

Capitolo 2

Il racconto cinematografico: *scrivere un film*



IL RACCONTO CINEMATOGRAFICO

Tim Burton
il raccontastorie

Big Fish

"Una storia non sempre ha un senso, e quasi mai è veritiera"

LA SCENEGGIATURA

Idea drammatica

E' l'esposizione del contenuto del film sotto forma di racconto sintetico (telegramma di 25 parole)

Soggetto

E' la storia sotto forma di breve racconto letterario e contiene indicazioni sintetiche su: protagonista, luogo spazio-tempo, inizio, centro e fine della **storia**

Scaletta

E' lo scheletro del film, un elenco degli eventi organizzato per scene-azioni, numerate progressivamente, che costituiranno l'**intreccio**

Trattamento

E' il racconto in prosa dell'intera storia, scena dopo scena

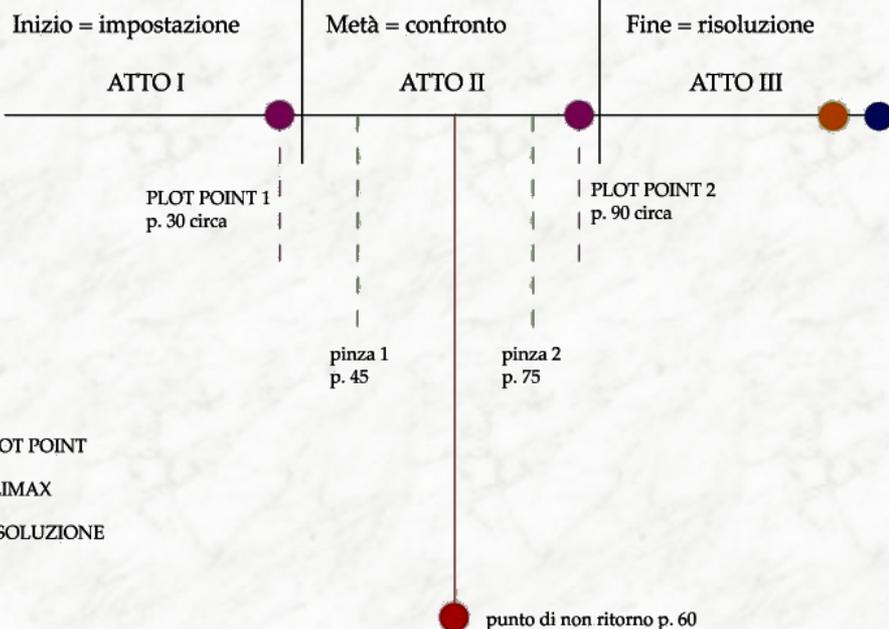
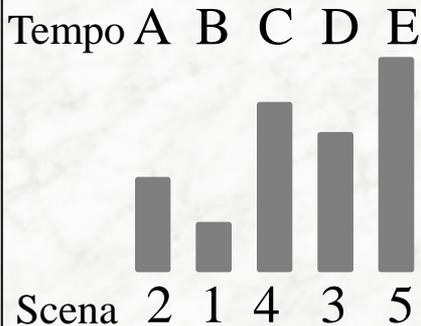
SCENEGGIATURA
Il paradigma di Syd Field

Découpage tecnico

Sceneggiatura desunta

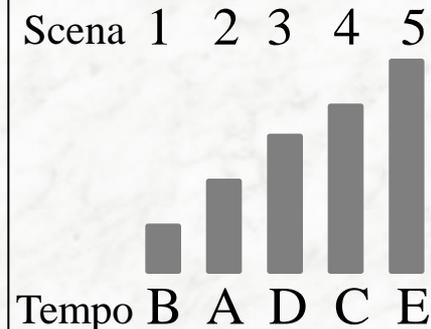
STORIA

Tutti gli eventi di una narrazione, sia *esplicitati* dal film, sia *presunti e dedotti*, esposti secondo un ordine cronologico



INTRECCIO

Tutti gli eventi che sono raffigurati direttamente, secondo l'ordine temporale di presentazione sullo schermo





L'idea

Alla base di una storia per immagini c'è sempre un'idea drammatica

Non si tratta della “scintilla” che si accende nella testa dello sceneggiatore, ma più modestamente, è quello di cui parla il film, il cosiddetto ***story concept***.

Lo *story concept* è l'esposizione del contenuto del film sotto forma di racconto sintetico, quello che gli addetti ai lavori chiamano *telegramma*: **25 parole** per raccontare le azioni fatte (o successe) a qualcuno. Ad esempio:

due jazzisti spiantati, testimoni del massacro di San Valentino, per sfuggire ai gangster si travestono da donne ma si innamorano della cantante di una band.

(A qualcuno piace caldo, Billy Wilder, 1959)

Distinguiamo due tipi di narrazione:

1. Una **narrazione “forte” (HIGH CONCEPT)**, dominata dall'intreccio, con una linea d'azione rigida e un conflitto evidente tra un eroe e un antagonista.
2. Una **narrazione “debole” (LOW CONCEPT)**, incentrata sul personaggio, con uno sviluppo ambiguo, tutto interno alla psicologia del protagonista.



Il soggetto

La storia racchiude tutti gli eventi di una narrazione, sia quelli *esplicitati* dal film, sia quelli *presunti e dedotti*

Il soggetto è la **STORIA** (o *fabula*), che viene narrata sotto forma di **breve racconto letterario** e contiene le indicazioni principali sugli vicenda:

- ✓ Il protagonista e i personaggi principali
- ✓ La localizzazione spazio-temporale
- ✓ Il tempo della storia (inizio, centro e fine), secondo un **ordine causale e cronologico** (senza *flashback* e *flashforward*)

La **lunghezza del soggetto** può andare dalle tre alle dieci cartelle. Syd Field, considera ottimale una scrittura di circa quattro cartelle, così suddivise:

- ✓ una cartella e mezza per il primo atto, cioè l'*impostazione* della storia
- ✓ una cartella per il secondo atto, cioè lo *svolgimento* della storia
- ✓ una cartella per il terzo atto, cioè la *risoluzione* della storia

Il soggetto può essere tratto da **fonti diverse**: quando è tratto da fonti letterarie preesistenti si parla di **soggetto derivato**, se è stato pensato e scritto per il grande schermo si parla di **soggetto originale**.



La scaletta

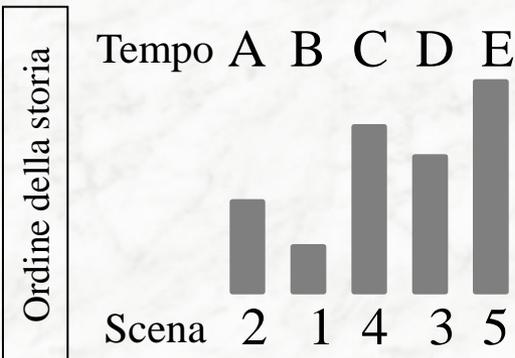
L'intreccio racchiude tutti gli eventi raffigurati secondo l'ordine di presentazione sullo schermo

La scaletta segna la fase di passaggio dal "momento" letterario della storia a quello della costruzione del film.

La scaletta si presenta come un elenco degli eventi principali organizzato per punti, per **scene numerate progressivamente** (senza preoccupazione di stile).

In sostanza, la scaletta è il progetto della sceneggiatura, il momento in cui il soggetto si amplia fino a raggiungere le dimensioni virtuali del film: serve a verificare che l'ordine temporale degli avvenimenti sia efficace.

La scaletta corrisponde all'**INTRECCIO** descritto dai formalisti russi: un ordine temporale che non necessariamente coincide con quello cronologico della storia, ma descrive l'**ordine in cui vengono presentati gli avvenimenti nel film.**





Il trattamento

Con il trattamento, lo sceneggiatore crea un mondo narrativo, che precede la scrittura per il cinema

Il trattamento è il **SOGGETTO ROMANZATO**, il racconto in prosa dell'intera storia, scena dopo scena (trenta-quaranta cartelle), sviluppato secondo l'ordine stabilito in scaletta (oppure, a volte, sotto forma di romanzo di cento-centocinquanta cartelle).

E' il momento dell'**evocazione**: abbandonando il linguaggio del cinema, nel trattamento si approfondisce la biografia dei **personaggi**, la loro interiorità, il loro stato d'animo. Queste informazioni, necessarie allo sceneggiatore per creare un "universo poetico", verranno poi selezionate, accorciate e sintetizzate in fase di sceneggiatura.

Molto spesso il trattamento precede la fase della scaletta. Anzi, molti registi soprattutto americani saltano sia la fase della scaletta che quella del trattamento, probabilmente perché nel cinema americano si girano spesso film tratti da romanzi, il che rende superfluo scrivere il trattamento, che appunto è una forma di soggetto "romanzato".



La sceneggiatura

**La tappa finale del processo di ideazione,
e il punto di partenza per la realizzazione del film**

La sceneggiatura ha una **natura ambigua** e paradossale (“una struttura che ambisce ad essere un’altra struttura”, diceva Pasolini), poiché rappresenta un momento “letterario” all’interno di un processo industriale, quale è quello della realizzazione di un film.

La sceneggiatura è una forma di “confine”, fatto di **PAROLE destinate a diventare IMMAGINI**, concepita in funzione della dimensione visiva. E’ una “storia raccontata per immagini” (Syd Field), che non è più un’opera letteraria ma non è ancora un film.

Esistono due “scuole” di sceneggiatura:

1. Empirica e manualistica, di scuola statunitense (Syd Field)
2. Creativa e improvvisatrice, tipicamente europea (Carrière)



Le forme della sceneggiatura

La sceneggiatura all'**italiana**

2. Camera albergo. Interno giorno

1

La luce elettrica, accesa bruscamente, risveglia Guido che dorme nel letto. Con gli occhi appena socchiusi segue per qualche istante i movimenti di una figura femminile. Una mano che lo tocca lo costringe ad aprire gli occhi e finisce di destarlo; c'è un giovane, ritto accanto al suo letto.

È il medico: sbrigativo, frettoloso, molto sicuro di sé. Gli abbassa il lenzuolo, invitandolo a scoprirsi il braccio, mentre già sta disponendo l'apparecchio per la misurazione della pressione.

DOTTORE

Se vuole scoprirsi un momento il braccio...

2

Guido, ancora maldestro, ubbidisce con la premurosa passività cui lo induce questa fredda aggressione scientifica. Il dottore gli serra il braccio nella fascia, siede accanto al letto e gli misura la pressione

DOTTORE

Ecco, grazie. Lo tenga più rilassato.



Le forme della sceneggiatura

La sceneggiatura alla **francese**

CHAMBRE CATHERINE - INTÉRIEUR JOUR

Catherine, de dos, voit par la vitre Jules et Jim monter les dernières marches de l'escalier et s'approcher de sa porte. Elle se dirige vers le rideau qui fait office de porte.

Ils entrent: plan général de la pièce.

Jules se penche vers Catherine (encore en chemise de nuit) e lui parle à l'oreille.

CATHERINE

Bonjour, monsieur Jim

JULES

(à Catherine)

Il faut prononcer Djim à l'anglaise avec un D devant

On voit Catherine derrière son paravent enfiler un pantalon d'homme.

non Gimme..., ça ne lui ressemble pas

Les deux hommes prennent des chaises, tandis que Catherine apparaît déguiser en "Kid" de Charlot. (On la suit en panoramique jusqu'à eux.)

JULES

(à Jim)

Qu'est-ce que vous pensez de notre ami Thomas?

Pouvons-nous sortir avec lui?

Fonte: F. Truffaut, *Jules et Jim. Découpage intégral*, Seuil/Avant-Scène de Cinéma, Paris 1971.



Le forme della sceneggiatura

La sceneggiatura all'**americana**

INT. TV STUDIO CORRIDOR - NIGHT

Mary checks her wristwatch as they rush down the corridor.

LARRY

(squeezing past
several passersby)
They're doing it because our
ratings are low

MICKEY

(nervously rubbing
his forehead)
I got such a migraine

As the group briskly walks past an open door, Gail, another assistant, runs out, brandishing her glasses.

GAIL

(Offscreen)
Hey, Mickey!

Gail runs in front of the group. Without missing a step, she faces Mickey and walks backwards, gesturing and talking frantically.

GAIL

Mickey! Listen, we better go
right to Ronny's dressing room.
This kid must have taken sixteen
hundred Quaaludes. I don't think
he's going to be able to do the
show!

MICKEY

(Gesturing towards
heaven)
Why me, Lord? What did I - -

Fonte: W. Allen, *Hannah and Her sisters*, Faber and Faber, London-Boston 1987.



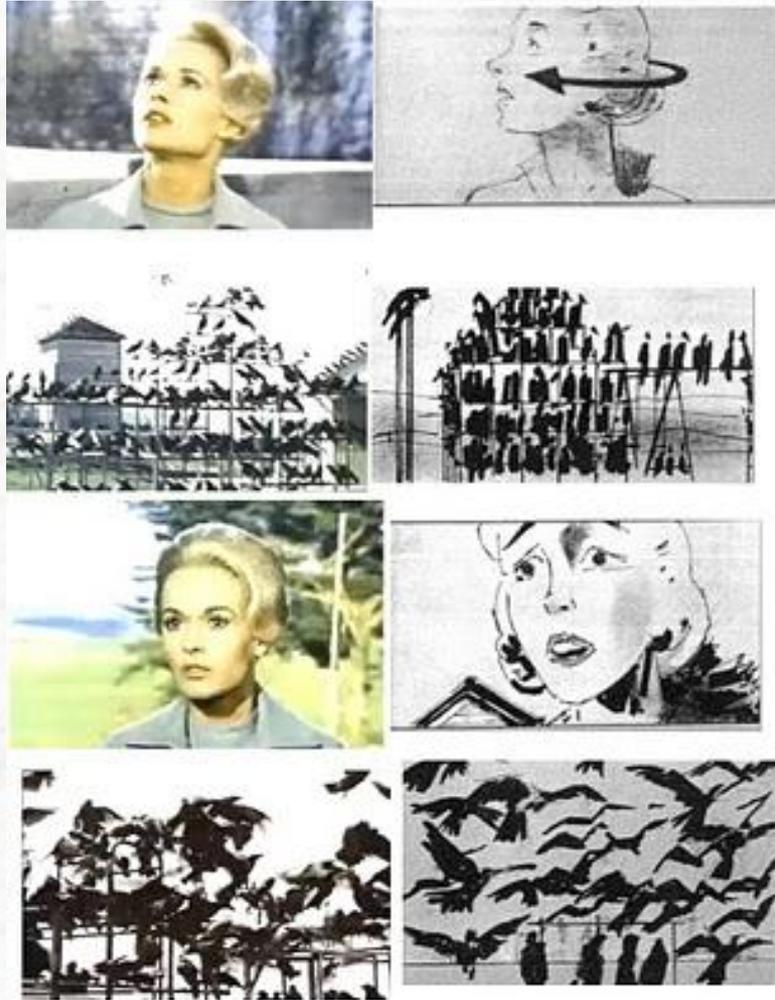
Le forme della sceneggiatura

Lo storyboard

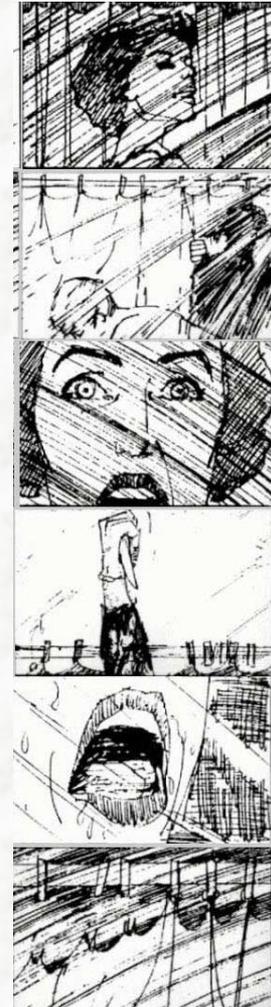
Lo storyboard è la **versione disegnata della sceneggiatura**, il primo passo per tradurre le parole della sceneggiatura in immagini, definendo i piani, le angolazioni di ripresa, le posizioni e i movimenti dei personaggi, i movimenti di macchina ma soprattutto il montaggio della sequenza.

Lo storyboard accompagna o precede la sceneggiatura tecnica.

Per Hitchcock, a questo punto il film può dirsi concluso.



Storyboard per *The Birds*



Storyboard per *Psycho*



Le forme della sceneggiatura

Il sceneggiatura **tecnica** e **desunta**

La sceneggiatura subisce un'ultima fase di elaborazione prima delle riprese, dando vita a quello che è chiamato **découpage tecnico**: le scene vengono divise in singole immagini, dette inquadrature o piani, che a loro volta sono numerate, e di cui si indica il contenuto e le indicazioni tecniche sul **taglio dei piani** e i **movimenti di macchina**

La **sceneggiatura desunta dalla copia definitiva del film** non precede più la lavorazione, ma la segue: il suo autore non è più uno scrittore ma uno studioso di cinema che “riscrive” la sceneggiatura tecnica a partire dal film già realizzato

Sequenza 1 (1' 16")

Blade Runner

1. *Panoramica notturna, dall'alto e in campo lunghissimo (C.L.L.).* Los Angeles appare come una metropoli industriale sconfinata, punteggiata da improvvise colonne di fuoco eruttate da torri di raffinamento. L'atmosfera è plumbea e inquinata, dai colori virati al blu. Una Spinner (veicolo volante) esce dal campo a sinistra.
2. *Carrellata* lentissima verso una struttura piramidale. Una Spinner entra in campo da destra e vola verso la costruzione.
3. *Dettaglio (D.)* di un **occhio** che guarda la città, e nel quale si riflettono i fuochi industriali.
4. *Campo lungo (C.L.)* della **struttura piramidale**, dalle cui torri gemelle partono raggi di luce che tagliano il cielo vero l'alto.
5. La Spinner si avvicina alle torri.
6. *D.* dell'occhio, con le fiamme che "nuotano" nel liquido corneale.
7. *Campo medio (C.M.)* delle torri. Continua la *carrellata in avanti*.
8. *Piano americano (P.A.)* di Holden che fuma, in *controluce*. Sul soffitto un ventilatore a pale.
9. *C.M.* delle torri.
10. *Totale (TOT)* della stanza. Holden in piedi dietro la scrivania.
11. *Zoom* sulla Tyrell Corporation, che rivela otto finestre in 2 file sovrapposte, sulla facciata della piramide destra. Da una di queste finestre si può intuire un ventilatore e un uomo che sta alla finestra.

Stacco



IL RACCONTO CINEMATOGRAFICO

Tim Burton
il raccontastorie

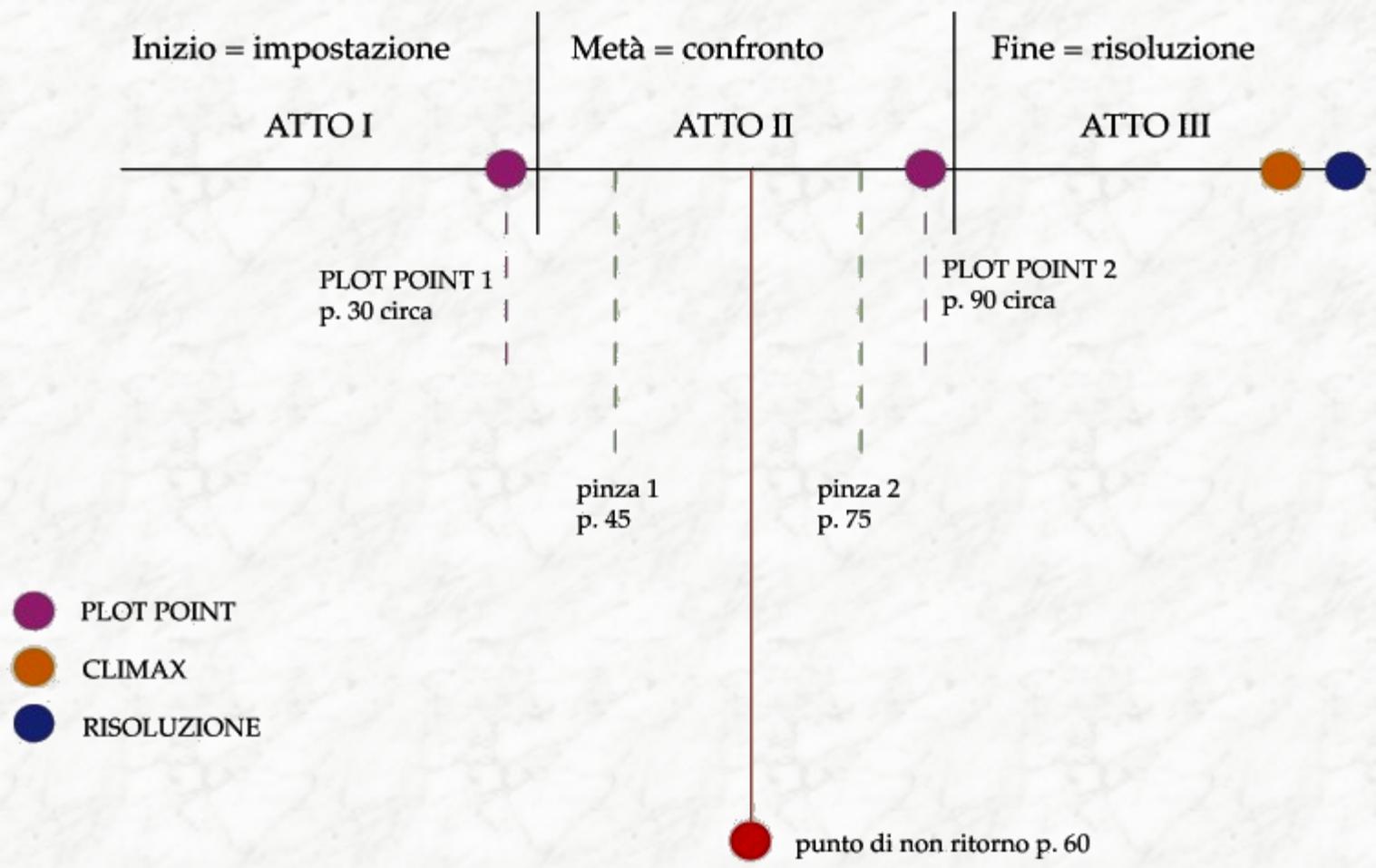
Big Fish

Una storia, tante storie



La sceneggiatura

Il paradigma di Say Field





La struttura in 3 atti

Gli elementi fondamentali di una sceneggiatura sono:

- ✓ La **centralità del personaggio e la sua azione**
- ✓ La **struttura in tre atti**, o *paradigma*, uno schema narrativo basato sulla drammaturgia dell'antico teatro greco, così come teorizzato da **Aristotele** nella *Poetica* (“Un tutto è ciò che ha principio e mezzo e fine”).

Il paradigma di Syd Field presuppone che una sceneggiatura standard sia lunga 120 pagine per 120 minuti di filmato: in pratica, **ogni pagina corrisponde ad un minuto di tempo sullo schermo.**

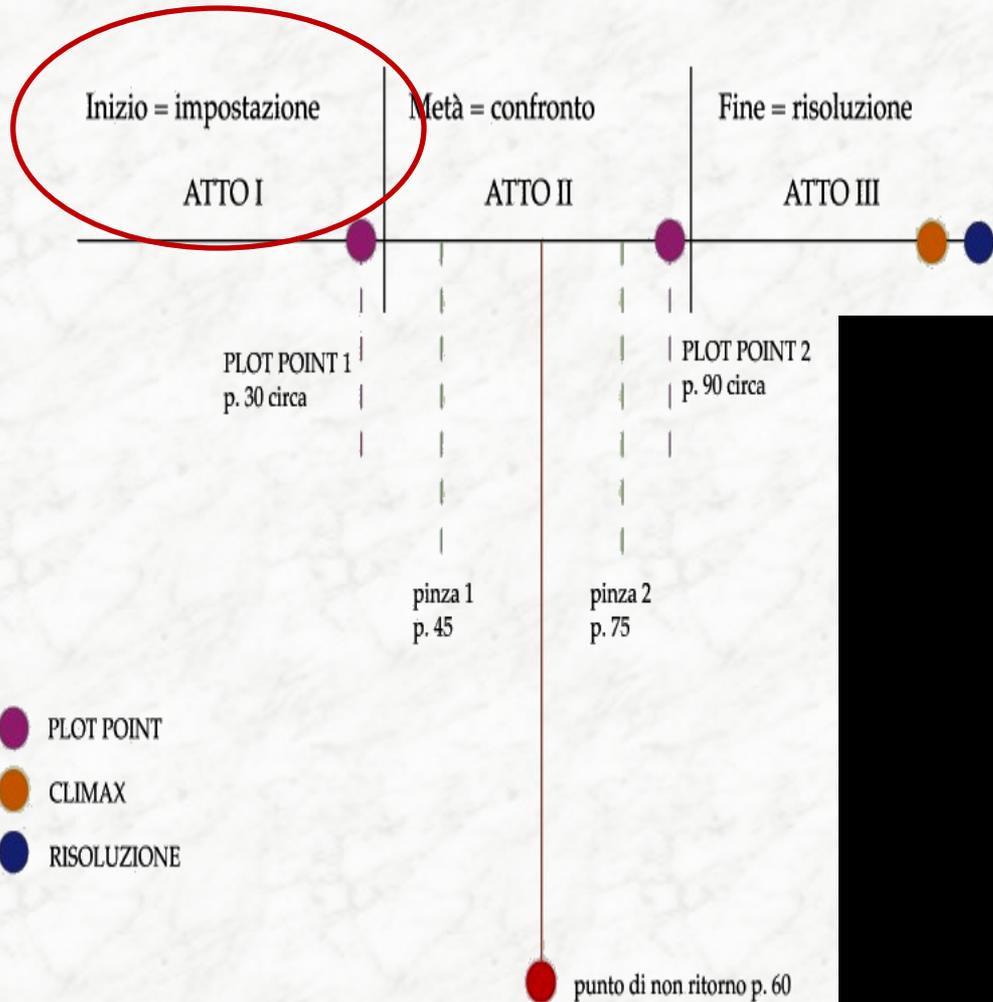
La distribuzione del tempo in percentuale avviene approssimativamente così:

- Il **primo atto** (*impostazione*) si svolge nel primo 25%
- Il **secondo atto** (*confronto/conflitto*) si svolge nel successivo 50%
- Il **terzo atto** (*risoluzione*) si svolge nell'ultimo 25%



La sceneggiatura

Il paradigma di Say Field



Nell'impostazione si configura il **personaggio principale**, l'**eroe** della storia, che viene catapultato nel **conflitto** da un **evento inaspettato**

Rango

L'eroe



Il paradigma di Say Field

Atto I: impostazione (30 pag = 30 min)

Il primo atto è dedicato all'**IMPOSTAZIONE**, (o *set-up*, semina), cioè fornisce le informazioni necessarie sulla vicenda: *chi* sono i personaggi principali, *dove* si trovano e *che cosa* devono fare.

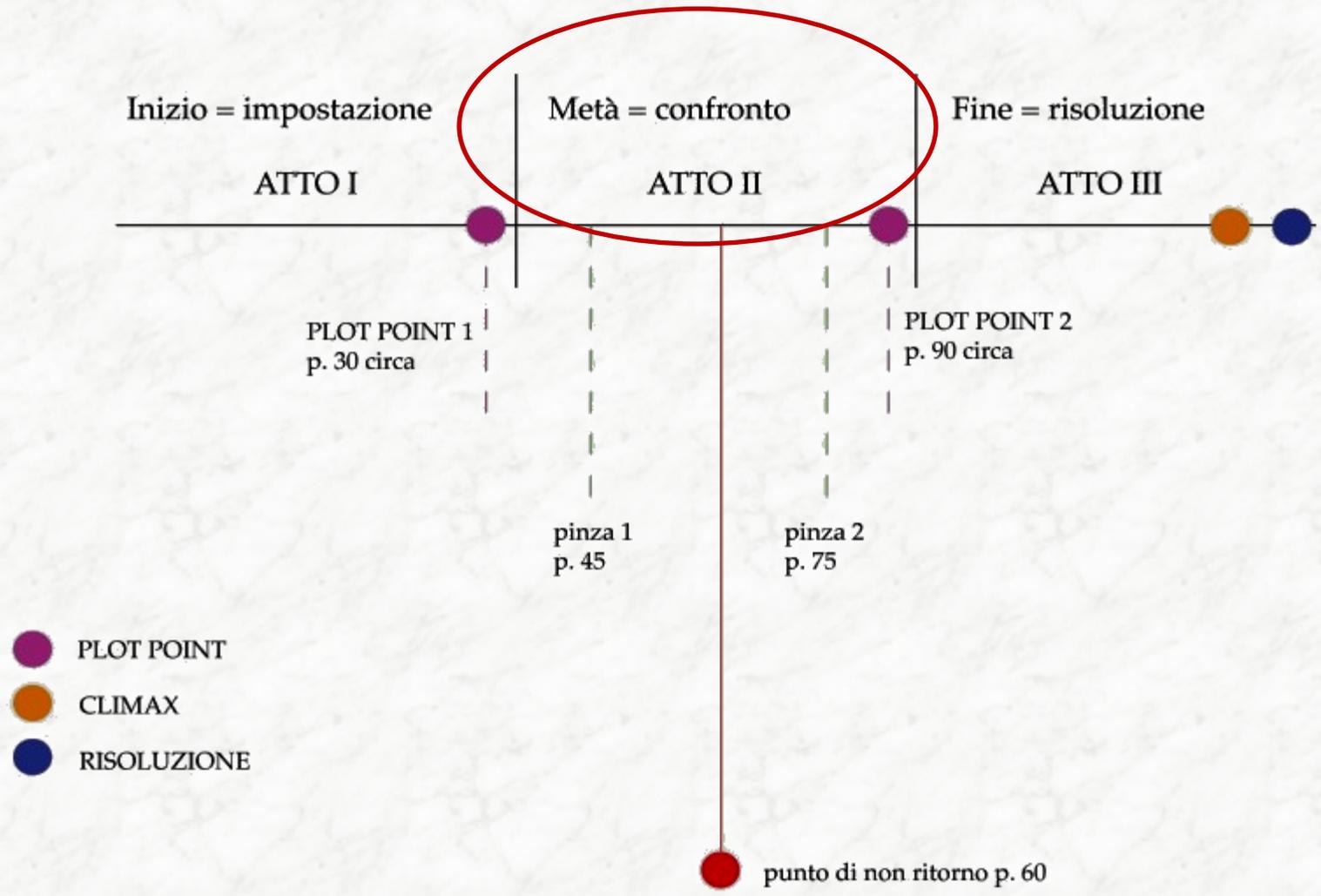
La storia ruota attorno al **personaggio principale**, l'**EROE** attraverso il quale passa l'identificazione del personaggio. La **psicologia** del personaggio viene definita da una **motivazione** profonda (aspirazioni, bisogni...). Il film coglie il personaggio in una fase circoscritta della sua vita, nel momento in cui un **incidente** o un evento drammatico (**PRIMO PUNTO DI SVOLTA** o *plot point I*) la cambierà per sempre, innescando un processo di azioni a catena che spingerà la storia in un'altra direzione, opposta alla precedente.

Nel film A qualcuno piace caldo di Billy Wylder (1959), i primi 30 minuti descrivono il dove e il quando (Chicago, durante la grande crisi economica e il proibizionismo), la figura dei due personaggi principali (i due suonatori squattrinati e donnaioli) e l'incidente (i due assistono al massacro di San Valentino) che li costringerà a compiere un'azione (i due si travestono da donne e si aggregano a una band femminile) che cambierà la loro storia



La sceneggiatura

Il paradigma di Say Field





Il paradigma di Say Field

Atto II: confronto/conflitto (60 pag = 60 min)

Nel secondo atto predomina l'azione, o meglio la **catena causale di azioni**, nelle quali il raggiungimento dell'obiettivo da parte del protagonista viene ostacolato da un **CONFLITTO**, anzi da più conflitti (*pinze*) che impediscono all'azione di perdere efficacia.

In A qualcuno piace caldo i due personaggi, seppur uniti nel conflitto contro i mafiosi, si ritrovano divisi per la conquista della bella cantante

A metà del secondo atto avviene la svolta, il cosiddetto **PUNTO DI NON RITORNO**: il protagonista si trova di fronte a un evento dal quale non può più tornare indietro, e che lo cambierà per sempre.

In A qualcuno piace caldo uno dei personaggi in travesti inventa un nuovo travestimento (il miliardario romantico) per conquistare la cantante

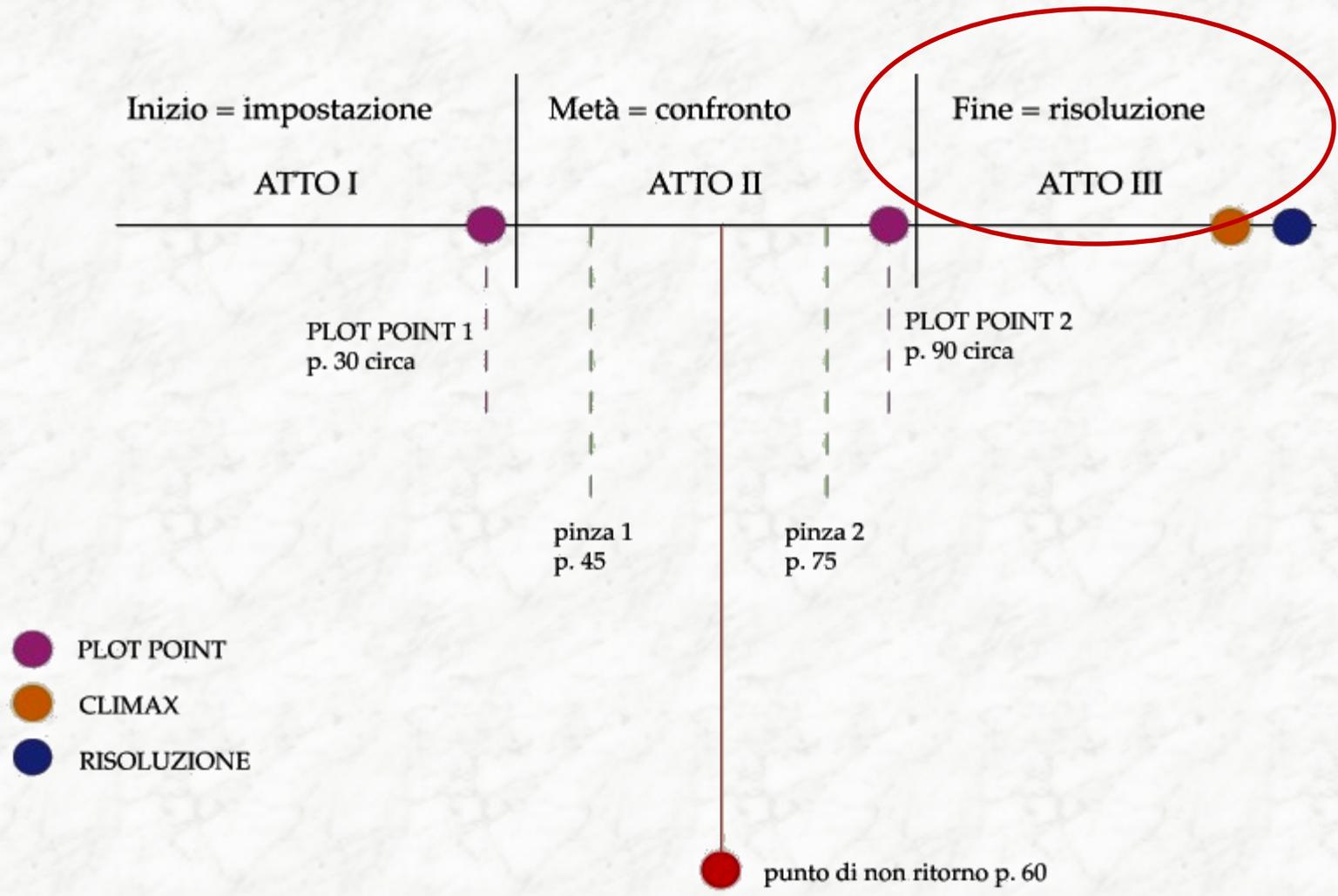
Dopo una serie di eventi sempre più concitati si arriva al **SECONDO PUNTO DI SVOLTA** o *plot point II*: l'ennesimo ostacolo sembra voler chiudere ogni possibilità al lieto fine.

In A qualcuno piace caldo il 2° punto di svolta è l'arrivo dei mafiosi nell'albergo



La sceneggiatura

Il paradigma di Say Field





Il paradigma di Say Field

Atto III: risoluzione (30 pag = 30 min)

Nel terzo atto il ritmo narrativo si intensifica, i conflitti si accentuano, fino ad un **CLIMAX** (il culmine di un crescendo drammatico) in cui il protagonista cercando dentro di sé la risposta giusta, si prepara al confronto decisivo e raggiunge il suo obiettivo. Dopo una lotta “titanica” (simbolica o reale), il conflitto si estingue e l'*escalation* narrativa trova la sua **RISOLUZIONE**.

In questo processo il personaggio subisce un cambiamento non solo esterno, ma anche “interiore”, una maturazione che gli consente finalmente di conquistare l'obiettivo, che forse sarà un obiettivo diverso da quello inseguito fino ad allora.

Nel sarcastico lieto fine di A qualcuno piace caldo i protagonisti passano dal maschilismo al rispetto dell'altro sesso, anche se con modalità ed aspettative differenti. Ma d'altronde, nessuno è perfetto!