l'identità dell'opera di secondo grado, rivelandone non tanto il livello di fedeltà o infedeltà, ma proprio le scelte autoriali e interpretative.

Il primo grande tradimento è l'assenza del litigio tra Geppetto e maestro Ciliegia, provocato da quel pezzo di legno munito di voce che è all'origine di tutto: assenza che rivela una programmatica rinuncia all'umorismo di Collodi, al suo toscanismo linguistico ed espressivo, che vien subito sfidato dalla presenza di un saltimbanco che annuncia in dialetto napoletano l'arrivo del teatro dei burattini. Collodi si perde, e con lui la filologia, perché il quadro sociale conta di più del testo originale, per Garrone. Si perde, in tal modo, un elemento fondamentale del fascino del libro per tanti bambini e adulti: lo sguardo di sbieco, che rende tutto sfumato, ambiguo, ambivalente e aperto.

Dalle mani sapienti di Geppetto uscirà fuori una marionetta, coerentemente col titolo originale del libro, che era solo “La storia di un burattino” in prima istanza. Marionetta tanto più legnosa e meccanica quanto più destituita di umanità ed espressione, grazie a un'efficacissima maschera che rende il bambino che interpreta Pinocchio (Federico Ielapi) praticamente impossibilitato a manifestare qualsiasi sentimento, dallo stupore alla paura, attraverso la “faccialità”. Nel tentativo di rendere realisticamente questa marionetta che si muove senza fili ogni passo di Pinocchio sarà d'ora in poi accompagnato da un clangore ligneo che scandisce la narrazione all'insegna della continuità. Bellissimo il risultato scenico, ma il prezzo da pagare è alto, perché Pinocchio, che nel libro è sempre, simultaneamente e misteriosamente, sia burattino sia bambino, qui sarà fino quasi alla fine solo marionetta – e poi solo bambino.

Agito più che protagonista delle sue avventure, Pinocchio si reca al teatro dei burattini, incontra il Gatto e la Volpe, viene impiccato alla grande quercia e salvato dalla Fata Turchina in una serie di vicende senza dramma, dal ritmo lentissimo e dalla fotografia sontuosa, che si limitano a confermare le aspettative dello spettatore, con Gigi Proietti costipato nel ruolo di un Mangiafoco fin troppo sentimentale e Massimo Ceccherini e Rocco Papaleo, la Volpe e il Gatto, costretti a un forse

inevitabile, ma certamente pedissequò omaggio a Ciccio Ingrassia e Franco Franchi nei ruoli corrispondenti dello sceneggiato di Comencini. Fin dalle magnifiche marionette di legno del teatrino è comunque chiaro che Garrone punta tutto sulla qualità della resa iperrealistica, tra suggestione grottesca e tensione horror, che culmina più tardi nella grandiosa apparizione del pescecan/balena (insieme ai veramente mostruosi grillo e tonno parlante, meravigliosamente interpretati da Davide Marotta e Maurizio Lombardi).

La doppia Fatina dall'aura disincantata (da bambina: Alida Baldari Calabria), e materna (da adulta: Marine Vacth) è forse la scelta più felice del film, con la scena della crescita del naso che resterà certamente memorabile. L'omaggio a Collodi finisce tuttavia qui, perché della seconda parte del libro (quella che a partire dal capitolo XVI segna l'inesorabile anfibologia di Pinocchio, uno e bino, come lo definì il grande Emilio Garroni nell'ormai lontano 1975, quando il suo quasi omonimo regista era ancora un bambino) resta ben poco, ridotta alla vicenda scolastica (con maestro antideamicisiano), al Paese dei Balocchi (con omino disneyano) e alla storia della balena (con tocco alla Dario Argento). Mancano, insomma, “le avventure di Pinocchio”, quello che in effetti è il titolo, troppo spesso dimenticato, del romanzo di Collodi: la cattura da parte del contadino e la sostituzione del cane, l'isola delle api industriosi, la lotta coi compagni di classe e il secondo arresto, il pescatore verde e la frittura in padella, il ciuchino destinato a far da pelle di tamburo. A Garrone interessa ormai solo puntare dritto verso la fine, con l'educazione e la trasformazione del burattino – che puntualmente avviene, ma senza quella scoperta della vita che portava Andrea Balestri, nello sceneggiato di Comencini, a una splendida pipì sotto, improvvisa e sorprendentemente soddisfacente, quella sì grande tocco d'autore.

Di vitale, magico e umoristico questo *Pinocchio* purtroppo non ha quasi niente: come se gli ultimi cinquant'anni d'interpretazione del libro non fossero esistiti. Dietro questo *Pinocchio* si scorge ancora una volta l'umile Italia contadina di fine Ottocento, preda della povertà eppure piena di buoni sentimenti, che già Pietro Pancrazi, in un saggio del 1921, additava come la grande forza, letteraria e morale, del romanzo collodiano: “*Dietro Pinocchio – io vedo i ragazzi di un tempo. [...] Non ridete; ma dietro Pinocchio io rivedo la piccola Italia onesta di Re Umberto*”, scriveva Pancrazi in un tempo in cui Pinocchio era a rischio di cominciare a vestire la camicia nera, come ha ricordato in un bel libro di qualche anno fa Luciano Curreri.

Iperrealistico, macchinoso, nostalgico, statico e orrorifico, con rari guizzi tragicomici (la scena col Gatto e la Volpe all'osteria, il responso medico del Corvo e la Civetta, la trasformazione in ciuchino) questo Pinocchio beneficia di una fotografia capace di catturare luci e colori di un paesaggio meraviglioso (di Nicolaj Brüel, già collaboratore di *Dogman*) e di un make up in grado di combinare senza fratture umanità e animalità (di Mark Coulier, il truccatore di *Harry Potter*, due volte premio Oscar, per *The Iron Lady*, 2012, e *Grand Budapest Hotel*, 2015), ma tradisce in fondo la sua stessa aspirazione di restituire Pinocchio a Collodi: un film tratto da un libro può, forse deve, essere letto in autonomia dal libro, ma non quando del libro vuole essere la resa cinematografica anziché una rivisitazione in soggettiva.

Può un film tratto da un libro, del resto, ignorare la storia del libro e delle sue interpretazioni fino a noi, saltando all'indietro nel tempo senza fare i conti con la contemporaneità? Pinocchio al cinema può oggi essere forse solo un Pinocchio plurale, che sia consapevole della sua origine, ma anche della distanza e delle metamorfosi che da quella origine ci separano: un commento a Pinocchio, secondo l'esempio di Luigi Compagnone, o un libro parallelo, seguendo il modello ideato da Giorgio Manganelli (attraversando, magari, Ferdinand Guillaume, il primo Pinocchio al cinema, Carmelo Bene, *puer aeternus* per il teatro, la radio e la TV, Stanley Kubrick e Steven Spielberg, che ne hanno voluto “a picaresque robot version”, nonché le innumerevoli varianti musical, animate e anime). La filologia a questo serve: non a restituire il testo originale, ma a rendere conto del percorso che l'ha portato fino a noi.

Idealizzando, Garrone ha rinunciato a quell'umanità che secondo Benedetto Croce era la caratteristica fondamentale di quel pezzo di legno che dà vita al romanzo: come le nazionali senz'anima e senza carattere degli ultimi mondiali, il suo film passa alla storia più come occasione mancata che per i risultati, o almeno la simpatia.

(Stefano Jossa, "Pinocchio, Garrone e la filologia", *Leparoleelecose.it*, 13 gennaio 2020)

I LUOGHI DI PINOCCHIO:

- Polignano a mare, Bari
- Noicattaro, Bari (interno del teatro dei burattini)
- Ostuni, Brindisi (Torre Pozzelle: litorale, Masseria Sansone: Paese dei Balocchi)
- Gravina di Puglia, Bari
- Sinalunga, Siena (Tenuta La Fratta: paese di Geppetto)
- Viterbo

(Fonte: *Imdb.com*)

RICONOSCIMENTI

Nastri d'argento 2020

Miglior regia a Matteo Garrone

Miglior attore non protagonista a Roberto Benigni

Miglior scenografia a Dimitri Capuani

Migliori costumi a Massimo Cantini Parrini

Miglior montaggio a Marco Spoletini

Miglior sonoro in presa diretta a Maricetta Lombardo

David di Donatello 2020

Miglior acconciatore a Francesco Pegoretti

Miglior scenografia a Dimitri Capuani

Migliori costumi a Massimo Cantini Parrini

Migliori effetti speciali visivi a Theo Demeris

(fonte: *Mymovies.it*)