

SPETTACOLI
PAROLE, PAROLE, PAROLE

LA STANZA SEGRETA DOVE NASCONO LE SERIE TV

LA **WRITERS' ROOM** È IL LUOGO IN CUI IDEATORE E SCENEGGIATORI COSTRUISCONO INTRECCI, DIALOGHI E PERSONAGGI. NE ABBIAMO VISITATA UNA, PER CAPIRE QUAL È LA FORMULA MAGICA DEL SUCCESSO

di Marco Consoli

S CENA (Bolzano). Nel 2018, solo negli Stati Uniti, sono uscite 495 serie tv, con un incremento dell'85 per cento rispetto al 2011 (fonte: FX Networks Research). A decidere se un nuovo show entrerà nel mito, come *Breaking Bad* o *Il trono di spade*, appassionerà una nicchia di pubblico, come *The Wire*, o finirà nel dimenticatoio è, oltre al soggetto e a una certa dose di fortuna, l'alchimia della *writers' room*, la stanza in cui un gruppo di sceneggiatori lavora seguendo le direttive dell'ideatore della serie, il cosiddetto *showrunner*.

«L'idea di creare team di scrittori, che in Europa è conquista recente, è nata negli anni Novanta in America, con l'aumentare delle storie orizzontali, che non si concludono nella singola puntata ma proseguono per vari episodi» spiega Jana Burbach, già nello staff di scrittori della serie tedesca *Bad Banks* e della prossima serie di Netflix *Tribes of Europa*. Per capire come funziona una *writers' room*, siamo andati a Scena, paesino tra i boschi vicino a Merano, dove abbiamo spiato la scrittura di *Treeline*, serie ideata da Burbach e prodotta dalla tedesca Lieblingsfilm. Qui sono al lavoro sceneggiatori selezionati nell'ambito del

progetto Racconti, un workshop della Film Fund & Commission dell'Alto Adige che offre formazione ad autori emergenti di ogni parte del mondo dando loro l'opportunità di partecipare allo sviluppo di concept ed episodi pilota di serie in cui saranno valorizzate le location del territorio (apparse di recente anche in *A Hidden Life* di Terrence Malick e in *Everest* di Baltasar Kormákur). In autunno, per esempio, un



Sopra dall'alto, scene da *Il trono di spade* e *Bad Banks*, una delle serie scritte da Jana Burbach. Nella pagina accanto, la *showrunner* durante la *writers' room* di Scena (Bolzano)

altro team scriverà l'episodio pilota di una nuova serie sotto la supervisione di Nicola Lusuardi, sceneggiatore di *1992* e *1994*.

Tornado a *Treeline*, «la serie parla di una clinica sperduta in montagna, dove si curano disturbi dell'ansia. Qui arriva Antonia: come può capitare a chi è colpito da un trauma violento, è in uno stato di fuga psicogena, non ricorda più chi sia né il proprio passato. Mi interessava esplorare come le persone gestiscano la paura, fuggendone, combattendola o evitandola, in un mondo dove l'angoscia per problemi come il terrorismo o il cambiamento climatico ha provocato un aumento dei disordini dell'ansia» ci racconta Jana Burbach. Nella *writers' room* l'aspettano quattro scrittori: l'americano Kevin Napier («il più anziano, che con la sua esperienza può sviluppare bene il tema politico della serie» dice la *showrunner*), altre due tedesche, Judith Schöll («molto brava a esplorare la psicologia dei personaggi») ed Elena von Saucken («interessata alle cospirazioni e bravissima a fare ricerche»), e il giovane italiano Lorenzo Righi («la cui scrittura si sposa alla perfezione con il mood della serie»).

Per formare il team ogni creatore serie di successo ha la sua ricetta: David Simon, ideatore di *The Wire*, lavora con scrittori che portino nel team la propria esperienza di vita, mentre Liz Flahive, creatrice di *Glow*, cerca persone empatiche e con *sense of humour*, ma riconosce che per fare gol ci vogliono fortuna e intuito («È come quando a un party incontri qualcuno e sai se vorrai trascorrerci tutta la notte»).

I SINGOLI E LA SQUADRA

Al di là dei singoli individui, è proprio la squadra la carta vincente, perché ci sono scrittori bravissimi nei dialoghi e carenti nella trama, altri eccellenti a tracciare psicologie dei personaggi e meno abili con i fatti. «La vera sfida» commenta Burbach «è creare una sola visione, e bisogna ricordarlo costantemente a tutti, perché ognuno ha i propri gusti e tende a tirare storia e personaggi verso di sé. Prima di ogni



sessione inventiamo una storia in cui ognuno pronuncia una parola a voce alta, per allenare tutti ad ascoltare gli altri. Ricordo sempre che non bisogna giudicare o criticare le idee altrui, ma vedervi il potenziale per costruire insieme qualcosa».

Nella *writers' room* di *Treeline* la discussione, mentre si parla delle motivazioni di Antonia nel compiere una certa azione e di uno snodo della trama che per alcuni mostra delle lacune, è incandescente. Su una lavagna, con foglietti di appunti che ricordano le ricostruzioni dei delitti di un serial killer fatte dalla polizia in tv, Burbach fissa i paletti narrativi da tenere a mente: personaggi, passaggi e scene chiave, luoghi, tempi dell'azione.

JANA BURBACH:
«IL CONFLITTO INIZIALE DEVE ESSERE TANTO COMPLESSO DA REGGERE UNA O PIÙ STAGIONI»

FARE E DISFARE IL PUZZLE

Questo processo creativo si svolge in centinaia di "stanze" nel mondo e di recente lo studioso di televisione e media Jason Mittell gli ha dedicato il saggio *Complex tv (minimum fax)*. «A dispetto delle apparenze, qui la discussione è piuttosto sana» dice Napier in una pausa. «Perché il fervore creativo non si trasforma in caos è necessario avere uno *showrunner* con una visione chiara, ma aperto anche ai suggerimenti, proprio come Jana».

«Scrivere una serie è come fare un puzzle: di solito crei i bordi, ma poi puoi iniziare a completarlo partendo da aree diverse. Generalmente si procede dalla visione generale al particolare, ma se poi durante il *brainstorming* viene

fuori un dettaglio di cui ti innamori, a volte sei costretto a cambiare pezzi di trama o personaggi già scritti» fa eco Burbach.

Ma quali sono gli ingredienti che non devono mai mancare in una serie? «Ogni storia ha bisogno di un conflitto» dice Burbach, «che in una serie tv deve essere abbastanza ampio e complesso da poter reggere una o più stagioni, come nel caso delle lotte tra famiglie di *Il trono di spade*. Poi è importante che la storia si svolga in un mondo intrigante, come quello elegante di *Mad Men* o quello polveroso di *Breaking Bad*. Infine c'è lo sviluppo dei personaggi: in un film di solito se ne evolvono soltanto uno o due, mentre in una serie quasi tutti affrontano una trasformazione. È fondamentale lavorare sulla loro psicologia e le loro relazioni». ■