

**STEFANIA GALLO**

regista

### **Ci sono opere o esperienze che ti hanno fatto venire voglia di fare il tuo mestiere?**

Da bambina l'amore per l'animazione nasce innanzitutto dalla trasmissione *Scacciapensieri* della tv svizzera generalista. Uscita dalla scuola elementare correvo a casa per vederlo! C'erano i lavori in plastilina di Fusako Yusaki, oppure un cartone ungherese come *Gustavo* che adoravo. Poi alle medie *Mary Poppins* ha suscitato in me la voglia di muovere gli oggetti. Più tardi mi sono innamorata delle opere di Jan Švankmajer, che sul movimento degli oggetti ha creato lungometraggi strabilianti e particolari. Da queste passioni fruizioni nasce la mia passione per la stop-motion, ma in generale per tutte le tecniche.

Da mia mamma ho ereditato la passione per il teatro e l'amore per i giovani, che si sono tradotti anche nell'animazione *dei* bambini nei centri vacanze quando avevo sedici anni. Infine aggiungo l'essere cresciuta con una sorella musicista; a lei devo sicuramente un buon orecchio e l'attenzione che riverso nel suono sin dalla fase di ideazione di un progetto animato.

### **Come ti sei formata professionalmente?**

Ho fatto un triennio di Animazione alla Scuola Civica a Milano, e un corso di illustrazione davvero valido al Castello Sforzesco. I professori – pur professionisti – arrivavano spesso stanchi, e così l'esperienza è stata mediocre. Però è stata l'occasione per fare lì un anno di didattica di cinema tradizionale, ovviamente analogico.

Si montava con la moviola e si attaccava la pellicola con lo scotch. Si praticava e studiava sceneggiatura, sempre carente nel cartoon, che a quei tempi era considerato intrattenimento.

### **Quando arriva il primo lavoro?**

A ventun anni, brevemente, come assistente di Fusako Yusaki! Lavorava la plastilina su un piano inclinato a 45° realizzando rilievi o altorilievi e in particolare era *autrice* degli spot per la Fernet Branca dentro la trasmissione Carosello. Da lì sono passata in Lanterna Magica di Torino come intercalatrice, storyboardista (il primo *Kamillo Kromo* di Altan), animatrice junior, tutte mansioni che ho toccato velocemente, senza mai specializzarmi, perché in qualche modo avevo già in mente di fare la regista. Solo che tra lavori di sopravvivenza e prole ci ho messo altri vent'anni prima di poter firmare una serie come *Yo Yo!*

### **In questo lasso tempo che lavori ha fatto?**

Sono passata per una dozzina di produzioni diverse in Italia e all'estero, questo perché negli altri Paesi spesso è previsto un sussidio di sostegno che ti copre le spalle nelle frequenti pause lavorative tra un lavoro e l'altro. Mi sono occupata spesso di layout, iniziando allo Studio 352 in Lussemburgo, per arrivare a Cartoon Film a Berlino e MotionWorks a Halle, e in Italia ho attraversato tutti gli studi, da Graphilm e Graphisme a Roma, a The Animation Band a Milano, che lavorava con la Francia, cosa molto stimolante per noi. Sono stata anche a Seoul, per *Aida degli alberi*, prodotto da Lanterna Magica, un'esperienza "coloratissima", perché supervisionavo circa otto scenografi settantenni che non sopportavano di essere diretti da una donna trentenne!

### **Che impressione hai avuto in questo confronto con l'estero?**

In Italia c'era molta disinformazione in quegli anni. Invece dall'estero portavo a casa molte informazioni su come, per esempio, si confeziona una bibbia tecnica per gli storyboard layout e così via. L'Asifa a Torino era comunque impegnata a importare ogni novità. Finalmente anche noi italiani oggi creiamo documenti che

mettono nero su bianco la procedura di ogni fase di lavoro in maniera competente.

### **Come nasce una serie come Yo Yo?**

All'inizio del 2014 il canale RAI Yoyo aveva l'esigenza di consolidare il suo nome. Il produttore Alfio Bastiancich propone due gemellini come protagonisti (Yo e Yo) e me alla direzione. All'inizio collaborano con me vari registi, fino a che non mi viene affiancato Ernesto Paganoni (che ora ha in mano la chiusura della seconda stagione). Per le sceneggiature il nome principale è Robin Lyons, attorno al quale si aggregano molti giovani sceneggiatori, almeno una quindicina su due stagioni. Da Robin, professionista di lunga esperienza, l'idea di avere due personaggi caratterialmente molto diversi. Io invece insisto perché i due protagonisti non abbiano attitudini da supereroi. Loro risolvono i problemi grazie a un momento di empatia, l'«eureka», che diventa il momento chiave di ogni episodio: l'intesa tra Yo e Yo è messa in scena da una specie di balletto in cui visivamente i loro capelli, blu dell'uno e rossi dell'altra, diventano viola. La creazione delle avventure ruota dunque attorno a questo momento ricorrente e apicale. In tutto questo ci viene chiesto di ispirarci all'arte di Ugo Nespolo.

### **Come hai tradotto tutte queste esigenze nella forma che abbiamo visto in televisione?**

Per prima cosa ho voluto che la tecnica della CGI potesse dare vita a personaggi il più possibile vicino alla matericità e alla morbidezza della plastilina, anche perché i pedagogisti messi in campo dalla RAI sottolineavano l'importanza delle esperienze fisiche e tattili dei bambini di quattro-sette anni.

### **Non hai pensato di proporre la tecnica della stop-motion?**

Certo, è la prima cosa a cui ho pensato, ma per esigenze produttive si è scelta la CGI.

### **Ci puoi parlare di alcune delle sfide creative di Yo Yo?**

La produzione parte in salita, sono cambiati ben quattro registi al mio fianco prima di arrivare a Ernesto Paganoni. Complicato pren-

dere le prime decisioni e dividersi il lavoro: dell'arte di Nespolo mi interessavano in particolare i suoi lavori teatrali, l'utilizzo di quinte per la creazione dei mondi. Dunque volevo i due protagonisti a tutto tondo, morbidi e "di plastilina", con colori primari e secondari della tavolozza cromatica di Ugo, in un ambiente a quinte piatte con colori meno accesi a campiture.

A Torino realizziamo gli studi grafici e forniamo ai partner i vari elementi di queste ambientazioni (undici in tutto), ma, dopo aver messo in moto una squadra di decine di persone, a Grid Animation in Belgio riscontriamo problemi di gigantismo degli ambienti. Dunque noi registi chiediamo che gli ambienti vengano ridotti di dimensione per rendere più "intime" le avventure, per avvicinarle alle esperienze del nostro giovanissimo pubblico. I produttori invece si mettono di traverso per un problema di costi dato che avremmo sforato di venti giorni. Penso che non ci rendiamo conto di questo problema se non in corso d'opera perché in Belgio non c'è un direttore artistico, un supervisore a stretto contatto con noi. Un solo test di ambientazione avrebbe rilevato il problema! Purtroppo quando in pipeline certi passaggi mancano, si corrono dei rischi. Nella seconda stagione abbiamo rimaneggiato le distanze dei modelli e ovviato il problema. Anche l'uso della camera si è arricchito grazie ai buoni layout di Maga Animation a Monza.

L'altra grossa difficoltà iniziale è la creazione del format degli episodi, ovvero la struttura narrativa, la tipologia di eventi (come l'entrata nel mondo immaginario, il balletto e la risoluzione del piccolo problema di turno) e le loro tempistiche. Penso che la struttura a format sia fondamentale per i bambini in età prescolare. E questa è stata immediatamente tradita, nel senso che le storie che ci arrivavano risultavano troppo complesse per il pubblico prescolare. Tra l'altro stiamo parlando di un gruppo di undici sceneggiatori di tre culture diverse: inglesi, irlandesi italiani – come nelle migliori barzellette – supervisionati da Lyons.

D'altra parte è difficile trovare autori in grado di scrivere bene per questa età di pubblico, mettendo in scena narrazioni visive e meno

legate al dialogo brillante. Ci ritroviamo quindi con sceneggiature troppo verbose e faticose, senza pause che aiutino il pubblico ad assimilare i dialoghi.

### **Come ha reagito il pubblico?**

Il nostro pubblico sono i bambini della materna, ma a sorpresa abbiamo ottenuto un grande riscontro tra il pubblico sotto i tre anni! Sai cosa apprezzano? La scena in cui Yo e Yo saltano sul loro tappeto per entrare nei mondi fantastici, il balletto centrale e il salto per rientrare in cameretta. Il resto della storia a questo pubblico non arriva forse perché troppo complessa.

I bambini più grandi in grado di capire non hanno invece apprezzato sempre le storie.

### **Ci sono attitudini che un regista deve avere?**

Sicuramente l'apertura a tutto, sia in termini di stimoli, sia di competenze specifiche. Puoi per esempio non essere un mago del tal software, ma devi sapere come funziona e a cosa ti può servire.

Mentre prepari, coordini e controlli tutte le fasi di lavoro, dove sono coinvolte decine o centinaia di persone, non devi mai perdere di vista lo spirito della serie. Questo processo ha qualcosa di magico, di potentissimo. Ti impedisce a volte di fare quello che vuoi, ma costringe all'ascolto e al contributo sorprendente che puoi ricevere dagli altri collaboratori. Dunque non solo apertura mentale, ma anche di cuore, perché non vuoi rendere infelice nessuno e quando la squadra è felice si lavora bene.

### **Sei contenta del riscontro della serie?**

Indubbiamente *Yo Yo* è un prodotto di successo. Però poi, quando l'abbiamo fatto valutare da una commissione di pedagogisti, è stata rilevata una certa freddezza, non data dai colori, ma appunto dalla distanza delle cose, come venti o trenta passi per raggiungere qualcuno. E storie che non sempre "arrivano". L'obiettivo della seconda stagione in corso è aggiustare questo paio di cosette.

## **Se si è in due a firmare la regia, come ci si può dividere il lavoro? Cosa fa una nave con due capitani?**

A inizio lavori la produzione ci chiede di dividerci equamente i cinquantadue episodi della serie. In corso d'opera però mi rendo conto che stanno venendo metà episodi in un modo e metà in un altro. Parlando con Ernesto, con cui ho sempre avuto un ottimo rapporto, decidiamo di mantenere un intervento comune su tutti gli episodi, anche se questo significa per ciascuno di noi lavorare il doppio o quasi. Creo uno strumento che chiamiamo *pre-découpage*. Per *découpage* si intende l'individuazione sulla sceneggiatura delle inquadrature da effettuare. Con il *pre-découpage* noi non siamo così minuziosi, ma decidiamo il tipo di mondo, quali personaggi entrano in scena, il tipo di registro (più o meno comico), l'apice drammatico, se particolari campi lunghi, quanti primi piani, la tipologia di effetti visivi, i colori e i tratti essenziali dei caratteri e quant'altro sia necessario per allinearci. E così riusciamo in qualche modo a riarmonizzare gli episodi.

## **Quando si scopre che un episodio sta andando fuori format cosa si fa?**

Ogni tanto si riesce a correggere il tiro, altre volte conviene buttare tutto e sviluppare un nuovo episodio. Nel cestino sono finiti più di quindici episodi su cui avevamo cominciato a lavorare!

## **Perché hai abbandonato il tuo ruolo nella seconda stagione?**

Perché per ragioni economiche la produzione non ha accettato la mia proposta di lavorare insieme al coregista almeno sulle fasi iniziali e finali di ogni episodio e ha preferito tornare alla suddivisione secca degli episodi. Un'operazione che troverei giustificata solo se la diversità delle puntate fosse dichiarata e facesse parte del format. O si lavora davvero insieme, si uniscono i talenti e si costruisce un prodotto condiviso, altrimenti, se si deve lavorare da soli, ha senso valorizzare le diversità: cercare di incontrarsi a metà strada senza lavorare insieme è solo una sofferenza. Si sono poi unite a questa scelta altre ragioni personali, come la necessità di tornare presente in famiglia.

## **Cos'altro hai scoperto in questi quattro anni di lavoro?**

A parte scoprire di essere una regista pignola, direi che ho toccato con mano che quando una regia è condivisa tra due o più persone è fondamentale, sulla base delle proprie attitudini, dividersi i compiti con la massima chiarezza. Per esempio: se io e te abbiamo davvero la stessa sensibilità, lavoriamo insieme da tanti anni, è possibile che se ci dividiamo gli episodi esca comunque fuori un prodotto omogeneo, se questo è il mio obiettivo. Ma se io sono maniacale sullo storyboard e tu sul compositing, come possiamo organizzare il lavoro per fare tesoro di questa nostra diversità? Questo occorre chiedersi. E torniamo al tema precedente. Dunque non esiste una sensata suddivisione dei compiti che possa prescindere dalle qualità dei registi coinvolti.

## **Come si ci comporta quando dal committente si riceve una richiesta che si allontana dalla tua visione?**

C'è chi reagisce più di petto e chi, come me, ha cercato la via diplomatica per mediare tra le parti: il canale, i pedagogisti, i tre produttori e noi creativi. La difficoltà più grande è stata che le curatrici del canale erano due, con posizioni diverse: una più libera, una più rigida. Per esempio io spingevo per usare la comicità organica (come l'ha definita Bergson), quella dei bambini piccoli, che è legata al corpo e dunque scoreggine, rutti e versacci. Una delle curatrici però su questo si è messa di traverso. Io poi volevo che i due protagonisti avessero una bella relazione fisica, che si saltassero addosso spesso, come fanno i miei figli e i loro amici. A parte la difficoltà tecnica di fare toccare i nostri protagonisti, che hanno teste gigantesche, le spinte non sono state accettate e dunque i gemellini passano molto tempo a parlare e a pensare mantenendosi distanti. Ma nella seconda stagione c'è una bella novità dinamizzante!

Oppure il cane Rago, molto apprezzato dai bambini, per format avrebbe dovuto fare la pipì un paio di volte a episodio, ma non abbiamo potuto applicare quest'intenzione. Questi cambi di direzione in corso d'opera costano fatica.

### **In tutto questo la presenza dei produttori che peso ha avuto?**

Hanno seguito meticolosamente la lavorazione fino a circa due terzi degli episodi, poi ci hanno lasciato fare. In ogni caso sono stati tutti aperti alle nostre proposte. Le richieste di modifica sono arrivate più che altro dalla RAI.

### **Che strategie adottavi di fronte a questo tipo di richieste?**

Mettersi a discutere punto per punto può farti perdere una marea di tempo prezioso. Dunque in genere accoglievamo le richieste spostando in altra sede quello che volevamo inserire. Nel caso della piramide la pipì di Ragoo alla fine è stata fatta fare sotto la statua del dio egizio Anubis. Fortunatamente col tempo questo tipo di attenzione si è allentata e il lavoro ha incontrato meno ostacoli e alcune parole prima blindate sono state accettate.

### **E col doppiaggio come è andata?**

Io ho particolarmente a cuore questa fase di lavoro. Purtroppo il canale ha imposto scelte sull'edizione italiana. Per esempio io volevo un modo naturale di parlare, che era uscito perfettamente dai piccoli doppiatori irlandesi, senza troppi picchi e urla, anche se poi qualcuno li ha trovati un po' noiosi. In Italia invece tendiamo ad avere dialoghi più urlati. Trovo però che questa soluzione tolga naturalezza a molte azioni, perché spesso i bambini se ne stanno per i fatti loro senza gridare. Alla fine il problema si radica nella idea d'infanzia che hai, e se questa idea deriva dalla tua esperienza diretta o se è mediata dalle opinioni degli adulti. Ecco perché è difficile fare un prodotto fresco.

### **Su che tipo di prodotto vorresti dedicarti prossimamente?**

Su una serie dove la fisicità sia centrale! Ma vorrei misurarmi con la finzione o comunque un pubblico di adolescenti.

### **Tu insegni da tanti anni al Centro Sperimentale di Cinematografia (CSC). Quali sono i bisogni degli studenti di questa scuola?**

I film di diploma sono importanti, ma sviluppare una personalità non basta per entrare nel mercato. Per farlo occorre aver maturato

una padronanza tecnica adeguata e in questo senso mi sento di poter dire che il CSC dovrebbe potenziare la fase layout, l'acting e l'importanza del suono. Aggiungerei anche la capacità di diventare produttori, avvocati e agenti di se stessi. Infine anche banda larga e tecnologia più al passo coi tempi non guastano.

### **Quanto è compatibile questo mestiere con la vita personale?**

In venticinque anni di carriera constato che alla fine chi ce la fa spesso viene da una famiglia strutturata, che significa non avere grosse spese a fine mese, avere qualcuno che ti aiuta coi bambini e avere abbastanza soldi per cui un viaggio non costituisce un problema. Passione e determinazione devi averla comunque, ma se non hai le spalle coperte devi arrotondare con altri lavori, anche solo l'insegnamento; si tratta di un lavoro preziosissimo, e va fatto per vocazione, non per ripiego. Per ora in Italia non ci sono le condizioni giuridiche per far uscire il cinema di animazione dalla sua nicchia e farlo diventare un lavoro normale, come accade in Inghilterra, Francia o Spagna. Ci vorrebbe non il reddito di cittadinanza, ma una sorta di disoccupazione/sostegno anche per le partite IVA che copra i periodi tra un lavoro e l'altro. Altrimenti resterà sempre un mestiere che rende le vite personali eccezionali e faticosissime per chi non ha le spalle coperte. Ho visto troppe persone capaci cambiare mestiere con le lacrime agli occhi, vendere la bicicletta per raccattare due soldi e ovviamente rinunciare a far figli. Tutto questo non va bene. In ogni caso l'associazione Cartoon Italia sta lavorando per migliorare questa situazione. La strada è lunga, ma confidiamo in un futuro migliore.