

RAPPORTARSI CON LO SCENEGGIATORE: INTERVISTE AGLI ADDETTI AI LAVORI

Lo sceneggiatore è un ingranaggio di fondamentale importanza all'interno della pipeline di un prodotto animato e come tale interagisce con le numerose altre professionalità che rendono possibile la sua realizzazione. Abbiamo deciso di intervistare alcuni professionisti del settore che lavorano a stretto contatto con lo sceneggiatore, chiedendo loro di spiegarci il rapporto tra le loro professionalità.

ANNITA ROMANELLI – PRODUTTORE RAI RAGAZZI

Come produttore e broadcaster hai un rapporto diretto con gli sceneggiatori di una serie animata?

Come produttore responsabile delle serie i rapporti con gli sceneggiatori sono spesso diretti, magari più facilmente con l'*head writer*¹ che con i singoli sceneggiatori, dipende da come è organizzata la scrittura della serie. È un rapporto costruttivo e di scambio, spesso preceduto da un brainstorming iniziale in cui si mettono sul tavolo tutti temi e i punti chiave della serie e si approfondiscono limiti e potenzialità del progetto; continua poi con l'esame delle sceneggiature e la loro messa a punto, talvolta rendendo necessari numerosi rifacimenti per aggiustare il tiro. In questa fase si lavora spesso "in sottrazione", togliendo anziché aggiungendo, per arrivare al cuore della storia in modo diretto e immediato.

Dal tuo punto di vista, quali sono le caratteristiche più importanti di uno sceneggiatore?

Saper trasmettere emozioni, coinvolgere. A mio avviso la competenza tecnica, ovvero saper strutturare correttamente una storia e costruire l'architettura di una serie (e di ciascun episodio) è ovviamente fondamentale, ma non può essere disgiunta dalla capacità di attirare lo spettatore trasmettendo emozioni.

¹ Lo *story editor* della serie.

Quali sono i problemi che riscontri maggiormente in una bibbia di serie?

Una certa approssimazione, spesso una ridondanza e la difficoltà a mettere a fuoco il concept di serie, intorno al quale costruire poi la serie.

Cosa ti fa dire che una bibbia (e quindi un progetto di serie) funziona?

Quando il concept è chiaro, immediatamente percepibile, e interessante; quando è facile immaginare lo sviluppo dei singoli episodi. Quando il “messaggio” viene veicolato in modo naturale e fluido, tra le righe di una storia prima di tutto accattivante e capace di suscitare emozione ed empatia.

Quale consiglio daresti a chi vuole diventare sceneggiatore?

Tra i tanti, di non avere paura della semplicità; spesso le storie migliori sono le più lineari e, nella loro semplicità, le più efficaci.

ANNALUCIA PISANELLI – PRODUTTORE ESECUTIVO GRAPHILM

Qual è il rapporto tra il produttore esecutivo e lo sceneggiatore?

La prima cosa che viene sottoposta a un produttore e sulla base della quale si decide se avviare una produzione è un concept o una sceneggiatura.

Quindi oserei dire che nella “catena” di produzione è il primo rapporto che si instaura.

È un rapporto importante e stretto, perché tutta la produzione di un film o di una serie si baserà sulla sceneggiatura e questa dovrà rispondere certamente a dei criteri artistici, ma non di rado anche a esigenze di produzione e di mercato. Quindi è uno scambio continuo tra sceneggiatore, regista e produttore.

Dal tuo punto di vista, quali sono le qualità che dovrebbe avere una buona sceneggiatura?

Personaggi ben costruiti e convincenti così come la loro relazione. Racconto verosimile senza sbavature o ancor peggio buchi. Dialoghi e ritmo della storia avvincente.

Hai mai avuto dei problemi con qualche sceneggiatore?

Sì, ne abbiamo incontrati. I problemi erano relativi soprattutto alla poca conoscenza del racconto cinematografico o televisivo, dei tempi e della visualizzazione delle scene. Un bravo scrittore non è detto che sia un bravo sceneggiatore. Ci è capitato di ricevere delle sceneggiature che assomigliano più a dei romanzi, con descrizioni lunghe e forbite, ma poca attenzione all'azione o con azioni “telefonate”, ossia che invece di nascere dalla relazione tra i personaggi, vengono anticipate dai dialoghi rendendo tutto poco verosimile e molto didascalico. Altro problema riscontrato: poca consapevolezza del timing del film, sceneggiature di quaranta cartelle per puntate di ventisei minuti.

Quali sono gli elementi fondamentali che deve avere un progetto di serie per interessare un produttore?

Potrei dire banalmente “l’idea” e la sua strutturazione, ma penso anche che non esista “una buona idea” in assoluto.

Dipende dal produttore e dal progetto. Un progetto interessante per un produttore può non esserlo per un altro e viceversa.

Se il progetto è interessante è una valutazione personale del produttore in base ai suoi valori o alla sua linea editoriale, alla sua esperienza, al suo gusto e alla potenzialità che vede in quel determinato progetto piuttosto che in un altro. Non mancano valutazioni su genere, budget necessario per produrre quel determinato progetto, mercato/pubblico di riferimento.

Quale consiglio daresti a chi vuole diventare sceneggiatore?

Studiare, ovviamente. Essere bravi a scrivere non significa essere bravi sceneggiatori e imparare a scrivere in base al media per cui vuoi scrivere. Scrivere per fumetti o per l’editoria non è scrivere per la televisione e il cinema. I tempi di lettura sono differenti dai tempi di visualizzazione.

Studiare e, se vuoi scrivere una serie tv per bambini, guardare le serie tv per bambini; se vuoi scrivere un film per adulti di un determinato genere, guardare i film di quel genere, anche quelli brutti, e cercare di capire cosa funziona e cosa no in quella storia o nel modo in cui viene raccontata.

Cerca di capire la struttura del film o degli episodi, leggi sceneggiature di professionisti e poi scrivi, butta e riscrivi finché non ti sentirai pronto.

MAURIZIA SERENI – STORY EDITOR LUX VIDE

L’editor è la figura che indirizza e “controlla” l’operato dello sceneggiatore. Ci racconti che rapporto c’è tra voi?

Io sono convinta che i due lavori si compenetrino e si aiutino a vicenda. Il rapporto dipende certamente dai caratteri, ma la cosa fondamentale è il rispetto del lavoro di ciascuno! Naturalmente, lo *story editor* deve saper dire le cose, soprattutto se nota qualcosa che non funziona o stona, in un modo che sia rispettoso del lavoro dello sceneggiatore. Quello, invece, deve avere l’umiltà di accettare che qualcuno possa avere il distacco necessario per vedere errori o possibilità di miglioramenti nel suo “bambino”: la sceneggiatura. La cosa bella è che quando si è sulla stessa lunghezza d’onda il lavoro prosegue spedito e da un suggerimento può nascere una scena completamente nuova, più creativa, interessante o profonda. Ed è una bella soddisfazione.

Quando “scegli” uno sceneggiatore o decidi di dare una sceneggiatura a uno piuttosto che a un altro, cosa valuti?

Sicuramente il tono, la capacità di costruire i personaggi o le situazioni. In particolare a seconda del genere: per una sit-com ci vuole qualcuno che abbia una scrittura con ritmo e grande capacità di battute. Per un

prodotto *action* o avventura il respiro del racconto è diverso. Ma ci sono molti sceneggiatori capaci di scrivere tanti generi!

Quali sono le caratteristiche più importanti di uno sceneggiatore d'animazione secondo te?

Anche qui in realtà dipende dal genere della serie animata. Di certo ci si deve togliere dalla testa che scrivere per i bambini sia “più facile”. Penso che in particolare per l'animazione, dove ogni minuto ha un costo ben preciso, si debba avere una visione molto chiara della messa in scena, dei movimenti dei personaggi, dei fuochi delle scene. Insomma, una grande lucidità. E una capacità di scrivere dialoghi serrati e non troppo verbosi, che non è semplice poi tagliare.

Quali sono gli errori più frequenti che ti capita di correggere anche a sceneggiatori professionisti?

A parte quelli di ortografia?! Alle volte, soprattutto quando ci sono molti personaggi in scena, ci si dimentica di qualcuno o lo si ha completamente immobile e “inutile”, quindi di difficile gestione. E alle volte si tende a “spiegare troppo”: inserire troppi dialoghi o troppo lunghi, che poi rendono una scena statica.

Quale consiglio daresti a chi vuole diventare sceneggiatore?

Leggere libri, sceneggiature, fumetti. Studiare i film che si amano, capire a fondo perché una scena funziona oppure no. Bisogna studiare i manuali, fare corsi o master. Insomma, non improvvisarsi, che lo sceneggiatore è un mestiere difficile!

CLAUDIO BRUNI – REGISTA

Ci racconti il rapporto “professionale” tra regista e sceneggiatore?

Nei progetti sui quali ho lavorato i rapporti tra sceneggiatore e regista sono sempre stati di collaborazione. Il regista deve leggere tutto il lavoro dello sceneggiatore, dalla bibbia letteraria alle sinossi e ovviamente tutte le stesure delle sceneggiature. Non deve imporre idee, ma controllare la visione d'insieme per far sì che non ci siano contraddizioni e verificare la fattibilità di quello che viene scritto. Nel migliore dei casi c'è un continuo scambio di opinioni che porta a una crescita del progetto stesso. Il regista deve anche controllare che nelle sceneggiature vengano rispettate le direttive e la “filosofia” della produzione o del canale sul quale verrà messo in onda.

Dal tuo punto di vista, quali sono le caratteristiche più importanti di uno sceneggiatore?

Secondo me uno sceneggiatore deve saper trasmettere i sentimenti dei vari personaggi (non tanto con le parole, ma soprattutto attraverso la descrizione degli atteggiamenti e dei comportamenti), deve quindi riuscire a esprimere le sfaccettature dei personaggi e i caratteri differenti delle

varie personalità. Sono i sentimenti e la credibilità dei personaggi a far immedesimare lo spettatore e a coinvolgerlo nello spettacolo.

Quali sono i problemi che riscontri maggiormente in una sceneggiatura? E in una bibbia?

Nella bibbia letteraria fino a ora non ho mai riscontrato errori degni di nota. Per quanto riguarda le sceneggiature invece, i dialoghi spesso troppo verbosi, troppo prolissi, soprattutto nelle scene d'azione. In queste scene il dialogo deve essere molto conciso e deve svolgersi durante l'azione, altrimenti si rovina il ritmo della narrazione.

Cosa ti fa dire che una sceneggiatura o una bibbia sono scritte bene?

La bibbia e la sceneggiatura funzionano quando sono avvincenti, quando mi accorgo che nel leggerle voglio saperne di più dei personaggi e delle avventure, quando fremo dalla voglia di sapere cosa accadrà. Quindi quando c'è un buon ritmo, quando sono equilibrate le scene drammatiche, comiche, d'azione e di pausa e, di nuovo, quando i personaggi risultano credibili.

Quale consiglio daresti a chi vuole diventare sceneggiatore?

Imparare a osservare attentamente il mondo che ci circonda, le persone e i loro caratteri, i loro tic e atteggiamenti. Ovviamente anche leggere libri e guardare film e telefilm, sia i capolavori (dai quali apprendere cosa fare) sia i flop (per capire cosa non fare).

ANDREA ZINGONI – REGISTA E SCENEGGIATORE

Spesso si dice che il regista deve fare il regista, lo sceneggiatore lo sceneggiatore. Tu dirigi quello che scrivi: come regista, come ti trovi con te stesso ai testi?

La scrittura per me finisce col montaggio. Non sono in grado, non l'ho mai fatto e penso mai lo farò, di scrivere una sceneggiatura chiusa, pronta per essere girata. Non so insomma scrivere una sceneggiatura. Scrivo in modo debordante, esagerato, fuori da ogni parametro. Che si tratti di un cartone, o di un lungometraggio dal vero come mi è successo ultimamente.

Le sceneggiature che scrivo alla prima lettura sono brutte, non equilibrate. I soggetti no, se la cavano. Ma le sceneggiature valgono poco. Non sono un pittore che non spreca una pennellata, sono uno scultore che deve faticare dannatamente per dare una forma al blocco di marmo.

La figura del regista e quello dello scrittore si fondono, sono un tutt'uno. Il regista continua a scrivere senza soluzioni di continuità.

Procedo così. Dapprima scrivo una sceneggiatura largamente più lunga del necessario. Dalla sceneggiatura passo a fare l'*audiobord*, in pratica una versione radiofonica dello script che monto da solo e dove interpreto tutti i personaggi. Di solito la prima messa in linea dell'*audiobo-*

ard è più lunga di un 30% rispetto al dovuto. Taglio, cucio, butto, rifaccio, registro nuovamente quello che manca o che non va fino a raggiungere la durata richiesta. Passo quindi agli *storybordisti* l'*audioboard* e loro lavorano sopra quello rispettandone ritmi e tempi. Quindi risonorizzo lo storyboard aggiungendo ambienti e *foley* (gli effetti audio) e lo passo agli animatori. Questa è l'unica maniera che conosco per scrivere. Non esattamente canonica e pochissimo di gruppo. In più oltre che autore, sceneggiatore, regista, io sono anche il produttore dei miei lavori.

Ti capita mai di dirigere una sceneggiatura altrui o scrivere per un altro regista? In quel caso quali sono i problemi con i quali hai a che fare? E qual è il valore aggiunto della collaborazione?

No, non scrivo mai per altri, mi piacerebbe, ma l'unica volta che è successo, è stato tragico. Sono totalmente inadatto a collaborare con un regista esterno. Mi è capitato, invece, di farmi affiancare da co-sceneggiatori per mie produzioni, e il rapporto è sempre stato ottimo.

Quali sono per te le caratteristiche più importanti che deve avere un buon progetto animato?

I progetti nascono in modo bizzarro, ciascuno ha una sua vita, ma senza dei personaggi forti non esistono progetti. I personaggi, la loro storia, lo scenario, quando ho in testa cosa fanno, cosa dicono, dove e come vivono, diventano compagni di viaggio. C'è un momento, che può durare anche a lungo, nel quale ti addormenti e ti svegli con loro. Li sogni pure. Frammento dopo frammento ne costruisci la personalità. Butti via il surplus, cerchi di rendere tutto semplice, cerchi di nascondere la pesantezza del tuo lavoro. Poi, quando qualcuno dice: «E che ci vuole, quella è una cosa (serie, corto quel che è) di una semplicità elementare», e tu sai quanto ci hai lavorato, ecco, allora la missione è compiuta.

Hai lavorato su progetti destinati a piattaforme differenti, cosa cambia in un progetto d'animazione quando cambia la piattaforma di destinazione?

Cambia tutto. Budget, pubblico, catena di produzione, tempo a disposizione e altri mille fattori che cambiano a una velocità impressionante, al passo con i mutamenti tecnologici che ormai sono quotidiani. E devi tenerne conto quando scrivi. E devi essere veloce, molto veloce, avere dimestichezza quotidiana con le diverse piattaforme, perché sono tue, perché le usi e non solo perché sai come vengono usate dagli altri.

Quale consiglio daresti a chi vuole diventare sceneggiatore?

Di leggere, guardare, sentire, mischiare, connettere tutto con tutto. Divertirsi. Allenarsi. Non avere mai terra ferma, cercare di andare oltre gli schemi. Le regole vanno buttate all'aria. E di scrivere, scrivere, scrivere.

UGO MURGIA – CHARACTER DESIGNER

Il character designer è un lavoro che si fa a stretto contatto con il regista. E lo sceneggiatore ha voce in capitolo?

Dipende dalle produzioni e dal ruolo che assume lo sceneggiatore. Credo che quest'ultimo possieda le chiavi di lettura riguardo i meccanismi che motivano il personaggio, lo fanno agire, muoversi in un determinato contesto, parlare in un certo modo, assumere degli atteggiamenti o manie e quant'altro occorra a definire la sua psicologia. Il regista interpreta questo insieme di intenzioni e comunica al *character designer* la sua visione con spunti utili alla creazione del personaggio.

Quanto è importante per te la descrizione del mondo e dei personaggi che lo sceneggiatore fa in bibbia?

Non sono molto importanti, secondo me, alcune delle descrizioni di rito relative al personaggio che vengono fatte in fase di preparazione della bibbia: ad esempio, le voci generiche che di solito tendono al cliché quali ad esempio quelle che descrivono un personaggio positivo come coraggioso, leale e via dicendo. Queste definizioni, anche se fondamentali, a volte se non bilanciate da caratteristiche negative possono rappresentare un limite, e portarci a un risultato poco ambizioso e troppo semplicistico. La lettura di una sceneggiatura e più esattamente dei dialoghi, in cui alcuni elementi relativi al comportamento siano messi in evidenza in maniera efficace e sintetica, saranno sicuramente di grande aiuto.

Dal tuo punto di vista, quali sono gli errori più frequenti che può fare uno sceneggiatore nella scrittura della bibbia?

Completare il profilo dei personaggi in maniera troppo specifica o in maniera troppo didascalica può risultare poco evocativo. Anche se mi rendo conto che questa è una fase necessaria nella definizione della bibbia letteraria.

Cosa ti aiuta maggiormente nel tuo lavoro? Descrizioni particolarmente precise? Uno stile di scrittura chiaro e "visivo"?

Sicuramente. Un grande aiuto, al di là della scrittura, sono i riferimenti visivi o di regia anche lontanissimi tra loro, letterari, musicali, che abbiano una coerenza anche nascosta, non evidente, e che rispecchino in qualche modo un tentativo di percorso stilistico. Fatto questo, si deve lasciare molta libertà interpretativa al *character designer*: intervenire nel controllo di ogni dettaglio può diventare rapidamente una pratica controproducente.

Quale consiglio daresti a chi vuole diventare sceneggiatore?

Descrivere la realtà delle cose esagerandola a piacere.

MICHELE BUSCALFERRI – STORYBOARD ARTIST

Lo storyboard artist è colui che visualizza la sceneggiatura. Nel tuo lavoro hai un rapporto diretto con lo sceneggiatore?

Dipende dal tipo di produzione che mi trovo ad affrontare. Per talune serie si lavora a compartimenti stagni, per cui arrivano la sceneggiatura, il *model pack*, alcune note dal supervisore e una data di consegna. Il lavoro è solo e puramente sullo script.

All'interno di uno studio o lavorando a serie *board driven*², invece, capita di avere la possibilità di relazionarsi direttamente sia con lo sceneggiatore, che con il regista (degli episodi o della serie) e con gli *art director*, per fornire spunti o input alla sceneggiatura o semplicemente suggerire la gestione di gag per lo più visive o particolari riguardo lo sviluppo della storia, dei personaggi e delle vicende.

Dal tuo punto di vista quali caratteristiche deve avere una sceneggiatura per essere visualizzata nel modo migliore?

Personalmente preferisco che ci siano più dettagli possibili. Qualunque specifica è di aiuto per indirizzarmi nel settare la scena o immaginare come un'azione possa influire nel contesto.

Lo stesso discorso si può applicare anche per le azioni e le reazioni dei personaggi. Conoscere il più possibile le dinamiche che intercorrono in un dato momento tra i *characters* in scena aiuta sicuramente a farli recitare nella maniera più appropriata, piuttosto che un semplice «lo osserva con sguardo basito».

Quali sono i problemi che incontri maggiormente quando fai lo storyboard di una sceneggiatura d'animazione? Mancanza di references? Descrizione poco dettagliata?

Entrambi sono problemi fastidiosi. I riferimenti (fotografici, video o rimandi a film e cartoni) sono fondamentali per riuscire a far lavorare sulla stessa lunghezza d'onda due figure differenti, come uno sceneggiatore e uno *storyboard artist* che, di solito, non hanno interazione e non è detto che abbiano neanche *background* affini. I riferimenti sono le “stele di rosetta” che permettono allo *storyboardista* di capire cosa lo sceneggiatore avesse in mente e come immaginasse la scena e, al tempo stesso, impediscono che prenda una strada tangenziale e sbagliata.

Di sceneggiature problematiche ne ho incontrate tante: mi è capitato di raffrontarmi con script di durata fuori scala, con sceneggiature che dovrebbero durare 15 minuti per un episodio di 5 o che invece compattano 26 minuti in 18. Scene di dialogo che durano un'eternità o monologhi eterni che potrebbero esistere solo all'interno di una serie di *Aaron Sorkin*. O scene che

² In cui gli sceneggiatori scrivono una sceneggiatura non dettagliata, una sorta di canovaccio che viene sviluppato direttamente in fase di realizzazione visiva.

potrebbero avere un bell'impatto (anche solo visivo) trascurate. Mi piacerebbe che ci fosse più attenzione al ritmo della narrazione, al *pace*³ (sia esso dilatato o estremamente compatto) sin dalla fase di scrittura, così che per lo *storyboardista* sia più semplice muoversi assecondandola.

Ti capita mai di stravolgere il lavoro di uno sceneggiatore?

Può capitare in fase di revisione dello *story* di remixare il risultato, perché magari il regista o il supervisore preferiscono focalizzarsi su qualcosa che è uscito fuori nella fase di *storyboarding* (una particolare scena d'azione, qualche interazione tra i personaggi, delle scene utili per espandere qualcosa che in sceneggiatura era magari solo accennato). Ma, al netto di errori o dimenticanze, di solito le sceneggiature attraversano così tanti passaggi e revisioni da arrivare lisce, pulite e levigate, pronte per l'uso.

Quale consiglio daresti a chi vuole diventare sceneggiatore?

Bella domanda! Scrivere, innanzitutto. E poi, armarsi di buona volontà e capire il medium per il quale si vuole scrivere. Una sceneggiatura per un episodio di animazione non può essere scritta nella maniera di D.F. Wallace, così come una puntata di una serie televisiva non potrà essere scritta come una pagina di fumetto. Guardare e assorbire quelli che sono gli stilemi di un linguaggio visivo, prima di approcciarsi alla scrittura, facilita il lavoro di sceneggiatura come quello di coloro che seguiranno (da chi si occupa di *storyboardare*, a chi post-produce, allo stesso regista).

Poi esercitarsi a scrivere e raccontare storie e situazioni di personaggi non propri. Ogni personaggio di ogni serie ha un proprio set di atteggiamenti e comportamenti, e difficilmente sono standard. Fare esercizio cercando di capire in maniera empatica come si muoverebbero personaggi creati e fatti crescere da altri, credo possa aiutare, in un settore in cui spesso (specialmente all'inizio) si lavora su prodotti che hanno già una struttura, delle logiche e dei pregressi nei quali introdursi cercando di rimanere sui binari dati.

FABRIZIO MAZZOTTA – DOPPIATORE E DIRETTORE DEL DOPPIAGGIO

Un doppiatore ha mai a che fare con uno sceneggiatore?

Praticamente mai. Sono due figure dalle professionalità distanti perciò, in teoria, è estremamente difficile che si incontrino. Però può capitare che lo sceneggiatore capiti in sala di doppiaggio a seguire la lavorazione del prodotto, anche se è il regista, in genere, a seguire il tutto. Se lo ritiene necessario.

³ Ritmo, velocità e fluidità.

Nella direzione del doppiaggio utilizzi direttamente le sceneggiature originali o vengono preparati dei documenti appositi?

Vengono preparati copioni appositi con tutte le legende e le nomenclature tipiche del doppiaggio, ovvero (FC), (IC), gli *slasb* per indicare le pause tra una battuta e l'altra, le indicazioni come (FIATT) o (RISATA) ecc... A volte il copione della sceneggiatura corrisponde al labiale dei personaggi (magari grazie anche all'apporto di una "voce-guida"), ma a volte, in sala di doppiaggio, è necessario apportare delle modifiche per una questione di *sync* labiale.

Tra i dialoghi della sceneggiatura che ti danno per il doppiaggio e quello definitivo c'è molta differenza? Solitamente chi fa le modifiche necessarie? Lo sceneggiatore, il regista o il direttore del doppiaggio?

Solitamente le modifiche vengono fatte in sala di doppiaggio, al momento di doppiare una determinata scena. Può capitare che il doppiatore faccia minime correzioni o magari il dialogo non tenga conto in modo corretto dei movimenti della bocca del personaggio e, appunto, per ottenere un sincronismo ottimale si modifichino delle frasi. Senza stravolgere il senso del discorso, ovviamente!

Per essere doppiati al meglio come devono essere scritti i dialoghi? Qual è la differenza tra un dialogo scritto male e uno scritto bene?

Bella domanda! Che necessiterebbe di una lunga risposta. Ma sintetizzando, un buon dialogo è quello che scorre meglio, facile da dire. La lingua italiana ha molte insidie e alcune parole sono più difficili di altre. Ma nello specifico del doppiaggio la cosa principale è tenere conto perfettamente della lunghezza del dialogo che dovrà sovrapporsi al labiale del personaggio e fare attenzione anche al ritmo interno della battuta. Se ci sono cesure o pause nell'animazione del dialogo, anche il dialogo scritto dovrà tenerne conto. E bisogna anche saper scrivere in un ottimo italiano, scorrevole e chiaro. Sembra una nota ovvia, ma a volte è necessario sottolineare tutto questo!

Quale consiglio daresti a chi vuole diventare sceneggiatore?

Darei i consigli più banali ma più efficaci: scrivere in un buon italiano e coltivare la fantasia. E questa, oltre ad avere una predisposizione naturale, la si ottiene leggendo molto (libri, riviste, fumetti ecc...) e guardando tanti film e serie tv (al cinema, in tv o on line), che allenano il cervello a costruire storie, intrecci e trame avvincenti.

MIRKO FABBRESCHI – COMPOSITORE DELLE COLONNE SONORE E DEGLI EFFETTI SONORI

Quando lo sceneggiatore di una serie e il musicista che ne compone le musiche si incontrano?

Non esiste una regola a questo proposito. Tuttavia è molto probabile che accada quando si tratta della sceneggiatura di una serie animata. Il ruolo

narrativo della musica nell'animazione è solitamente così più evidente e decisivo rispetto al cinema tradizionale che il musicista partecipa già ai primi briefing. Ovviamente per il musicista il primo riferimento rimane il regista, ma la sinergia con lo sceneggiatore è fondamentale fin dalle primissime fasi produttive.

Quanto è importante la bibbia letteraria quando devi pensare alle musiche di una serie?

La bibbia letteraria è per paradosso pure una sorta di “bibbia musicale”. La sua importanza anche per il musicista è assoluta, in particolar modo nella scrittura di un eventuale *leitmotiv*. Dal concept alle caratteristiche dei singoli personaggi, dalla struttura della narrazione alle ambientazioni, è da qui che il musicista ha costantemente sotto mano le indicazioni da cui trarre le suggestioni per la propria composizione.

Nelle singole sceneggiature ci sono elementi significativi che influenzano la composizione delle musiche in una singola scena?

Potrà sembrare un'ovvietà, ma la sola descrizione della scena, nell'aspetto scenografico e dei personaggi coinvolti nell'azione, è indicativa per la scrittura musicale. Più che in film con attori dal vero, nell'animazione la musica ha una funzione evocativa degli stati d'animo, delle sensazioni, delle atmosfere anche psicologiche. Per chi fa il mio mestiere alcune regole mutate dall'esperienza disneyana degli anni Venti del Novecento (*Steamboat Willie* e *Skeleton Dance* su tutti⁴) costituiscono ancora oggi un perfetto esempio di approccio alla sonorizzazione di sequenze animate. E se una volta proprio nei fogli di lavorazione erano inserite partiture o indicazioni musicali, oggi spesso si tende, là dove sono realmente determinanti per la storia, a inserirle anche nella sceneggiatura.

Per tornare in testa al ragionamento: è lo sceneggiatore che suggerisce (anche solo involontariamente) al musicista se utilizzare una tonalità anziché un'altra, una dissonanza o il silenzio, quale velocità e quale orchestrazione. Da bambino mai mi sarei sognato di fare questo lavoro, eppure ricordo con lucidità di essere sempre rimasto affascinato da una specifica scena di *Bambi*. Si tratta di quella in cui nel bosco inizia a piovere, prima di un potente temporale. La pioggia nel bosco è certamente un momento di disagio, un dramma. Nella sequenza in questione i colori sono scuri, gli animali cercano affannosamente un riparo. Eppure vedendola non si prova angoscia.... be' certo, il tema principale, suonato in una pacifica e rassicurante tonalità di DO maggiore canticchia su un tempo di circa 110 battiti per minuto (più o meno la velocità a cui batte il cuore di un ragazzo in fase di normale relax). Le note di un clarinetto cadono perfettamente a tempo con le gocce di pioggia, come in un divertente balletto. E poi il canto è affidato a un coro di voci armo-

⁴ Rispettivamente del 1928 e del 1929.

nizzate e sorridenti. Ecco perché assistere a quella scena non mi faceva paura. Certamente il musicista qui avrà tenuto in grande considerazione la sceneggiatura. Anche perché poi l'atmosfera cambia drasticamente e la pioggia si fa sempre più minacciosa e dunque le voci del coro iniziano a riprodursi in dissonanze, la tonalità passa da maggiore a minore (quella che nel canone occidentale è riconosciuta come "triste") e il ritmo accelera empatizzando col battito del nostro cuore. I piatti dell'orchestra rimarcano i lampi che appaiono sullo schermo. L'orchestra nel frattempo continua incessante a eseguire la melodia iniziale, il *leitmotiv* che fino a pochi secondi prima era affidato al coro "sorridente". Ma adesso quel canto (lo stesso canto dell'inizio della scena) così suonato non appare più altrettanto confortante. La melodia è la stessa, come stessi sono gli animali, il bosco, i colori, la pioggia. Ma adesso tutto è ansiogeno. Fortunatamente per me bambino, la sceneggiatura prevedeva la fine della tempesta e il ritorno del sole. La pioggia cessa, il cielo si apre, il quadro si fa più luminoso. Ed ecco che la musica torna a rallentare, le dissonanze e le tensioni musicali lasciano nuovamente il posto alla tonalità di DO maggiore e, come previsto da sceneggiatura, scampato il pericolo nel bosco torna la serenità. Ed io, oggi come allora, senza rendermene conto a questo punto placidamente sorrido. Da bambino proprio non immaginavo quale lavoro sarei finito a fare, ma se mi avessero detto che avrei realizzato musiche per i cartoni animati, avrei certamente utilizzato la suggestione di questa scena come parametro!

Per quanto riguarda gli effetti audio, come li decidi?

Gli effetti audio vengono spesso segnalati dagli sceneggiatori, almeno quando non si tratta di suoni realistici. Il galoppo di un cavallo o un'automobile che passa, salvo diverse indicazioni, vengono sempre "coperti" da un suono. Sarà poi il regista a indicare nel mix finale come posizionarli nello "spazio sonoro" e a quale volume. Ma se un'azione prevede un suono specifico che evochi una determinata sensazione o un particolare stato d'animo, questo è bene che sia indicato in sceneggiatura. Quelli che chiamo "suoni convenzionali" di fatto costituiscono un momento di narrazione. Il suono di piccole campane tubolari metalliche, ad esempio, viene associato (per convenzione appunto) alla magia, al sogno, all'ingresso di una fata con tanto di scia di polvere di stelle... ecco, se agitando una bacchetta magica il protagonista debba produrre quel suono lo decide lo sceneggiatore. Perché, sempre nel regno delle ipotesi, la sceneggiatura può prevedere che il mago sia pasticcione e dunque il suono associato all'agitare la bacchetta non sarà più quello convenzionale descritto sopra, ma magari potrebbe essere una lastra di plexiglass, tipica nel rumore di corpi che si agitano nel vuoto. Oppure la magia potrebbe essere potentissima e allora è bene seguire le indicazioni dello sceneggiatore e utilizzare un sintetizzatore per creare un suono più epico! Personalmente tendo sempre a prendere lo spoglio

della sceneggiatura e ad aggiungere altre due colonne: una per la musica e una dei *foley*, dove appunto inserisco gli effetti audio, distinguendo quelli realistici da quelli “convenzionali” o di carattere evocativo.

Quale consiglio daresti a chi vuole diventare sceneggiatore?

Leggere, scrivere, guardare e ascoltare il più possibile. Ma soprattutto divertirsi! Mi si perdonerà la retorica, ma nei mestieri della creatività mantenere la componente dell’entusiasmo e del divertimento è ciò che a mio modo di vedere fa la differenza!