

Il linguaggio verbale

Un film è prima di tutto una **storia**. Una storia che racconta la vita di alcuni personaggi, in taluni luoghi, in un certo tempo, e che affrontano particolari situazioni. La prima cosa che occorre fare quando s'intende realizzare un film è, dunque, *scrivere* questa storia. Ma un'opera cinematografica prevede **modalità di scrittura specifiche**, che in parte corrispondono e in parte no a quelle di un'opera narrativa. In ogni caso, il primo linguaggio a entrare in azione è sicuramente quello verbale.

1 | Il soggetto di un film

Un film nasce sempre da un'idea, che in gergo cinematografico viene definita **soggetto**, e che racconta in breve la trama del film che s'intende realizzare. Raramente le idee ci arrivano già belle e compiute, pronte per l'uso: formulare un'idea, perfezionarla, seguirla nella sua evoluzione è un processo lungo e tortuoso, raramente rapido, il più delle volte complesso e, talvolta, senza alcun risultato significativo. Può comunque accadere (è accaduto nella storia del cinema) che una sceneggiatura nasca da una scintilla, rapida come è rapida una sequenza di immagini che s'imprimono nella mente e danno subito concretezza al soggetto cui si sta pensando. Gli scrittori (o i registi) traggono spunto per i loro soggetti da mille occasioni: dalla lettura di un **quotidiano** (zeppi come sono i giornali di storie drammatiche, di conflitti privati, familiari, pubblici, ecc.); dall'osservazione della **vita familiare** (la propria famiglia, quella del vicino, del parente, ecc.); dall'osservazione dei vari **ambienti di lavoro** (con le infinite storie di uomini e donne che vi s'incrociano); dai propri **sogni**, dalle proprie speranze, paure, ansie, delusioni, obiettivi, ecc. Insomma, tutto può fornire un pretesto o uno spunto per una idea/soggetto.

esercizi

1. Leggi per una settimana di seguito un quotidiano a tua scelta; individua nelle pagine di cronaca un fatto che ti colpisca particolarmente (nel bene o nel male) per la sua singolarità e prova a scrivere su di

esso un'iniziale *idea* (*soggetto*).

2. Ripensando alla vita del tuo gruppo classe negli anni che sono già trascorsi, individua un evento particolarmente significativo, per te o per l'intero gruppo clas-

se (una punizione, una gita, un premio, un viaggio studio, ecc.), e prova a scrivere su di esso una iniziale *idea* (*soggetto*).

2 | Le fasi di scrittura di un film

Superato questo primo livello di analisi, se il produttore ritiene che il soggetto meriti di essere sviluppato, esso viene affidato a scrittori specialisti: **sceneggiatori** e **soggettisti**, i quali elaborano una **scaletta**, una sorta di sintesi, per punti elenco, delle principali sequenze narrative del film; a questa segue il così detto **trattamento**, fase progettuale nella quale i punti scaletta vengono sviluppati, con un'iniziale descrizione delle **scene** che compongono le singole sequenze narrative, e un'iniziale caratteriz-

zazione dei **personaggi** principali della storia. Il trattamento coincide, di fatto, con il racconto della storia: inizio, centro e fine (cfr. 3, *I tre tempi di una storia*). Si tratta, è ovvio, di un documento ancora molto flessibile, da sottoporre a continue revisioni, che possono modificare il materiale, nelle diverse fasi della successiva riscrittura, in consistenza e in qualità.

Se il progetto supera questa fase, se cioè il risultato di questo primo intervento degli specialisti sull'iniziale idea/progetto viene considerato soddisfacente, allora, si procede con una prima stesura della **sceneggiatura** vera e propria. Poiché scrivere una sceneggiatura è un lavoro piuttosto complesso e impegnativo (cfr. 4, *La sceneggiatura*), alcuni autori, prima di affrontare la sceneggiatura vera e propria, preferiscono tenere un **diario**, grazie al quale esplorare, giorno per giorno, annotazione per annotazione, personaggi, tematiche, ambientazioni, e così via. Per esempio, la compilazione di un *diario di bordo* consente all'autore di scendere in profondità su di un singolo personaggio: mettere a fuoco il suo modo di pensare, di agire, di interagire con gli altri personaggi, con la realtà (domestica e/o lavorativa) più prossima, ecc. Il *diario* può essere scritto in prima persona (fingendo di essere il protagonista della vicenda che si sta creando); ovvero, in terza persona, prendendo dal personaggio e dalla storia una distanza tale da consentire un lavoro di analisi oggettivo.

Altri autori, invece, saltano questa fase preliminare del diario e passano immediatamente alla stesura della sceneggiatura. Una volta scritta la sceneggiatura, si giunge al **copione**, che è un testo che contiene la descrizione delle scene e i dialoghi di tutte le relative scene che gli attori dovranno recitare.

Sono disponibili in rete risorse e software dedicati che guidano e che aiutano l'aspirante autore nella scrittura di una (buona) sceneggiatura: **Writers Store; Instant Collaborator Enterprise 1.0; Wondershare Movie Story 4.5.1.1.; Adobe Story; Dramatica Pro 4.1;** ecc.

esercizi

1. Cos'è il «trattamento»?
2. Per quali ragioni taluni autori di sceneggiature tengono un «diario»?
3. Cos'è un «copione»?

Oppure, sono disponibili risorse e siti web che offrono consigli e suggerimenti per scrivere una (buona) sceneggiatura: <http://www.mediatime.net/prontuario/>; <http://www.screenwritersutopia.com/>; ecc.

3 | I tre tempi di una storia

Una volta individuato il soggetto e avuto il benestare del produttore, bisogna procedere al trattamento, ovvero alla scrittura della storia vera e propria. Quando si scrive una storia bisogna riuscire a contemperare due opposte esigenze: da un lato, riuscire a concentrarsi sul singolo dettaglio, in modo da approfondirlo adeguatamente; dall'altro, non perdere mai di vista il tutto, la visione d'insieme (del testo e della storia). *Globale e locale* devono, dunque, convivere nella scrittura (e nella testa di un autore). Per facilitare questo compito, la scrittura di una storia viene generalmente scandita in tre distinti momenti: **inizio**, **mezzo** e **fine**, che corrispondono rispettivamente alla **premessa**, allo **sviluppo** e alla **conclusione** della storia.

Questa scansione in tre momenti può anche non corrispondere con altrettante divisioni, per così dire, *esteriori*, tempi, o *atti* come accadeva per le *commedie*: dei tre atti in cui erano divise le commedie la fine del primo atto, con la calata del sipario, coincideva, di norma, con la fine della *premessa* della vicenda; l'intero secondo atto, invece, mostrava agli spettatori lo sviluppo della vicenda rappresentata; infine, con il terzo atto, la storia procedeva speditamente verso la sua risoluzione.

Con l'attuale produzione televisiva e cinematografica di film, anche se mancano le canoniche divisioni esteriori in atti (talvolta ce ne sono anche di più, rappresentate, per esempio, dagli spot pubblicitari), la strutturazione della vicenda narrativa è ancora di tipo **ternario**. Nei film il passaggio da un momento, o *atto*, all'altro viene segnalato (e contrassegnato) da precisi particolari narrativi, eventi e/o azioni che definiamo **svolte**.

Nel primo momento si svolge la **premessa**, durante la quale lo spettatore deve ricevere tutte le informazioni necessarie affinché la storia di cui si accinge a seguire gli sviluppi possa "partire". Come si sta rappresentando sotto i nostri occhi? È una commedia o una tragedia? Una farsa o un dramma?

Generalmente è preferibile far partire la *premessa* con un'immagine, piuttosto che con un dialogo (la cui ricezione è sempre più difficoltosa). Al contrario, l'immagine di partenza trasmette immediatamente allo spettatore i confini della storia: luogo, tematica, stato d'animo del protagonista, ecc. Subito dopo l'immagine di partenza, accade qualcosa (un arrivo, un'esplosione, un omicidio, ecc.), che dà la prima "spinta" alla trama principale della storia, dando così inizio al primo momento o atto.

Con il **primo atto** i personaggi (tutti) entrano in scena, in modo che, poi, ciascuno di loro possa seguire il proprio sviluppo nel corso del **secondo atto**. Tra i due atti si colloca, come abbiamo già anticipato, la **svolta**; la seconda svolta, invece, si collocherà tra la fine del secondo atto e l'inizio del terzo. Una svolta, se ben preparata e ben studiata, imprime alla storia una nuova (imprevista) direzione di marcia, in modo da spiazzare lo spettatore e, quindi, ravvivarne l'interesse e l'attenzione. Generalmente, questa prima svolta coincide con un momento (decisivo) di impegno o di assunzione di responsabilità da parte del protagonista della storia. La seconda svolta, rispetto alla prima, oltre a imprimere una diversa direzione di marcia allo sviluppo narrativo della storia, le conferisce velocità, proprio perché la spinge decisamente verso il culmine (o conclusione). Il terzo atto, infatti, dev'essere più incalzante in quanto a ritmo narrativo rispetto ai primi due, deve cioè aumentare progressivamente ritmo e intensità narrativa.

esercizi

1. Pensa all'ultimo film che hai visto (a cinema o in televisione); riesci a ricordare (e a riconoscere al suo interno) se la storia era o no scandita in tre momenti (o atti)? Se sì, li sapresti sintetizzare?
2. Visiona un film, tra quelli posseduti dalla scuola che frequenti, e individua, per ciascuno dei tre atti in cui lo sviluppo narrativo della trama è organizzato, i due rispettivi momenti / eventi di svolta.
3. Visiona un film su di una televisione commerciale, che quindi preveda, durante la stessa messa in onda, più di un passaggio pubblicitario; su un tuo taccuino di lavoro, prendi nota in maniera scrupolosa:
 - a. di quanti siano stati i "passaggi" pubblicitari;
 - b. in quali "momenti" (o atti) dello sviluppo narrativo della trama sono andati in onda;
 - c. se tali passaggi pubblicitari, a tuo giudizio, abbiano o no modificato la tradizionale scansione della storia in tre atti (o momenti);
 - d. se sì, in quali e quanti?
4. Tra gli ultimi film che hai visto (tra cinema e televisione), individua quello in cui ritieni che il regista abbia preparato meglio il *culmine* della storia, fornendo le tue personali motivazioni.

4 | La sceneggiatura

Come abbiamo già chiarito, un soggetto viene dapprima valutato e poi sviluppato (scaletta → trattamento → sceneggiatura). Possiamo riconoscere, all'interno di una sceneggiatura, cinque parti (o componenti essenziali):

1. la trama;
2. i personaggi;

3. l'idea di base;
4. le immagini;
5. i dialoghi.

All'inizio, alcuni sceneggiatori preferiscono far ricorso a **schede colorate**, in modo da annotare "brandelli" di storia, semplici appunti, note su di un personaggio, e così via, senza correre il duplice rischio di dimenticare un dettaglio non annotato o di illudersi di scrivere la sceneggiatura tutta di getto! Questi "brandelli" (o dettagli), in un momento successivo, concorreranno a formare il testo definitivo della sceneggiatura. Assumendo alcuni colori standard, per esempio, potremmo annotare:

su cartoncini (o fogli) gialli le scene a carattere investigativo, ovvero i dettagli su quei personaggi che nella nostra storia (il *soggetto* che deve diventare *sceneggiatura*) svolgono un ruolo investigativo (poliziotto, detective, semplice curioso con la passione per l'inchiesta, ecc.);

■ su cartoncini rosa le scene a carattere sentimentale, ovvero dettagli su ambientazioni o su personaggi che si riferiscono a questo ambito tematico;

■ su cartoncini bianchi le notazioni sui personaggi principali della nostra storia, particolari e dettagli sulla loro vita privata, sulla loro biografia, sul loro aspetto fisico, su loro eventuali manie o interessi o passioni, ecc.;

■ su cartoncini blu le osservazioni sulle fotografie e, più in generale, sulle immagini e così via.

Utilizzare schede o fogli sciolti consente di manipolarle molto liberamente, cambiarle di posto, sistemarle secondo ordini diversi, e non soltanto o unicamente quello logico temporale; si potranno così ipotizzare collegamenti inusuali tra scena e scena, tra un personaggio e un altro, in base a quei dettagli e particolari che abbiamo via via annotato sulle schede.

Di recente, questo lavoro di schedatura viene eseguito utilizzando un personal computer e relativo software di videoscrittura (*wordprocessor* di tipo avanzato), per la estrema praticità e versatilità che questi strumenti offrono anche ad utenti non particolarmente esperti nell'utilizzo delle tecnologie informatiche.

Il rischio di questo metodo di lavoro è che le schede (fogli), cartacee o digitali che siano, finiscano per crescere a dismisura sotto le nostre mani di *soggettisti-sceneggiatori* e che finiscano per essere un impedimento al formarsi di uno sguardo d'insieme sulla storia. Quindi è un lavoro che va svolto con molta attenzione, senza mai perdere di vista l'obiettivo finale.

esercizi

1. Scegli una delle *idee (soggetti)* elaborate negli esercizi relativi al paragrafo 1, *Il soggetto di un film*; quindi, utilizzando, un personal computer o schede cartacee, comincia ad annotare particolari, dettagli, descrizioni, spunti di trama, ecc., facendo ricorso alla distinzione cromatica che ti abbiamo suggerito sopra (oppure, decidi tu l'abbinamento tra un colore e il tipo di annotazione che intendi scrivere sul fo-

glio, dichiarando in premessa tale abbinamento colore → scrittura).

2. Una volta realizzato un certo numero di schede, disponile sul tuo tavolo e comincia a ipotizzare collegamenti tra di esse: sui personaggi (e il loro lavoro; o le loro rispettive famiglie, ecc.); sulle descrizioni di luoghi e ambienti; sulle successioni degli eventi (se da sistemare in ordine cronologico, o in ordine di interesse, ecc.);

sui costumi; ecc., dando vita a più storie possibili.

3. Con le schede che hai realizzato, prova a sviluppare per il tuo *soggetto* i cinque punti che ti abbiamo indicato come essenziali all'interno di una buona sceneggiatura (trama, personaggi, idea di base, immagini e dialoghi).