

## **INTERVISTA A PAOLO ROSA DI STUDIO AZZURRO (luglio 2009)**

### **Sull'uso e le trasformazioni dello storyboard nella progettazione artistica multimediale**

A cura di Andrea Balzola

#### **Che ruolo ha avuto lo storyboard nella preparazione del film *Il Mnemonista* ? Lo hai fatto prima, insieme o dopo la sceneggiatura scritta?**

Ho fatto un gran lavoro di disegni preparatori, studi di volti, di ambienti e di scene.

Poi scrivendo la sceneggiatura ho ricomposto questi frammenti, alcuni dei quali ho sviluppato in un vero e proprio story di scena e altri sono rimasti in forma di appunti poiché non sentivo il bisogno di precisare troppo didascalicamente. Ne è risultato uno storyboard anomalo e di uso personale. Del resto non mi serviva per comunicare a qualcun altro se non a me stesso o a qualcuno del mio staff che conosce molto bene questo modo di fare. Ma una delle cose che mi è servita di più nella fase preparatoria, che devo dire è stata piuttosto faticosa e lunga, sono state le cosiddette "collanine", cioè un insieme composto di scene disegnate, una sorta di zoom ad allontanare, che mi permetteva un controllo compositivo sull'intero sviluppo del film. Ciascuna "perlina", che corrispondeva ad una scena, era disegnata secondo una sua caratteristica grafica che esprimeva lunghezza, dinamicità, atmosfera. E' stata la mia bussola drammaturgica, la mia partitura che scandiva il tempo.

#### **Che differenza c'è tra il tuo modo di fare e concepire lo storyboard rispetto agli storyboard tradizionali?**

Il mio non è uno storyboard convenzionale, poiché appunto non è fatto per comunicare a qualcun altro lo sviluppo di una scena. E' piuttosto la manifestazione di un ragionamento interno, appunti che cercano non solo di visualizzare la sequenza ma di darne le coordinate atmosferiche. E' un modo per ricordare a me stesso i sapori su cui si era formata nella mia testa. Per questo cerco di non renderle come illustrazioni, troppo esplicite. Le scene disegnate devono conservare quel lato oscuro, irrisolto che favorisce l'invenzione immediata sul set, l'improvvisazione, che garantisce lo spazio per far intervenire soluzioni di altri: attori, direttore della fotografia. in modo che ci sia sempre una tensione creativa e non si spenga nella mera realizzazione di ciò che è già stato previsto.

#### **Che differenza c'è tra uno storyboard x il cinema e uno x una installazione interattiva?**

Stiamo parlando di due modalità narrative differenti: la prima si rifà ad un percorso lineare, la seconda ipertestuale. In pratica, normalmente la differenza è questa: al posto di una successione di disegni, c'è una compresenza, addirittura una sovrapposizione degli stessi. Devi immaginare, nel secondo caso, che le strade da scegliere possono essere svariate ed imprevedibili e quindi creare le condizioni affinché possano stare insieme egualmente. Nel mio caso comunque la differenza è relativa per i motivi che ho detto prima, cioè la mia scarsa predisposizione a rendere illustrativo l'approccio e quindi tendo a mettere insieme più che a disporre conseguentemente, anche quando tratto un film. Una caratteristica che semmai rilevo è che spesso nei miei disegni preparatori per una installazione interattiva tendo a disegnare anche qualche persona del pubblico. Nel preparare una scena di film è difficile pensare a come reagisce il pubblico disegnandolo. In una installazione viceversa direi che è indispensabile pensare che il pubblico entrerà a far parte dell'opera stessa e dunque la sua presenza parte dal progetto.

### **Che indicazioni fondamentali dai ai tuoi studenti dell'Accademia di Belle Arti di Brera per la progettazione di una videoinstallazione interattiva mediante lo storyboard?**

Premetto che è così difficile convincerli a disegnare che a volte diviene impresa mortificante. Ma le raccomandazioni e le indicazioni non le faccio mancare egualmente. In primis chiedere che il disegno sia un moto diretto del tuo pensiero, della tua emozione, della tua ricerca. Non mi interessa la bella illustrazione quanto la manifestazione di un vero pensiero. Un viaggio, che mi deve saper trasmettere qualcosa. In questo caso il disegno è vita, mi trasferisce l'energia che ha privato al suo ideatore. Ecco, guardando un disegno progettuale non devo uscirne con l'impressione di aver capito tutto, del resto cosa che è abbastanza impossibile quando si tratta di interattività, ma devo "sentire" l'atmosfera narrativa in cui mi calerò per cercare il "mio" di racconto. Non c'è un modello per farlo, non c'è un prestampato da riempire, come accade per un film convenzionale, ma devi inventarti tu una modalità, uno stile che renda ciò che ho detto. Non è facile, ma induce comunque ad affrontare una bella sfida che si traduce in una essenziale verifica di ciò che stai progettando. Non è una regola ma mi rendo conto che molte delle opere più riuscite sono quelle che ho preparato di più attraverso i disegni progettuali.

### **Il disegno a mano che vantaggi offre rispetto alla grafica digitale?**

Immediatezza tra pensiero e mano che interpreta. Capacità di trasformare il segno in vibrazione musicale, scrittura, profumo. Tolleranza dell'errore, del rifacimento, di cui si conservano le tracce, che a loro volta divengono parte del risultato finale. Fascino nell'usare strumenti antichi per fare cose modernissime. Tuttavia non sono contrario all'utilizzo della grafica digitale, specie se si riesce a relazionare con il disegno manuale creando così un dialogo fertile di buone soluzioni.