

**Come siete arrivati a scegliere questa professione?**

**Giovanni Licheri.** Dalle elementari ho sempre avuto la passione per il disegno e la scultura e, alla fine del classico, arrivò quella per il teatro abbinata all'immagine: riconoscevo la mano di qualsiasi scenografo, frequentavo tutti i teatri di Genova, città in cui sono cresciuto, dal CUT allo Stabile, al teatro della Tosse. Rimasi folgorato una sera dalle scenografie di Emanuele Luzzati e da quel momento decisi chi sarei diventato. Nel cinema i miei punti di riferimento sono stati scenografi della statura di Danilo Donati, Gianni Polidori e in televisione mi divertiva l'altra televisione, L'altra Domenica di Renzo Arbore. Mi iscrissi ad architettura per imparare a esprimere in fase progettuale le mie idee e contemporaneamente iniziai a lavorare come assistente scenografo soprattutto con Luzzati. Poi arrivai a Roma, e allo Stabile feci l'assistente e lo scenografo in lavori più piccoli e in seguito collaborai con l'Accademia di Arte Drammatica Silvio D'Amico e con tante compagnie teatrali. Incontrai Alida Cappellini e da quel momento iniziò una collaborazione artistica oltre che un percorso di vita in comune.

**Alida Cappellini.** Sono cresciuta nel mondo dello spettacolo: a 5 anni ho cominciato per combinazione a fare del cinema, la figlia di Totò in Guardie e ladri, e da allora tanti film, teatro, radio, doppiaggio e sceneggiati televisivi. La mia educazione è frutto della sala prove, delle discussioni sui testi fatti da grandi attori e registi: Visconti, De Sica, Squarzina, Steno, Monicelli, Mattoli. Io ascolta-vo e imparavo, lo stesso succedeva con i grandi costumisti e scenografi: Danilo Donati, Pierino Tosi, Ezio Frigerio, Gianni Polidori, Lele Luzzati. Così dopo il Liceo artistico scelsi 'Scenografia' all'Accademia di belle arti. Per molto tempo ho alternato le due attività, continuavo a recitare ma cominciavo a occuparmi di scenografia e di costumi per il cinema, teatro e pubblicità. Poi l'incontro con Giovanni Licheri. In due si ha più coraggio, ci si confronta ed è più facile prendere delle decisioni, perché il nostro lavoro richiede tempi brevissimi: produrre un'idea in pochi giorni, senza avere la possibilità di ripensarla e partire con un progetto.

**Quali sono le differenze nel progettare per il teatro, il cinema, la televisione?**

In teatro lo scenografo progetta lo spazio scenico con una visione statica a 180 gradi: l'immagine che propone attraverso il bozzetto iniziale è esattamente quello che vedrà lo spettatore. Nel cinema, invece, lo spazio assume una valenza differente: la scena viene scrutata dall'occhio della cinepresa e le immagini vivono di inquadrature totali, parziali e dettagli. La macchina da presa si muove nel set e si può correggere la scenografia a vantaggio



## SPERIMENTARE NUOVE VIE

### BLAZING NEW TRAILS

Elena Vai

**La creazione dello spazio scenico e dei costumi per teatro, cinema e tv attraverso l'esperienza degli architetti scenografi Cappellini & Licheri**  
The process of creating sets and costumes for theatre, film and tv, through the experience of scenic designers Cappellini & Licheri



dell'obiettivo, spostando gli arredi e modificando le luci per creare atmosfere. In televisione, la prospettiva scenica viene visualizzata da 6/8 macchine da presa che, con punti di vista differenti e in contemporanea, inseguono l'azione scenica e, di conseguenza, la scenografia viene inquadrata in maniera spesso imprevedibile. Quindi quando progettiamo dobbiamo tenere presente che gli obiettivi saranno i nostri altri 6/8 occhi che guarderanno la scena. In sintesi, in teatro la scena viene vista dagli occhi dello spettatore; nel cinema l'occhio è la cinepresa che di volta in volta si sposta; mentre in televisione sono le tante telecamere che si spostano contemporaneamente nella scenografia, per inquadrarne le storie, e visto che si è in diretta non ci si può fermare per riorganizzare una bella ripresa. Lo spazio televisivo è dunque il più complicato da progettare, ma anche il più completo. È il risultato della sinergia tra architettura, teatro e cinema, e quando riusciamo a fare una buona televisione è perché abbiamo accumulato una tale quantità di esperienze che ci permettono di affrontare le tante sfaccettature di questa professione in continua evoluzione. Per gli spettacoli televisivi progettiamo uno spazio spesso a 360° che include il pubblico, e siamo soggetti a normative di sicurezza che condizionano non poco la progettazione. Dobbiamo riuscire a raccontare la nostra scenografia sia da

un'inquadratura totale sia da un piano americano. Ma la televisione vive di 'facce' e quindi la scenografia deve esistere anche nella piccola porzione del primo piano e se il pubblico riconosce la trasmissione vuol dire che lo scenografo ha lavorato nella maniera giusta. Inoltre, bisogna dare la possibilità al regista di alternare le inquadrature e di muovere le telecamere per ottenere visioni sempre 'diverse', al direttore della fotografia di pennellare con le luci i nostri elementi scenografici, perché l'impianto scenico più bello, se male illuminato, può risultare un disastro, una brutta luce mette in evidenza solo i difetti.

#### Come organizzate la professione?

Abitualmente facciamo degli schizzi prospettici propositivi e una pianta di massima per visualizzare la divisione degli spazi. Questa prima fase del lavoro viene risolta in pochissime ore (lo spettacolo non può permettersi il lusso del tempo) e i disegni ci consentono di illustrare al regista e al committente la nostra idea in una prima discussione nella quale si puntualizzano le necessità dello spettacolo. Questa fase ci appartiene del tutto, siamo noi che disegniamo e facciamo schizzi e bozzetti. Poi si passa alla fase progettuale: si preparano disegni dettagliati che gli assistenti traducono in CAD e in 3D in una settimana o dieci giorni al massimo. Spesso, specie per

Rendering della scenografia per il programma televisivo *Controcampo*, ripreso negli studi di Mediaset. A fianco, elaborazioni in 3D della scena di *Quelli che il calcio e...* condotto da Simona Ventura per Rai Due. Sport e calcio i protagonisti con collegamenti esterni dall'Italia e dall'estero che giustificano la presenza del grande schermo come fondale. In apertura, disegno preparatorio per lo spazio scenico di *Dove osano le quaglie in onda dal Teatro delle Vittorie di Roma* per Rai Tre. Rendering of the set for the television programme *Controcampo*, taped at the Mediaset studios. Opposite, 3D renderings of the set for *Quelli che il Calcio e...*, a football-centred sport programme hosted by Simona Ventura for Rai Due, with live reports from Italy and abroad that justify the use of a large screen as a 'backdrop'. Opening picture, preparatory sketch for the set of *Dove osano le quaglie*, broadcast by Rai Tre from Teatro delle Vittorie in Rome.

il teatro, si prepara anche un modello che servirà alla regia per tutta la prima fase delle prove. Abbiamo una vastissima biblioteca raccolta negli anni, quando non esisteva ancora Internet, e che continuiamo ad arricchire perché le immagini della pagina di un bel libro non potranno mai essere sostituite dal computer. Riviste di design, di architettura, di moda che vanno sempre sfogliate, tutto può servire come spunto per un'idea.

**Il ruolo del designer-scenografo nei confronti del committente negli anni prima della rivoluzione virtuale e il cambiamento avvenuto nel vostro lavoro a seguito dell'impiego massivo di tecnologie per ricreare set e ambientazioni per programmi tv.**

Il nostro ruolo non è cambiato, si è solo modificato. Il committente ora vuole capire meglio e vedere più cose, anche perché sempre più spesso non è una persona che ha avuto una formazione nel mondo dello spettacolo. Una volta disegnavamo un'infinità di bozzetti e schizzi prospettici che non sempre il committente era in grado di capire. Ora è molto utile mostrare dei 3D, dei rendering ben fatti e dei filmati in virtuale. Oggi possiamo fare vedere anche le varie inquadrature e suggerire le posizioni delle telecamere e questo semplifica il lavoro di tutti. Per noi è diventato tutto più semplice, si stampano solo i disegni che servono alle maestranze e poi si lavora via mail mandando i file direttamente ai vari laboratori che li utilizzano con le macchine a controllo numerico. Tutto questo però non esclude assolutamente il lavoro alla vecchia maniera, le due cose convivono e si alternano. Abbiamo ancora bisogno dei tavoli da disegno nonostante sia una professione piena di sfaccettature: il controllo del sistema illuminotecnico, l'uso delle proiezioni, la neces-



sità di elaborare grafica e immagini in video-installazioni, le tecniche meccaniche combinate ai nuovi materiali non fanno altro che arricchire le possibilità espressive, ma ci obbligano anche a continui aggiornamenti. Non ci si può fermare, tutto cambia rapidamente e così è lo spettacolo. Oramai è difficile trovare anche al teatro dell'opera grandi fondali dipinti, se non quando si utilizzano vecchi allestimenti. Ora è tutto più dinamico e sorprendente, il pubblico è viziato. Anche il nulla è un nulla fatto di materiali e luci particolari.

**Formazione e programmi culturali: raccontate la vostra esperienza nel 1999 quali autori del programma *La parte dell'occhio - L'estetica in tv per Rai Uno*.**

Questa idea è nata perché ci eravamo resi conto di quanto l'immagine televisiva avesse suggestionato e modificato il gusto degli italiani e di quanto si fosse parlato po-



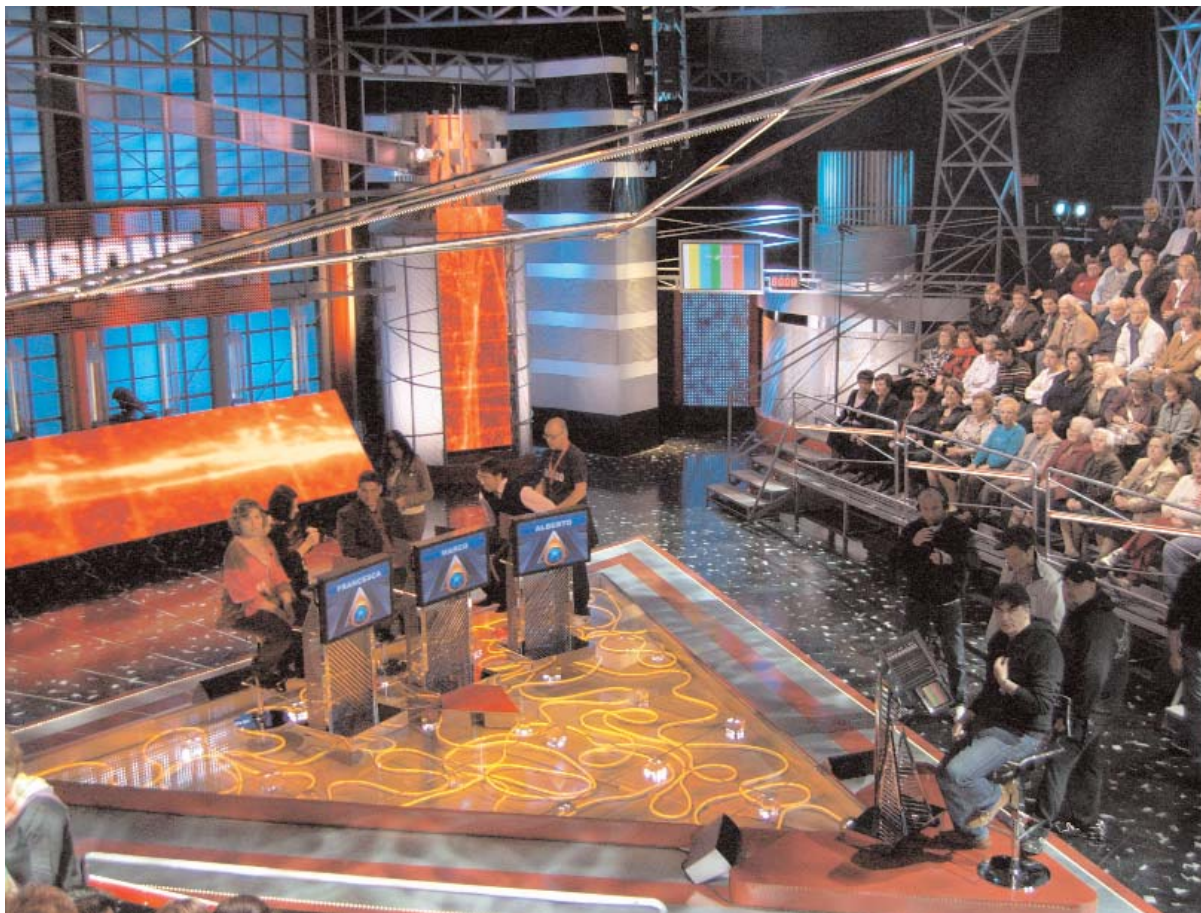
co di questo; di quanta bella televisione fosse stata fatta negli anni Settanta e dimenticata, quanto fossero man mano cambiati i personaggi, il gusto del colore (nel passaggio dal bianco e nero al colore) e il linguaggio. Abbiamo proposto un excursus nei 50 anni di televisione dal punto di vista estetico, commentato da Gian Luca Nicoletti. Eravamo convinti di fare un programma di nicchia e invece è risultato un prodotto molto interessante che ha avuto critiche straordinarie e che è andato in onda tantissime volte. Tuttora lo usiamo molto con gli studenti di scenografia e di architettura, dal momento che esistono pochi supporti didattici dedicati al tema.

#### ■ How did you come to choose this profession?

**Giovanni Licheri.** Ever since grade school I've had a pas-

in the design phase, and around the same time, began working as an assistant scenographer, especially with Luzzati. Then I came to Rome, where I was an assistant at the Stabile and did stage design on smaller jobs, later working with the Accademia di Arte Drammatica Silvio D'Amico and many theatre companies. I met Alida Cappellini, and at that point began an artistic partnership as well as a life partnership.

**Alida Cappellini.** "I grew up in show business: at age five, by sheer coincidence I began working in cinema, as Totò's daughter in Cops and Robbers, and after that did many other films, plays, radio shows, and dubbing and television jobs. I got my education in the rehearsal room, from discussions of specific pieces by great ac-



sion for drawing and sculpture, and towards the end of secondary school, where I studied classics, I also became deeply interested in theatre, combined with images: I could recognize the personal style of any scenographer, and I'd go to all the theatres in Genoa, my home city: the CUT, the Teatro Stabile, the Teatro della Tosse. I was blown away one evening by Emanuele Luzzati's stage designs, and from that point on decided to become a scenographer. In the world of film, I was inspired by great designers such as Danilo Donati and Gianni Polidori, and on television I enjoyed alternative shows such as L'Altra Domenica by Renzo Arbore. I enrolled in architecture school to learn how to express my ideas

tors and directors: Visconti, De Sica, Squarzina, Steno, Monicelli, Mattoli. I listened and learned, and the same thing happened with great costume and set designers: Danilo Donati, Pierino Tosi, Ezio Frigerio, Gianni Polidori, Lele Luzzati. After attending an art-focused secondary school I chose to study scenography at the art academy. For a long time I alternated these two activities, continuing to act but also beginning to do set and costume design for film, theatre, and advertising. Then I met Giovanni Licheri. As a duo you have more courage, there's a dialogue, and decision-making is easier, because our job demands extreme rapidity: coming up with an idea in just a few days, with no chance to re-

Le scenografie del gioco a quiz L'Eredità su Rai Uno realizzate dal 2002 al 2005: palco circolare posto centralmente per le riprese a 360° dei giocatori e del pubblico. In basso, il set di Explora on the road, dedicato ai ragazzi, con giochi e video per imparare a vivere la strada in sicurezza. Pagina a fianco, il game show Alta Tensione di Rai Uno: lo spazio scenico a sviluppo triangolare è funzionale per agevolare il rapporto fra il conduttore e i tre concorrenti in gara. Sets for the time quiz show L'Eredità on Rai Uno, from 2002 to 2005: a circular, central stage optimizes 360° shots of the contestants and the studio audience. Below, the set for Explora on the Road, part of the EduStrada project, a programme with games and videos to teach kids about road safety. Opposite, the game show Alta Tensione, on Rai Uno. The set is triangular, to facilitate interaction between the host and the three contestants.



think it, and starting in on a design.

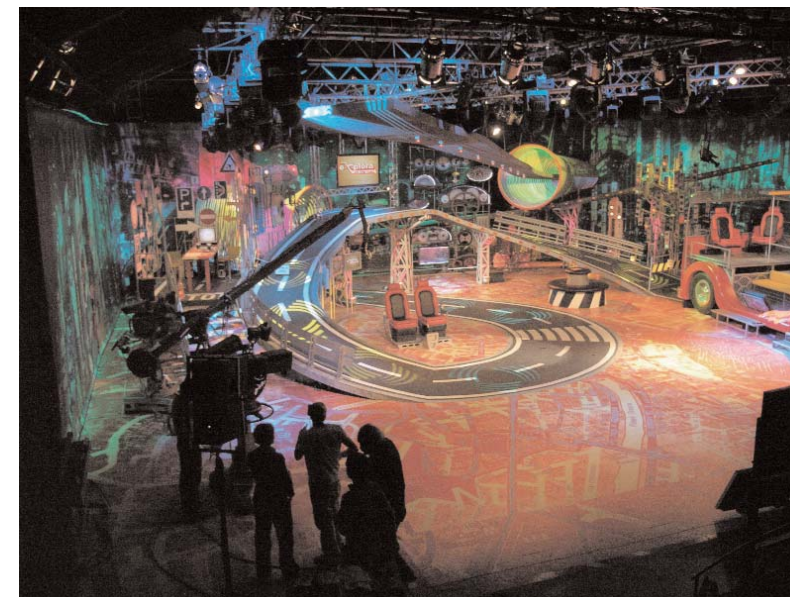
#### What are the differences between designing for theatre, film, and television?

In theatre the scenographer designs the set with a 180°, static vision: the image presented in the initial sketch is exactly what the audience will see. In film, on the other hand, space takes on a different character: the set is perused by the eyes of the camera, and the images are based on wide shots, medium shots, and close-ups. The camera moves through the set, which can also be adjusted for its benefit, moving the furnishings and changing the lighting to create a given mood. In television, the scene is viewed by 6/8 cameras, from different, simultaneous angles. The cameras follow the action on the set, and as a result, the scene is often framed in an unpredictable way. So when designing it we have

to keep in mind that the cameras will be another 6/8 pairs of eyes looking at the set. In short, in theatre the set is seen through the eyes of the audience; in film, the eye is the moving camera; in television, the eye is many cameras moving at the same time through the scene to frame what's going on, and since it's live, there's no way to stop and move things around for a good shot. So a setting for television is the most complicated to design, but also the most complete. It's the result of a synergy between architecture, theatre, and film, and when you manage to do good work for television, it means you have built up the experience necessary to tackle the many facets of a profession that's in constant evolution. For television shows, we're often creating a 360° space that includes the audience, so we have to deal with safety regulations that have a considerable influence on the design. We need to convey the idea of our set design in both wide shots and medium long shots. But television is all about faces, so the set also needs to be visible in the smaller area of close-ups, and if the audience can recognize the show, that means the designer has done a good job. Moreover, you have to make it possible for the director to alternate shots and move the cameras around for constantly changing angles, and for the director of photography to paint the stage elements with light, because even the most gorgeous set, if poorly lit, can be a disaster; bad lighting only brings out the flaws.

#### How do you organize your work?

We usually do perspective sketches of our proposals and a general layout to show the division of space. The initial stage of work is handled in just a few hours (show business can't afford the luxury of time) and these drawings let us illustrate our ideas to the director and client



in an initial discussion where we hone in on the needs of the show. This phase is completely in our hands, we're the ones doing the drawings and sketches. Then we move on to the design stage: we prepare detailed drawings that the assistants transfer into CAD and 3D, in a week or ten days at max. Often, especially for the theatre, we also prepare a model to be used by the director throughout the early stage of rehearsal. We have a vast library built up over the years when Internet did not yet exist, and we continue to add to it, because the images printed in a good book can never be replaced by the computer. You always need to page through design, architecture, and fashion magazines, because anything can serve as inspiration.

**We'd like to ask about the scenographer's role with regard to the client in the era before the virtual revolution, and how your job has changed since technology has come to play a massive part in designing sets for tv programmes.**

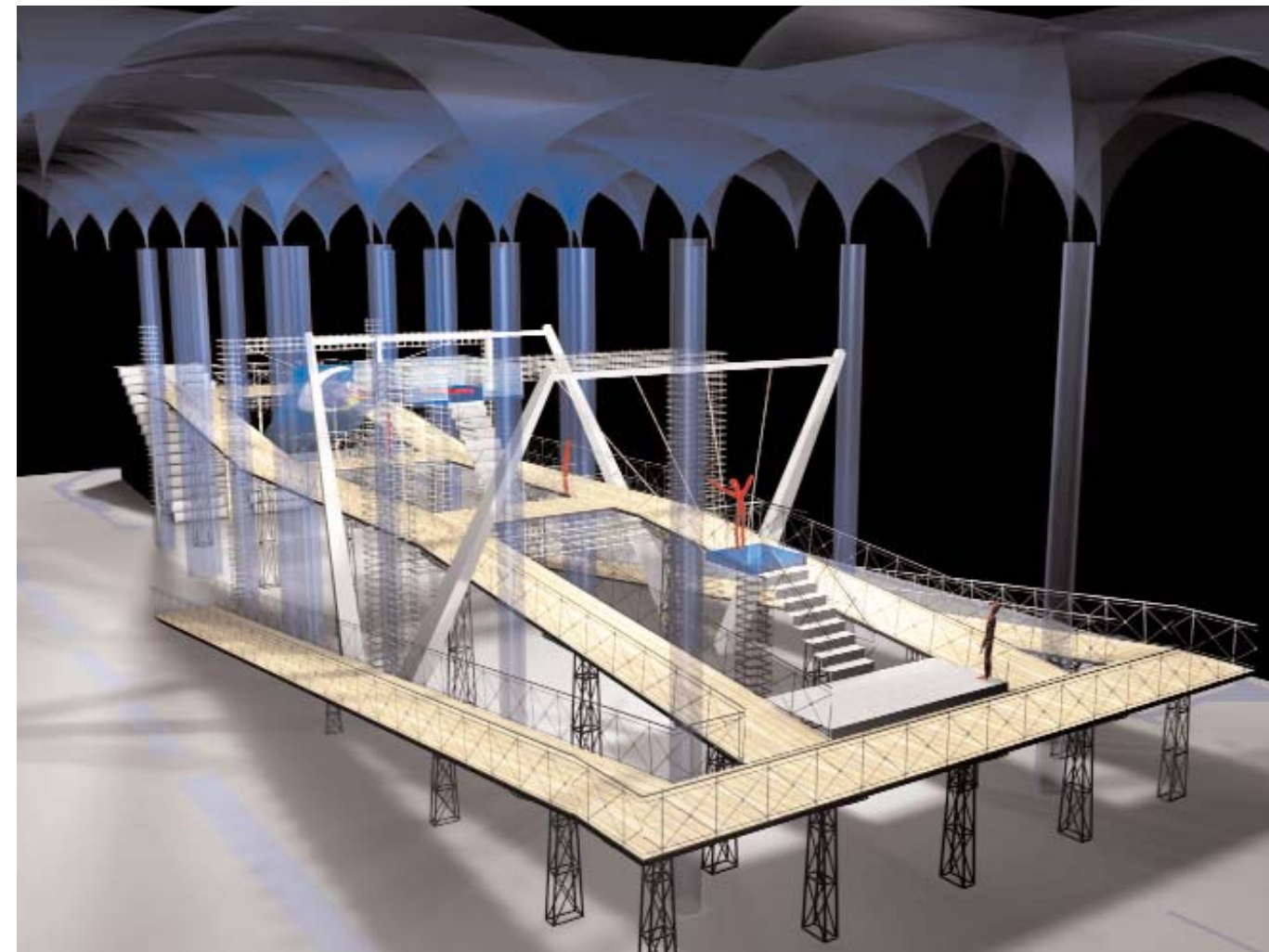
Our role has not changed, it's just been adjusted a bit, since clients now want to get a better understanding and see more things, in part because more and more often they are not people with a background in entertainment. We used to produce an enormous number of sketches and perspective drawings that clients were

not always able to interpret. Now we find it very useful to show 3D designs, skilful renderings and virtual video clips. These days we can even show different angles and make suggestions about the placement of cameras, and this makes everybody's job easier. Everything has become simpler, we only print the drawings that are needed by the craftspeople and then work via email, sending files directly to the various workshops that use them with their CNC machine tools. But all of this doesn't in any way rule out working the old-fashioned way, the two things are alternated side-by-side. We still need the drafting table, even though this profession is a multifaceted one: the lighting system, the use of projections, the need to develop graphics and images for video installations, and mechanical techniques in combination with new materials just add to the creative possibilities, but they also force us to constantly keep up to date. We can't stand still, everything changes so rapidly and that's how the business goes. Nowadays even in opera you rarely see large painted backdrops, except when old sets are used. Now everything is more dynamic and surprising, audiences are spoiled. Even when there's just emptiness, it's an emptiness made up of special materials and lighting.

**Training and cultural programmes: tell me about your**

**La struttura del palcoscenico per lo spettacolo Genova è la mia scena, la mia scena è Genova allestito nel 2006 all'interno della chiesa di Sant'Agostino, regia di Tonino Conte, prodotto dal Teatro della Tosse. Una scenografia all'avanguardia per raccontare la storia della città e consentire il coinvolgimento del pubblico. A fianco, un bozzetto dello spazio scenico. In basso, il risultato raggiunto da Cappellini & Licheri meditando sulla topografia della città e l'area del porto con le navi.**

The stage structure used for the performance Genova è la mia scena, la mia scena è Genova, presented in 2006 in the church of Sant'Agostino, directed by Tonino Conte, produced by Teatro della Tosse. This avant-garde set helps tell the story of the city and allows participation by audience members. Opposite, a sketch of the set. Below, the results that Cappellini & Licheri achieved by meditating on the city's topography and the port area with its ships.



"Scenografia televisiva. Progettare e costruire", Alida Cappellini, Giovanni Licheri, Lucia Nigri, Edizioni Kappa, 2008.

Una raccolta semplice, piena di illustrazioni e di dispense per imparare a pensare la tv. /A straightforward anthology, full of illustrations and study guides, to learn how to think from the standpoint of tv.

**experience in 1999 creating the Rai Uno show La Parte dell'Occhio - L'estetica in TV.**

This idea arose because we came to realize to what degree tv images had influenced and changed popular tastes in Italy and how little this topic had been discussed; how much great tv was made in the Seventies and then forgotten, with gradual changes in characters, in the choice of colours (with the passage from black and white to colour tv) and in language. We proposed an exploration of 50 years of television from an aesthetic standpoint, presented by Gian Luca Nicoletti. We thought we were making a programme for a niche audience, and instead the result was a very interesting show that garnered an extraordinary critical response and was broadcast many times. We still use it a lot with set design and architecture students, since there aren't many teaching tools out there for television scenography.

