

LA SCRITTURA

La prima fase della realizzazione di un audiovisivo è di tipo progettuale-letterario: si tratta cioè di definire, in poche parole, la storia che il film racconterà, attraverso la scrittura di tutti gli episodi e di tutti i dialoghi, mediante un lavoro “a tappe” progressive che dalla stesura della trama porta alla realizzazione di un vero e proprio “film sulla carta”.

L'IDEA

Ogni prodotto audiovisivo parte da *un'idea*, che è il nucleo centrale della storia, in due parole (per esempio: la storia di un uomo che desidera fare il pilota e a questo ideale sacrifica famiglia, finanze e lavoro). Questa idea può sorgere spontanea in qualsiasi individuo, oppure essere pilotata da un produttore, un'agenzia pubblicitaria o altro. A volte le idee possono essere frutto di un *brain storming*, seduta di dibattito e di confronto delle idee e delle proposte espresse liberamente dai partecipanti.

Non si può insegnare come si fa ad avere un'idea. Ma ci si può aiutare a farsela venire. Leggere tanti libri, vedere tanti film e tanta televisione o tanti video su internet può aiutare. Ma soprattutto occorre imparare a guardarsi intorno. Quando andiamo in giro, non teniamo gli occhi fissi sullo schermo del cellulare, ma guardiamoci intorno: come vive la gente, come è vestita? Osserviamone i gesti, guardiamo le luci che cambiano nel corso della giornata, le stagioni che si susseguono...

Ascoltiamo come parla la gente, i discorsi, il modo di fare e di esprimersi: eviteremo così di scrivere dialoghi che suonano falsi, costruiti a tavolino. Un esercizio semplice può essere quello di immaginare a cosa sta pensando una persona che passa per la strada, dove sta andando, che tipo di famiglia ha, che lavoro fa. Vedo due persone che litigano: sono due fidanzati oppure fratello e sorella? Litigano perché lei sostiene che lui abbia guardato una ragazza che passava, oppure perché lui si è dimenticato il loro anniversario? Lui rimprovera alla sorella un vestito troppo provocante?

Un altro esercizio potrebbe essere quello di guardare dentro le finestre delle case e immaginarsi dall'arredamento, dalle luci, dalle ombre che ve-

diamo di sfuggita la vita delle persone che ci abitano. Ci sono alcuni film che sono stati costruiti proprio in questo modo. Il più famoso è *La finestra sul cortile* (Hitchcock, 1954), che racconta di un uomo che, costretto all'immobilità per una gamba ingessata, osserva dalla finestra la vita dei suoi vicini di casa e ne ricostruisce le storie, a volte provando a fare qualche deduzione o anche qualche supposizione.

UMBERTO D. (di Cesare Zavattini)

Un anziano funzionario ministeriale in pensione vive solo, con un cane, in una camera in affitto. Le scarse risorse economiche non gli consentono più uno stile di vita consono alla sua cultura e al suo decoro ed è costantemente in ritardo con il pagamento della pigione, come l'arcigna padrona di casa gli sottolinea spesso. In un soprassalto di dignità decide allora di togliersi la vita per non essere più di peso agli altri: sarà però proprio il suo cane a riconciliarlo involontariamente con il mondo.

IL SOGGETTO

L'idea prenderà forma compiuta in un *soggetto*, cioè un piccolo racconto in forma letteraria della trama del futuro film, senza nessuna indicazione tecnica. Viene scritto molto in sintesi (massimo una ventina di pagine) e senza la necessità che gli episodi si susseguano nello stesso ordine temporale che avranno nel film.

Il soggetto deve raccontare la storia in modo completo, cioè avere un inizio, uno svolgimento e un finale.

Il soggetto potrà essere:

- *originale*. Se è inventato per l'occasione;
- *non originale*. Se è l'adattamento di un'opera preesistente (romanzo, racconto, dramma teatrale, musical teatrale, film già realizzato in passato ecc.). In tal caso bisognerà curarsi dell'acquisizione dei diritti, cioè dell'autorizzazione da parte dell'autore o di chi al suo posto possiede la proprietà dell'opera originale (copyright, vedi p. 83), di solito a pagamento, a utilizzare e modificare l'opera a scopo audiovisivo.

UMBERTO D.

Soggetto di Cesare Zavattini

Che cos'è un vecchio? I vecchi puzzano, disse una volta un ragazzo. Io temo che sui vecchi non la pensino diversamente molti che questa frase crudele non hanno mai detto. Esagero? Io voglio raccontarvi la storia di un vecchio e mi auguro alla fine non direte che l'ho inventata. Si chiama Umberto D., ha sessant'anni e una faccia sorridente perché ama la vita, l'ama tanto che protesta con tutte le forze contro il Governo che non vuole aumentare la sua magra pensione. Non meravigliatevi quindi se lo vediamo a un ordinato corteo di vecchi che attraversano la città con dei cartelli sui quali è scritto "Vogliamo soltanto il necessario per vivere". Ma le guardie hanno avuto l'ordine di proibire ai dimostranti di proseguire e i dimostranti cercano allora

di forzare il cordone. Ne nasce un parapiglia. Niente di grave, per fortuna. Il nostro Umberto con le sue gambe un po' arrugginite fugge per una traversa; quasi pentito, certamente meravigliato di avere osato tanto. A un angolo della strada incontra altri vecchi che corrono, e con loro si rifugia in un portone. Tenteranno un'altra volta, dicono. La speranza li sorregge. Hanno lavorato trent'anni, quarant'anni fedeli allo Stato, curvando la schiena per il miraggio di una vecchiaia tranquilla. La loro vecchiaia invece è piena di umiliazioni.

Umberto abita presso una donna che affitta camere. Le affitta a ore, e voi sapete cosa significa: i frequentatori della casa sono amanti, adulteri, uomini anziani con giovanette o giovani con donne anziane. Umberto ha una buona camera tutta per lui, la prese in affitto anni fa, ma la nuova padrona vorrebbe cacciare via Umberto cui rivolge la parola soltanto per offenderlo. Tanto più che Umberto ha un cane e la signora Antonia odia il cane perché odia il padrone. È un cane bastardo, attaccatissimo a Umberto. Umberto gli vuole bene come a un figlio. Alla sera Umberto si siede vicino alla finestra e il cane si accovaccia sui suoi piedi. La finestra dà sopra tetti, ballatoi, terrazze e una grande cupola. È la cupola di un cinematografo. Quando la cupola si apre, vengono fuori i suoni, le voci della settimana Incom o del film. Dalle camere vicine giungono invece risate, sospiri, pianti, e il vecchio osa perfino guardare dal buco della serratura, non perché ami le cose sconce ma per una curiosità più profonda. Vuol vedere in faccia i protagonisti delle vicende d'amore che appaiono e scompaiono in quella casa come meteore.¹

LA SCALETTA

La scaletta è uno schema che riassume le situazioni essenziali del futuro audiovisivo. Pone le basi della successione delle scene, brevemente descritte anche nella loro ambientazione e disposte nell'ordine di montaggio². Corrisponde più o meno all'indice di un romanzo. La scaletta è, per così dire, la mappa dell'audiovisivo, che permette di scorrelo con una sola occhiata e di individuare le mancanze e le parti superflue, le contraddizioni e gli errori narrativi. Non ha forma letteraria, ma quella degli appunti, dal momento che è riservata a chi sta lavorando alla stesura del film ed è quindi spesso indecifrabile per qualsiasi altra persona. È scandita in punti numerati per consentire di trovare facilmente ogni passaggio della narrazione. Ogni punto rappresenta un nucleo, un momento narrativo, e non necessariamente si riferisce a una sola scena o a un solo ambiente.

1) Corteo di vecchi pensionati in via Nazionale. Presentazione di Umberto e del suo cane.

¹ C. Zavattini, *Dal soggetto alla sceneggiatura. Come si scrive un capolavoro: Umberto D.*, MUP, Parma 2005, pp. 27-33.

² L'ordine temporale della scaletta è quindi già quello definitivo dell'audiovisivo.

- 2) La Celere scioglie il corteo perché fatto senza permesso: nei pressi del Viminale.
- 3) Umberto si rifugia durante il fuggi-fuggi in un portone con un altro vecchio: il vecchio, uditi i suoi guai, gli consiglia un posto dove si ottengono piccoli prestiti.
- 4) Umberto va alla casa piccoli prestiti e ottiene seimila lire. Vorrebbe di più cedendo anche l'orologio perché lui ha ventimila lire di debito con la padrona di casa. Ma non ci riesce.
- 5) Umberto rincasando è fermato dal calzolaio davanti al quale cerca di passare di nascosto.
- 6) Entra in casa e trova la sua camera occupata da amanti. Lite tremenda con la padrona. La serva intanto amoreggia coi cavalleggeri della caserma Macao dalla finestra. Nella camera accanto gli amanti fanno sfacciatamente l'amore.
- 7) Umberto offre alla padrona ottomila lire ma la padrona li vuole tutti o niente preferendo sfrattarlo.³

IL TRATTAMENTO

Il trattamento è più che altro una fase intermedia di elaborazione, che sviluppa e amplia gli spunti narrativi dati dal soggetto e ordinati e puntualizzati dalla scaletta. La forma inizia a staccarsi da quella letteraria, con una caratterizzazione narrativamente più funzionale alla descrizione delle varie scene, un'attenzione all'ambientazione (vengono precisati i luoghi dell'azione) e alla definizione delle situazioni. I caratteri dei personaggi vi appaiono delineati, alcuni dialoghi già sviluppati. Si tratta di una fase molto delicata e importante, perché determina la qualità narrativa del film. È generalmente quanto richiedono i produttori per valutare se finanziare o meno il film e prevederne i costi.

- 1) Una bella mattina d'autunno uno strano corteo percorre le vie di Roma. Sono cinque o seicento persone, forse di più, ciascuna delle quali porta al guinzaglio un cane, persone di tutte le età e di tutte le condizioni sociali. Il corteo è serio e disciplinato e i cani si comportano bene come i loro padroni. Il corteo si dirige tra la curiosità dei cittadini verso piazza Venezia. Non riusciamo a capire di che cosa si tratta. Pensiamo, vedendo apparire in fondo l'Altare della Patria, che il corteo si diriga là per un omaggio, ma invece svolta a destra e sale la scalinata del Campidoglio.
- 2) Sul sommo della scalinata ecco apparire un folto nugolo di guardie che avanza deciso verso il corteo. Il corteo si ferma. Il capo delle guardie dice che il corteo non può salire nella piazza del Campidoglio. Molti del corteo protestano, gridano, spingono, vogliono proseguire. Allora le guardie sono costrette a fermarli con la forza. Ne nasce un parapiglia con grande abbaio dei cani.⁴

³ C. Zavattini, *op. cit.*, p. 57.

⁴ *Ibidem.*

LA SCENEGGIATURA

La sceneggiatura sviluppa in modo definitivo il succedersi delle scene nel film, corredata dalle indicazioni tecniche (luogo delle riprese, luce). In essa si cerca dunque di prevedere il futuro film in tutti i suoi particolari, scena per scena, dando l'indicazione delle azioni, dei dialoghi, dei rumori.

La sceneggiatura divide il racconto del film in piccole unità tematiche, dette *scene*⁵. Come nel teatro, si cambia scena ogni volta che c'è un cambio di luogo, o di personaggi, o di luce, o di tempo.

All'inizio di ogni scena, nella sceneggiatura bisogna scrivere come titolo il numero progressivo che indica la posizione di quella scena rispetto alle altre (1, 2, ...), se siamo in un esterno o in un interno, il luogo in cui la scena è ambientata (dal generale al particolare⁶), la luce (se è giorno, notte, alba o tramonto)⁷.

La forma universalmente adottata per la formattazione della sceneggiatura è quella detta *all'americana*, in cui la parte visiva (cioè il racconto delle azioni) è a tutta pagina e i dialoghi sono messi al centro della pagina, preceduti dal nome di chi li pronuncia in stampatello maiuscolo.

Le norme di formattazione di questo tipo di sceneggiatura sono le seguenti:

- stile carattere: Courier dimensione 12;
- margine sinistro: 4 cm;
- margine destro: 2,5 cm;
- margine superiore e inferiore: 2,5 cm ciascuno;
- i dialoghi dovrebbero iniziare a 6,5 cm da sinistra ed essere larghi tra 7,5 e 9 cm. Non dovrebbero superare i 15 cm da sinistra. Non bisogna commettere l'errore di centrare i dialoghi o i nomi dei personaggi;
- i nomi dei personaggi: 9,5 cm da sinistra e sopra i dialoghi.

Numerosi software agevolano l'impaginazione e la formattazione delle sceneggiature, facilitando anche la compilazione delle schede dei personaggi, dello spoglio della sceneggiatura ecc. I più celebri sono Final Draft e il gratuito Celtx.

Storicamente sono esistite anche altre due modalità di formattazione delle sceneggiature, ora cadute in disuso. Quella detta *all'italiana*, scritta su due colonne: quella di sinistra che contiene le indicazioni relative alla *parte vi-*

⁵ Chiamiamo *scena* una parte della narrazione, composta da più inquadrature, caratterizzata dallo stesso luogo o dagli stessi personaggi più importanti.

⁶ Cioè, per esempio, se l'ambiente è la cucina della casa di Mario si scriverà: CASA DI MARIO – CUCINA.

⁷ È possibile anche incontrare, per un interno, la condizione di luce *illuminato*, che indica un interno illuminato solo da luce artificiale e non dotato di finestre che permettano di capire in quale momento della giornata ci troviamo.

1. FANTINO PIASANTA (TORNIO)
 "Ti scendo sotto le ali a piacimento."
 2. TORNIO PIASANTA, con voce di COPPESANTO e la guardia germanica
 di TORNIO.
 TORNIO 2
 Vogliate essere ricevuti dal Ministro.
 "PASTORATO"
 Siamo venuti qui a parlare con lo Stato.
 Ho tutto sapere il mio governo voglio
 essere ricevuto dal Ministro per dire la
 mia situazione.
 TORNIO 3
 Vogliate essere ricevuti dal Ministro
 di Stato, il signorino il signorino che ARRIVARCI le loro
 notizie.
 COPPESANTO 2
 (urlando)
 Si scende! Si scende! Si scende! (parlando) (voce
 sottile)
 "TORNIO PIASANTA" (urlando) le guardie.
 COPPESANTO 3
 (urlando)
 (urlando)
 Mi è stato il mio governo, hanno ricevuto alcune "MAD"
 "MAD" (urlando), (urlando) in mano ai visitatori.
 TORNIO 1
 Siedono e sono seduti... seduti...
 In partenza (urlando) (urlando)
 TORNIO 2
 Sono in partenza... (urlando) (urlando)
 TORNIO 1
 Seduti... seduti...
 e guardate tutte (urlando) (urlando) (urlando).
 TORNIO 1
 Seduti... seduti... (urlando)
 "TORNIO PIASANTA" (urlando) (urlando) (urlando).



Sceneggiatura (all'americana) di *Umberto D.*, corrispondente al punto 2 del trattamento.

siva e quella di destra quelle relative alla *parte sonora*. Nella colonna di sinistra sono indicati i personaggi che compaiono in scena, i loro movimenti e l'azione che svolgono. Nella parte sonora sono riportati i dialoghi e, tra parentesi o in corsivo, le indicazioni di rumori e musiche.

L'altra modalità è quella detta *alla francese*, che prevede una parte visiva a tutta pagina, mentre i dialoghi sono collocati in un'apposita colonna alla destra del foglio, come nella sceneggiatura all'italiana.

La sceneggiatura è scritta generalmente da professionisti specializzati, gli *sceneggiatori*, o dagli stessi registi. Esistono varie modalità di concepire la sceneggiatura, secondo la personalità del regista, i periodi storici del cinema, le imposizioni della produzione. Nel periodo "dei generi"⁸, per esempio, le case di produzione preparavano delle sceneggiature cosiddette *di ferro*, cioè che prevedevano ogni più piccolo elemento del film, tanto che al regista non restava che "trascrivere" la sceneggiatura su pellicola. L'utilizzo di questo o quel regista diventava così irrilevante. Anche

⁸ Periodo identificabile con il cinema classico, soprattutto hollywoodiano, dagli anni '20 agli anni '50.

La scrittura

SCENA 1 - ESTERNO - FABBRICA ABBANDONATA - GIORNO

Tre RIS della scientifica, vestiti con una tuta di plastica di colore bianco, sono al pian terreno della fabbrica abbandonata, a cercare degli indizi.

Il COMMISSARIO tende un filo rosso a incrocia il VICECOMMISSARIO si tenero lontano i curiosi.

COMMISSARIO

Narco, rimani qui a tenere lontani i curiosi

VICECOMMISSARIO

Va bene capo!

Il commissario si dirige verso i RIS per dirgli.

COMMISSARIO

Forza! Sbrigatevi!
Dobbiano trovare i documenti delle vittime, per poterle riconoscere

Una dei RIS in lontananza urla

RIS

Li ho trovati! Le vittime sono una ragazza di nome Marta Brambilla e un ragazzo di nome Filippo Meriani

Il commissario confuso esorta

COMMISSARIO

Si tratta sicuramente di suicidio, ma dobbiamo capire il momento che ha spinto i due giovani ad uccidersi.

SCENA 2 - INTERNO - UFFICIO COMMISSARIATO - GIORNO

E' mattina. I GIORNALISTI sono davanti all'ufficio del commissario. In cerca di nuove notizie.

SCENA 1 - ESTERNO - FABBRICA ABBANDONATA - GIORNO

Tre RIS della scientifica, vestiti con una tuta di plastica di colore bianco, sono al pian terreno della fabbrica abbandonata, a cercare degli indizi.

Il COMMISSARIO tende un filo rosso a incrocia il VICECOMMISSARIO si tenero lontani i curiosi.

COMMISSARIO

Narco, rimani qui a tenere lontani i curiosi

VICECOMMISSARIO

Va bene capo!

Il commissario si dirige verso i RIS per dirgli!

COMMISSARIO

Forza! Sbrigatevi! Dobbiano trovare i documenti delle vittime, per poterle riconoscere

Una dei RIS in lontananza urla

RIS

Li ho trovati! Le vittime sono una ragazza di nome Marta Brambilla e un ragazzo di nome Filippo Meriani

Il commissario confuso esorta

COMMISSARIO

Si tratta sicuramente di suicidio, ma dobbiamo capire il momento che ha spinto i due giovani ad uccidersi.

SCENA 2 - INTERNO - UFFICIO COMMISSARIATO - GIORNO

E' mattina. I GIORNALISTI sono davanti all'ufficio del commissario, in cerca di nuove notizie.

Sceneggiatura alla francese.

Sceneggiatura all'italiana.

registri famosi utilizzarono, per loro scelta, sceneggiature di ferro: è noto, ad esempio, che Hitchcock arrivava alla fase delle riprese con un *découpage* (vedi p. 21) talmente preciso da richiedere solo la sua esecuzione. Viceversa, gli autori europei degli anni '60 e '70, ma anche alcuni "classici" autori hollywoodiani, preferivano costruire la sceneggiatura giorno per giorno, direttamente sul set. Le sceneggiature di questo tipo, che lasciano ampio spazio di manovra al regista, sono dette *di gomma*.

Non tutti gli audiovisivi arrivano allo stadio di scrittura della sceneggiatura: i documentari, ad esempio, possono fermarsi al trattamento o addirittura alla scaletta, così come avviene, come vedremo, per i programmi televisivi, per alcune pubblicità e per la maggior parte dei videoclip (vedi pp. 88 e 108).

Dobbiamo partire dal principio che una sceneggiatura *non è un'opera letteraria*, ma un *programma per il lavoro audiovisivo*. La sceneggiatura pertanto conterrà quello che si deve vedere e quello che si deve sentire. Tutto il resto *non deve* apparire. Per esempio, è sbagliatissimo scrivere quello che un personaggio sta pensando, oppure immagina, oppure che ha deciso di fare, perché queste cose non le possiamo vedere nel film, a meno di ricorrere a una voce fuori campo o a un sottotitolo. Le azioni poi de-

vono essere scritte *al presente*, perché durante il lavoro di ripresa (ma anche dopo, quando lo spettatore vedrà il filmato), stanno avvenendo proprio in quel momento. È possibile invece scrivere alcune indicazioni che potranno servire agli attori per meglio regolare l'intenzione che dovranno attribuire al dialogo, o anche alla loro gestualità. In tal caso si preferisce indicarle nei dialoghi tra parentesi sotto al nome del personaggio:

ALESSIO
(confuso e infastidito)
Diciamo bene, ti dico solo che
non rimarrò molto qua perché
tra poco esco. Che cosa mi
racconti tu?

In una sceneggiatura si usa scrivere in STAMPATELLO MAIUSCOLO il nome di ogni personaggio la prima volta che lo si vede e i rumori fondamentali (ad esempio: SQUILLA IL TELEFONO), nonché il nome del personaggio che pronuncia un dialogo.

Una grande difficoltà è quella relativa alla scrittura dei dialoghi. Nella vita i nostri dialoghi sono spesso incoerenti. Difficilmente si parla approfonditamente e a lungo di una sola cosa. Possono intervenire distrazioni date da quello che ci succede intorno, o dalla situazione che stiamo vivendo. A volte si salta “di palo in frasca”. C'è per esempio una delle scene madri di *Titanic* (Cameron, 1997), quando Jack e Rose cenano insieme a tutti gli altri nella lussuosa sala da pranzo, in cui il dialogo incalzante tra i commensali è interrotto da un personaggio che dice: «Mi passa il sale?». Questa piccola frase, così irritante perché interrompe nello spettatore l'emozione per il crescendo del dialogo, non è altro che un’“iniezione di realtà”, utile per riportare il film alla vita.

COME SI SCRIVE UNA SCENEGGIATURA

Si dice spesso che la crisi del cinema è dovuta alla mancanza di storie. A volte capita di incontrare film in cui gli effetti speciali (o qualche concessione di troppo alla gag scollacciata) mascherano una povertà di scrittura. Per scrivere bene una sceneggiatura occorre conoscere alcune regole, o almeno alcuni “consigli di base”, prima ancora di lasciar partire la fantasia. Ogni tipo di storia nasce da un conflitto. Un personaggio si trova ad affrontare una situazione che gli ha provocato (o gli provoca) la rottura di un equilibrio. Il conflitto può essere con una persona (o con un gruppo di persone) oppure con se stesso, cioè un conflitto interiore.

Il conflitto definisce un obiettivo che il protagonista dovrà raggiungere (solitamente compensare quello che ha perso all'inizio, per ritrovare l'equilibrio) e per farlo si dovrà scontrarsi con un antagonista (non necessariamente fisico). Il percorso che il protagonista svolge per arrivare alla soluzione del conflitto e al ristabilimento di un equilibrio, spesso di-

verso da quello di origine, è il nucleo centrale della storia, il pezzo forte della narrazione. Può svolgersi attraverso grandi e spettacolari battaglie così come attraverso piccoli fatti quotidiani. Il personaggio potrà anche, nel corso della vicenda, avere un cambiamento interiore, scoprire di avere dei problemi di natura psicologica e morale, sviluppare un percorso di “crescita”, giungendo alla fine del racconto profondamente mutato. Due modelli possono aiutarci in questo delicato compito di costruzione di una sceneggiatura.

A) Il modello in tre atti

Un modello molto utilizzato per scrivere sceneggiature, soprattutto negli Stati Uniti, è quello detto *in tre atti*.

Come dicevamo prima, all’inizio di tutto c’è un equilibrio. È il *primo atto*, dedicato all’impostazione della storia (*set-up*). Lo sceneggiatore fornisce qui le informazioni necessarie alla vicenda: chi è il protagonista, qual è l’ambiente, anche umano, che lo circonda. È un momento descrittivo e dura circa un quarto del film. A un certo punto, al personaggio accade qualcosa (un incidente, un incontro, un evento lavorativo...) che lo pone di fronte a una scelta. Da qui deriva una catena di complicazioni, che portano al *primo punto di svolta* (*plot point #1*), che chiude il primo atto della narrazione per poi farla ripartire in una direzione diversa. È il momento di presa di coscienza del protagonista. Viene alla luce il suo bisogno profondo, la sua motivazione.

Con il primo punto di svolta il personaggio comincia ad avere chiaro un obiettivo, che riguarda temi universali (amore, vendetta, ricerca di sé ecc.) oppure particolari (l’acquisto di un computer nuovo, la partenza per gli Stati Uniti ecc.). Con il costituirsi di un obiettivo, poi, si viene a definire un antagonista, cioè qualcuno che vuole creare difficoltà al protagonista per impedirgli di realizzare il suo scopo. Ciò porta naturalmente a un conflitto, che caratterizza lo svolgimento del *secondo atto*, che è il momento del confronto. Questo dura circa metà film. Il conflitto normalmente si sviluppa mediante barriere (ostacoli che impediscono al protagonista di ottenere il risultato sperato), complicazioni (azioni che portano a conseguenze nel seguito della vicenda e allungano i tempi della realizzazione del progetto del protagonista), svolte (elementi che capovolgono la direzione della storia e rovesciano la nostra percezione dei fatti). Una svolta importante è il *punto di non ritorno*, collocato circa a metà film, in cui il protagonista si trova di fronte a un evento che gli rende impossibile tornare indietro. Da qui gli eventi precipitano fino a un *secondo punto di svolta* (*plot point #2*)⁹, che consiste in un momento caratterizzato da un fatto che sembra impedire al personaggio ogni possibilità di raggiungere l’obiettivo.

⁹ I due *plot point* e il *punto di non ritorno* costituiscono tre climax, cioè il culmine di una tensione narrativa, un momento che crea emozione allo spettatore.

Inizia così il *terzo atto*, detto anche *pay off* o risoluzione. L'inizio è costituito da un momento di rilassamento; poi il conflitto si intensifica, il protagonista comprende cosa deve fare e procede verso il confronto decisivo che conclude il conflitto. In questo processo, il personaggio subisce normalmente un cambiamento interiore, grazie al quale raggiunge l'obiettivo che prima gli era sfuggito. A volte questo obiettivo può anche essere differente da quello inseguito, ma sarà comunque quello giusto per lui. Anche nel caso che si tratti di un obiettivo esteriore e materiale, c'è sempre e comunque un cambiamento interiore che lo segue e lo accompagna.

Vi sono numerose regole che accompagnano il modello in tre atti. Vediamo le principali:

- ogni informazione data deve prima o poi essere utile (determinare un comportamento, portare a una certa reazione del personaggio, avere come conseguenza un'azione: se si vede una pistola, prima o poi sparerà);
- ogni azione deve avere un rapporto strettissimo con la psicologia del personaggio. Ciò che succede al personaggio è sempre la traduzione visiva del suo stato interiore;
- ogni atto deve essere più intenso del precedente e meno del successivo, così come il conflitto deve crescere man mano che il film procede;
- ci devono essere molti climax perché lo spettatore possa avere molte emozioni. Un racconto senza climax è un racconto piatto, che fa annoiare. A ogni climax deve seguire immediatamente un momento di rilassamento, per permettere allo spettatore di distendere la tensione accumulata e alla storia di riprendere un andamento "normale". Senza rilassamenti, la tensione sempre elevata genera abitudine nello spettatore, e quindi ancora noia;
- il conflitto deve essere presente non solo in ogni atto, ma in ogni sequenza, e non solo tra personaggio e antagonista. Il conflitto tra questi due deve riprodursi anche negli altri personaggi;
- una buona regola è quella dell'alternanza: a ogni azione deve seguire un momento di riposo, a ogni climax un rilassamento, a ogni parte visiva o di azione una parte dialogata, a ogni scena a due una scena di gruppo, a ogni esterno un interno, al giorno la notte ecc.

Esistono poi alcune eccezioni, come per esempio le storie aperte (cioè senza finale), o che iniziano con un conflitto già delineato, o che non risolvono il conflitto nel finale.

La scrittura



Schema della struttura in tre atti. I punti verso l'alto sono i climax (punti di emozione) e quelli verso il basso i punti di rilassamento.

B) Il modello funzionale (o del “viaggio dell’Eroe”)¹⁰

Mettendo a confronto una notevole quantità di racconti, gli studiosi hanno individuato un certo numero di azioni che, pur nelle loro infinite varianti, ricorrono sempre o quasi. Esse determinano una sorta di intelaiatura che poi ogni racconto sviluppa a suo modo. Tali azioni standardizzate vengono chiamate *funzioni* e possono essere utilizzate come base per la scrittura di qualsiasi storia.

Vediamo dunque le principali funzioni:

- *privazione*: normalmente all’inizio della storia qualcosa o qualcuno sottrae una cosa a un personaggio. Si determina così una *manca*za, che dà origine alle azioni descritte dal racconto. L’azione che determina la mancanza può essere anche precedente al racconto: esso, cioè, può iniziare nel momento in cui al personaggio manca già qualcosa, senza che questa mancanza sia per forza causata da qualcuno;
- *allontanamento*: il personaggio si allontana dal suo luogo abituale alla ricerca di una soluzione alla mancanza.
- *viaggio*: inizia con l’allontanamento del personaggio e può essere fisico, cioè reale, oppure mentale, cioè un percorso psicologico alla ricerca della soluzione al problema;
- *divieto/obbligo*: sono due situazioni che il personaggio può incontrare lungo il percorso verso la soluzione. Appartiene alla categoria degli obblighi anche una missione affidata al personaggio;
- *inganno*: un antagonista, il cui compito è quello di fare in modo che il protagonista non raggiunga il suo obiettivo, tende uno o più inganni al personaggio;
- *prova*: per vincere la sua privazione il personaggio potrà essere posto di fronte ad alcune prove iniziali (che gli forniranno gli strumenti per proseguire il percorso e per affrontare la prova definitiva) e sicu-

¹⁰ Su questo modello si veda il fondamentale libro di C. Vogler, *Il viaggio dell’Eroe*, Dino Audino editore, Roma 2010.

mente a una o più prove definitive, che gli faranno affrontare di petto la causa della mancanza iniziale;

- *rimozione della mancanza*;
- *ritorno* (oppure permanenza in un luogo diverso da quello di partenza, ma che il personaggio fa o sente proprio);
- *celebrazione*: il personaggio viene ricompensato, i suoi antagonisti puniti, assume un nuovo aspetto adeguato alla sua dignità ecc.

I personaggi

I personaggi devono essere percepiti dal pubblico come veri, in modo che lo spettatore possa arrivare a identificarsi. Per questo bisogna studiare bene il loro carattere, in tutte le sfaccettature. Tutti noi non sempre ci comportiamo in modo lineare, prevedibile. Spesso entriamo in contraddizione con noi stessi, senza essere schizofrenici. Così deve essere anche per i personaggi.

La personalità dei protagonisti si rivela, come già abbiamo detto, attraverso le loro azioni e i loro dialoghi. Le azioni non devono essere mai esagerate (a meno che un disturbo del carattere non autorizzi questa esagerazione): per far vedere che una persona è innamorata, per esempio, non occorre farla vedere contorcersi o farle pronunciare ottocentesche dichiarazioni d'amore. Basterà un primo piano con uno sguardo intenso.

Quando si scrive una sceneggiatura sarebbe opportuno preparare una scheda per ogni personaggio. Questa scheda non sarà allegata alla sceneggiatura, ma sarà la base che lo sceneggiatore utilizzerà nella scrittura. La scheda di ogni personaggio è una delle cose più importanti da inserire in quella che viene chiamata "bibbia" di un serial televisivo: quella sorta di fascicolo (nel quale prende posto anche il *soggetto di serie*, in cui si descrive la trama trasversale di tutti gli episodi) a cui gli sceneggiatori delle varie puntate fanno riferimento, e dal quale non possono discostarsi.

La prima cosa che si deve definire dei personaggi è l'aspetto fisico, le origini familiari, la professione e poi la loro *personalità*, il *ruolo* che essi ricoprono, spingendoci a esaminare le "tipologie" di individui che essi, da un punto di vista più generale, rappresentano. Per la definizione dei ruoli occorre considerare il carattere dei personaggi, le loro azioni, i valori che rappresentano e di cui si fanno portatori. Fondamentale sarà chiarire le *motivazioni*¹¹ dei personaggi, sia quelle a lungo che a breve termine:

- innanzi tutto esistono motivazioni di base, comuni a tutti i viventi (procacciarsi i mezzi di sostentamento, riprodursi, custodire la prole, aspirare alla realizzazione e alla felicità);
- seguono poi le motivazioni individuali del soggetto, che fanno parte della personalità e difficilmente mutano in maniera sostanziale nel

¹¹ Forza psicologica, moto di tensione che porta l'individuo ad agire fino a che la tensione si spenge o almeno diventa tollerabile.

corso della vita (certi individui vogliono piacere a tutti, altri vogliono fare del bene, altri avere tanti soldi...);

- esistono poi, alla fine, le motivazioni contingenti, dettate cioè dal momento. Sono temporanee (di durata maggiore o minore) e legate a un obiettivo da raggiungere. Per esempio, negli anni della scuola un ragazzo avrà tra le sue motivazioni essere promosso. Una persona a cui viene rubata l'automobile, avrà tra le motivazioni più urgenti (ma temporanea) quella di procurarsene un'altra. In un giorno di sciopero dei mezzi pubblici, moltissime persone avranno come motivazione quella di riuscire a raggiungere il posto di lavoro.

{👁️ **Le modalità della narrazione**}

IL DÉCOUPAGE

Il découpage è uno dei principali momenti creativi del regista. Come già abbiamo detto, il regista potrebbe ricevere dal produttore una sceneggiatura già confezionata, senza poter intervenire se non in minima parte sulla scrittura. Si potrebbe pensare che in questo caso il compito del regista sia pari a quello di un traduttore commerciale o giuridico, che deve solo trasferire fedelmente un testo in un linguaggio differente. Questo accadrebbe se non ci fosse il découpage, quella operazione che divide le scene in inquadrature. Come sappiamo, il cinema prevede un cambio continuo di inquadrature. Per esempio, un dialogo può essere spezzettato facendoci vedere prima il volto di chi sta parlando, poi (in un'altra inquadratura) il volto di chi risponde, poi (in un'ulteriore inquadratura) mostrare entrambi i dialoganti. Un altro regista potrebbe invece decidere di girare questo stesso dialogo con una sola inquadratura, magari muovendo la macchina da presa per inquadrare sempre la persona che parla. Un altro ancora potrebbe preferire mostrare non la persona che parla, ma quella che ascolta (il cosiddetto *piano d'ascolto*), per farci vedere la reazione del personaggio a quello che gli viene detto. Questa operazione di spezzettare le scene in inquadrature è appunto il découpage.

Col découpage il regista impone il suo stile al film. Una diversa organizzazione delle varie inquadrature dà un ritmo e un respiro diverso al film, generando nel pubblico emozioni differenti e imponendo "accenti" diversi ai vari avvenimenti.

Normalmente il regista svolge questa operazione prima di salire sul set, preferibilmente durante il periodo della preparazione. Annoterà tutte le inquadrature, numerandole, su un foglio chiamato *shooting script* (oppure da qualche italiano *sceneggiatura tecnica*). Di ogni inquadratura, sullo *shooting script* vengono annotati il campo o il piano (in modo abbreviato: PA corrisponde, per esempio, a piano americano, FI a figura intera ecc.), l'angolazione della macchina da presa, gli eventuali movimenti di macchina e tutto quanto serve per girare l'inquadratura (luci particolari, cambio di fuoco, espressioni particolari degli attori). Per capirsi me-

glio: una scena (che chiameremo per comodità scena 1) può descrivere l'incontro tra due personaggi in un negozio, ma nel film questa stessa scena sarà ripresa spezzando il punto di vista su questo incontro in molte inquadrature (moltiplicando cioè il punto di vista), ad esempio:

- 1.1. lui cammina per strada (PA, carrellata a seguire).
- 1.2. lui entra nel negozio (FI, frontale).
- 1.3. lei entra nel negozio (FI, frontale).
- 1.4. lui avanza (CM, tre quarti).
- 1.5. lei avanza (CM, tre quarti).
- 1.6. lui e lei di fronte (CM, profilo).
- 1.7. lui guarda lei (PP, frontale).
- 1.8. lei guarda lui (PP, frontale).
- 1.9. si danno la mano (FI, profilo).
- 1.10. si danno la mano (Part.).
- 1.11. si danno la mano (CT, profilo).

Ognuna delle righe elencate qui sopra costituisce un'inquadratura; il découpage (a differenza della sceneggiatura, che direbbe: "lui e lei entrano in un negozio, si guardano e si danno la mano") le descrive tutte, una per una, numerandole. Ogni inquadratura del film porterà così un doppio numero: il primo, che indica il numero della scena; il secondo, che indica il numero dell'inquadratura. A ogni cambio di scena, il conteggio delle inquadrature riparte da 1.

Con lo *shooting script* si definiscono i primi due numeri¹² che verranno riportati sul ciak (vedi p. 47) e sul bollettino di edizione (vedi pp. 38-39), identificando così per sempre ogni singola inquadratura ripresa.

Lo *shooting script* dovrà ovviamente riportare quando inizia e quando finisce ogni inquadratura, anche in riferimento al dialogo. Ad esempio:

- 1.9. si danno la mano (FI, profilo) LUI: «era da tanto che...».
- 1.10. si danno la mano (Part.) LUI: «...aspettavo questo momento».
- 1.11. si danno la mano (CT, profilo). Lei sorride.

DÉCOUPAGE DELLA SCENA 2 DI UMBERTO D.

- 3.1 CM dei pensionati che entrano in piazza fermati dalle guardie.
- 3.2 MF da dietro dei pensionati accalcati attorno alle guardie.
- 3.3 MF di pensionato 1 e altri compagni che urlano «Vogliamo essere ricevuti dal ministro».
- 3.4 MF di pensionato 2 e altri che dicono «Siamo stati sfruttati dallo Stato... per dire la mia miseria».

¹² Il terzo è dato dal *take*, vedi p. 39.

- 3.5 PP Umberto e altri manifestanti che urlano «Voglio essere ricevuto...».
- 3.6 MF dal basso di altri pensionati che urlano.
- 3.7 PP commissario che urla «Silenzio, non avete il permesso. Dovete sciogliervi!».
- 3.8 MF pensionati da dietro che fronteggiano urlando il commissario, che urla «Basta».
- 3.9. CT manifestanti.
- 3.10 CM da dietro manifestanti circondano le guardie.
- 3.11 CT jeep da dietro entrano in piazza.
- 3.12 CM dal davanti ingresso jeep in piazza (PAN).
- 3.13 CLL dall'alto delle jeep in mezzo ai manifestanti.
- 3.14 CM PAN jeep che passano tra i manifestanti: «Andiamo a casa!».
- 3.15 CM in falsa soggettiva delle guardie da dietro parabrezza jeep sul pensionato 2 che dice battuta.
- 3.16 MF guardie sulla jeep (frontale).
- 3.17 come 3.15 ma camera car dalla jeep.
- 3.18 CM con panoramica di jeep che avanza verso manifestanti.
- 3.19 camera car fisso da dietro parabrezza con quinta guardie su CM in falsa soggettiva dei pensionati che fuggono. Battute delle guardie «Andiamo...».
- 3.20 CM dei pensionati che escono di corsa dalla piazza.

LO STORYBOARD

Alcuni registi, o alcune case di produzione, preferiscono integrare il *découpage* con un ulteriore passaggio prima di iniziare le riprese: la realizzazione di uno storyboard, cioè una visualizzazione grafica più o meno sommaria che fornisce, quasi come un fumetto, lo schizzo di come sarà ogni inquadratura. Questo procedimento si rivela importante nei film che devono far ricorso a effetti speciali o a particolari tecniche di ripresa. Lo storyboard può sostituire lo *shooting script*.



2.4
SO WE HAVE MORE
TO OFFER AS PEOPLE...



2.4
AND WE GET A BIT
CLOSER TO SEING THE
BEST



2.5
WE TAKE PRIDE IN OUR
WORK AND SET OUR
SELVES HIGH STANDARDS

A ogni inquadratura corrisponde una vignetta. I movimenti eventuali dei personaggi e della macchina possono essere indicati da frecce. Sotto la vignetta vengono riportati i numeri di scena e di inquadratura e possono essere citate alcune parole significative dei dialoghi.