

AMBIENTI CHE COSTRUISCONO IL RACCONTO: LE SCENOGRAFIE DI GOMORRA – LA SERIE

INTERVISTA A PAKI MEDURI

Uno dei punti caratterizzanti di *Gomorra – La serie* è stato senza dubbio il lavoro sulle scenografie: il contrasto tra gli spazi cittadini, grigi e ingovernabili, e le abitazioni dei gangster, stipate di suppellettili dal gusto eccessivo, immagini religiose e figure di animali, contribuisce a definire i personaggi e gli archi di trasformazione che questi attraversano e, più ancora, rappresenta uno degli elementi di continuità della prima stagione.

Abbiamo intervistato Paki Meduri, lo scenografo di *Gomorra*, mentre si trovava proprio a Scampia, il quartiere napoletano in cui è ambientata buona parte della serie, durante una pausa nella lavorazione della seconda stagione, e gli abbiamo chiesto di parlarci del suo background professionale, di come ha ideato le scene, del modo in cui il suo lavoro sul set si è integrato con quello degli sceneggiatori per costruire l'universo narrativo in cui si muovono i Savastano.

N *Come si diventa scenografi per la TV? Quali competenze è necessario acquisire per fare questo mestiere?*

M Come per altri lavori: si studia e si fa molta, molta pratica sul campo. Io sono architetto, ho lavorato dapprima come scenografo teatrale, poi dal teatro sono passato a fare i primi cortometraggi, i videoclip, le pubblicità, i film per il cinema e recentemente le serie per la TV. Non esiste un percorso di studi specifico per diventare scenografo per la TV, nel senso della fiction.

Il tipo di specializzazione che uno ha richiede formazioni diverse e soprattutto comporta l'appartenenza a circuiti professionali di fatto distinti. Fare lo scenografo per la TV dal vivo, allestire un palco e uno studio, richiede un altro genere di trafila. Anche la pubblicità è un settore separato sia dalla fiction TV sia dal cinema. È raro che uno scenografo riesca a fare l'uno e l'altro. Chi ti conosce come scenografo di pubblicità non ti conosce come scenografo per il cinema, e viceversa. Io riuscivo a fare un po' tutto, ma ultimamente mi sono orientato verso la TV e il cinema.

N *Da quante e quali persone è composta la tua équipe?*

M Gli scenografi hanno una squadra. Ho il mio arredatore, i miei assistenti, gli aiuti scenografi, gli attrezzisti di scena, gli attrezzisti di preparazione, gli aiuti attrezzisti, i manovali. Per *Gomorra* la squadra è abbastanza folta perché il lavoro che stiamo facendo è molto complesso.

N *A partire da cosa lavorate per costruire la scena? Come si passa materialmente dall'idea dell'ambiente all'ambiente ricostruito per la scena?*

M Si inizia cercando le location adatte a quello che si vuole raccontare. A volte queste location vanno modificate, altre volte invece è necessario costruire ex novo perché non si riesce a trovare un ambiente adatto. In questo caso si fa un progetto, se ne discute con il regista, con la produzione per capire qual è il budget a disposizione. Si fa una proposta al regista e da lì parte la discussione. Di base si fanno progetti e bozzetti.

N *Anche in Italia si sta diffondendo la figura del location manager; ci spieghi, in base alla tua esperienza, chi è e che tipo di lavoro fa?*

M Il location manager è il mezzo con cui lo scenografo realizza il luogo; se hai bisogno per esempio di un palazzetto dello sport, il location manager va a visionare un certo numero di palazzetti dello sport finché non ne trova uno adatto. Per me è importantissimo, soprattutto in un set come quello di

Gomorra in cui ci sono almeno due ambientazioni al giorno: io passo le giornate in macchina con il location manager. È una figura di raccordo, a metà tra reparti, tra scenografia e produzione. La sua appartenenza all'uno o all'altro dipende anche dai rapporti interni: per come lavoro io è il mio braccio destro. Di solito viene scelto di comune accordo, in base a rapporti consolidati con la produzione o con lo scenografo.

Fino a qualche anno chi girava film o serie al di fuori delle ambientazioni più familiari si rivolgeva a persone che avevano avuto esperienza con precedenti produzioni. Il location manager non ha sostituito del tutto queste figure, che continuano a essere interpellate come referenti locali, ma lavora come tramite tra queste e la produzione. Per *Gomorra*, ad esempio, abbiamo dei contatti in ogni zona di Napoli in cui lavoriamo: se dobbiamo girare a Scampia o a Ponticelli il location manager va dal referente locale e gli chiede di trovare un certo numero di case tra cui lo scenografo possa scegliere quella in cui girare.

N *Da spettatori si ha l'impressione che gli ambienti di Gomorra, ancora più delle vicende che coinvolgono i personaggi, siano il vero elemento di continuità della serie. In che modo la costruzione narrativa e la costruzione scenica si sono influenzate a vicenda? In che fase della lavorazione hai letto la sceneggiatura e come l'hai utilizzata?*

M Quando ho avuto le sceneggiature, e prima ancora il soggetto, ho iniziato a esplorare il territorio per capire, intanto, dove era stata pensata la storia, poi in che modo la sceneggiatura attribuiva a ogni personaggio un luogo caratterizzante (un quartiere, un palazzo, un'abitazione...). Questo lavoro è stato particolarmente importante e delicato, perché il nucleo narrativo della serie prende spunto da avvenimenti realmente accaduti e il nostro regista, Stefano Sollima, ci ha chiesto proprio di cercare di aderire quanto più possibile alla realtà.

Avevo un filo diretto con gli sceneggiatori, che a loro volta, ancora prima di me, avevano fatto un giro in queste zone. Quando, nella mia perlustrazione, vedevo delle cose che non mi tornavano li chiamavo e loro mi spiegavano le motivazioni che stavano dietro allo script, oppure cambiavamo insieme la sceneggiatura, chiaramente nella parte della descrizione dei luoghi, non per quanto riguarda i dialoghi e gli eventi. C'è uno strettissimo legame tra scrittura e creazione degli ambienti.

Poi, è normale che lo scenografo prenda la sceneggiatura e la faccia sua inventando degli ambienti che non esistono, sia per gli esterni, sia per gli interni. Quella che sullo schermo è ripresa come Scampia, ovviamente, non è solo Scampia, ma un

puzzle di quartieri. Idem per le case: gli esterni spesso sono in un quartiere e gli interni in un altro.

N *Questa sinergia così profonda tra reparti è tipica nella produzione della serialità italiana o Gomorra è un caso fortunato?*

M È un caso particolare. In *Gomorra* questo processo di confronto è stato possibile perché ci sono stati il tempo e la voglia di lavorare in maniera collaborativa. Altrimenti si è costretti a procedere in maniera fredda, impersonale, prendendo alla lettera la sceneggiatura.

Nel nostro caso, per fare un esempio ipotetico, se sulla sceneggiatura c'era scritto che una certa scena aveva come ambientazione un "esterno porto", ma secondo noi della scenografia sarebbe stato meglio girarla in un garage, abbiamo avuto la facoltà di riambientare la destinazione della scena, chiaramente avvertendo i nostri sceneggiatori e agendo d'accordo con loro. Questo è stato possibile perché condividiamo l'obiettivo di servire la scena, di renderla più credibile.

Non è un modo di lavorare comune, ma chi ha costruito *Gomorra* – penso soprattutto allo showrunner Stefano Sollima, che in questo ha avuto il pieno supporto dei produttori veri e propri – ha voluto applicare le regole del cinema di qualità alla serialità televisiva, quindi ha arruolato non solo registi (lo stesso Sollima, Claudio Cupellini, Francesca Comencini), ma professionisti – scenografo, costumista [Veronica Fragola, *ndr*], montatore [Patrizio Marone, *ndr*], direttore della fotografia [Paolo Carnera e Michele D'Attanasio, *ndr*] – che avevano esperienza con il cinema, abituati a tempi di lavorazione meno affrettati e processi più collaborativi.

N *Tra gli oggetti più ricorrenti nella serie ci sono le immagini religiose, soprattutto figure di Padre Pio, e quelle di animali selvatici, che dominano le scene in interni, sia le abitazioni dei criminali sia quelle della gente comune. Come mai?*

M Potrei dire che l'idea è mia perché faccio io la scenografia del film. In realtà l'uso ossessivo di Padre Pio nasce quasi per sfida, dallo scontro tra una mia convinzione preesistente e la constatazione della realtà napoletana. Venendo qui a girare pensavo infatti che l'iconografia religiosa fosse molto presente a livello popolare, e non sbagliavo, ma quello che non avevo immaginato era la diffusione esorbitante di immagini di Padre Pio da Pietrelcina, che hanno praticamente surclassato lo stesso patrono San Gennaro.

Durante i sopralluoghi per gli interni della serie ho trovato in quasi tutte le case almeno una immagine o una foto di Padre Pio. Da lì è nata una specie di sfida e mi sono detto:

“Voglio usare Padre Pio in tutte le location in cui entro!”. Ci sono riuscito, acquistando una quantità enorme di statue e immagini tutte diverse. Gli animali di ceramica, invece, sono un po' una mia firma: leoni, pappagalli, tori, cavalli, tigri... Anche Padre Pio alla fine sta diventando una mia firma!

N *Gli interni delle case dei gangster sono coloratissimi, kitsch e iperdefiniti. Tranne quello di Ciro di Marzio, come mai?*

M Ciro è un personaggio che cerca di mantenere un basso profilo. Anche qui abbiamo preso spunto dalla cronaca: nella realtà quelli come Ciro – ambiziosi, cauti – preferiscono non essere troppo visibili, pur avendo tantissimi soldi, mentre altri che sono più stolti o più ingenui ostentano il loro benessere, ma di solito fanno una brutta fine.

Quello che ho più caratterizzato, anche dal punto di vista attoriale, è il personaggio di Salvatore Conte, ritraendolo come invasato, pazzo, psicopatico, circondato da ninnoli sacri, belve, animali, Madonne e Cristi. Nella seconda stagione si vedrà anche la sua casa. Lì mi sono divertito molto, e vedrete...

*Intervista realizzata
da Paolo Noto, ottobre 2015.*

