

## La scena

### *Definizione e limiti di una scena*

Tutto quello che succede in una sceneggiatura, tutto quanto viene scritto è inserito in una scena. Ogni scena descrive solo quanto è rilevante per il film.

La scena è l'unità minima della sceneggiatura, mentre l'inquadratura è l'unità minima della ripresa. Una sceneggiatura é, tecnicamente, una successione di scene, una dopo l'altra. Tramite la scrittura di scene traduciamo la storia in un codice drammatico in cui prevale la funzione visiva. Per effetto delle scelte che vengono fatte per narrare una storia, noi scriviamo scene, episodio staccati l'uno dall'altro perché privi di continuità temporale. Tra scena e scena c'è sempre un sia pur minimo scarto, un vuoto che il pubblico colma con la sua immaginazione.

La scena è l'elemento su cui si fonda la struttura, in particolare l'insieme di tutte le scene costituisce la struttura narrativa. La funzione di una scena è al tempo stesso relativa alla storia e relativa alla struttura, ovvero ogni scena funziona per lo meno su due livelli, si veda Cerami:

*La singola scena va costruita con lo stesso procedimento dell'intero racconto. Si individua un eventuale conflitto, si organizza il suo sviluppo e si trova un finale. Nel momento di entrare nel merito di una singola scena, il narratore deve scalettarla in obbedienza alle due esigenze di cui ho parlato: da un lato occultamente informare, e dall'altro trasmettere emozioni.*

*(Vincenzo Cerami, Consigli ad un giovane scrittore, Einaudi, Torino 1996, pp.91-92)*

Una scena è un ambito definito da un'unità di spazio alla quale si aggiunge una convezione temporale non interrotta. È intuitivo capire cosa si intende per unità di spazio, finché l'azione si svolge in uno spazio definito ed ininterrotto ci troviamo all'interno della stessa scena, una stanza, una piazza, un'auto ecc. In questo spazio vige una convenzione temporale non interrotta, un ritmo coerente. Il cinema spezza la nostra percezione di continuità temporale, è un insieme di frammenti separati, legati, "montati" assieme.

La suddivisione del film in scene risponde alle necessità di produzione; la sceneggiatura é, per molti versi, un documento ad uso di chi dovrà realizzare il film, a partire dal regista per scendere via via agli attori, tecnici, scenografi, costumisti, direttori della fotografia e via dicendo. Ogni volta quindi che si altera il parametro di unità di spazio e di tempo si ha il passaggio di scena.

La scelta delle scene è così l'atto creativo principale dello sceneggiatore e risponde a criteri narrativi e strutturali. Una volta che abbiamo stabilito quali sono le scene che dobbiamo scrivere e che abbiamo capito qual è il loro scopo nella sceneggiatura, ci poniamo il problema successivo, la gestione della scena. (Giovanni Robbiano, La sceneggiatura cinematografica, Carocci, Roma 2000, p. 149-152)

Vediamo quindi ora in che modo uno sceneggiatore deve costruire la sua scena, e quali indicazioni può fornire al regista riguardo la messa in scena delle singole scene.

### Scrivere una scena

La strutturazione della storia in atti, sequenze e scene, in un continuo equilibrio tra necessità narrative e necessità formali, crea il tempo filmico: tramite questo processo lo sceneggiatore sceglie i materiali, gli eventi narrativi, successivamente tradotti in scene che muovono la storia dall'inizio alla sua conclusione. La divisione in atti è una distinzione generale, che identifica grandi funzioni della storia, mentre la successiva articolazione in sequenze ricostruisce la storia a grandi linee, per blocchi narrativi. La divisione in scene, al contrario, è assai più rigorosa. È nelle scene che viene descritto esattamente cosa accade nella storia e quindi nella sceneggiatura.

Le scene compongono le sequenze, mentre sono a loro volta composte da immagini che definiamo inquadrature. In sceneggiatura visualizziamo, ovvero guidiamo lo sguardo ipotetico del lettore, indicando un percorso narrativo per immagini. La sceneggiatura è azione, dramma, conflitto, ecc. organizzati in una struttura divisa in scene a loro volta riferite a blocchi e sequenze narrative, ma tutto questo si traduce in singoli frammenti di storia che noi "vediamo". Di fatto una sceneggiatura è costituita da una lunga serie di immagini.

Una sceneggiatura è una versione visualizzata della storia che enfatizza lo sviluppo logico ed emotivo della storia sopra la divisione in immagini. [...] **Lo sceneggiatore indica assai raramente, se non affatto, una specifica inquadratura.** In realtà, si è sviluppata una forma di linguaggio che implica una serie di immagini, mentre l'attenzione è dedicata alla progressione drammatica della scena. (Dancyger e Rush, *Alternative Screenwriting*)

Omettere le indicazioni di ripresa. Questa sembra essere la più dura delle regole da digerire, specie per gli sceneggiatori che, un giorno, vogliono dirigere. Come sceneggiatore il tuo lavoro è raccontare la storia usando azione, descrizione e dialogo. Non è tua responsabilità dire al regista dove posizionare la macchina da presa. (Michael Huage, *Writing Screenplays that Sell*)

Quello che noi possiamo fare è indicare la successione delle immagini della storia, è una nostra prerogativa ed è, oggettivamente, qualcosa di assai più importante, a questo punto, dell'indicazione di primo piano, campo medio, campo lunghissimo che compare in qualche sceneggiatura (...). C'è infatti una notevole differenza nel modo in cui gli elementi visibili in una scena sono presentati: facciamo un esempio, tre descrizioni diverse, tra le infinite possibili, della stessa situazione:

INTERNO/GIORNO – SALONE

Una bottiglia mezza vuota con a fianco due bicchieri. Un uomo apre una porta ed entra nell'ampio salone.

LA STESSA SCENA

Un uomo apre una porta ed entra in un ampio salone dove su un tavolo sta una bottiglia mezza vuota con due bicchieri a fianco.

LA STESSA SCENA

Un uomo apre una porta ed entra in un ampio salone. Su un tavolo sta una bottiglia mezza vuota con due bicchieri a fianco.

Una sceneggiatura esiste per essere interpretata. In ogni caso le sceneggiature hanno sviluppato una libertà di espressione e di connotazione che, potremo affermare, va oltre le limitazioni imposte dalla

semplice inquadratura. Invece di fermarsi a descrivere i particolari minuti delle singole inquadrature, le sceneggiature contemporanee hanno definito un linguaggio ricco che unisce i dettagli all'impulso emotivo, le immagini ai sentimenti e il ritmo della prosa al fluire della linea drammatica del film. Il trucco è imparare ad usare la logica e la struttura del linguaggio cinematografico per implicare la logica e la struttura della scena. (Dancyger e Rush, *Alternative Screenwriting*) (Giovanni Robbiano, *La sceneggiatura cinematografica*, Carocci, Roma 2000, p. 156-159)

### Un caso di studio: *The Verdict* (1982, Sidney Lumet)

A Frank Galvin, un avvocato alcolizzato che ha perso la fede nella legge, viene offerto un caso molto remunerativo, da chiudere con un patteggiamento veloce senza arrivare in tribunale. Ma Galvin rimane turbato dall'ingiustizia e, intravedendo un'occasione di redenzione, decide di portare il caso in tribunale. Sappiamo che è una scelta folle e quasi sicuramente finirà per perdere la causa. Ma Galvin indaga più a fondo e riafferra la storia per i capelli. Egli trova "qualcosa in sé stesso": quando tutti gli altri vogliono mollare, lui tiene duro. Nel "momento più nero", Galvin riesce a individuare la prova che lo conduce al testimone chiave. Vince la causa e riesce a realizzare la propria redenzione personale.

Commenta Robbiano: *The Verdict* presenta Frank Galvin come un uomo alla rovina da ogni punto di vista. Un catalizzatore fa partire l'azione e la storia: una chance di tirarsi su sia pure temporaneamente; Frank deve sostenere una causa di rimborso, quasi una formalità, dato che le parti in causa hanno intenzione di accordarsi per una cifra che entrambi ritengono congrua. È ben definito un bisogno del protagonista che precede l'azione drammatica; Frank Galvin ha bisogno di redenzione, è sceso al livello più basso della sua parabola esistenziale e professionale. Gli viene data però una possibilità di riscatto: Frank Galvin rifiuta la transazione e decide di discutere la causa in tribunale: in parte perché è sicuro di vincere ed in parte perché capisce di doverlo fare, e sente, davanti alla sua "assistita", un'urgenza di giustizia.

All'inizio Galvin ha in mano una carta sicura, una testimonianza che gli permetterà di vincere la causa. Questa possibilità sfuma immediatamente, Frank non ha più il suo testimone, non riesce a trovarne altri ed in breve la sua scelta si rivela disastrosa, tanto che egli stesso tenta di tornare sui suoi passi, di rinnegare la scelta effettuata. Gli ostacoli di Frank sono così delineati. Il principale ostacolo è comunque se stesso, la sua pochezza, il suo stesso stato fisico, psicologico e professionale.

Senza causa in tribunale a noi non interesserebbe la sorte di Frank, perché non sarebbe presente nella storia l'elemento drammatico, avremmo una vicenda costruita solo da un'introduzione. Viceversa dopo che la questione relativa al processo è stata posta, la motivazione di Frank Galvin diventa un corollario della domanda centrale: riuscirà Frank a vincere la causa e facendo ciò a redimersi?

Il problema drammatico è quindi una rielaborazione assai più specifica della motivazione del personaggio: il latente bisogno di redenzione del protagonista. Nello sviluppo della storia, la motivazione generale diviene qualcosa di dinamico, come la lotta, la ricerca tesa al raggiungimento di uno scopo: in questo senso il protagonista e la storia coincidono.

Analizziamo adesso una scena di *The Verdict* (1982, Sidney Lumet), per comprendere quante e quali funzioni essa assolve all'interno della struttura complessiva del film.

Abbiamo rimarcato come una situazione apparentemente trascurabile nella sceneggiatura del *Verdetto* avesse un'importanza fondamentale per il chiarimento di una situazione e lo sviluppo della storia. Osserviamo ora da vicino, riflettendo su come questa singola e breve scena si inserisca perfettamente nello sviluppo narrativo e drammatico del film, veicolando informazioni essenziali per lo sviluppo dell'intreccio.

Leggiamo prima la sceneggiatura e poi guardiamo la scena del film. [[Per vedere la scena clicca qui](#), apri la cartella Dropbox e seleziona il filmato].

INTERNO – NOTTE – BIBLIOTECA

Frank Galvin e Mickey ad un tavolo pieno di libri in una biblioteca. Una sporca, polverosa biblioteca giuridica. Fumano, parlano sottovoce, riferendosi agli incartamenti ingialliti che hanno davanti. Risistemano il materiale.

MICKEY

Allora, cosa abbiamo?

FRANK

Abbiamo sua sorella. Lei dice che Deborah fece un pasto completo un'ora prima di ricoverarsi.

MICKEY

Già, ma sul foglio di ricovero c'è che mangiò Nove ore prima di entrare in ospedale... La testimonianza di una sorella... La giuria sa che se vinci lei piglia i soldi.

FRANK

E c'è il mio dottor Gruber, lui dice che hanno sbagliato anestesia. Comunque quando entrò si lamentava dalla nausea.

MICKEY

...Gruber non è male.

FRANK

Non è male? È come il dottor Kildare... La giuria se lo berrà...

MICKEY

Sì, ma i loro pivot è Towler. Ha scritto il libro (cerca il libro sul tavolo, lo prende, legge) Metodologia e pratica

dell'anestesiologia.  
(fruga fra un pila di libri sul tavolo)  
Tutti in quella sala parto  
hanno firmato la dichiarazione, dalla  
ferrista in su. Marx e Towler sono déi, li  
ho visti camminare sulle acque.

FRANK  
(controllando una lista)  
C'è anche un'ostetrica là dentro...  
Abbiamo la sua dichiarazione?

MICKEY  
(controllando una lista)  
No.

FRANK  
(legge dall'incartamento)  
Maureen Rooney, 49 anni, sta ad  
Arlington, lavora ancora all'ospedale...  
Senti, potresti andarci, parlare con lei?  
Domandare perché non parla?

MICKEY  
Sì.

FRANK  
Ok, casi...

MICKEY  
Allora?

FRANK  
Nick contro lo Stato del Michigan.

MICKEY  
Bene.

FRANK  
Brandizzi contro la Electric Boat

MICKEY  
Hai una buona memoria...

FRANK  
Ho avuto un buon maestro.  
Mc Lean contro l'azienda trasporti urbana.

## MICKEY

Bene...

La sceneggiatura originale dell'intero film si può scaricare dalla pagina: <http://www.cinefile.biz/scripttz.htm#v>

(Nota come questa sceneggiatura non rispetti un'indicazione vincolante data da Robbiano, quella indicare sempre le azioni dei personaggi nella descrizione e non all'interno dei dialoghi).

La scena dura 1 minuti e 16 secondi.

La sua **funzione principale** è mostrare come le possibilità a disposizione di Frank Galvin siano sproporzionate in negativo rispetto al suo avversario. Viene immediatamente dopo un'analogia situazione nell'ufficio di Concannon (l'avvocato difensore dell'Ospedale contro il quale Galvin conduce la causa) e risponde, in molti modi, al quesito impostato: "Quali sono le forze in campo". Due persone con molti problemi contro uno staff di titani. Tutto concorre a dare quest'impressione di squilibrio: innanzitutto il luogo, Frank e Mickey sono in quella che appare probabilmente una biblioteca universitaria, dall'aria datata (la finestra gotica, la scala metallica) mentre gli avversari hanno una loro "sede", attrezzata con tutte le novità tecnologiche. Quindi le difficoltà di impostare una strategia. (...) C'è inoltre una evidente sensazione di solitudine: se attorno a loro ci fossero altre persone non sarebbe inferibile un senso di isolamento che non solo riguarda i personaggi, ma anche l'impresa che si accingono a tentare.

Oltre a ciò questa scena ha altre e fondamentali funzioni. **È la prima volta che, nella storia, viene nominata l'ostetrica Rooney, tramite la quale la storia verrà risolta, ed è la prima volta che assistiamo ad una dimostrazione di valore di Frank, sottolineata dal commento ripetuto di Mickey: «Bene» e «Hai una buona memoria». A questa ultima frase, Frank replica chiarendoci la natura dei loro rapporti: Mickey è stato il suo «buon maestro».**

Notiamo come la scena si apra e si chiuda in una fase "attiva": quando inizia i due stanno cominciando a raccogliere gli elementi: «Allora cosa abbiamo?», quando finisce Frank sta preparando il materiale che dovrà sostenere la sua difesa. **L'inerzia della scena ci dice che questa fase continuerà e che sostanzialmente, alla fine dell'episodio, i due avranno completato un compito: per questo motivo è possibile abbandonare la scena dato che il suo culmine funzionale narrativo è stato raggiunto.**

Riassumendo questa scena assolve a molteplici funzioni:

- **Funzione primaria eminentemente narrativa:** la preparazione della causa da parte del protagonista
- **Funzione di enorme importanza strutturale:** la "semina" dell'informazione relativa all'ostetrica Rooney, fondamentale alla fine del film
- **Funzione di background e relazione:** spiega il rapporto fra Frank e Mickey
- **Funzione di illustrazione del personaggi:** scopriamo che Frank è un buon avvocato.

## La struttura in tre atti

Scrivono Dancyger e Rush:

“Negli scorsi dieci anni, il termine struttura applicato al film ha significato Primo Atto, Secondo Atto, Terzo Atto. Ciascun Atto ha proprie caratteristiche – Primo Atto: introduzione dei personaggi e premessa; Secondo Atto: scontro e lotta; Terzo Atto: risoluzione della crisi introdotta nella premessa. Mettere in azione i diversi meccanismi narrativi in ciascun atto mira a intensificare il conflitto, a caratterizzare, a far avanzare il plot.”

In *Adaptation*, McKee-Cox spiega a Kaufman i presupposti di questo tipo di struttura.

Confrontiamo ora una sceneggiatura come quella di *The Verdict*, che utilizza una struttura convenzionale in tre atti, con una che utilizza invece una struttura differente, come quella di *She's Gotta Have It* (Lola Darling, Spike Lee, 1986).

Innanzitutto consideriamo le linee narrative dei due film. Della prima abbiamo già scritto (*The Verdict*); vediamo ora la seconda:

Lola Darling, parlando direttamente in macchina, ci dice che ha acconsentito a girare il film solo perché il suo nome rimanga senza macchia. Siamo poi trascinati nel suo passato, dove attraverso una serie di interviste e di scene in stile documentaristico, veniamo a sapere che Lola rifiuta di scegliere tra due amanti. La ragazza insiste a volerli entrambi: ma gli amanti non sono così comprensivi, e Jamie, l'uomo che più le sta a cuore, alla fine la pianta. Questo evento getta Lola in un periodo di disperazione. Il suo desiderio di libertà le si è ritorto contro e il prezzo da pagare è quello della solitudine e dell'amarezza. Per sfuggire a questa situazione, Lola decide di lasciare l'altro amante e di ritornare da Jamie. Ma all'ultimo momento veniamo riportati al presente e Lola ci racconta che il suo tentativo di monogamia è stato un errore: “Non sono fatta per un solo uomo”.

### Osserviamo le differenze fra le due storie:

Nella storia di *The Verdict*, c'è una progressione chiara, una sequenza di nessi che si sviluppa negli atti. La fine della storia è una conseguenza di ciò che è avvenuto precedentemente. In *She's Gotta Have It*, la fine sembra contraddire la solitudine e l'amarezza che la precede (sebbene sia in effetti perfettamente sensata e potrebbe sembrare più credibile del cambiamento del protagonista in *The Verdict*).

Nella prima storia, Galvin cambia; riesce a rimontare la mortificazione del passato e a riconquistare il rispetto di sé. Nella seconda storia, Lola sembra la stessa persona alla fine e all'inizio del film, se possibile, “ancora di più”. Gli eventi in *The Verdict* sono trasparenti; sono espressioni del cambiamento del personaggio e servono ad articolarne il cambiamento. Gli eventi in *She's Gotta Have It* sono più opachi; sembrano arbitrari e si prestano a interpretazioni contraddittorie. In *The Verdict*, il riconoscimento del fallimento porta a nuova forza e redenzione. In *She's Gotta Have It*, il fallimento si rivela un successo.

Entrambe queste storie sono strutturate, ma la struttura funziona in modi opposti. In *The Verdict*, la struttura contiene la linea e il significato della storia. Poiché Galvin riesce a ritrovare se stesso quando gli eventi sembrano senza speranza attinge a una forza interiore che gli permette di

sconfiggere l'ingiustizia e di guadagnare così la redenzione personale. Ogni elemento della sceneggiatura contribuisce a sviluppare questo movimento. In *She's Gotta Have It*, la struttura non contiene la linea e il significato della storia. Mentre Lola ritrova se stessa dopo aver perduto Jamie, la sua autoanalisi non dà il risultato che ci aspettavamo – anzi, l'aspettativa è palesemente violata e siamo spinti a guardare da qualche altra parte per cogliere il significato del film – allo stile documentaristico, alla piattezza dell'immagine, alla qualità picaresca delle scene. (Ken Dancyger, Jeff Rush, *Alternative Screenwriting*, BUR, Milano, 1995, p. 40-42)

### **La struttura in tre atti in “The Verdict”**

Il finale del Primo Atto ha luogo quando Galvin rifiuta il patteggiamento e porta il caso in tribunale. Mentre tiene tra le mani l'assegno del patteggiamento, dice: “Se prendo il denaro, sono perduto”. Una volta che Galvin decide di assumersi il caso ogni cosa cambia (fine del Primo Atto).

Invece di vagare sognante, Galvin procede con determinazione, concentrandosi aggressivamente sul proprio attacco. Ma il cambiamento è ancora superficiale. Il suo testimone si ritira; Galvin tenta di patteggiare nuovamente, ma stavolta non può; sembra che qualcuno stia proteggendo un possibile testimone chiave. Il suo secondo testimone perito è limitato e Galvin in aula è impacciato. Intanto, la difesa anticipa ogni sua nuova mossa, aspettando che sbagli: e, infine, sbaglia.

Il plot point del Secondo Atto ha luogo quando, dopo aver sbagliato a condurre l'interrogatorio dell'imputato, Galvin esce disperato dall'aula del tribunale e la causa sembra persa (fine del Secondo Atto).

Ma quando la causa sembra ormai persa, Galvin rifiuta di arrendersi. Ora, in una nuova svolta, riscopre una nuova risolutezza. Attraverso la semplice perseveranza, rintraccia il testimone chiave. Galvin scopre anche la duplicità della sua amante e rifiuta di tornare da lei. Riguadagna il rispetto di sé e vince la causa (fine del Terzo Atto).

**· Il Primo Atto tratta del setup, il Secondo del conflitto e il Terzo atto della risoluzione.**

Nel Primo Atto incontriamo tutti i personaggi principali eccetto il testimone a sorpresa (che viene trattenuto fino al Terzo Atto) e il nuovo testimone perito di cui non c'è bisogno fino a quando il perito del Primo Atto non si ritira. Questo testimone che si ritira è l'unico personaggio presentato nel Primo Atto che non compare più avanti nel film. Mentre Galvin valuta se portare o meno la causa in tribunale, apprendiamo le informazioni essenziali di essa. Il Primo Atto termina con il conflitto definito ma non ancora sviluppato.

**Il Secondo Atto segue l'evoluzione di quel conflitto fino a quando non è chiara la sconfitta di Galvin. Una volta che la parte espositivo-informativa è alle spalle, complicazioni si possono aggiungere a complicazioni. Non c'è via di scampo. Se terminassimo il film alla fine del Secondo Atto, la risoluzione sarebbe la completa sconfitta di Galvin.**

Nel Terzo Atto, Galvin, venuto a patti con se stesso, è capace di spingere il caso verso la risoluzione. Quando si impegna nella ricerca del testimone chiave e risolve con la sua falsa amante, abbiamo la sensazione che abbia il destino nelle sue mani. Tutto ciò che deve fare è seguire il proprio istinto e siamo sicuri che vincerà.



The Verdict è un testo esemplare della struttura in tre atti. Il modello nettamente delineato di trasgressione e riconoscimento (i plot points del Primo e del Secondo Atto) è seguito da un'adeguata opportunità per la redenzione e la restaurazione del personaggio. Galvin riesce a trovare giusto in tempo il modo di ricomporre la propria vita. Inoltre, The Verdict è diretto e manca di ironia o di altri espedienti narrativi che possano minare il peso di questa struttura. Questi due elementi – sufficiente tempo per la restaurazione e la mancanza di ironia – caratterizzano la struttura restaurativa in tre atti. (Ken Dancyger, Jeff Rush, Alternative Screenwriting, BUR, Milano, 1995, p. 44-45)

Come abbiamo visto, le storie restaurative in tre atti sono incentrate sul personaggio, in modo tale che l'evolversi dell'azione comporti anche un'evoluzione del personaggio.

Riepiloghiamo i fondamenti della struttura in tre atti come viene presentata nei manuali.

- Una sceneggiatura per film di 120 pagine è divisa in tre atti. Il Primo Atto è lungo approssimativamente 30 pagine, il Secondo 60 e il Terzo 30.
- Ogni atto monta fino a un punto di crisi o di più elevata intensità, la scena-sipario dell'atto, o finale d'atto, o plot point. La risoluzione di tale plot point spinge la storia nell'atto successivo.
- Il plot point si ancora nell'azione e devia la storia in un'altra direzione.
- Il Primo atto si occupa del setup, il Secondo del conflitto e il Terzo della risoluzione.
- C'è un periodo di rilassamento all'inizio di ciascun atto, prima che l'atto stesso cominci a montare. Ogni atto monta a un'intensità maggiore dell'atto precedente.

Possiamo rileggere ora la sceneggiatura di *The Verdict* ed osservare quanto la sua struttura segua il modello in tre atti.

### **Il cambiamento del personaggio nei tre atti**

Le storie restaurative in tre atti sono incentrate sul personaggio. Non sono di sola azione, né di personaggi che vengono casualmente travolti dagli eventi. Piuttosto, si concentrano sull'intersezione di un'azione particolare e di un personaggio particolare in modo tale che l'evolversi dell'azione è simultaneamente un evolversi del personaggio. Una delle sfide più difficili nello scrivere una storia in tre atti incentrata sul personaggio è di inventare plot points che non solo alimentino l'azione ma che articolino anche lo sviluppo del personaggio.

### **Il Primo Atto**

“Il Primo Atto corrisponde a quanto abbiamo definito come introduzione. Dobbiamo quindi rappresentare rapidamente quelle condizioni a partire dalle quali la vicenda, il problema, il conflitto si sviluppano.

Il dove ed il quando la vicenda si svolge, le specifiche condizioni che influenzano il dramma, il tono narrativo, il genere sono alcune delle caratteristiche della nostra storia che dobbiamo rendere riconoscibili nel Primo Atto. E' ciò che gli americani chiamano **setup**.

E' necessario far presto, ed è altrettanto importante essere precisi, ossia non sprecare energie introducendo informazioni pochi rilevanti. Le funzioni da realizzare in questa fase della sceneggiatura sono molte, ed il tempo e lo spazio a disposizione sono pochi. Quando una storia inizia, la prima necessità è fare scattare l'interesse del pubblico favorendo un processo di identificazione, simpatia, curiosità, tensione o qualsivoglia altro effetto permette di instaurare una relazione emozionale tra noi che comunichiamo e chi assiste, "vede" (nel nostro caso legge) la storia.

*Ciò significa dalla prima pagina, dalla prima parola (...) le informazioni della storia devono essere introdotte visivamente. Il lettore deve sapere chi è il protagonista, qual è l'idea drammatica, il che significa di che cosa parla e qual è la situazione drammatica, quali sono le circostanze che ruotano attorno alla storia.* (Syd Field, Screenplay, Dell, New York, 1982, pp. 191-193)

I primi momenti della storia sono i più delicati perché abbiamo la non agevole necessità di strappare lo spettatore dalla realtà contingente. Per fare questo abbiamo bisogno di situazioni che abbiano un forte impatto, e in questo senso la prima scena di un film, di una sceneggiatura ha un'importanza fondamentale:

*Nella maggior parte dei buoni film, l'introduzione comincia con un'immagine. Una visualizzazione che dà un forte senso di luogo, di atmosfera, di tessitura, talvolta anche di un tema. (...) I film che cominciano con un dialogo piuttosto che con una particolare immagine tendono ad essere di più difficile comprensione, dato che l'occhio è più rapido dell'orecchio nel percepire dettagli.* (Linda Seger, Making a good Script Great, Dodd Mead, New York, 1987, p. 6)

Il Primo Atto può presentare e talvolta anche aprirsi con una situazione che di per sé fa partire il meccanismo della storia, come ad esempio:

- le "azioni specifiche": in un thriller potrebbe essere un omicidio, che costringerebbe in seguito un investigatore ad impegnarsi nella ricerca (Witness), l'apparizione di un fantasma (Ghostbusters), la morte di una bagnante (Lo squalo).
- un "dialogo", attraverso cui il protagonista ottiene un'informazione da cui la storia prende il via: una persona che sa di avere una malattia o un uomo che è chiamato ad un compito (Apocalypse Now)
- una "situazione": la possibilità di un nuovo lavoro (Ladri di biciclette), un appuntamento "segreto" nel cuore della notte nel parcheggio di un centro commerciale (Ritorno al futuro).

Osserviamo [la presentazione del personaggio in The Verdict \(The Verdict \(presentazione personaggio\)\)](#).

Si tratta di una "presentazione in termini di non azione" (Hauge, Writing Screenplays that Sell): il significato che emerge è limitato alla pura analisi superficiale di ciò che vediamo: Frank Galvin gioca a flipper, in pieno giorno, in un pub. Ma, in maniera nascosta, assumiamo una serie di informazioni: Frank occupa il suo tempo in un modo inutile, quindi il suo tempo è inutile; c'è un dato simbolico: è una partita persa, la pallina cade e Frank rimane immobile, senza interesse. Le ragioni dell'apatia di Frank ci saranno spiegate, diluite nel corso del film". (Giovanni Robbiano, La sceneggiatura cinematografica, Carocci, Roma, 2000, p. 68-75)

## Il punto di non ritorno.

A differenza del picaresco dello spaccato di realtà o di altre forme di narrazione più piatte, le storie restitutive in tre atti colgono un particolare periodo di tempo e lo definiscono come il singolo momento determinante della vita del personaggio. La chiusura del Primo Atto funziona come un cancello a senso unico. Una volta che il personaggio varca il cancello, entra in una situazione eccezionale: non può più tornare alle cose com'erano prima. Il cancello è differente per ciascun film e gli si dà significato a seconda delle difficoltà che il personaggio ha nel varcarlo e del ruolo che giocherà più avanti nella storia.

In *The Verdict*, il plot point che chiude il Primo Atto avviene nella scena in cui Galvin, visitando la sua assistita, in coma all'ospedale, capisce di dover assumersi la responsabilità delle proprie scelte e decide di andare in tribunale, rinunciando a patteggiare ([clicca qui](#)).

## Falsa soluzione

Il plot point del Primo atto è una soluzione al dilemma del protagonista, perché sembra rispondere al problema drammatico sollevato nella prima parte del film.

In *The Verdict*, il dilemma è: Galvin accetterà di assumere la causa? Ma è una falsa soluzione; se non lo fosse, la storia sarebbe finita. La falsa soluzione divide l'intima prospettiva del personaggio che si dice "E' la mia vita. Ho le cose sotto controllo", dalla prospettiva più lungimirante del pubblico che si dice "Il film non è ancora finito. Non farlo. Non ti ficcare nei guai". Anche se la scena-sipario del Primo Atto sembra risolvere la crisi, apre in realtà un nuovo orizzonte di problemi. La falsa soluzione può essere un'evidente scelta sbagliata, o può essere una scelta fatta nella direzione giusta ma con insufficiente comprensione o preparazione, come Galvin che decide di portare la causa in tribunale senza aver fatto i conti con la propria inadeguatezza, il suo vizio di bere e la sua innocente illusione che la palaease ingiustizia parlerà da sola. (Ken Dancyger, Jeff Rush, *Alternative Screenwriting*, BUR, Milano, 1995, p. 52-53)

Vediamo come viene costruito il Secondo Atto.

## Il Secondo Atto

"Il personaggio si trova in una situazione diversa rispetto alla fase di introduzione, qui si affronta un conflitto. Il Secondo Atto, a partire dalla definizione di un problema sviluppa la narrazione nella prospettiva di risolvere la domanda centrale della storia. Ogni sceneggiatura si fonda su questa specie di patto: io ti racconterò la storia di un tizio che deve fare la determinata cosa in vista di una possibile soluzione.

Inoltre, lavorando contro le aspettative del pubblico, ovvero cercando di mantenere desto l'interesse per aumentare la curiosità complessiva sull'esito della nostra vicenda, dobbiamo far sì **che l'esito sia sempre in biblico**, che non ci sia una risposta ovvia all'interrogativo di cui sopra; la sorpresa è fondamentale per raccontare ogni storia, senza di essa questa diventa ovvia, prevedibile, una semplice elencazione di fatti, piuttosto che un'esperienza coinvolgente.

Per preservare la possibilità di sorprendere e di interessare noi inseriamo nella storia degli **ostacoli**. Il Secondo Atto ha a che fare con questo, dilazionare l'esito della nostra storia verificandola con

delle condizioni più o meno occasionali che emergono e che rendono la conclusione controversa, sorprendente e per ciò interessante. Una rapida conclusione in senso positivo o negativo della vicenda chiuderebbe la storia (e annullerebbe il conflitto), e abortirebbe con essa la possibilità del pubblico di seguire la vicenda correndo dietro ad una domanda e ad un interesse (come andrà a finire?). Il Secondo Atto è la fase della storia in cui questo interrogativo sorge e si dipana. Ciò vale sia che ci si confronti con un interrogativo esplicito e diretto, come può accadere in *Mezzogiorno di fuoco*, in un thriller hithcockiano, in un giallo ad enigma, così come nella situazione per certi versi opposta di un conflitto del tutto intellettuale, come può succedere, per unire esempi tra i più alti e diversi tra loro per origine, tematica, tono, in un film rarefatto come *Hiroshima mon amour*, nell'essenziale *Viaggio a Tokyo* di Ozu, in una commedia poetica come è *Le regole del gioco* o viceversa nel pirotecnico universo felliniano di *Amarcord*. E' necessario mantenere la vicenda in bilico, in "vita" fino al punto in cui sceglieremo di scioglierla. Per Linda Seger il movimento della storia è prodotto grazie ad *action points, frammenti, momenti di azione*. Ogni action point genera una conseguenza, e via di seguito. Gli action point possono essere "barriere", "complicazioni" o "svolte". Nel primo caso il protagonista segue una traccia o compie un'azione che non lo porta a nessun risultato; di conseguenza, la sua reazione è quella di abbandonare o tentare qualcosa di diverso. L'uso eccessivo di barriere genera una storia ripetitiva che sembra non avere una direzione precisa, mentre il vantaggio più evidente è quello di spingere in modo tangibile la storia in avanti.

La *complicazione* è un'azione la cui conseguenza non è immediatamente visibile ma diventerà attiva in seguito, anche se il pubblico è in grado di prevedere parte dell'effetto, quindi di essere in anticipo sul protagonista. La complicazione spesso genera una vera e propria sottotrama, non sposta la direzione della storia ma vi si affianca e, ad un certo punto, determina la successiva reazione che, a sua volta muove avanti la storia. Il più forte plot point è comunque la *svolta*; un elemento che capovolge la direzione della storia, indirizzandola proprio all'opposto rispetto alla direzione verso la quale ci muovevamo quando questa situazione avviene, Una svolta modifica una situazione positiva in negativa o viceversa. Una svolta può funzionare sia in termini di azione sia in termini di emozioni, sia, contemporaneamente in ambedue i sensi.

Il narratore usa coscientemente la sua facoltà di rivelare per gestire a piacimento la storia, ovvero, trasforma la *fabula* in un racconto, sceglie, manipola. La svolta è uno strumento di grande portata, perché forza la storia verso uno sviluppo opposto rispetto a quello che poteva essere prevedibile fino a quel punto; per tale motivo una sceneggiatura non presenta che un numero limitato di svolte.

Per la natura della struttura in tre atti, possiamo dire che in linea di massima l'evento che conclude il Secondo Atto generalmente configura una situazione che sarà ribaltata nel finale con un ultimo colpo di coda. Quando si conclude il Secondo Atto, la fase di confronto, cioè dovuto all'apparente chiusura di ogni possibilità di esito differente da quella al momento configurata. Qualcosa d'altro, qualcosa di nuovo deve succedere. (Giovanni Robbiano, *La sceneggiatura cinematografica*, Carocci, Roma 2000, pp. 80-88)

La svolta che segna la fine del Secondo Atto di *The Verdict* coincide con l'apparente sconfitta di Galvin in tribunale: la sua tesi accusatoria è smentita da uno degli imputati, e per il protagonista sembra non esserci più speranza di vittoria. ([The Verdict – Secondo Atto](#)).

## Il Terzo Atto

“La svolta che chiude il Secondo Atto chiude la fase di confronto o di sviluppo e ci introduce alla fase di risoluzione, alla fine della storia.”

E' evidente quindi che Terzo Atto induca nella storia un senso di urgenza, una forte progressione verso la fine. In questo tipo di struttura, inoltre, è implicita nel passaggio da un atto all'altro una progressiva focalizzazione del problema del protagonista e dell'azione necessaria alla sua soluzione. Invece che procedere per tentativi e per successivi aggiustamenti, ora il protagonista sa cosa deve fare e tenta di ottenerlo passando per un confronto finale.

Nel Primo Atto l'immanente motivazione del protagonista non è ancora collegata ad un problema che la renda attiva. Con la svolta che conclude il Secondo Atto viene focalizzata qual è la circostanza, l'evento o l'azione che permetterà di risolvere la storia. Fino a quel punto il protagonista ha agito senza una completa conoscenza dei fatti o senza una precisa linea di comportamento: la svolta tra Secondo e terzo Atto solleva questa ambiguità e lascia emergere l'essenza del conflitto: la storia avrà quindi un culmine che scioglierà in un senso o nell'altro.

Il climax è di fatto la fine della nostra storia: tutta la struttura in tre atti è organizzata per condurre a questo punto (tutta la storia risponde quindi alla regola che definiamo “**legge della progressione drammatica**”, ovvero una regola secondo la quale la tensione degli eventi, il loro impatto sulla storia cresce a mano a mano che la storia procede. In termini più concreti è contrario alla convenzione cinematografica far confrontare un protagonista con un problema o un ostacolo maggiore prima di un successivo di minore portata: la narrazione deve configurare una crescita che a sua volta produce un **progressivo aumento dell'interesse, della partecipazione emotiva e della tensione drammatica**).

*Il climax è la fine della storia, è il gran finale, è il momento in cui il problema è risolto, si è risposto alla domanda e la tensione cala. (...) Una volta raggiunto il climax la festa è finita ed è tempo di tornare a casa. Non c'è altro da dire ed è buona idea non farlo, anche se la tentazione potrebbe essere di prolungare la storia, aggiungere un altro pezzo di informazione o un'altra immagine. (Hauge, Writing Screenplays that Sell, p. 106)*

Se il nostro interesse è stato alimentato dalla persistenza di un interrogativo circa l'esito della vicenda alla quale abbiamo assistito, nel Terzo Atto otteniamo una risposta che può essere positiva, elusiva o anche, in qualche caso, di sospensione, un finale che lascia qualche domanda irrisolta. Quello che quindi è necessario è che la storia abbia risolto le sue tensioni, che la motivazione del protagonista sia sfociata in un esito. In altre parole, quello che il Terzo Atto risolve è il problema del protagonista, anche se alcuni aspetti dell'intreccio e più in generale della storia possono rimanere ambigui o volutamente non risolti.

In aggiunta a tutte le caratteristiche “strutturali” esposte, bisogna che la fine della nostra storia, per quanto imprevista, improbabile o sorprendente, mantenga una rigorosa logica interna, aderente allo sviluppo della narrazione. In genere nel terzo tempo di una struttura in tre atti succede qualcosa di inatteso che sposta gli equilibri nel senso da noi desiderato; ancora una volta valga la valutazione di Dancyger e Rush sull'opposta direzione di ognuno dei tre atti: il Terzo Atto, di norma, contraddice la situazione creatasi alla chiusura del Secondo. Nella struttura in tre atti, la soluzione della storia

non può avvenire esternamente al personaggio, essere prodotta da un deus ex machina. Se la storia è l'unione di un personaggio con un problema, essa deve svilupparsi e sciogliersi in termini di azione del protagonista. Affinché questo artificio, lo strumento che il protagonista usa per risolvere il problema, sia utile, è necessario che sia verificato da una serie di indizi che abbiamo seminato (in maniera ambigua) nel corso della narrazione, di modo che chi segue la storia pensi o dice “Questo finale è logico, perché in precedenza era successa la determinata cosa...”.

The Verdict termina, coerentemente con questa schema, con la vittoria in tribunale di Frank, che ottiene un rimborso per i suoi clienti assai maggiore di quanto previsto e ritrova la sua dignità di uomo e di avvocato ([The Verdict \(Terzo Atto\)](#)).

Ciò che gli permette di vincere è la scoperta, dopo una minuziosa e disperata analisi degli elementi del caso, di una testimone della giuria ed inchiodare il medico negligente. Questo evento del film è “seminato”. Vi si fa riferimento precedentemente senza annettere alla sua possibile esistenza alcuna importanza. Già nel Primo Atto si accenna all'esistenza di un'infermiera che rifiuta di testimoniare; Frank commenta di passaggio che la donna potrebbe voler coprire qualcuno, questo qualcuno è la testimone segreta, o meglio l'elemento che permette di sciogliere la storia (è la scena della biblioteca che abbiamo già analizzato). L'informazione è allo stesso tempo fondamentale, ma sottostimate (perché fin da allora Frank non indaga sulla circostanza?) Lo scopo di cioè chiaramente legato alla necessità strutturale per sostenere il rovesciamento finale bisogna aver preparato una situazione che permetta una via d'uscita plausibile, passante per un'azione, una scoperta da parte del protagonista”. (Giovanni Robbiano, La sceneggiatura cinematografica, Carocci, Roma 2000, p. 94)