

IL TONO NELLA SERIE *SPIKE TEAM 3*

Nella serie *Spike Team 3* gli editor di concerto avevano stilato per il produttore un documento programmatico a uso degli sceneggiatori per avere chiaro il tono della serie:

***Spike Team 3* parla di pallavolo.** La pallavolo deve traspirare da ogni scena, è il pensiero fisso dentro la testa delle nostre Spike e di Lucky. Nelle scene non di pallavolo (allenamenti, partite) bastano anche segni minimi (Susan che prova a palleggiare un'oliva durante un aperitivo, o una semplice battuta) ma ci devono essere.

***Spike Team 3* racconta il reale.** Siamo lontani dai racconti iperbolici manga-style dello sport e della vita: le Spike sono ragazze vere in un mondo vero, quindi complesso e non sempre giusto. Tutto quello raccontato nella serie (lo spogliatoio, la disabilità, l'apertura di un ristorante, gli eventi, i viaggi) è scritto guardando la realtà e documentandosi su essa. In particolare in merito alla parte sportiva: lo spogliatoio è un vero spogliatoio, sentiamo le chiacchiere che fanno davvero le ragazzine di quell'età, vediamo i loro gesti, i loro tic, le loro ritualità. Gli allenamenti sono veri allenamenti, dove vediamo il sudore, la fatica, la tensione, i piccoli litigi, la ripetizione infinita degli stessi movimenti ecc.

La linea storica. L'obiettivo di questa linea secondaria è duplice. Da una parte ha un chiaro significato metaforico che si fa manifesto alla fine della serie, quando le Spike hanno compiuto il loro percorso: «Il tempio è il nostro corpo, non c'è una ricetta magica per vincere». Dall'altra serve per bilanciare la linea principale con una tematica mystery avvincente e non verbosa: vengono quindi raccontati con semplicità e brevità solo gli snodi principali della trama, senza entrare nei dettagli!

Il rischio “vetrina”. Come detto sopra questa serie parte dal reale, quindi le drammaturgie sono a volte minimali, quotidiane, senza eccessi. Questo ci espone al rischio di puntate poco avvincenti in cui sostanzialmente si raccontano caratteristiche e posti famosi del luogo in cui si svolge la puntata: una sorta di vetrina noiosa. Questo è da evitare asso-

lutamente: partendo dai soggetti bisogna fare lo sforzo di trovare dei piccoli conflitti tra i personaggi principali o tra i personaggi e il mondo esterno che esplodano durante la puntata (può essere anche un piccolo litigio tra due Spike, che si aggrava per poi risolversi a fine puntata). Le Spike sono sì un gruppo compatto, ma sono anche ragazzine piene di vitalità che stanno conoscendo il mondo, quindi sono all'ordine del giorno piccoli screzi (che magari si trascinano anche nelle partite), purché la squadra rimanga sempre al primo posto.