

**INTERVISTA A SILLIO ROMAGNOLI (settembre 2009)
DAI BOZZETTI IN SEQUENZA DELLA BIBBIA AGLI STORYBOARD
A cura di A.Balzola**

Io sono stato chiamato a collaborare gli studi Dino De Laurentis negli anni '60, tramite il mio amico e compaesano, di Ferrara, Carlo Rambaldi (futuro premio Oscar per gli effetti speciali). Lui era un modellatore straordinario fin da giovanissimo, mi ricordo che per scherzo riproduceva i pasticcini in gesso e poi li sostituivamo nei bar a quelli veri, io invece me la cavavo bene col disegno e la pittura. Siccome De Laurentis allora faceva grandi produzioni a Cinecittà, anche kolossal americani come *La Bibbia*, servivano dei bravi pittori per disegnare i bozzetti scenografici. Così iniziai a lavorare per il cinema. Io lavoravo già come disegnatore di fumetti, per l'editore romano Spada, che aveva comprato i diritti di riproduzione de *L'uomo mascherato*, creato da Lee Falk, io rifacevo le tavole sul modello americano. Mi pagavano bene ma si lavorava con tempi molto stretti e così avevo imparato a disegnare molto velocemente, una qualità necessaria per fare bozzetti e storyboard nel cinema. Il mio compito negli Studios della Dino De Laurentis era quello di visualizzare e sviluppare le idee dei direttori artistici (scenografi o architetti specializzati nel cinema). Schizzavo a matita le location da sottoporre alla produzione per valutare i costi, e poi realizzavo i bozzetti delle scene. Si trattava di pannelli di vari formati, anche molto grandi, dipinti a tempera, acrilico o disegnati con gessetti colorati. In tempi molto brevi bisogna creare immagini delle scenografie e anche delle sequenze più importanti per farle approvare dai produttori e dal regista. I miei colleghi mi chiamavano il "pittore del cinema", infatti facevo dei veri e propri quadri, alcuni grandi fino a 3 metri di larghezza. Avevo preso la mano e li facevo velocemente ma erano lavori ben più impegnativi dello storyboard disegnato su piccolo formato, come oggi lo intendiamo, erano più vicini ai bozzetti scenografici, solo che a volte ne dovevo fare parecchi in sequenza. Le committenze maggiori erano quelle delle grandi, lunghe e costose produzioni italo-americane. Ho cominciato con *Barabba* (1961), diretto da Richard Fleischer e poi ho lavorato molto per *La Bibbia* (1966). In quell'occasione, nelle prime fasi di preparazione, ho incontrato Orson Welles, che era stato incaricato inizialmente di sceneggiare e dirigere uno dei quattro episodi previsti per il kolossal (poi se ne farà uno solo, affidato alla regia di John Huston). Mi ricordo che non sapendo lui l'italiano e io l'inglese, comunicavamo attraverso i disegni, con le sue gigantesche mani faceva piccoli disegni elementari per spiegarmi cosa voleva dire, non sapeva disegnare ma aveva le idee molto chiare. Comunque, per *La Bibbia*, lavoravo alle dipendenze del grande scenografo Mario Chiari, lui mi spiegava le sue idee per le scene fondamentali del film e io le traducevo pittoricamente e graficamente su pannelli rettangolari, di vario formato, fino a 3 metri di larghezza: dalla visione del Paradiso terrestre, ai resti desolanti della città di Gomorra, dalla costruzione dell'Arca di Noè a quella della Torre di Babele. Bisognava essere molto precisi nei dettagli, perché il regista, che era Huston, voleva avere una visione d'insieme del film da fare e studiare le singole scene per decidere bene come girare le azioni di massa e gestire i movimenti della macchina da presa. Sempre per la *Bibbia*, ho fatto anche delle pitture su vetro, che si integravano con parti di scenografia costruita sul set. Erano gli effetti speciali dell'epoca. Li abbiamo usati per descrivere la costruzione della torre di Babele. Su una collina vicino al set, gli scenografi avevano costruito la base della torre, si trattava poi di far vedere le varie fasi della costruzione dell'altissimo edificio mediante un trucco, realizzato con la tecnica del matte painting, cioè la pittura su vetro delle parti che completavano la torre e che in fase di ripresa si interponevano tra la cinepresa e la base reale della torre stessa. Nel montaggio viene poi fuori un'immagine unica, ma per renderla efficace e credibile bisognava creare un'immagine molto dettagliata e realistica, perché la torre doveva sembrare vera una volta proiettata sul grande schermo. Il mio referente principale è sempre stato il direttore artistico, che accoglie l'idea del regista, la sviluppa visivamente e impartisce i compiti ai disegnatori e pittori per riprodurla. In media realizzavamo 10 bozzetti per scena. All'epoca alle produzioni della Dino De Laurentis, insieme a me collaboravano moltissimi artisti tra i quali mi ricordo il pittore Sandro Dell'orco e Ildo Manfroncelli, un architetto geniale. Naturalmente le

caratteristiche di ogni lavoro cambiavano a seconda delle esigenze di ogni pellicola e del suo regista. Per *Barbarella* (1968), ad esempio, diretto da Roger Vadim, con Jane Fonda, ho realizzato lo storyboard di tutto il film, mentre per la produzione italo-sovietica di *Waterloo* (1970), diretto da Sergej Bondarchuk, mi è stato chiesto di concentrarmi su alcune scene, come quelle della folla che acclama Napoleone, e soprattutto le scene della battaglia, con grandi bozzetti dei movimenti e degli schieramenti di truppe, e bozzetti più piccoli, sempre dipinti ma con tecnica più rapida, di alcuni momenti particolari della battaglia. In seguito, quando finisce l'età d'oro delle grandi produzioni americane girate a Cinecittà e Dino De Laurentis si trasferisce in America, Rambaldi lo segue e anch'io sono invitato a seguirlo, ma non me la sento di lasciare l'Italia con tutta la mia famiglia. Ho continuato a lavorare nei fumetti e ho collaborato anche ad alcune importanti produzioni televisive come il *Pinocchio* (1971) di Comencini, insieme a Manfroncelli e allo scenografo Pierino Gherardi (collaboratore fisso di Fellini), il quale si portava a casa gran parte dei bozzetti che disegnavo. E non era il solo, infatti non me ne è rimasto nessuno. Mi occupavo soprattutto dell'ideazione visiva di elementi architettonici come la casa della fata Turchina o il Paese di Balocchi.



