



# DOVE OSANO gli *showrunners*

Torniamo nell'universo delle Writers' Room, le stanze dove gruppi di scrittori creano le serie che ci incateneranno alla televisione.

È un mondo dove lo *showrunner* è il vero capo, lo scrittore-produttore che concepisce il prodotto e guida gli altri sceneggiatori, molto più importante dei registi. E dove è fondamentale conoscere l'inglese per capire i vari ruoli e la loro gerarchia. Ad esempio, chi (o cosa) è lo *hyphenate*?

Leggete qui e lo scoprirete.

Gino Ventriglia

«Quando lo staff di sceneggiatura si riunisce per scalettare le storie, sarete convocati nella "room", spesso una sala riunioni o un qualsiasi posto abbastanza grande da poter ospitare una lavagna e un consistente gruppo di scrittori in debito di sonno, ogni volta per svariate ore. È qui che l'impetoso lavoro della creazione di episodi settimanali si svolge per la maggior parte delle serie».

La "room" sopra descritta da Barbara Hall in un suo documento stilato per la Writers Guild of America è la Writers' Room, lo spazio che negli ultimi anni ha conquistato progressivamente il centro della scena assieme a colui che ne è il signore indiscusso, lo *showrunner* di una serie televisiva. *The Writers' Room* è anche il titolo di un programma televisivo condotto da Jim Rash - premio Oscar alla sceneggiatura per *The*





*Descendants* (Paradiso amaro, Alexander Payne, 2011) – per il Sundance Tv Channel: circa un'ora a puntata in cui *showrunners* e altri sceneggiatori delle serie più popolari vengono intervistati; per la verità, in modo non particolarmente approfondito ma comunque interessante, tanto che nel 2014 è andata in onda la sua seconda stagione.

A ulteriore conferma del rinnovato interesse per la Writers' Room, e per ciò che rappresenta, si riscontra un discreto numero di libri pubblicati in Usa tra la fine del 2013 e i primi sei mesi del 2014. I titoli lasciano pochi dubbi rispetto all'argomento trattato: *Inside the Room - Writing Tv with the Pros at UCLA Extension Writers' Program*, a cura di Linda Venis; *Inside the Writers' Room - Conversations with American Tv Writers*, a cura di Christina Kallas; *The Tv Showrunners' Roadmap*, di Neil Landau. Si tratta di raccolte di interviste a – e interventi di – *showrunners* e *writer-producers* della nuova serialità americana sugli aspetti più vari della creazione di una serie di successo: sia pure con intenti che variano da quelli paramanualistici a quelli più riflessivo-teorici, le domande cui provano a dare una risposta riguardano proprio gli *inner workings* delle Writers' Room. Quali sono i requisiti e le costanti necessarie a ideare e scrivere le stagioni di una serie significativa? Come si struttura il lavoro di ideazione e scrittura di una Writers' Room?<sup>1</sup> In che modo si differenzia dalla scrittura, ad esempio, di una sceneggiatura per il cinema? Come si articola l'autorialità televisiva? Quali sono le responsabilità dello *showrunner* e dei vari componenti all'interno di una Writers' Room? Quali sono gli elementi che ricorrono e che si sono via via codificati – la gerarchizzazione dei ruoli, l'attribuzione dei *credits*, le pratiche produttive, e così via? L'analisi delle risposte e delle soluzioni individua una serie di varianti e di costanti – i “segreti” delle Writers' Room – che danno conto dei meccanismi creativi del fenomeno ormai definito la Terza Golden Age della serialità televisiva statunitense.

La Prima Golden Age<sup>2</sup> va dagli anni '50 fino alla fine degli anni '70 del secolo scorso e ha definito una prima forma del racconto seriale televisivo, il telefilm a episodi chiusi, ancora in forte debito verso le modalità espressive del racconto cinematografico; l'avvento della Seconda Golden Age, negli anni '80 e '90, ha visto emergere la figura del *writer-producer* come motore creativo di una serialità che già articolava una propria specificità drammaturgica, rispetto a quella cinematografica, a patto di riunire nella stessa persona le funzioni di chi la serie la con-



cepiva e ne scriveva le puntate chiave, ne organizzava i team di scrittura, e di chi ne era il produttore, e spesso anche il regista, per lo meno delle puntate salienti. L'*hyphenate*, ovvero colui che nel titolo può a buon diritto inserire il "trattino" (*hyphen*) come appunto nel caso del *writer-producer-director*, riunisce in sé ciò che la divisione del lavoro cinematografico aveva separato. Il caso apparentemente analogo dell'*auteur* cinematografico europeo avrebbe condotto a esiti completamente diversi; ma in comune i due processi hanno l'esigenza di restituire al *creator* il pieno controllo di tutto il processo creativo, dalla pagina allo schermo, come unica garanzia dell'integrità estetica, e quindi del successo, del prodotto finale.

Ed è proprio su queste basi che nasce la Terza Golden Age della nuova serialità statunitense, nel periodo che inizia alla fine degli anni '90 e arriva fino ai nostri giorni; l'avvento delle televisioni via cavo è un volano formidabile, che cambia nel giro di pochi anni la percezione e il rango del racconto televisivo nell'opinione culturale corrente: in particolare HBO («It's not tv, it's HBO») funziona da apripista e, liberandolo dai vincoli e dalle censure vigenti nei network generalisti, permette il pieno dispiegamento del potenziale drammaturgico della serialità televisiva, che si scatena in una marea di innovazioni narrative ed espressive. Come dice la Kallas nelle considerazioni conclusive del suo libro-intervista, una vera «esplosione dello storytelling».

Di tale processo, per molti versi ancora in corso, lo *showrunner* (il *writer-producer*, lo *hyphenate*) è la figura chiave e il suo ruolo si definisce sempre più nitidamente nell'officina dove le storie vengono generate, la Writers' Room, di cui lo *showrunner* è *dominus* indiscusso.

Negli anni '50 e '60, le "rooms" esistevano, ma erano cosa ben diversa, costituite da *comedians* che si incontravano per provare e riprovare tra loro i materiali, i propri pezzi e le proprie battute, in una sorta di verifica migliorativa.

Dalle numerose interviste emerge come il processo creativo di sceneggiature delle stagioni di una serie sarebbe impensabile senza l'apporto della Writers' Room, sebbene questa abbia più volte cambiato forma e composizione. Non che esista una "forma" rigidamente codificata della Writers' Room, o delle pratiche omogenee che in essa vengono adottate. Ad esempio, le caratteristiche quantitative sono molto variabili: dai quattro o cinque componenti nelle serie degli anni '80 si arriva ai dodici o anche più negli anni '90 (talvolta divisi in due "squadre" di scrittura in competizione/coordinamento tra loro, come nel caso di *Friends*); fino a tornare, nel primo decennio del 2000, a un numero che pare "ottimale", intorno alle cinque o sei persone.

Una misura che non può non far tornare in mente le gloriose botteghe di cui ha vissuto la sceneggiatura della commedia all'italiana negli anni '50 e '60, e spesso indicate come il vero segreto alchemico di quell'epoca creativamente felice del nostro cinema. Anche se le botteghe si riunivano nelle case o lungo i bar di via Veneto, l'elemento comune è che sia nelle Writers' Room sia nei team di lavoro delle botteghe la semplice somma dei singoli talenti è sempre "minore", sotto il profilo della ricchezza creativa e della complessità, del cervello collettivo rappresentato dall'équipe al lavoro.

Una differenza sostanziale si può rilevare nella scarsa sovrapponibilità della figura del regista *auteur* allo *showrunner*. Qui entriamo nell'ambito delle funzioni apicali e nella strutturazione gerarchica dei gruppi di lavoro. Le Writers' Room, non importa quanto diverse siano le pratiche lavorative, presentano tutte una struttura gerarchica dove ruoli e funzioni sono definiti chiaramente ed espressi nella nomenclatura dei titoli e dei crediti. Per capire l'alto grado di definizione delle mansioni all'interno della Writers' Room, basta dare uno sguardo all'articolata gerarchia riportata da Neil Landau nella sua "roadmap":

Showrunner (il credito è di EP, Executive Producer; chiamato di solito anche head writer)

EPs (che possono non essere gli effettivi showrunners): writer-producers

Co-executive producer: writer-producer

Supervising producer: writer-producer

Producer: writer-producer o supervisor of production

Consulting producer: writer producer

Co-producer: writer-producer (con poche o nessuna responsabilità di producer)

Executive story editor: staff writer di massimo livello







Story editor: promosso dalla posizione iniziale di staffwriter

Staffwriter: spesso chiamato “baby staffer” (è la posizione di entrata come scrittore)

Freelance episode writer: ingaggiato per scrivere uno script, ma non inserito nello staff stabile

Lo *showrunner* è la persona che ha sempre la responsabilità artistica e produttiva delle scelte drammaturgiche e di realizzazione delle varie puntate, e questo vale in fase di preproduzione, produzione e postproduzione. Ogni membro della serie (cast, scrittori, registi, *producers*, *troupe*) lavora sotto gli auspici dello *showrunner*, che risponde personalmente agli *executives* dello studio e del network.

Nella Writers' Room cambiano molto le modalità del lavoro a seconda dei diversi *showrunners*, che hanno in ogni caso sempre il diritto di *polish*, e di revisione parziale o di totale riscrittura se le sceneggiature commissionate a uno *staffwriter* dovessero soddisfare solo in parte o non soddisfare affatto le aspettative dello *showrunner*.

Perciò, il casting degli sceneggiatori, gli *staffwriters*, è materia delicatissima dove più che mai la parola definitiva è dello *showrunner*, anche se talvolta è necessario il semaforo verde da parte dello studio o del network. Lo stesso sistema, un po' barocco, dei crediti e dei titoli è nelle mani dello *showrunner*, che lo usa anche per distribuire più equamente i titoli a riconoscimento del maggiore o minore contributo che uno *staffwriter* abbia offerto nel corso di una stagione; spesso accade nelle serie che hanno un *lead time* (la distanza di tempo tra la scrittura dell'episodio e la sua messa in onda) che si va via via riducendo drasticamente, sottoponendo gli scrittori delle Writers' Room a pressioni e tensioni che non tutti sono in grado di reggere allo stesso modo. Ad esempio, Robert Carlock racconta a proposito di *30 Rock*, la cui Room ha raggiunto anche i tredici *writers*, che il *lead time* a inizio stagione (di 22 episodi) era di circa due mesi e mezzo, e si riduceva a soli dieci giorni nel corso della stagione. Per dirla con Mamet, che per la televisione ha creato *The Unit*, «fare un film è come correre una maratona, fare una serie televisiva è correre fino a quando stramazzi!».

Dalle interviste emerge un quadro delle pratiche di sviluppo dei copioni significativamente diversificato, la qual cosa ha una ricaduta diretta sul tipo di creatività che uno sceneggiatore può esprimere ai vari gradi della gerarchia. Per intenderci, la banda di oscillazione va da un estremo alla Tom Fontana, *creator* di *Homicide*, *Oz* e *Borgia*, il quale non crede alla Writers' Room in quanto luogo fisico in cui materialmente si scrive insieme, e preferisce fare riunioni uno a uno con lo scrittore assunto per scrivere un episodio; fino all'altro estremo, come può essere considerato il processo descritto da Jenny Bicks, *showrunner* di *Sex and the City*, dove ogni sceneggiatore si occupava del proprio script, dall'inizio alla fine; una volta che l'episodio era stato scalettato, lo sceneggiatore/sceneggiatrice lasciava la Room e andava a scrivere uno “scalettone” scena per scena, descrivendo dettagliatamente ciò che accadeva in ciascuna; poi, come *showrunner*, Jenny riportava lo scalettone nella Room, raccoglieva i commenti di tutti i componenti, scriveva delle note su ciò che pensava andasse cambiato e le consegnava allo scrittore. Dopodiché, lo sceneggiatore incorporava i cambiamenti richiesti e il processo si ripeteva: tutti nella Room leggevano e commentavano, la *showrunner* stilava le note su ciò che riteneva opportuno fosse cambiato e lo sceneggiatore revisionava il copione che solo allora veniva consegnato allo studio o al network. Un caso limite ancora diverso, come si apprende in una puntata del talk show *The Writers' Room*, ci racconta come David Benioff e D.B. Weiss, gli *showrunners* delle quattro stagioni di *Game of Thrones*, lavorino da soli sulle dieci puntate di ciascuna stagione: si spartiscono la sceneggiatura di ogni episodio, ciascuno metà, per poi scambiarsi le parti e mettere le mani su quanto l'altro ha scritto, senza parlarne se non via e-mail: si avvalgono della collaborazione di George R.R. Martin, il creatore della saga letteraria, che scrive un episodio a stagione, e talvolta di un altro scrittore freelance: in tal modo, arrivano ad avere gli script di tutti i dieci episodi della stagione prima di cominciare le riprese. Cosa certamente preziosa dal punto di vista della gestione delle risorse, ma certo conta immensamente avere un universo singolarmente ricco e già definito nelle migliaia di pagine dei romanzi.

Il problema dello sceneggiatore che entra nella Writers' Room è a questo punto evidente: quanto riuscirà a dare in termini di apporto creativo personale alla serie o quanto invece la sua voce





dovrà necessariamente amalgamarsi fino a confondersi con la voce della serie, che spesso coincide con la voce dello *showrunner*? In altre parole, quanto il lavoro nelle Writers' Room, pur nelle loro differenze di funzionamento, tende a livellare verso un minimo denominatore comune o a esaltare il talento peculiare dello *staffwriter* selezionato? Le serie sono lì a testimoniare che le sfide più radicali ai pregiudizi e alle aspettative prestabilite sono state condotte proprio dal cervello collettivo delle Room.

Ma il crinale qui si fa davvero stretto, e per uno *staffwriter* il rischio è di lavorare in una sorta di permanente Comma 22: se consegna un copione troppo diverso dallo standard, corre il rischio di essere "riscritto" dallo *showrunner*, che è la cosa più indesiderabile per uno sceneggiatore, perché significa che si è discostato troppo dalla *vision* dello *showrunner*, in una direzione "sbagliata"; d'altra parte, se ne produce uno "ordinario", che non trova una chiave di interpretazione personale del concept, viene meno la ragione stessa per la quale è stato "castato" nella Writers' Room, e cioè di dare una luce nuova e originale a una serie che ha già un suo pubblico e una sua forma. Terence Winter, lo *showrunner* di *Boardwalk Empire*, prova a quantificare: «Spererei che uno sceneggiatore mi conduca almeno a metà del cammino: datemi una stesura che sia a metà strada di dove devo arrivare. L'ideale sarebbe il 95% del percorso. Ma quando mancano il bersaglio così tanto che devo riscrivere dalla prima pagina, quella è un'indicazione che non funziona». D'altra parte, come *showrunner*, Tom Fontana sostiene di non volere uno sceneggiatore che gli consegna scene che avrebbe potuto scrivere lui stesso. Dopotutto, scrittura collaborativa significa che ciascuno contribuisce con ciò che sa fare meglio e con ciò per cui è stato scelto, la sua individualità, la sua unica, personale verità.

1. Sulle Writers' Room in Italia, cfr. Michele Abatantuono, *Dalle "ammucchiate" alle Writers' Rooms*, «Bianco e Nero», 576-577, maggio-dicembre 2013.

2. Su alcuni passaggi storici, cfr. Tom Stempel, *Storytellers to the Nation. A History of American Television Writing*, Continuum, New York 1992; e, più recenti, Alan Sepinwall, *The Revolution was Televised*, Simon & Schuster, New York 2012, e Dean J. DeFino, *HBO effect*, Bloomsbury Academic, New York 2014.

**Gino Ventriglia** è story editor e sceneggiatore per il cinema (*Arrivederci amore ciao*, *Hollywood Flies*) e per la televisione (*Un posto al sole*). È tutor della Writer's Room del Torino Film Lab, del Biennale College presso il festival del cinema di Venezia e del Jerusalem International Film Lab. Insegna Teorie della narrazione e drammaturgia presso il Centro Sperimentale di Cinematografia.

