

Università della Santa Croce

Facoltà di Comunicazione

Dispensa di Sceneggiatura Audiovisiva

Anno Accademico 2016-2017

Prof. Dr. Juan Jose G. Noblejas
Prof. Dr. Enrique Fuster

Indice

Presentazione 2

Programma

Primo Tema 4

Fondamenti della Sceneggiatura
 Strumenti per l'analisi e la scrittura
 Lavori di analisi
Annessi pp. 6-8

Secondo Tema. 9

I generi e le aspettative del pubblico
 Modello tradizionale per scrivere un "trattamento"
 Esame e valutazione del lavoro svolto

Terzo Tema. 11

Storia e trama. Strutture, atti, uso delle informazioni
 Soggetto. Premessa. Sinossi breve e lunga
 Proposte di soggetti

Quarto Tema. 13

Inizio e fine. "Patti" nei primi dieci - venti minuti
 Scrivere una scena breve. La "scaletta"
 Impostazioni di stesure

Quinto Tema. 15

Mondo e personaggi. Protagonista ed antagonista
 Lo "scalettone" o "step-outline"
 Esami delle "scalette". Impostazione dello "scalettone"

Annesso p. 17

Sesto Tema. 20

Conflitto. Pianificazione e sviluppo della tensione
 Il “background” dei personaggi nel “trattamento”
 Esame degli “scalettoni” presentati. Avvio del “trattamento”
Annesso p. 25

Settimo Tema. 25

Unità tematica della storia
 Il “trattamento”. Previsioni per la “sceneggiatura”
 Esame degli “trattamenti”. Il “pitch”
Annesso p. 28

BIBLIOGRAFIA CONSIGLIATA

• **Manuale di riferimento**

• **CARMEN SOFIA BRENES, “Tema e trama di un film. Leggere e scrivere una sceneggiatura per il cinema e la TV”. FrancoAngeli, Milano, 2001.**

• **Altri libri:**

ARISTOTELE, “Poetica” e “Retorica”
 Vincenzo CERAMI, “Consigli a un Giovane Scrittore”, Einaudi, Torino, 1999
 D. HOWARD – E. MABLEY, “Gli strumenti dello sceneggiatore” Dino Audino Editore, Roma, 1999.
 Dominique PARENT-ALTIER, “Introduzione alla sceneggiatura”, Lindau, Torino, 1997.
 David MAMET, “3 Uses of the Knife. On the Nature and Purpose of Drama”, Columbia, N.Y. , 1998.
 Robert MCKEE, “Story”, Regan Book, 1998.
 Linda COWGILL, “Secrets of Screenplay Structure”, Lone Eagle, Los Angeles, 1999.
 Linda SEGER, “Come scrivere una grande sceneggiatura”, Dino Audino Editore, Roma, 1996.
 Denny Martin FLINN, “How not to write a screenplay. 101 common mistakes most screenwriters make”, lone Eagle, Los Angeles, 1999.
 Robin U. RUSSIN & William Missouri DOWNS, “Screenplay. Writing the picture”, Harcourt College, Forth Worth, 2000. Paul LUCEY, “Story Sense”, McGraw Hill, New York, 1996.

Nota tecnica 1 – Nozioni e termini degli elementi strutturali del copione (secondo Linda Cowgill) **pp. 33-39**

Nota tecnica 2 - Nozioni e termini drammatici comuni (secondo David Mamet).
..... **pp. 40-43**

Nota tecnica 3 - Nozioni generiche comuni per il lavoro (secondo Vincenzo Cerami) .
..... **pp. 44-52**

Presentazione

Questo corso vi darà l'opportunità di conoscere e di lavorare con gli elementi e le competenze professionali richieste per scrivere una fiction cinematografica e televisiva.

L'obiettivo del corso è di preparare lettori e consulenti professionisti (*script-consultants*)

o editori di storie (*script-editors*) che sanno come aiutare a scrivere e riscrivere una sceneggiatura. Una conseguenza sarà quella di migliorare anche la vostra capacità di redigere fiction audiovisive.

Trattandosi di un corso a carattere introduttivo, sarà data maggiore importanza alla storia nel suo insieme, piuttosto che all'analisi dettagliata dei singoli elementi (descrizioni di azioni, dialoghi).

E' previsto un piano di lavoro in piccoli gruppi che sarà applicato in maniera flessibile.

L'obiettivo degli studenti del corso è di scrivere (in piccoli gruppi) un primo "trattamento" di una storia per un lungometraggio di 120 minuti, per il cinema o la televisione. La scrittura del "trattamento", che precede la scrittura di una "sceneggiatura", di solito comprende tre fasi, che –in terminologia tecnica- vengono chiamate "soggetto", "scaletta" e "scalettone".

Il "trattamento" elaborato durante il corso dovrà avere un **minimo di 20-30 pagine** in carattere "Courier 12", equivalente a **7.000 parole**. Nel "trattamento" elaborato saranno presentati i personaggi e le azioni di una storia, articolati in qualche **50 scene** e organizzate in **3 atti**. Per rendere più facile il lavoro di scrittura, si prega di partire, sia da un personaggio universale di finzione (Antigona, Hamletto o Don Quixotte), sia di una favola classica, per fare un'adattamento, un'attualizzazione, ecc.

E' consentito scrivere il "soggetto" e la prima "scaletta" (le prime due fasi del lavoro) in lingua inglese o italiana, in modo che gli studenti possano esporre e discutere i contenuti nei *workshops* con maggiore chiarezza.

Le settimane del corso saranno articolate in tre tipi di lezioni: 1) *lezione teorica*, e 2) *lezione tecnica*, e poi 3) *workshop*. Le assenze non giustificate impediscono l'accettazione all'esame finale.

Nelle **lezioni teoriche** si vede "quali sono" gli elementi che compongono la scrittura, mentre nelle **lezioni tecniche** si considera "come si utilizzano".

Nei **workshop** si scriverà e sarà esaminato il lavoro di scrittura del "trattamento" svolto ogni settimana.

Alla fine del corso, durante l'esame (cioè, la sessione di *pitch*), verrà fatta la valutazione del lavoro. I gruppi autori della versione finale del "trattamento" presenteranno verbalmente la storia ed illustreranno i motivi che ne rendono raccomandabile l'acquisto, la successiva stesura della sceneggiatura e quindi il passaggio alla fase di pre-produzione. La valutazione finale personale viene dei lavori personali, dei lavori di stesura in gruppo "trattamento", e nel *pitch* finale.

Annesso tentativo di terminologia (Cfr. Terry Rossio)

A **premise** is an idea for a story; the set-up or situation, with little or no story implied. Rarely written down to be presented.

A **log-line** is a bit more full. Written in one or two lines, you get the central situation, almost always a main character, a sense of tone, and an idea of where the story leads. Example:

"A studio reader pulls a flawless spec script from the slush pile -- submitted by Shakespeare. She communicates with the idealistic Bard by e-mail as the script is shredded by the Hollywood studio system, and falls in love along the way."

The **log-line** is the sort of thing you'd put in a query letter; enough to intrigue, with the promise of more, and a sense of completeness. (Beware; a premise passed off as a log line is really just a bad log line.)

A **beat outline** is a sparsely-written list of scenes or events. Useful for production draft work, it's a quick way to visualize chunks of story, follow story logic, make changes, etc.

A **synopsis** can be one long paragraph, or several paragraphs; probably no more than **a page-and-a-half in** length; usually less, usually **focused on plot**. It's often a concise distillation of a story that exists in longer form, such as the synopsis of a script found in a coverage.

An **outline** or story outline is sometimes used interchangeably with synopsis -- but in fact they're almost always a bit longer, with more **detail, more emphasis on character, tone, and theme, and not solely plot-driven.**

And finally, a **treatment** is a full exploration of a story. Covers **character, plot, setting, theme; clarifies the intent of the writer.** Can contain character descriptions, a synopsis, or statements on theme and tone. Attempts to convey the filmgoing experience through to the story's end; may use bits of key dialog. Usually more than three pages; **average is seven to twelve.** My personal feeling is that when a treatment goes past 30 pages (and some can be 80 or more, and include sections of screenplay) a writer might just as well show the finished script. By design, I think, a treatment should be less detailed to read and write than the script, or what's the point? (This is a presentation note only -- I think it's a fine technique as a writer to simply let the treatment keep building until suddenly you have a script on your hands.)

PROGRAMMA

(T) = Lezioni “teoriche”. Elementi e struttura di un “buon soggetto ben raccontato”

(t) = Lezioni “tecniche”. Fasi successive del processo di scrittura

(W) = “Workshops”. Sviluppo dei progetti. Analisi del processo di scrittura. Dal “soggetto” al “trattamento”.

PRIMO TEMA**T-1- I fondamenti della Sceneggiatura nella Poetica e Retorica classiche.**

Un contributo alla comprensione della Sceneggiatura audiovisiva è quello proposto da Aristotele nella Poetica e Retorica.

Partendo dall'allegoria che paragona l'opera poetica ad un essere vivente, subito si ritrova il concetto del “mito” inteso come “anima della tragedia”. Dal “mito” scaturiscono i “personaggi” e da questi i loro “pensieri”. Questi tre elementi sono proprio gli oggetti di cui si serve il poeta e costituiscono le parti interne o essenziali del dramma aristotelico.

Le parti esterne sono: 1) “lexis” o linguaggio con cui vengono comunicate verbalmente le “parti interne” (e se facciamo riferimento all'epica questo aspetto è molto importante anche per il poeta); 2) “melopea” o ritmo musicale del canto; 3) “opsis” o elementi visivi dello spettacolo, come vestiario, scene, ecc.

Partendo dallo studio della Poetica rifletteremo sull'importanza di concetti quali “imitazione”, “azione” o “catarsi”, “cambiamento”, “sviluppo - progresso” o su quei principi che si riferiscono agli “abiti”, alle “passioni” o ai “sentimenti” umani.

Partendo dallo studio della Retorica, analizzeremo gli elementi e il processo di formazione della “inventio” e della “dispositio”, e inoltre vedremo come esporre un ragionamento, utilizzando i tre generi della retorica classica (“giudiziario”, “dimostrativo” e “deliberativo”) e come enunciare un tema utilizzando diverse caratterizzazioni (quali “fronesis”, “arete”, “eunoia”).

Conoscere la differenza tra i concetti di “persuasione” e “convinzione” è particolarmente utile quando bisogna esporre un “tema” (argomento) in pubblico. La Retorica infatti aiuta a definire concetti come “verosimile”, “opinabile”, ecc.

t-1- Strumenti per l'analisi e la scrittura di testi audiovisivi

a) Carmen Sofia **Brenes** ci mostra quale siano i “materiali umani (sentimenti, abitudini)” per raccontare e far vedere una storia e un dramma. La sua proposta di

analisi tematico di “Sentieri selvaggi” (“The Searchers”, John Ford, 1956) ci permette di **capire la struttura della trama** di questo film.

b) **Howard & Mabley**, nella seconda parte del loro manuale, sostengono che per valutare i film è necessario mettersi nell’ottica dello sceneggiatore analizzando i seguenti **punti descrittivi**: 1) sinossi, 2) protagonista e obiettivo, 3) ostacoli, 4) premessa ed apertura, 5) tensione principale – culmine – risoluzione, 6) tema, 7) unità, 8) spiegazione, 9) personaggi, 10) sviluppo della storia, 11) ironia drammatica, 12) antefatti e conseguenze, 13) semina e raccolta, 14) elementi del futuro e avvenimenti, 15) verosimiglianza, 16) azione ed attività, 17) dialogo, 18) elementi visivi, 19) scene drammatiche, 20) note speciali.

c) Il "**viaggio dell'eroe**", secondo Chris **Vogler**.

W-1- Lavori di analisi

Lavori previsti: **formazione dei gruppi**, impostazione del lavoro e dell’analisi di un film, seguendo quanto è stato illustrato da Ch. **Vogler** e da C.S. **Brenes**.

Il “workshop” presuppone un lavoro individuale da fare a casa, e un altro in gruppo in aula, per:

1-- scrivere i propri esercizi;

2-- leggere e commentare gli esercizi degli altri;

3-- prepararsi per esporre e discutere in classe i propri esercizi, (e prendendo nota delle idee e dei suggerimenti degli altri che possono aiutare a migliorare il proprio soggetto);

4-- analizzare in classe i lavori degli altri, con suggerimenti pratici che li aiutino a migliorare il loro progetto.

Annesso : On "loglines"

Most copywriters will tell you -- **writing advertising copy isn't art. It's a simple craft.** A trade. And like any trade, there are proven, specific techniques that make it work.

By virtue of words alone, copywriters have convinced hundreds of millions of people to pick Coke over Pepsi, McDonald's over Burger King and the Wall Street Journal over Forbes. Ad copy builds billion-dollar businesses... adds thousands of jobs to the economy... puts hundreds of politicians in office... raises millions of dollars for good causes...

Name the selling challenge, strong ad copy drives the boat. And that's the good news.

Because the same formulas that sell a product can also help you sell your screenplay or your novel. Just as an example, let's take a look at the **writing of screenplay loglines.**

A typical screenplay logline is about 25 words. So is a typical print ad headline.

In both, **you get about 3 seconds to grab -- and hold -- attention.**

Three seconds to coax a studio to sink millions of dollars into your movie project... to get a publishing company to invest in publicity campaigns and book runs... or to talk an agent into gambling a paycheck and his reputation on your career.

That's a tall order.

Copywriters face similar kinds of pressure when they write ad headlines. But they have an advantage over you. They're already starting with time-tested, proven formulas for headlines that pack a punch.

Here's one popular formula -- borrowed from copywriter **Michael Masterson** -- that works just as well for loglines as it does for

selling products. **It's called 'The Four U's'** -- from the four aspects that make ad headlines work.

In no particular order, the Four U's are:

'Unique.'
'Useful.'
'Urgent' and
'Ultra-Specific.'

It's these four aspects that almost all winning ads have in their headlines. Try the same formula applied **to a logline.** For instance, **here's one used by writer Michael Thomas to sell his script of 'The Rum Diary':**

'SET IN THE LATE '50'S IN SAN JUAN, A JOURNALIST FEARS THAT HIS DREAMS OF WRITING ARE EVAPORATING AS FAST AS THE RUM DRINKS HE GUZZLES.'

Does that sound **Unique** to you? Definitely. There's no mistaking this script for, say, another knock off of 'Pretty Woman.'

Is it **Useful**? Any producer who's ever written (and many of them have) can see this is a story a certain audience can identify with.

Urgent? In sales, that's means where's the 'buy now' impulse going to come from. Here, you might translate it to mean 'dramatic tension.' And Thomas gets it. We're watching a writer's dreams evaporate.

How about **Ultra-Specific**? Does the logline pull it off? Absolutely. This story happens 'In the late '50s...' Where? 'San Juan' To whom? 'A journalist who drinks...' Why? 'His dreams are fading...' And How? We don't know yet, but we might look deeper into those glasses of rum...

Whatever Thomas did, **he managed not only to sell the script, but to**

get Johnny Depp, Nick Nolte, and Benicio Dell Toro to star. Let's try another one.

Here's **the logline from Hossein Amini's new script, 'The Great Raid'...**

'SET IN THE PHILIPPINES IN 1945 DURING WW II, AN ARMY LIEUTENANT LEADS A RAID BEHIND ENEMY LINES IN ORDER TO RESCUE 500 AMERICAN POWS'

Unique? Well, other war movies have rescue plots. 'Saving Private Ryan' comes to mind. So on that score, this logline probably wouldn't have gotten prospective agents and producers to start hitting speed dial on their cell phones.

But notice what happens when Amini added just a few key details...

'500 P.O.W.s.'... In 'the Philippines in 1945'... 'behind enemy lines'... The possible directions for this story come into sharp focus. We can see now that it's NOT necessarily going to be like every other war movie...

How about **Useful**? In this sense, I mean does the script sound like one that will sell movie tickets? Right now, it does. With the war

on Afghanistan well on American minds, Amini's timing is good. But that's surely no accident. Simply knowing what the market is looking for goes a long way toward telling you how to position your pitch. It's no wonder Miramax picked this up for an undisclosed sum in February 2002.

Let's continue...

Urgency -- in exactly 25 words, Amini gives us just enough key plot points to charge his short description with high drama. These 500 soldiers are trapped behind enemy lines. Will they be rescued?

Is Amini successfully **Ultra-specific**?

Again, it's the details:

'Philippines in 1945,' 'Army Lieutenant,' 'A raid behind enemy lines,' '500 P.O.W.s'

In advertising, there's a saying -- **'The more you tell the more you sell.'** **But there's another expression, 'Keep It Simple, Stupid.'**

It's a fine line about what to leave in and leave out. **Notice how Amini's logline picks only the key storyline points.** Just the facts you need to conjure up visuals of the main plot conflict. **This is 'precision persuasion' at its best.**

Anesso : Stories for “Show Business”

We must never forget that **Hollywood's purpose is not to produce edifying pieces of art and never has been.** Hence, it is called show business, not show art.

Everything begins with **the impulse to tell a story.** This is not a luxury, but an essential part of our genetic makeup. **We need stories. They give us a context; they locate us within ourselves, our society, and our global village.**

The classical story structure is not arbitrary; it mimics life and nature:

Act I -- Birth, **Spring**, innocence, vitality;
 Act II -- **Summer** and **Fall**, maturation and disillusionment;
 Act III -- **Winter**, death, despair.

And sometimes, there is an epilogue or

Act IV -- a **new spring**, rebirth, resurrection

Here are **the essentials you need to tell a story that movie-going audiences will want to see:**

1. Your main character must have a strong goal. Without being overly reductive, don't forget to ask yourself, " what does my main character want?"

Establish **specific character traits** that distinguish this character from any other. **This makes him or her memorable, quirky, and ripe for reversals.**

Make our hero **a sympathetic character with whom we can connect.** They don't have to be the nicest person in the world, only they must be inherently interesting. I wouldn't want Bobby De Niro in Raging Bull and Nicolas Cage in Leaving Las Vegas as my friends or relatives, but heck, they are compelling, and **I want, I care, I need to see what happens to them.**

2. What or who is keeping our protagonist from achieving his or her goals? Remember, the goal must be an expression of an inner need. Which leads to...

3. Why do they want what they want? This is the stuff that is going on inside which drives them, and we must find a way to illustrate this externally.

4. And then, how in the end do they achieve or fail to achieve their goal, and why?

In a nutshell, you can think of a story as similar to the ancient art of alchemy, whose practitioners attempted to turn lead (Pb) into gold (Au).

*Richard W. Krevolin
 Screenwriting From the Soul,
 Renaissance Books,*

Los Angeles, 1998

p. 43

SECONDO TEMA

T-2- I generi in rapporto alle aspettative del pubblico

Quando si scrive o si legge un copione, aiuta molto conoscere le categorie con cui vengono classificate le storie e gli spettacoli offerti dal cinema e trasmessi per televisione.

Se si considera il pubblico soltanto come “target” commerciale, è facile compilare un elenco di “generi” cinematografici e televisivi.

Questa classificazione ed identificazione, invece, risulta molto più complessa se, ad esempio come fa David Mamet, ci si riferisce al “dramma” o al “melodramma”.

Sempre l’arte drammatica implica una certa esagerazione, e perciò è necessario sapere che cosa si sta enfatizzando e fino a che punto.

Risulta, ad esempio, anche particolarmente interessante una classificazione per “generi” se si utilizzano le categorie di Russin e Downs di: “coraggio”, “amore e desiderio”, “bisogno di conoscere”, “timore e paura”, “riso”.

Attraverso l’analisi della dinamica delle passioni umane e degli effetti poetici, cercheremo di rintracciare il principio unificante di questi termini in apparenza così eterogenei.

t-2- Uso del modello tradizionale dei tre atti per scrivere un “trattamento”

Elementi che costituiscono, secondo **Linda Cowgill**, la base strutturale di una sceneggiatura in “tre atti”:

Primo Atto - “Set Up” = Presentazione o Impostazione [Exposition] – Condizioni per una buona impostazione.

Secondo Atto - Confronto = Ostacoli - Il piano del protagonista - Conflitti – Trame secondarie – Colpi di scena o Contrattempi [Revelsals] - Rivelazioni – Crisi – Climax – Fine del Secondo Atto.

Terzo Atto - Risoluzione = Climax principale e Soluzione.

W-2- Revisione e valutazione del lavoro svolto dai piccoli gruppi sui film della unità precedente; impostazione dell’analisi di un nuovo filmato, questa volta

lavorando con li 20 strumenti analitici proposti da Howard & Mabley.

Si tratta di perfezionare la valutazione fatta nell'unità precedente, avendo come scopo fare un testo nel quale sono presenti sia gli elementi studiati. Questo lavoro sarà personale.

TERZO TEMA

T-3 – La “storia” e la “trama”: strutture, atti, uso delle informazioni

Non basta disporre di una buona storia. È necessario saper costruire una “trama” o “intreccio”, per poterla raccontare e illustrare.

Questo significa essere capaci di organizzare molti avvenimenti e situazioni narrative e drammatiche sì che al lettore risultino quasi chiare ed evidenti.

Di solito si creano intrecci strutturali tra i personaggi e le loro azioni in funzione delle specifiche esigenze della storia che si vuole raccontare, delle generiche esigenze del lettore di sceneggiature e delle aspettative degli spettatori.

La prima scrittura di un “trattamento” (e di una “sceneggiatura”), poiché è destinata ad essere soltanto letta da chi si presuppone possa e voglia acquistarla, è diversa dalla scrittura tecnica vera e propria destinata alla produzione e alla ripresa.

In questa prima fase di scrittura, perciò, l’attenzione deve essere focalizzata sugli aspetti (esigenze) drammatici e narrativi della trama (“intreccio”) con cui si racconta la storia, più che alla futura rappresentazione sullo schermo.

Non è importante definire il “tono” o lo “stile” visuale. E’ essenziale invece, definire: le caratteristiche dei personaggi, le informazioni e le spiegazioni da dare al lettore e allo spettatore, la struttura di semina e raccolta dei conflitti, le trame e le sotto-trame.

E’ importante ricordare che spesso la sotto-trama principale è costituita dalla trama personale e affettiva del protagonista, e che perciò viene utilizzata per raccontare il tema della storia, e che – normalmente – è proprio questa trama quella che meglio si ricorda del film.

t-3 – Soggetto, premessa, sinossi breve e lunga

Per **Vincenzo Cerami**, “il soggetto” è proprio l’idea scritta. E l’idea buona la si può raccontare con dieci parole. Un’idea fatta di due o tre punti forti, immersi in una vaga aria densa di evocazioni e di climi.

L’idea è come una barzelletta: si racconta meglio a voce, con le pause ed i tempi giusti. (Questo è il fondamento di quella presentazione orale della storia, chiamata “pitch” tra i professionisti).

Per **Michel Chion**, la “sinossi” è un “breve riassunto dell’azione, dei personaggi e

del soggetto, il tutto steso su una o due pagine, rapidamente percorribili”.

Dominique Parent-Altier dice che vi è: “1. La "sinossi breve", che occupa una mezza cartella; 2. La "sinossi lunga" – quella descritta da Chion- che occupa due, tre o quattro cartelle”.

Oltre a questi schemi di sintesi iniziali della scrittura, ve ne sono altri, come ad esempio quello che **Lew Hunter** chiama “The two-minute movie”: due pagine (Courier 12, a due spazi) non una riga di più non un paragrafo di meno, nelle quali vengono presentati i personaggi principali e l’ambiente in cui si svolge la storia, e viene raccontato quello che avviene all’inizio, a metà e alla fine.

W-3- Revisione e valutazione. Proposte di soggetti.

Dei lavori di analisi del film.

Idee per un “soggetto” o “sinossi” di 1-2 pagine. Autobiografia del protagonista in una pagina. Alcuni esempi e loro valutazione.

QUARTO TEMA

T-4- Inizio e fine. Determinazione di "patti" nei primi dieci minuti

Si può dire che le storie si scrivono dalla fine, così come, senza sapere come finisce, risulta impossibile iniziare a raccontare una barzelletta.

Lo scrittore deve sapere dove va la storia che inizia a sviluppare, perché, tra l'altro, entro le prime dieci o quindici pagine della sceneggiatura o del copione deve riuscire ad attrarre l'interesse del lettore in modo che sia disposto a continuare a leggere.

Gli stessi minuti bastano -di solito- allo spettatore per identificarsi con la storia. E' come stendere gli articoli di un "contratto" nel quale compaiono, più o meno esplicitamente o implicitamente, gli elementi che prenderanno corpo nel corso della narrazione della storia. In seguito, oltre alla sorpresa di situazioni e temi inaspettati, non dovranno risultare incoerenze nello sviluppo dell'azione o cedimenti negli ultimi minuti.

E' necessario definire con chiarezza le caratteristiche e il mondo in cui vive il protagonista, le motivazioni che lo portano ad agire in un determinato modo, e quale è la decisione che lo porterà a non poter più tornare indietro e che pertanto sarà il momento nodale per lo sviluppo della storia.

t-4 – Scrivere una "scena" breve in modo professionale. La "scaletta"

Premesso che abitualmente si scrivono copioni completi, e che in questo corso non potremo farlo, poiché ci soffermeremo soltanto sul "trattamento", sarà utile esercitarsi a scrivere una scena breve, in forma professionale, per verificare cosa si è in grado di fare.

Cerami chiama "prima scaletta" la prima fase di costruzione della storia, in cui l'attenzione è posta esclusivamente sulla struttura drammatica e entrano in gioco pochi punti essenziali: i personaggi e gli ambienti principali...

Dopo aver immaginato e documentato il tema o la storia che si desidera narrare, bisogna iniziare a scrivere i "punti principali", punti chiave di ciò che accade: sei o sette punti, non di più, argomenti chiave, momenti di incontro drammaticamente necessari. Si tratta di sceglierli, sostituirli, cambiarli e ordinarli. Cerami insiste nel dire che è necessario prestare particolare attenzione al primo e all'ultimo punto, perché è la fine che condiziona tutta la "scaletta".

W-4- Revisione e valutazione. Impostazioni di stesure.

R & V del soggetto, o sinossi breve, e dell' autobiografia del protagonista elaborata dai gruppi.

Impostazione per la scrittura di una scena.

Impostazione per la scrittura di una "scaletta".

Distribuzione e revisione degli esempi.

Modi specifici per una presentazione orale della storia ("pitch"). I possibili acquirenti del progetto.

QUINTO TEMA

T-5 – Mondo e personaggi. Protagonista ed antagonista. Caratterizzazione

In generale, quando si parla della “struttura “ di una storia audiovisiva, si fa riferimento agli autori classici per far vedere la corrispondenza alle forme tradizionali del dramma e della narrativa.

Invece, spesso si dimentica che quei classici possono offrire anche un notevole contributo per lo studio della stessa “struttura”.

Quando bisogna passare a descrivere i “mondi immaginabili”, il più possibili simili al nostro mondo reale, è necessario “organizzarli” in funzione di quello che vogliamo accada nel corso della storia.

E quando dobbiamo delineare le caratteristiche dei personaggi, è importante imparare ad utilizzare la “dinamica delle passioni umane” senza trascurare il rispetto per la natura e la dignità della persona.

La sfida della caratterizzazione dei personaggi è nel riuscire ad esteriorizzare i loro conflitti interni, in modo che il pubblico li possa cogliere, senza ricorrere all’uso di dialoghi. Non si tratta, infatti, di scrivere “film per la radio”.

Il ruolo decisivo del protagonista, teso a raggiungere con ogni mezzo il proprio obiettivo, viene controbilanciato dal conflitto che si crea con la presenza dell’antagonista e con gli ostacoli che si frappongono.

t-5 – Lo “scalettone” o “step-outline”

La scrittura dello “scalettone” è il primo sviluppo della storia, in scene o piccoli gruppi di scene.

Lew Hunter lo chiama “step-outline”; è un elenco di 40 o 50 scene, attraverso le quali si può seguire e “vedere” l’azione drammatica della storia.

Dice Cerami che in esso deve risultare chiaramente lo svolgimento drammatico della storia. Si deve “vedere” l’universo nel quale si sviluppa.

Conviene numerare le scene, indicando il luogo e il momento del giorno nel quale si svolge la scena.

Con poche frasi, quindi, si descrive l’azione.

W-5 – Revisione e valutazione della “scaletta” presentata dai gruppi.

Impostazione

dello “scalettone”. Distribuzione e correzione degli esempi.

Annesso : On characters

“Characters that leap off the page,” is the answer most agents and producers give when questioned about the types of scripts that interest them.

When writing the spec screenplay, so many writers get hung up on plot points and structural elements that **they often forget the people who populate the story.**

“The problem I have is that they have to show, show, show,” says **Howard Gertler**, Director of Development for Eureka Pictures in New York City. **“They contrive events for the character to go through that are overdone and overblown.** That’s a signal to me that they didn’t know what to do with the character except to put them into situations that are totally ridiculous.”

Characters are expected to go through some type of experience, however, **many writers often focus on the external life of the character rather than striking a balance between that and the internal.** “You should demonstrate that the character has both an internal and an external life,” adds Gertler. “At worst there should

be at least proof of both, but **at best there’s some sort of tension between the two.**

When you have a character that’s built upon stereotypes and cliches what you have is a totally external life built up on tired expectations.”

The aspiring screenwriter honing his character development skills on the summer blockbusters will quickly discover that writing caricatures instead of characters in spec screenplays leads to rejection from agents and producers. “It’s always incredibly apparent on the page and it’s something that gets an immediate pass from me,” admits Gertler.

What makes characters interesting and appealing?

Rather than applying the standard formulas, writers have to dig deep inside themselves. **“We want to be able to connect,** even if it’s a far out story. There are aspects of the far out-ness that maybe we can’t identify with, but **there’s still the human emotions with which we can identify,”** states psychotherapist and script consultant, Marie-Eve Kielsen, of Kielsen Media Consulting.

“Over and over again, I think writers feel that it’s not accepted if they write from their own vantage point. **[Writers] should have the courage to write about what they know** and not try to write the genre that’s accepted by all the agents and Hollywood.” Kielsen’s background is in marriage and family therapy and her approach to script consulting is not to psychoanalyze the writer. “It’s to give the writer the courage and support to make the character work within the context of the story.”

“Even if a writer doesn’t have the script already formed, they’re beginning to think about the characters they want to write about, about the story and they sometimes need a deeper understanding of what is motivating, what is driving the person to make the decisions and the choices that they’re making. My role is to have that writer dig deeply underneath and say, ‘Okay, why is this person speaking the way they’re speaking? Why are they thinking the way they’re thinking? What do they need to do differently if they want to accomplish A, B, C or D?’”

Motivation is key to creating multi-dimensional

characters that “leap off the page,” but the motivation must be realistic and “organic” to the story. “There are some scripts I read where there are no real stakes for the character, there’s no meaning for what the character is going through,” says Gertler.

“If there’s no meaning for the character then there’s no meaning for me unless there is some sort of point to be made about the character not being able to gain any meaning from what he or she is doing.”

What comes first, the character or the plot, depends a great deal on the writer’s approach but what agents and producers want is for both elements to compliment each other.

If the writer begins with the plot and creates characters to inhabit that world, he must allow the characters to be who they are rather than write contrived character defining scenes to serve the plot. “It’s a matter of **taking the time to understand what the character is thinking and feeling,**” adds Kielsen. “What are the environmental and historical components that have made that person who he is. **Without understanding**

some of that or building a picture around that, you get a one-dimensional character and more often than not you get a stereotypical character.”

Having flaws can make the character colorful or provide the dramatic tension needed to keep the story compelling, but many writers fall back on stereotypes. “Narrative tension is really what propels a character through a script,” says Gertler. “If he’s having two different kinds of lives and if there’s a tension or conflict between the two within that one individual character that, for me, is very compelling and I’ll follow that character all the way through. **If there’s something at least a little bit enigmatic** without being kooky, that’s something I find draws me to the character.”

Rather than go for the joke, or the predictable reaction to a situation, the writer must think consciously decide to defer to character. “They go immediately to the extreme in order to get a message across,” adds Kielsen in discussing how writers will give characters dysfunctions, addictions and other problems

to avoid developing realistic and motivated characters.

“Crises and conflict are a part of life, but [many writers use it] more and more to impact people. A regular story isn’t interesting anymore, there’s got to be the bigger and bigger explosiveness in order to catch people’s attention. It’s like pointed shoes, they can only get so pointed and then they have to go back to some middle ground.”

The conflict within the character can be subtle, according to Gertler. “It doesn’t have to be conflict between good and evil, but there are those changes that you feel through a script that can be fully realized without hitting you over the head.” The situations that unfold for the characters within the story **should lead to an understanding of them and their motivations.**

By developing characters beyond stereotypical addictions and foibles, the writer takes a big step towards universality. “You have to have a very specific character for people to identify,” says Stone. “It’s by identifying with a character that your story becomes universal because an

audience identifying with your
characters will relate their own

experiences through them.”

SESTO TEMA

T-6- Conflitto – Impostazione e sviluppo della tensione, climax e risoluzione

Il conflitto (non necessariamente identificato con l'azione fisica, come persecuzione, lotta, grida e spari) è connaturale al dramma.

Durante un racconto oltre al principale conflitto del protagonista, vi sono altri conflitti nei vari "atti" e anche in ogni "sequenza" e "scena". E' sufficiente che due personaggi abbiano progetti, obiettivi o propositi diversi, perché tra loro possa sorgere un conflitto.

Per **Richard Walter**, i motivi per inserire un conflitto in un copione sono soltanto tre: perché serve per far andare avanti la storia, perché rivela qualche caratteristica del personaggio, perché aiuta a dare unità alla storia.

Questi tre aspetti si raggiungono nella misura in cui un conflitto drammatico unisce l'economia dei mezzi con la chiarezza espressiva nella temporaneità multiforme di una storia, nella quale ogni "dopo", deve essere diverso dal suo "prima".

I modi attraverso cui impostare la tensione, come osserva **Linda Cowgill**, sono soprattutto gli "ostacoli" e le "complicazioni", i "contrattempi" e le "rivelazioni" più o meno inaspettati.

I conflitti non provocano crisi che durano all'infinito, ma raggiungono un punto limite, un "climax", dove sapremo chi raggiungerà il proprio obiettivo e perché succede quello che è successo fino a quel momento.

Quindi arriva la "risoluzione", dove si riannodano tutti i fili slegati della trama, prima della definitiva conclusione della storia.

t-6- Il "background" dei personaggi e il "trattamento"

Per **Cerami**, "il trattamento è un film scritto su carta".

Serve allo sceneggiatore per verificare se conosce perfettamente la storia che vuole raccontare; forse nessuno oltre a lui lo leggerà.

Perciò alcuni professionisti sostengono che non vale la pena scriverlo, e preferiscono passare direttamente dallo "step-outline" alla stesura del "copione".

Sebbene raccomandano di scrivere a parte una biografia del protagonista

dell'antagonista, e alcune annotazioni sul “background” dei personaggi e degli avvenimenti della storia.

In questo corso, sarà più opportuno scrivere un “trattamento”, anche se è un lavoro che sembra più “letterario” che “cinematografico”, perché racconta cose che “non si vedono” nel film.

In questo modo si riesce ad entrare nei personaggi. Prima di iniziare la scrittura del copione e quindi dei dialoghi, bisogna assumere il linguaggio e la personalità di ogni personaggio.

Questo non esclude che si possa scrivere a parte la biografia, la storia del passato dei personaggi.

In ogni caso,... è consigliabile che i principianti in questo corso lo facciano, per imparare a costruire un personaggio, con tutte le sfaccettature, andando oltre l'apparire, per avvicinarsi al suo “essere”. Il lavoro con i tratti “abituati” sviluppati da **Carmen Sofia Brenes** permette di fare un necessario e bell'intreccio tra personaggi e azioni.

W- 6- Revisione e analisi dello “scalettone” presentato dai gruppi. Impostazione del “trattamento”. Distribuzione e analisi degli esempi.

Annesso : the Essence of Story (by James Bonnet)

What is the essence, or heart and soul, of a great story? There are seven critical elements: the change of fortune, the problem of the story, the complications, crisis, climax and resolution of the classical structure, and the threat, which is by far the most important. In this article, we will examine the threat and its relationship to the other six critical elements that constitute the very essence of story -- that without which there would be no story.

The first element is the change of fortune. There is an entity (i.e. an individual, a family, a town, a country, the world, etc.) and that entity goes from a desirable to an undesirable state or condition or the reverse. Or as **Aristotle** put it: 'The proper magnitude (of a story) is comprised within such limits that the sequence of events, according to the laws of probability and necessity, will admit of **a change from bad fortune to good or from good fortune to bad.**'

In *'The Exorcist,'* a little girl is possessed by the Devil and a state of misfortune exists. Then, **the principal action, casting**

out the Devil, brings about a state of good fortune.

In stories that end unhappily, it's the reverse. In *'Othello,'* a state of good fortune exists at the beginning. **The principal action, perpetrated by Iago, destroys the Moor with jealousy** and a state of tragic misfortune is the result.

The second element, the problem, brings about these changes of fortune. This problem is a prerequisite in all stories. You have a problem and that problem is resolved. No matter how big or small the story, it will be focusing on, or related to, a problem. And everyone in that story will somehow be involved in that incident. And everything everyone does in that story will in some way affect the outcome of that incident. And **revealing how that problem was created and how it can be resolved is at the very heart of a story.**

Story focuses on problems for the same reason the news only reports the bad things that are happening in the world -- and not the good -
- because problems are where

it's at. If everything is in perfect harmony, and there are no problems to worry about -- we're in Paradise. **And that's one of the functions of story: to help guide us to higher, more desirable, less problematic states of being.**

One of the ways that a story does this is by **revealing the truth and nature of problems and their solutions.**

Next, there's the super important element called "the threat." The threat is the agent or perpetrator that creates the problem that brings about the negative state. In 'Kiss the Girls,' the serial killer is the threat, and the act of murder is the inciting action that creates the problem that brings about the change to a state of misfortune.

This threat will become the source of resistance that opposes the action when someone tries to solve this problem and restore a state of good fortune. This resistance will create the classical structure that occurs when a problem-solving action encounters resistance.

In 'Harry Potter,' Voldemort is the threat. His efforts in the seven books to take possession of the wizard world

create the problem that brings about an undesirable state. And he will be the source of the resistance that creates the classical structure whenever Harry tries to solve these problems and restore a state of good fortune.

The threat performs the action that creates the problem that brings about the change of fortune.

It also is the source of resistance that creates the classical structure when someone tries to solve the problem and reverse the state of misfortune.

Without a problem and change of fortune, there is no story. If the story ends in the same place it began, without some significant progress up or down, the audience will wonder what the point of it was. It will be a very unsatisfactory experience.

Without complications and a crisis, there is no story. If Cinderella goes to the ball, falls in love with the prince and marries him without a single hitch, or if Indiana Jones goes after the Holy Grail and finds it without running into any

difficulty whatsoever, there is no story.

The audience is left muttering: So what? **If there are complications and a crisis, but no climax and no resolution, you will have the same problem.** You will leave your audience feeling completely unfulfilled. They will have the distinct feeling that the story was left unfinished.

The threat, then, is not only the heart of the high concept great idea, it creates the problem that brings about the change of fortune and provides the resistance that creates the classical structure, all of which make up the very essence of story. An element that does all of that is an element worth thinking about and understanding.

SETTIMO TEMA

T- 7 – Unità tematica della storia

Si parla poco di questo aspetto della scrittura, perché si preferisce analizzarlo dopo la prima o seconda bozza del copione.

Se lo scrittore è alle prime armi e si preoccupa eccessivamente del tema della sua storia, è più che probabile che si blocchi nel lavoro di scrittura, e persino lo abbandoni. E' preferibile iniziare dai personaggi e dalla trama.

Non bisogna dimenticare che scrivere un "copione" e un "trattamento" significa andare alla ricerca di un "tema", mentre già si sta lavorando alle premesse o al "soggetto", alla caratterizzazione dei personaggi e alla struttura della trama (intreccio), [che prima si delinea nella "scaletta", poi nel "trattamento" e in fine nella "sceneggiatura"].

Il "tema" è la valutazione che lo stesso autore fa della storia che ha scritto. Perciò quando gli si chiede: "di che tratta la storia" a volte è necessario ripetere la domanda. Se la risposta è: "parla di ciò che fanno i personaggi", i lettori professionisti, capiscono subito che lo scrittore non ha messo ancora a fuoco l'essenza della storia, ossia il tema. Quindi di nuovo chiede: "bene, d'accordo: ma di che parla *effettivamente* la tua storia?"

Raccontare una storia è molto più del semplice mostrare cosa fanno alcuni personaggi. Uno studente che in classe aveva narrato molto bene una complessa storia di tre personaggi quando il professore gli chiese di che cosa trattasse, rispose: "di chi cerca vendetta e deve scavare due tombe".

La presentazione di una storia termina con l'identificazione con uno dei personaggi e con le sue azioni, e vengono prese in considerazione tutte le possibili azioni, come una unità che fa riferimento alla nostra realtà personale e non soltanto alla realtà (identità), più o meno rappresentata, del mondo in cui viviamo.

L'unità tematica del copione è data da ciò che il pensiero classico definisce "i fondamenti della socialità", ossia quelle caratteristiche della natura umana che sono così autonomi da essere antecedenti a qualunque legge, e su cui si fondano le relazioni e le istituzioni umane. E anche i "mondi possibili" della storia che si sta scrivendo.

Questi nuclei tematici definiscono realtà fondamentali che, con questi o altri nomi, sono note come tendenze naturali: alla pietà o amore alle proprie origini, al rispetto dell'autorità, a riconoscere il merito ai migliori, all'obbedienza o rispetto delle leggi giuste, alla gratitudine per il bene ricevuto, alla "vindicatio" come risposta al male

ricevuto, all'autenticità nel mostrarsi agli altri, all'amicizia, al restituire, alla generosità, a dare ciò che si ha.

Alcuni di questi valori possono essere presenti o meno in una società reale o in un "mondo possibile" immaginato (di finzione).

Né una società né un "mondo possibile" può esistere se non sono fondati su uno o più di quei valori.

Perciò è importante conoscere i fondamenti tematici di una storia di fiction che viene raccontata e presenta al pubblico. Il libro della Brenes ci aiuta a capire e lavorare con questi "fondamenti" di ogni storia.

Nelle successive stesure, gli altri elementi (personaggi, trama, conflitti, ecc..) possono essere più o meno modificati, ma questi "fondamenti" devono restare stabili, perchè conferiscono unità all'insieme. E di solito permettono agli spettatori di riconoscere il "genere" del film che viene loro presentato. I classici dicevano che questo era proprio il compito del "mito", inteso come "anima del dramma".

t- 7 – Il "trattamento" – (2) e alcuni consigli per la "sceneggiatura"

Il "trattamento" è l'unico "momento letterario" di tutto il processo di scrittura di un film. Il trattamento è un racconto in prosa della storia completa, una scena dopo l'altra.

Lo sceneggiatore non deve pensare a scrivere la storia secondo il linguaggio cinematografico (il proprio del soggetto, della scaletta, del scalettone, e quello del copione o sceneggiatura), ma deve "abbandonarsi" alla scrittura.

Le descrizioni devono mostrare i personaggi, le situazioni, e attraverso gli oggetti, il paesaggio ecc., e quanto altro presente, devono ispirare sentimenti ed ironia.

Questo lavoro di "evocazione" implica momenti di più intensa vicinanza ai personaggi e agli oggetti e altri di distacco, ecc. secondo le esigenze drammatiche del "trattamento". Il che può portare, mentre si scrive il copione, a non mantenere lo stesso ordine.

E' essenziale che il "trattamento" funzioni autonomamente, che si presenti come un tutto indipendente.

Cerami, riferendosi alla natura e alla necessità dei dialoghi nella "sceneggiatura" sostiene che basta un personaggio a svelarci la verità, spesso involontariamente, mentre parla. E questa verità è necessario che risalti al di sopra delle "simulazioni" ("falsità") con cui agisce e si esprime. Queste falsità sono ciò che distinguono il personaggio dallo scrittore.

Se non fosse così, lo scrittore non conoscerebbe il mondo nel quale agisce questo personaggio e finirebbe per rassomigliargli. Non sarebbe libero di mettersi dentro gli altri personaggi, né di separare la sua vita e la sua mentalità da quella del personaggio.

Lo scrittore deve sapersi mettere dentro i personaggi e saperli far parlare. Scrivere le parole dei dialoghi vuol dire usare non soltanto un linguaggio specifico, ma fare proprie le ragioni e le contraddizioni di ogni personaggio.

Uno dei principali rischi dello sceneggiatore, soprattutto se principiante, è di raccontare attraverso i dialoghi anziché attraverso la dinamica visiva, non sapere i temi che caratterizzano il personaggio e l'azione drammatica.

Certo, lo sceneggiatore deve comunicare al lettore e successivamente allo spettatore fatti ed informazioni sui personaggi [età, parentela, professione, ecc.], e uno strumento è il dialogo, ma, se per esempio, deve comunicare reticenze e bugie di un personaggio e utilizza il dialogo, c'è il rischio che usando il dialogo lo si riduca ad una semplice "telefonata" priva di senso.

W- 7 – Continua la **revisione** e l'**analisi** degli "scalettoni" presentati dai gruppi. Impostazione del "trattamento".

Annesso : What is your story about?

You need to have a clear understanding of what story it is you are trying to tell. To help yo do this, you should be able to articulate the answer to these **two questions:**

1. What is your story about?
2. What is your story about?

I know, I know, at first glance, these two questions appear to be similar, but in fact, they are worlds apart. **The first question is one of plot.**

What is the A plot line?

What is the **dramatic problem** or device that **drives the film forward?**

Now, the second question, wich looks deceptively like the first, is simply, "What's your story about, you know, **thematically?**" What are you trying to say? **The teme equals those elements in the film that are going to alter the way the audience thinks of the world after they leave**

the theatre. This is where you are invited to be a little bit preachy, **to have a point of view**, to attempt to **say something that can and should change the world.**

(...) You see, the theme is the sinew holding together the bones of the story, **it must exist as a subtext, as the roots to the story blossom.**

The theme resonates throughout the story. [For example, the film Back to the Future deals with the theme of sons inheriting the sins of their fathers].

All weel crafted stories hinge upon at least **one major dramatic question** wich is **stablished when the inciting incident takes place.** Will Harry and Sally ever be able to get together as more than friends? **The films's theme is inherent in this question...**

R. Krevolin

“Screenwriting From the Soul”, Renaissance Books, Los Angeles, 1998
pp. 73-74.

Nota tecnica – 1

Nozioni e termini degli elementi strutturali del copione (secondo Linda Cowgill)

PRIMO ATTO – SET-UP

Presentazione o Impostazione [Exposition]

- Definire (Impostare) il protagonista
- L'antagonista viene soltanto immaginato o annunciato
- Bisogna, quanto prima, “seminare spargere = seminare il conflitto centrale”
- (il conflitto è essenziale per attirare l'attenzione)
- Elementi in gioco: personaggi, trama e tema

_ La **presentazione** consiste nel mettere il protagonista di fronte al conflitto principale. Una situazione stabile e improvvisa, un “incidente” catalizzatore che scioglie la storia. Il protagonista ha un problema e un obiettivo.

_ Prima della fine del primo atto = è necessario avere una visione approssimativa oltre che della storia, del “tema”. Una storia per essere buona deve avere, al di là del “problema drammatico” dello sviluppo della trama, qualcosa in più. Attraverso i rapporti che il protagonista ha con gli altri personaggi, si percepisce che vi è qualcosa che attira l'attenzione sul conflitto e rende tutto più difficile per l'eroe.

_ **Condizioni per una buona “impostazione”**. Il modo in cui il protagonista affronta il “problema” deve portare : 1] nuovi sviluppi, evoluzione e elaborazione dei suoi problemi; 2] sviluppo equilibrato del personaggio, della trama e del tema; 3] intensificazione del dramma.

SECONDO ATTO – THE CONFRONTATION

Aumenta la tensione della storia. Ha inizio il confronto tra forze antagoniste. Il conflitto, sottinteso nel primo atto, viene allo scoperto. Compaiono gli ostacoli, le complicazioni, i contrattempi, i sub-plot, le crisi e il climax che il protagonista e l'antagonista incontrano nel tentativo di raggiungere i loro obiettivi.

_ Ostacoli

quattro tipi:

- 1] l'antagonista,
- 2] ostacoli fisici,
- 3] problemi interni, intellettuali, emotivi o psicologici che il protagonista deve risolvere per raggiungere il suo obiettivo (paura, orgoglio, gelosia o invidia, bisogno di...

4] temi soprannaturali (possono manifestarsi come scelte morali o codici etici che ostacolano il progetto del protagonista; possono essere anche forze soprannaturali).

_ Il Piano

Il protagonista, quando si presenta il suo problema, ha un piano: il piano può essere consapevole o non, ben pensato o arbitrario.

In genere viene manifestato attraverso i dialoghi del protagonista e, spesso, il conflitto principale determina sorpresa e maggiori conflitti, aggiungendo al film ulteriore suspense.

Quanto più il protagonista si ostina nel perseguire il suo scopo, tanto più fa conoscere il suo carattere e il pubblico comprende meglio il senso della storia.

_ Complicazioni

Si distinguono dagli ostacoli perché inizialmente non sembrano costituire una minaccia.

Una complicazione è in relazione a un problema inaspettato che si presenta al protagonista o all'antagonista e determina delle ripercussioni che dovranno essere risolte più avanti, nella trama.

Solo più tardi si potrà valutare l'importanza del problema e delle sue conseguenze. Le complicazioni maggiori sono quelle che risultano credibili, anche se inaspettate e aggiungono tensione alla trama. Qualunque cosa può risultare una complicazione: un nuovo personaggio, circostanze inaspettate, scambio di identità, malintesi, rivelazioni.

Il maggiore contributo dato dalle complicazioni è la sorpresa e l'allungamento della storia.

_ Trame secondarie

Nei grandi film, la trama secondaria spesso è la storia personale, ed è quella che il pubblico meglio ricorda, è quella che porta avanti il tema.

L'autentico significato di un film, infatti, si trova nei rapporti tra i personaggi.

Per fare che una trama secondaria funzioni, deve essere strettamente legata alla trama principale. Si intreccerà con questa, in genere, nella seconda metà del film. Un punto classico di inizio di una sotto-trama è una complicazione che il protagonista incontra nel tentativo di raggiungere il suo obiettivo.

Una buona sotto-trama è quella che presenta un problema di rapporti tra il

protagonista e gli altri personaggi, che spesso si risolve nella seconda parte della storia, prima che divengano alleati.

Quando, nella seconda metà della pellicola, la trama secondaria più importante è in contrasto con la trama principale devono procedere insieme e di solito, tutte e due, si risolvono contemporaneamente.

_ Ribaltamenti o Colpo di scena (Reversals)

E' uno dei principali strumenti dello sceneggiatore. Già da Aristotele è considerato come "cambiamento dell'azione verso l'opposto": qualcosa che è buona o va bene si converte in cattiva, e viceversa. Il risultato è che la trama va verso una nuova e inaspettata direzione.

Poiché un colpo di scena cambia la direzione dell'azione, il protagonista non può procedere come previsto ma deve tenere conto della nuova situazione che si è creata.

Talvolta un colpo di scena è semplicemente un contrattempo, altre volte è la rivelazione di problemi che coinvolgono altri personaggi o l'azione.

Il colpo di scena, in ogni modo, implica sempre un ostacolo, delle complicazioni, oppure una collaborazione con i personaggi che portano avanti la storia.

Un colpo di scena è uno strumento importante per due motivi: 1) richiede una risposta immediata del protagonista, 2) determina un maggior coinvolgimento da parte dello spettatore, tramite l'effetto sorpresa.

Il pubblico quasi sempre riesce a prevedere lo sviluppo della trama, perché cerca di dare un significato alle informazioni che riceve dal susseguirsi degli eventi.

Se un film è prevedibile, è deludente. I colpi di scena servono a far sì che il pubblico resti in attesa della soluzione ...

_ Rivelazione

E' un altro importante strumento derivato dalla struttura aristotelica. E' il "riconoscimento di una verità nascosta".

E' qualcosa di imprevisto e necessario per capire la storia, che non può essere più nascosto.

La sua comparsa implica uno shock, ma ha sempre un significato.

A volte sarà collegato al passato o alle motivazioni di uno dei personaggi principali, oltre al fatto che il protagonista si rende conto che qualcosa nella sua vita dipende.

A volte è qualcosa che il pubblico scopre sul protagonista, ma che questi ignora.

La “scena rivelatrice” è quella in cui la verità appare con forza e il protagonista deve affrontarla.

Questa ‘rivelazione o riconoscimento’, più che della storia, è del protagonista.

Avviene nella seconda parte della storia, e risulta più incisiva se è associata ad un altro elemento, ad esempio un colpo di scena, una crisi, un climax, una risoluzione.

La principale rivelazione avviene abitualmente nel climax del secondo atto, anche se è preferibile che avvenga alla fine del primo atto, in modo che possa aiutare a capire meglio alcune caratteristiche del protagonista.

La rivelazione è più efficace se è qualcosa di semplice ma inaspettata. E’ preferibile che la nuova informazione sia rivelata attraverso l’azione e il conflitto, non con dialoghi o flashbacks.

La rivelazione, riportandoci al reale contenuto della narrazione, dà senso ai personaggi e alla storia.

_ Crisi.

Vi è crisi quando un personaggio drammatico si imbatte in un ostacolo.

Fin quanto dura la ‘crisi’, perdura l’incertezza che il protagonista possa raggiungere il suo obiettivo. E’ un elemento che crea suspense.

Il confronto tra forze contrarie genera conflitti, e mantiene viva l’attenzione degli spettatori.

Se il protagonista soffre troppe poche crisi, la trama perde la sua intensità [‘momentum’] e il pubblico perde interesse.

Una crisi coinvolge uno o più protagonisti con una serie di attività: fisica, verbale, emotiva e intellettuale [secondo il tipo di ostacolo]. Una crisi sempre comporta azione drammatica e cambiamenti nella trama.

_ Climax.

La parola indica in genere il ‘grande climax’ di un film, quando è stato definito il conflitto principale, come punto chiave del terzo atto; vi è un altro ‘climax’ che viene chiamato ‘punto di svolta’ [‘turning/plot points’].

Un climax viene sempre dopo una crisi.

Spesso un climax agisce come un colpo di scena, cambiando la direzione della

trama e\o le aspettative degli spettatori: di qui il nome di 'turning point' dato da **Linda Seger**.

In molti film il climax di una crisi, nella seconda metà del secondo atto, finisce 'male' per il protagonista. E' un momento in cui appare sconfitto, fino a che un nuovo avvenimento spinge l'eroe ad agire.

La maggior parte dei film ha un minimo di tre o quattro climax, prima del 'grande climax' finale, oltre ad alcuni climax minori.

A volte un climax è seguito da una o più scene, nelle quali si vedono le conseguenze [aftermath] o la risposta all'azione. Questo permette al personaggio e\o allo spettatore di "assorbire (accettare) " gli avvenimenti.

_ Fine del Secondo Atto

Lo scopo della fine del primo atto, come abbiamo detto, è "impostare o delineare " il problema drammatico del protagonista, in modo da portare a nuovi sviluppi, allo svolgimento della trama e ad intensificare la tensione del conflitto, strutturando e definendo quindi il tema.

Alla fine del secondo atto, invece, avviene il contrario.

Nella maggior parte dei grandi film, l'attenzione è concentrata sempre sul problema drammatico del protagonista, ma – invece di allontanarci dal conflitto principale, quello del protagonista – qui si focalizza sull'inevitabile conflitto tra il protagonista e l'antagonista.

Al termine del secondo atto, la trama si costruisce riunendo i fili sciolti del conflitto centrale [il problema del protagonista] e facendo avanzare l' azione drammatica, verso il 'climax finale' e la soluzione.

Prima di questo momento, se vi è una trama secondaria importante già è entrata in conflitto con la trama principale, così che i due filoni della storia sono diventati uno solo.

Anche se la trama principale è una sola, possono essere necessarie un paio di scene per chiudere il secondo atto e impostare il terzo.

TERZO ATTO – LA SOLUZIONE

Lo scopo del finale è risolvere il conflitto, dando soluzione al problema della storia e confermando il tema del film.

La crisi finale, il climax principale e la risoluzione sono i punti centrali del terzo atto attraverso i quali si arriva alla fine della storia.

Il terzo atto inizia dalle scene finali del secondo atto: una conseguenza della crisi prima del finale del secondo atto, crea una situazione che porta direttamente alla crisi finale e al climax principale.

La crisi finale fa sì che nel film i principali antagonisti stiano chiusi in un conflitto che necessariamente deve terminare nel climax principale.

_ Il climax principale

E' il momento in cui la crisi finale raggiunge la massima tensione e risolve il conflitto.

E' il punto decisivo della trama, il più importante (indicativo) rispetto al conflitto e al tema.

A questo punto non solo il problema è risolto, ma si chiarisce la premessa o il tema.

Qui si ha la sintesi dell'azione e del tema.

Il climax concretizza il tema nella forma di un evento o avvenimento.

Il climax si trasforma in punto di riferimento per valutare ogni singolo elemento della struttura.

Se una scena non evolve o non porta verso la conclusione, deve essere ripensata o riscritta.

Il climax è la chiave dell'unità drammatica. Determina se veramente è valsa la pena e dà senso a tutto l'iter precedente: le decisioni, gli ostacoli, le complicazioni e le crisi.

Se il climax non ha sufficiente tensione e carattere di necessità, è perché il tema o la premessa non ha indirizzato il conflitto verso il climax, verso il suo scopo.

Nel climax si determina l'effettivo significato del lavoro: chi consegue il proprio scopo e trionfa, e perché lo raggiunge.

Nel cinema, l'atmosfera deve essere viva e sentimentale (passionale), non intimista.

Anche se non è opportuno chiudere il film con grida, sparatorie o incidenti automobilistici, un finale con azioni forti resta più impresso nella memoria.

Nei grandi film, la reazione emotiva del protagonista, al termine del conflitto, spesso si conclude nel climax. Mostrando la reazione emotiva il dramma risulta più umano, e quindi più comprensibile e gradito agli spettatori.

_ La Risoluzione

Dopo il climax, arriva la risoluzione, finisce l'azione: diminuisce la tensione, poiché è giunto al termine il confronto, nel punto più alto del climax.

In questa parte finale, come risultato del climax, si ricompongono i parametri del "mondo possibile" del film, definendo il destino dei principali personaggi coinvolti nel confronto.

Gli altri personaggi risultano artificiosi, a secondo se il protagonista raggiunge o no il proprio obiettivo, se vince o se perde.

Nei migliori film, spesso, con la risoluzione viene data un'ultima panoramica della storia, che serve a chiarire gli altri aspetti del tema evidenziato nel climax.

Nota tecnica – 2

Nozioni e termini drammatici comuni (secondo David Mamet)

Il drammatizzare è proprio della nostra natura

“E’ terribile. Oggi ho aspettato l’autobus più di mezz’ora!!”

Usiamo queste parole per sottolineare, forse anche inconsciamente, la drammaticità di ciò che ci è successo. E poi aggiungiamo un tempo di attesa che ci sembra più adeguato per sorprendere chi ci ascolta [un ritardo di mezz’ora non meraviglia].

La stessa cosa si ha con il clima. Poiché non possiamo eliminare l’ansia che ci procura il cambiamento del clima, lo drammatizziamo, lo trasformiamo in un problema personale, ciò che di per sé è così poco personale, come le misure scientifiche, la temperatura... Proprio come quando aspettiamo l’autobus.

Dramma è: “Sì! ...No! ...Ma aspetta....!”

Il gioco perfetto della Nostra Equipe (NE)

Atto I – La NE scende in campo e, quindi, vince sugli avversari, e noi, suoi sostenitori, ne siamo orgogliosi. Ma prima che la fierezza si possa trasformare in arroganza, avvengono questi nuovi fatti: NE commette un errore, l’altra squadra prende coraggio e spinge avanti con forza in precedenza non immaginabile. NE si scoraggia e si arrende.

Atto II – NE, è scossa e confusa, non si ricorda nemmeno delle elementari leggi di coesione, di strategia e destrezza che la rendevano forte. Sprofonda nella palude dello sconforto. Tutti i loro sforzi sembrano inutili; e proprio quando pensiamo che la marea sia tornata a loro vantaggio, interviene una penalità e una decisione loro avversa, che annulla quanto ottenuto. Cosa potrebbe accadere di peggio?

Atto III – Ma aspetta: proprio quando tutto sembra irrimediabilmente perso, un aiuto viene da una direzione inattesa. Un giocatore fino ad allora ritenuto di seconda categoria, viene fuori all’improvviso con una parata, una corsa, un lancio, che danno la sensazione di un bagliore, quasi un barlume di possibile vittoria.

Sì, soltanto un barlume, ma è sufficiente per sollevare la squadra riportandola ai suoi sforzi migliori e, in verità, la squadra si rianima. Il gruppo pareggia e, mirabile dictu, realizza “quel gioco che li porterebbe in vantaggio.

Ogni azione del gioco (il Gioco perfetto, bada bene) sintetizza l’intero gioco, proprio come ciascun atto della commedia la riassume (ricapitola) tutta.

Il gioco della palla come modello del montaggio delle idee di Ejzenstein: il gruppo A in difesa, il gruppo B all'attacco raggiungono coesione nel "Gioco".

Il "Problem Play" è un'altra cosa.

E' un melodramma senza l'invenzione. Consente allo spettatore di lasciarsi andare ad una fantasia di potere: "Vedo le opzioni che mi vengono presentate e decido (con l'autore) quale è corretta" – "Io sapevo che anche gli omosessuali, i neri, gli ebrei, le donne erano persone"...

Il Melodramma classico è angoscia che viene trasformata in salvezza (funzione catartica).

Il "problem play" invece suscita indignazione (le notizie in TV suscitano entrambe).

In questi drammi immaginari (falsi) ci lasciamo andare al desiderio di sentirci superiori agli avvenimenti, alla storia, in breve all'ordine naturale.

Il mito, la religione e la tragedia si avvicinano alla nostra insicurezza in maniera diversa. Suscitano timore (rispetto, rispetto reverenziale)...Non negano la nostra debolezza, ma ammettendola ci liberano dal suo peso.

Il Racconto *esalta l'inevitabile salvezza o trionfo della persona sopra gli dei*. Grazie ad alcune inaspettate ed insperate qualità del protagonista.

La Tragedia evoca la *sottomissione della persona* e in questo modo la libera dal peso della repressione e dell'ansia ("quando si trova il rimedio, sparisce la pena").

[Bisognerebbe parlare qui -oltre la prospettiva di Mamet- della filiazione divina come "sottomissione" amichevole o situazione della persona in questo mondo].

Il Teatro racconta il viaggio dell'eroe. Gli eroi sono persone che non cadono in tentazione.

La storia dell'eroe è la storia di una persona che sopporta una prova, che non ha scelto.

Nel Problem Play vi è un eroe che affronta prove di cui ha il pieno controllo. Ha scelto la prova e la supererà con successo.

E' un melodramma, che ci fa sentire bene con noi stessi. E' la realizzazione di fantasie giovanili, come i film di fantascienza.

Sappiamo che nel Problem Play l'eroe scoprirà che i ciechi sono persone, che il cattivo sarà sconfitto, che l'eroe toglierà la ragazza dalla strada...Cerchiamo, come fa l'adolescente, di gratificarci con una fantasia di dominio sul mondo adulto, e così ci sentiamo potenti.

L'eroe di una tragedia deve affrontare il mondo, per quanto impotente – e senza nessuno strumento tranne la sua volontà. Come Amleto, Edipo, Otello...

La *forza* di questi eroi consiste o deriva dalla loro *capacità di sopportazione* (*potere di resistenza*), dalla capacità di tenere duro. Gli eroi rifuggono dal manipolare gli altri e le cose che li circondano, dall'aspettare di ricevere in cambio 'aiuto'.

Nel teatro, l' 'aiuto' consiste nel non partecipare al viaggio dell'eroe. E' un processo di regressione infantile, di manipolazione del pubblico.

Nessuno leader dirà mai: 'il fine giustifica i mezzi'; anzi dirà: "non esiste *un tal fine* e se pensare e vivere secondo determinati principi mi deve *costare* [come a Santa Giovanna le costò la vita; come all'attore può costare l'audizione], è perché non sono disposto a concedere nulla, se quello che mi chiedono è una menzogna".

La capacità di sopportazione (resistenza) è ciò che ci fa essere come siamo. [ML King, Th Herzl]

Questa capacità rende attraente il viaggio dell'eroe. E perché gli ascoltatori intraprendano questo viaggio, è essenziale che lo scrittore intraprenda [passi per, faccia, patisca] il viaggio.

Per questo scrivere non è facile.

Teatro è arte collettiva (comunitaria)...Quando si entra in teatro, dobbiamo voler dire [essere disposti a dire] "Siamo qui per sperimentare una comunione, per scoprire che cosa diavolo stà succedendo nel mondo".

Se non è questo il significato, allora ciò che incontri è intrattenimento non arte, e anzi limitato intrattenimento.

Con il Problem Play, con le notizie della TV, con il romanzo o il dramma politico non abbiamo realizzato la nostra natura, ma le nostre paure.

Abbiamo trionfato con il romanzo, ossia con il non vero, il finto, l'apparente. E per di più questo trionfo ci lascia più ansiosi di prima...Perché l' ansiosa ricerca della supremazia non si soddisfa con questi successi momentanei.

Sappiamo che, alla fine, saremo sopraffatti...il romanzo occidentale portò Hitler, Trollope e il musical americano. In ognuno era celata una superiorità dell'eroe che poi emerge e lo fa trionfare nonostante tutto...Questi drammi possono interessare, ma sono falsi e hanno un effetto progressivamente deprimente.

Viviamo in un mondo straordinariamente libertino, interessante e selvaggio, nel quale le cose reali non si verificano in modo equilibrato.

Lo scopo del dramma è aiutarci a ricordarlo.

Forse come effetto secondario si ha che siamo più umili, o più riconoscenti, o più in grado di ripensare le cose, più penserosi [nel senso positivo della parola: capaci di meditare].

Stanislawski diceva che vi sono due tipi di opere.

1] Quelle che quando si esce dal teatro ci fanno dire:”ho capito! Che opera maestra!” , poi andiamo a prendere un caffè....e quando si arriva a casa, non ci si ricorda più di che parlava....;

2] altre, che ci lasciano perplessi, ma su cui si continua a riflettere tutto il giorno o la settimana seguente, o persino per il resto della vita...perché non sono rifinite, chiare, ma in esse vi è qualcosa che viene dal cuore e perciò raggiungono il cuore.

La tragedia è una rievocazione, non di un eventuale nostro trionfo, ma della verità: non è una vittoria, ma una rinuncia (rassegnazione). Molto del suo potere di conciliazione deriva da ciò a cui fa riferimento Shakespeare: ‘when remedy is exhausted, so is grief’ (‘quando il rimedio è esaurito, sparisce la pena’).

Potere e finalità del dramma

Il dramma non ha bisogno di cambiare il comportamento delle persone. Questo cambia sotto la minaccia di una pistola... Il pubblico può essere obbligato con la menzogna o con una pistola, può essere indottrinato o istruito...Ognuna di queste cose è una mancanza di rispetto e un abuso. Non è stato ‘cambiato’, ma piuttosto costretto.

I drammaturghi che vogliono cambiare il mondo si attribuiscono una superiorità morale sul pubblico, e permettono al pubblico di arrogarsi una superiorità sui personaggi che non condividono i punti di vista dell’eroe.

Non è compito del drammaturgo lavorare per determinare una trasformazione sociale. Spetta ai grandi uomini, dimostrando coraggio, sopportando il ridicolo.

“They put their lives on the line, and that can inspire heroism in others”. Compito dell’arte non è spingere ai cambiamenti, ma divertire. Il suo compito non è spiegare, cambiare, insegnare. Compito dell’arte è farci divertire: le persone che sono in grado di farlo, non hanno il compito di sobillare. Il teatro esiste per far riflettere sui problemi dello spirito, sui misteri della vita, e non sulle disgrazie quotidiane.

Nota tecnica – 3

Nozioni generiche comuni per il lavoro: (secondo Vincenzo Cerami)

IDEA - SOGGETTO

Idea buona: la si può raccontare con dieci parole. Un'idea fatta di due o tre punti forti, immersi in una vaga aria densa di evocazioni e di climi. L'idea è come una barzelletta: si racconta meglio a voce, con le pause e i tempi giusti.

Il **soggetto** è l'idea scritta.

Romanzo \ Racconto. E' banale dire che il primo è lungo e il secondo breve. E' preferibile distinguerli in base alla loro essenza (fondamento). Il racconto si muove intorno ad una idea forte, è monotematico e non usa il tempo come modulo narrativo. Il romanzo articola più temi intorno al conflitto centrale, e il tempo ha una funzione narrativa.

Uno scrittore deve chiedersi se la sua idea va meglio per una novella o per un romanzo, soprattutto per decidere quanto la storia deve essere lunga e ampia: restare legato al tema, o lasciare che i personaggi siano liberi di muoversi con le loro contraddizioni.

PRIMA SCALETTA

In questa prima fase di costruzione della storia, l'attenzione è focalizzata solo sulla **struttura** drammatica.

In questa prima stesura, che poi condizionerà il successivo sviluppo del racconto, i punti essenziali sono: i personaggi e gli ambienti principali.

Il linguaggio cinematografico – non bisogna mai dimenticarlo – comunica (racconta) una maniera di essere attraverso un modo di agire. Il che significa, che bisogna scrivere in modo visivo.

Dopo aver lavorato con l'ideazione e la documentazione sull'argomento o la storia che si vuole scrivere, è necessario iniziare a scrivere "i nodi o punti principali", ossia i punti chiave di ciò che accade. In questa fase non è necessario specificare ogni cosa.

Si tratta di stabilire sei o sette punti, non di più, luoghi o temi chiave, momenti di incontro drammatico sicuri e necessari.

La difficoltà è nel saperli scegliere, sostituire, cambiare e organizzare. A volte risulta difficile, tra questi sei o sette punti, decidere quale deve essere l'ultimo.

Questo ultimo punto racchiude o conclude la drammaturgia (l'azione drammatica), ma non necessariamente la storia.

Di solito coincide con il **pre-finale** [p.es. la morte del protagonista]. L'ultimo punto è quello su cui ricade la responsabilità di tutto il tema, perché chiude il ciclo completo della storia.

L'errore che spesso si fa, quando si cerca un finale, è continuare a concentrarsi sulle ultime scene del film.

La soluzione della storia deve essere preparata dall'inizio, essere "nascosta" nella prima scena. E' il tirante invisibile che, dopo aver attraversato silenziosamente il film, esplode nel finale. Inizio e fine sono strettamente legati.

Attenzione, quindi, al primo ed ultimo punto. La scelta del finale condiziona tutta la scaletta.

E' preferibile, finché non si è individuato il miglior finale possibile, non cominciare a scrivere un copione.

SECONDA SCALETTA – "SCALETSTONE"

Qui si devono presentare aspetti e situazioni che rendano credibili e coerenti i "punti principali".

Personaggi secondari compaiono solo come parti di un congegno che è in funzione del racconto.

Si avrà così una seconda scaletta, con una decina di punti e ciascuno si configura come una scena o un piccolo gruppo di scene [= "**step outline**" di Lew Hunter].

L'essenziale è che nello "scalettone" siano elencate le azioni della storia.

Si può dire, che deve risultare chiara la linea drammatica della storia. Si deve "vedere" l'ambiente nel quale si sviluppa.

Le scene vengono numerate in base all'ordine scelto, e si indica il luogo e il momento del giorno nel quale si svolge la scena. Poi, con poche frasi, si descrive l'azione.

Lo "scalettone", è utile allo sceneggiatore e viene letto [in alcuni casi] dal produttore. Per ciò si scrive seguendo questo schema, e consente al produttore di fare una prima stima delle settimane di lavorazione, delle localizzazioni, ecc. e una approssimativa valutazione dei costi.

A volte, nel contratto, è stabilito che lo sceneggiatore deve consegnare lo "scalettone".

TRATTAMENTO

Dopo aver verificato che la **storia funziona drammaticamente**, che non vi sono scene di troppo o mancanti [ognuna è imprescindibile], che il film non è né troppo lungo né troppo corto, che nessun personaggio ‘zoppica’, che l’insieme è chiaro e coerente... è il momento di passare a un nuovo tipo di idee.

Possiamo finalmente lasciarci andare ai **ricordi**. Lo scrittore, andando oltre la struttura narrativa, si avvicina ai luoghi, ai personaggi e alle situazioni.

Più che la visione di tutta la storia, interessa mettere in evidenza i fatti e i personaggi, come se fossero reali.

Si possono anche scrivere i pensieri e i sentimenti dei personaggi in una determinata situazione, ecc. Si possono inserire dialoghi ed azioni, ecc.

Nel trattamento, lo scrittore fa qualcosa di poco cinematografico: racconta “quello che non si vede”; in questo modo può entrare nell’anima del personaggio.

Può – prima di scrivere il copione, e quindi i dialoghi – identificarsi con il linguaggio, lo spirito e il carattere di ogni personaggio.

Alcuni sceneggiatori preferiscono scrivere a parte la biografia, la storia remota, cioè il background personale dei personaggi ...

E’ consigliabile che lo facciano tutti, e in particolare i principianti, perché si impara a costruire un personaggio, con tutte le sue sfaccettature, ad andare oltre il semplice apparire, avvicinandosi all’essenza (sostanza) dei personaggi. Il trattamento è l’unico “momento letterario” di tutto il processo di scrittura di un film.

Il trattamento è **un racconto in prosa della storia completa**, una scena dopo l’altra.

La lunghezza varia da 60 a 80 pagine dattiloscritte. A spazio 1, in Courier 12, sono poco più di 15.000 parole.

Lo scrittore non deve usare il “linguaggio cinematografico”, ma ‘abbandonarsi’ alla scrittura, attraverso la descrizione deve mostrare i personaggi, le situazioni; e attraverso gli oggetti, il paesaggio, ecc. comunicare sentimenti e sarcasmo.

Il lavoro di “evocazione” implica momenti di vicinanza ai personaggi e agli oggetti e momenti di allontanamento, ecc. secondo la drammatizzazione insita nel testo del “trattamento”.

Quando si scriverà il copione, non si conserverà forse lo stesso ordine. E’

fondamentale che **il trattamento sia autonomo**, sia una unità indipendente. Il trattamento è un film scritto su un foglio.

Il tempo della scrittura cinematografica è sempre il presente, ma nel “trattamento” è consentito l’uso del passato, per indicare qualcosa già avvenuta, o un passaggio particolarmente difficile o poco credibile o verosimile.

Adattamento di un romanzo a film

E’ necessario allontanarsi dalla lettera del testo. Perciò, bisogna entrare in “contatto” con l’aspetto più profondo dell’opera scelta.

Si può poi cominciare a pensare con “mentalità cinematografica”. Bisogna considerare il romanzo come un “trattamento” e fare il cammino inverso: dal libro si ricava lo “scalettone” e poi il “soggetto”.

Si comincia a leggere il romanzo, e ogni volta che il racconto cambia di ambiente [in casi estremi, trascorrere del tempo e cambiamento di circostanze], tracciamo una linea e numeriamo il pezzo. Si riassume quindi il più sinteticamente possibile ciò che avviene in ogni scena. Questa è la “scaletta”; e poiché molto probabilmente risulterà troppo lunga, dovremo individuare 6 o 7 punti drammatici fondamentali.

Con questi punti, si passa a scrivere in un foglio il “soggetto”. Quindi si prosegue come se non fossimo partiti da un romanzo.

Dallo “scalettone” si passa alla “sceneggiatura”.

SCENEGGIATURA

Vi sono diversi tipi di sceneggiatura. La così detta sceneggiatura “italiana” è organizzata in due colonne, sulla sinistra si indicano le immagini e sulla destra i suoni, compresi i dialoghi.

E’ lunga da 160 a 200 pagine [Courier 12].

Il formato “francese” o “americano” è organizzato scrivendo le indicazioni delle azioni lungo il margine delle pagine, mentre i dialoghi vengono scritti al centro, con margini maggiori, facilitando così una lettura continua. E’ lunga tra 90 e 120 pagine [Courier 12].

Per poter scrivere il copione lo scrittore deve avere a portata di mano lo “scalettone” definitivo e il “trattamento”. Anche se in realtà, a questo punto del lavoro ha ormai tutto chiaro nella mente.

Resta la preoccupazione della stesura dei dialoghi e delle reazioni dei personaggi che ascoltano. Nel cinema i “piani di ascolto” sono fondamentali.

Il dialogo drammatico

Il dialogo, nato nel teatro, risulta particolarmente complesso per lo scrittore.

Quando deve far parlare i personaggi, l'autore deve pensare alla sua biografia, reale o idealizzata.

Perché nelle parole di un personaggio appare in “falsetto” la voce di chi scrive. In uno scrittore sempre vi è un temperamento schizzoide.

Un personaggio ci dice la verità, a volte casualmente, soltanto quando parla. E questa verità deve riuscire ad emergere sulle “falsità” tra cui agisce e con cui si esprime.

Sono proprio queste menzogne a separare il personaggio dallo scrittore; altrimenti lo scrittore non conoscerebbe il mondo nel quale agisce il personaggio e lo descriverebbe simile a lui.

Lo scrittore deve mettersi dentro i personaggi e farli parlare. Scrivere le parole dei loro dialoghi vuol dire assumere, insieme ad un linguaggio specifico, le ragioni e le contraddizioni proprie di ogni personaggio.

Nei discorsi **ciò che più “parla” sono i silenzi.**

Nel silenzio si prendono decisioni, si agisce, si pensa. Facciamo persino cose di cui non ci rendiamo conto: analizziamo la paura, freniamo l'ira, pensiamo e giudichiamo, ci lasciamo coinvolgere, controlliamo le emozioni o le cerchiamo, siamo contenti o scontenti, superiamo le preoccupazioni, metabolizziamo le cattive notizie, tolleriamo o rifiutiamo, ecc.

Nel silenzio ci facciamo bambini o perfino confessiamo l'inconfessabile, parliamo con Dio, ci vergogniamo dei nostri istinti, non ci spaventiamo dei tabù, desideriamo ciò che gli altri ci proibiscono, abbiamo voglia di uccidere, o di fuggire...

La nostra infinita vita silenziosa e sommersa non scompare appena parliamo. Parlare è sempre un po' come balbettare, e implica una inconscia frustrazione, perché la complessità del silenzio [nel quale trascorre parte sostanziale della nostra vita] non riesce ad attraversare la lingua parlata...

Uno scrittore deve arrivare a **questa zona muta dei suoi personaggi.**

In realtà proprio questo è il suo lavoro: **fare riaffiorare, in superficie, ciò che si muove dentro.** Si potrebbe dire che il ruolo dello scrittore è quasi terapeutico.

L'umanità racconta i propri segreti attraverso l'arte.

Passiamo ad esaminare alcuni aspetti tecnici.

Lo sceneggiatore per dare **informazioni sui personaggi** [età, parenti, professioni, ecc.], può utilizzare il dialogo, ma deve stare attento a non utilizzarlo come un “telefono” per dare informazioni su reticenze e menzogne dei personaggi, il lettore e lo spettatore si renderebbero conto che un simile dialogo è privo di senso.

Le **”scene madri”** [scene nucleari] sono il nucleo narrativo forte ed importante, imprescindibile. Sono precedute da “scene figlie” [scene satellite], che servono per introdurle.

Perché la “scena madre” sia ben strutturata [senza dover fornire alcuna “informazione”], è necessario aver seminato prima, nelle **“scene figlie”**, alcuni indizi, sospetti, metonimia (sineddoche) o piccole rivelazioni [= informazioni al pubblico].

Per capire cos’è un dialogo drammatico basta esaminare il suo opposto: il dialogo dottrinale.

Una conversazione tra Platone e Socrate riguarda soprattutto temi e problemi relativi al genere umano, e loro parlano soltanto come nostri rappresentanti. Non ci interesserà la loro situazione, né i rapporti personali...

Il dialogo drammatico – diversamente da ciò che avviene con le frasi filosofiche che si scambiano Socrate e Platone – mette a nudo l’anima di chi parla, la sua unicità, i suoi silenzi...

I personaggi che parlano sono responsabili di ciò che dicono, **non esprimono il pensiero dell’autore.**

Ogni dialogo fa riferimento ad un dissidio. Entrambi gli interlocutori devono essere protagonisti di questa disputa, perché altrimenti uno di loro si limiterebbe ad ascoltare.

Per esempio non si può chiedere ad un alunno di scrivere un dialogo tra due amici.

Questo dialogo dovrebbe raccontare gli antecedenti, noti a tutte e due, dell’argomento oggetto della conversazione. Dovremmo invece dire: dati due personaggi e un fatto previo, quando i due si trovano a dialogare, parleranno di tutto tranne che di questo fatto previo... Perché sia loro, ma soprattutto il lettore o lo spettatore sanno già di cosa stanno parlando...

Di fatto **staranno parlando di quell’argomento, ma esplicitamente parleranno di altre cose...** In questo modo lo scrittore può divagare come meglio crede, “prenderla alla larga”, far finta che parlino di un’altra cosa.

I personaggi raccontano se stessi, raccontano la loro “vita”, il loro modo di stare nel mondo.

Si può descrivere un personaggio, nella sua essenza, soltanto se lo si mette in rapporto con altri personaggi, solo quando parla con loro.

In questo caso il dialogo è libero, cioè non deve “far passare” informazioni, ma soltanto emozioni.

Lo scrittore dice di più quando dice di meno [quando non deve dare informazioni]. La vita silenziosa dei personaggi si rivela nei dubbi, nelle insicurezze, nelle paure, ecc., perché quello che sono in gioco sono temi come la maternità, la solitudine, il senso di colpa, la speranza di salvezza, ecc. Materie che fanno parte della vastissima e segreta “**enciclopedia del silenzio**” che caratterizza gran parte delle nostre vite.

Invisibile “filo rosso”

Nel dialogo vi deve essere un invisibile “filo rosso”, che stabilisce il tipo di relazione che vi è tra i due personaggi.

Questo filo c'è [o si crea] in ogni frase di un interlocutore, un punto sul quale si basa la risposta. Un dialogo risulta scorrevole soltanto se rispetta questa condizione [vedi esempio, p. 130]

Alcuni raffinati dialogisti [Marivaux] sono capaci di cercare nelle risposte riferimenti molto più lontani delle immediate parole dell'interlocutore, creando così un dialogo fortemente ironico e allusivo, nel quale i personaggi parlano per sottintesi, come se fossero consapevoli della reciproca retorica e astutamente la utilizzassero...

Questo è simile a ciò che, in maniera quasi ossessiva, si verifica negli attori: conoscere le “intenzioni” delle frasi che devono dire.

Quando chiedono [al regista o allo sceneggiatore] le intenzioni di una determinata frase, non sanno il loro significato, ma “quello che non dice esplicitamente”.

Gli attori cercano appoggio in questo sottile “filo rosso” che tiene insieme ogni dialogo. Quando lo trovano, trovano sia l'intenzionalità” della frase che il carattere del personaggio.

Due rischi nello scrivere la “nostra” storia

-- Se, come si è detto, il silenzio è la principale fonte dell'espressione artistica, tuttavia **il silenzio non è comunitario**, non è di tutti, ma ognuno ha il suo. Vi sono tanti silenzi quanti sono quelli che lavorano in una storia.

Pretendere di unificarli, significa cambiare il punto di vista. Allora, invece di osservare l'intimità silenziosa, si osservano le interrelazioni sociali tra le persone. Si passa **dalla contemplazione dell'anima alla sociologia**. E lo scrittore che assume questa prospettiva, non può evitare di scrivere un **testo ideologico, pragmatico, moralizzante**.

Questo è avvenuto, per esempio, in opere cinematografiche filmate da artisti della sinistra, che hanno privilegiato il sociale rispetto all'oscurità individuale.

I personaggi agivano al servizio di un pregiudizio, di un pre-concetto, anche se non sempre erano nell'errore. I personaggi rinunciavano ad essere se stessi per presentarsi come vittime di una logica superiore.

-- Il secondo rischio è di **immaginare** e rappresentare personaggi di uno **stato sociale e culturale diverso dal proprio**, e farne una caricatura.

Per esempio, per un attore non è facile mettersi nei panni di un personaggio del quale è culturalmente e come esperienza personale molto distante.

I dialoghi nel cinema

Il monologo, nel teatro indica, nella maggior parte dei casi, il momento drammatico del "pre-finale" o risoluzione del conflitto: il protagonista, improvvisamente, "comprende tutto", le informazioni o le conoscenze del protagonista sono le stesse che hanno gli spettatori.

Nella letteratura è fondamentale conoscere il pensiero dei personaggi, invece nel teatro si ricorre al monologo, che è come un "pensiero muto", e perciò non può essere ascoltato dagli altri personaggi.

Nel teatro il monologo è il mezzo "ufficiale" per esprimere il silenzio.

Nel cinema, il dialogo serve per far emergere il silenzio che si nasconde dietro l'immagine di uno sguardo, degli occhi che stiamo vedendo in primo piano.

Nel cinema **il dialogo serve per dare forza alle immagini** e non il contrario (come avviene nel teatro).

Il dialogo deve essere scritto in modo da essere coerente con le immagini visive. Se le case e le macchine sono quelle vere, anche il modo di parlare dei personaggi deve ugualmente essere vero, normale, quotidiano.

In gergo si dice che il dialogo è "buttato via". **Quanto più i concetti sono elevati, tanto più le frasi dovranno essere "gergali"** come se fossero inventate in quel momento e pronunciate a voce sempre bassa.

La differenza con il dialogo del teatro è nel "tono basso" e nella "rapidità" delle

battute.

Quando lo sceneggiatore scrive i dialoghi del copione, oltre a conoscere molto bene le premesse, sa che deve scrivere qualcosa che è già presente in una situazione.

Perciò lo scrittore non ha bisogno di chiedersi “che cosa è quello che” devono dire gli attori (i personaggi), ma “come” devono dirlo.
