

Le alternative alle strutture in tre atti

Sviluppare strategie alternative

In una scena del film *Il ladro di orchidee*, Charlie Kaufman, lo sceneggiatore del film, spiega sostanzialmente che non vuole seguire le regole tradizionali proposte dai manuali di sceneggiatura come quelli di Field e di McKee. Vediamo cosa suggeriscono Dancyger e Rush per scrivere una sceneggiatura che non rispetti la struttura a tre atti.

“Ci sono più modi di raccontare una storia di quanto facciano le regole della sceneggiatura. Per raccontare una storia **avete bisogno di sviluppare una strategia adeguata alla vostra idea**. In primo luogo, dovete rispondere a queste domande: **Chi è il personaggio principale? Qual è la premessa della storia? Qual è la linea narrativa più eccitante di questa storia? L'azione mette in luce al meglio il dilemma del protagonista? Il dilemma del vostro protagonista è situazionale o è radicato profondamente nella sua personalità?** Le scelte che fate quando rispondete a queste domande sono scelte intrinsecamente drammaturgiche e influenzeranno l'efficacia della sceneggiatura. Come sceneggiatori, dovete fare le migliori scelte drammaturgiche, tenendo in mente che la scelta più interessante non è certamente la più ovvia. **Uno dei problemi centrali per qualsiasi sceneggiatore è la creazione di una storia che porti lo spettatore a identificarsi con il personaggio principale o con la situazione di quel personaggio**. Se la vostra strategia narrativa impiega personaggi che non suscitano identificazione, non potete garantire che lo spettatore vi seguirà per l'intera storia. Quali sono allora le strategie narrative a disposizione dello scrittore? Ce ne sono molte, e ci sono varie possibilità in ogni elemento della sceneggiatura, inclusi **personaggio, linguaggio, atmosfera, linea d'azione, storia di secondo piano e struttura**. Per quanto riguarda il protagonista, ad esempio, potete scegliere un personaggio attivo, energico, o uno più passivo, o un poco attraente. La scelta dipende dal tipo di personaggio che meglio fa emergere i risultati drammaturgici che cercate. **Nel dialogo, non dovete limitarvi alla funzionalità del personaggio, e, in termini di struttura, potete variare o mescolare i generi, sfidare le regole della struttura in tre atti, o variare il dosaggio delle storie di primo e secondo piano**. Esplorare strategie diverse per sviluppare la vostra strategia narrativa produce comunque un approccio più innovativo personaggi più imprevedibili. **Lo sceneggiatore dev'essere adeguatamente flessibile** per assicurare che ciò che sottrae da un'area della sceneggiatura sia idealmente bilanciato e compensato da qualche altra parte. Se allo spettatore non piace il vostro protagonista e la scommessa è di creare una situazione in cui si identifichi con lui (malgrado le riserve che lo spettatore ha nei suoi confronti), ci sono delle misure che dovete prendere. Forse dovrete cambiare l'approccio con gli altri personaggi, il dialogo dovrebbe essere più caricato emotivamente e più intenso, o potreste aver bisogno di un plot più elaborato. **Alfred Hitchcock**, nel suo lavoro con Ben Hect e Raymond Chandler, esemplifica la capacità di catturare l'identificazione dello spettatore nonostante l'uso di personaggi poco ammirevoli. In *Psycho*, *The Birds*, e *North By Northwest* **è la situazione a condurci nella storia, piuttosto che il personaggio**. In *Notorius* e *Strangers on a Train*, **i protagonisti antipatici sono bilanciati da antagonisti estremi, persona che ci piace odiare**. Uno sceneggiatore si deve anche preoccupare di stimolare lo spettatore. **Il pubblico va al cinema per divertirsi**. Che lo stimolo provenga dalle elaborazioni del plot o dal brio del dialogo, l'elemento di fascino-stimolo è indispensabile per connettere lo sceneggiatore al pubblico. Cosa accade a questo elemento quando mettete in discussione le regole della sceneggiatura? Comincia a svanire. Quindi **dovete inserire stimoli in qualche altra forma**. Spike Lee mette in discussione la struttura convenzionale in *She's Gotta Have It* (*Lola Darling*, 1986) ma

il fascino addizionale viene dal dialogo. Qualunque strategie narrativa adottiate, l'identificazione e la stimolazione del pubblico sono elementi cruciali nel determinare il successo della sceneggiatura. Se scegliete una strategia alternativa, dovrete tenere presenti questi elementi.” (Ken Dancyger, Jeff Rush, *Alternative Screenwriting*, trad. it. *Il cinema oltre le regole, Nuovi modelli di sceneggiatura*, BUR, Milano, 2000, p.36-38)

Come abbiamo detto. In *Adaptation* il protagonista è uno sceneggiatore in crisi di ispirazione, alle prese con il problema di trovare la strategia (la tecnica) giusta per scrivere il suo film. Per raccontare questa storia, che è la storia della difficoltà con cui è stato scritto il film che stiamo vedendo, l'autore non avrebbe potuto rispettare le regole prescritte dai manuali di sceneggiatura, perché parte da presupposti completamente diversi: mentre il punto di partenza dello stile classico è quello della trasparenza dell'istanza narrativa, di colui che narra, qui la sceneggiatura parla di se stessa e l'universo raccontato collassa nella realtà extradiegetica (cfr. la presenza di personaggi “reali”, come Charlie Kaufman e Robert Mc Kee) e di attori che interpretano se stessi (come nel film precedente scritto da Kaufman, *Essere John Malkovich*, Spike Jonze, 1999). In questa divertente scena, in cui Kaufman assiste ad un seminario di Robert McKee, una delle regole di quest'ultimo viene messa a confronto con le diverse esigenze espressive del film: la scelta di utilizzare una voce over è dettata dal tema metalinguistico di *Il ladro di orchidee*, ma viola un principio della scrittura classica ([clicca qui](#)). Vediamo ora alcuni esempi di strutture alternative.

Controstruttura

Le alternative alla struttura restaurativa in tre atti sono illimitate, ma forniamo qui solo due esempi di controstruttura tratti ancora dal volume di Dancyger e Rush, *Il cinema oltre le regole*. Nuovi modelli di sceneggiatura, il cui oggetto sono proprio le possibilità di evitare una posizione “totalitaria” della struttura in tre atti.

A) Struttura in primo piano

Richiamando l'attenzione a se stessa come principio organizzativo fondamentale, questo uso della struttura esagera la sua **artificiosità**. Poiché viene mostrata la sua artificiosità, la struttura organizza la storia senza che diminuisca la **sensazione di caos soggiacente**.

STRUTTURA IRONICA IN TRE ATTI

La struttura ironica in tre **atti implica la preparazione di un'aspettativa suscitata da finali d'atto sviluppati coerentemente, per poi calpestarla alla fine**. Syd Field dimostra chiaramente come funzionano gli atti in *Chinatown* (id., Roman Polanski, 1974). Però, mentre evoca il genere classico delle detective stories, *Chinatown* al tempo stesso lo distorce, preparando un'altra linea di aspettative. A differenza del classico detective la cui incapacità di adattarsi al mondo è presentata come eroica, Gittes è rappresentato come qualcuno che è irrisolto. Malgrado il sequel, crediamo che alla fine del film Gittes sia emotivamente distrutto.

Mentre la sceneggiatura di *The Graduate* (*Il laureato*, 1968) di Buck Henry segue la forma restaurativa (con Ben che scappa trionfante con Elaine), il film di Mike Nichols aggiunge una piccola svolta in questo finale. Nichols si concentra sui due amanti seduti nell'ultima fila

dell'autobus per ciò che sembra un tempo tanto lungo da creare imbarazzo, permettendo ai due personaggi di rivelarsi. Hanno trionfato o sono condannati alla stessa vita insoddisfacente che Mr. E Mrs. Robinson cominciarono nei sedili posteriori della loro Ford?

STRUTTURA IRONICA IN TRE ATTI ESAGERATA

Alla fine di *Blue Velvet* (*Velluto blu*, David Lynch, 1984), Sandy e Jeffrey guardano dei pettirossi meccanici come se fossero reali e aderiscono a un'idea di felicità in una piccola città senza mai far menzione all'implicita perversione voyeuristica che precedentemente aveva coinvolto Jeffrey con Dorothy. *Blue Velvet* poggia su una struttura in tre atti per portare avanti la storia, ma giocata su di una **rappresentazione costantemente esagerata**: la decisione non chiarita di andar dietro a Dorothy, la coincidenza dello scarico del bagno che copre il clacson dell'auto, la banalità del male, tutto esemplifica e parodia la struttura e il suo lieto fine. **Come Chinatown, Blue Velvet usa la struttura in tre atti, ma se Chinatown ci inganna, lasciandoci credere alla possibilità di un finale restaurativo, Blue Velvet, rendendo dei cliché sia la propria struttura che il mondo presentato, arriva persino a dileggiare quelle aspettative di redenzione. Restaurare cosa? Il mito della piccola città che esisteva solo nei film?**

B) Casualità documentaria

In contrasto con gli esempi precedenti, **alcune sceneggiature assottigliano e minimizzano la struttura, creando l'illusione di una casualità documentaria.**

LA STRUTTURA INDIFFERENTE IN TRE ATTI

Badlands (*La rabbia giovane*, Terrence Malick, 1973) ha due precisi punti di svolta che somigliano a chiudere di atto – il momento in cui la quattordicenne Holly scappa con il suo ragazzo, Kit, che ha appena ucciso il padre di lei, e il momento in cui Holly decide finalmente di lasciare Kit. Queste due decisioni funzionerebbero molto bene in una logica di redenzione, suggerendo una storia sull'errore di un'adolescente e sulla comprensione del prezzo da pagare. La differenza in *Badlands* è che Holly, che fornisce la voce neutra, senza emozioni, della voce fuori campo, **non impara nulla**. Ci rendiamo conto che non abbiamo alcun modo per penetrare il significato delle immagini. Perché tutto è fotografato così magnificamente? Perché il personaggio principale ha reazioni così limitate? Non lo sappiamo.

STRUTTURA IRONICA IN DUE ATTI

She's Gotta Have It (*Lola Darling*, Spike Lee, 1986) **non fa alcun tentativo di dare una risposta alle attese restaurative.** Di fatto, il film termina con un deliberato sbeffeggio delle nostre aspettative. Ci aspettiamo che Lola Darling, avendo perso l'uomo che sembrava amare, abbandoni il suo stile di vita da spirito libero: ma lei non lo abbandona affatto. Stiamo fuori e guardiamo, chiedendoci che cosa farà, senza esser capaci di prevedere le sue azioni. Quando decide di non stare con Jamie, siamo lasciati lì a rimettere insieme i pezzi della storia per cercare di capire il perché.

STRUTTURA IN UN ATTO UNICO

Mean Streets (id., 1971) di Martin Scorsese **non ha nessun finale d'atto.** *Mean Streets* segue una linea – il tentativo di Charlie di trovare salvezza nelle strade aiutando Johnny-Boy. Senza svolte di plot,

senza piccole vittorie o false piste, **la sceneggiatura in un atto è estremamente difficile da sostenere** per due ore. Ma quando ci riesce, porta un'inesorabile accumulazione di potenza molto difficile da ottenere in una storia più segmentata. Una storia del genere comincia con un conflitto che è già delineato e percorre un lungo, lento arco. Spesso, il conflitto è così intenso e fondamentale che si pone al di là di una definitiva risoluzione di personaggio nel Terzo Atto. Per esempio, la lotta di Charlie tra salvezza e famiglia non si avvicina nemmeno lontanamente a una risoluzione alla fine di Mean Streets. (Ken Dancyger, Jeff Rush, Alternative Screenwriting, trad. it. L cinema oltre le regole, Nuovi modelli di sceneggiatura, BUR, Milano, 2000, p. 77-88)

Altri modelli alternativi

Francis Vanoye indica, in un suo volume dedicato alla sceneggiatura, alcune alternative alla struttura classica dei film americani mainstream:

“Il modello neo – o pseudo – aristotelico [la struttura restaurativa in tre atti] conduce a un certo numero di esclusioni, peraltro rese esplicite talvolta dai manuali particolarmente normativi. Tra le altre:

- **la storia senza fine (o più precisamente, non chiusa**, poiché il testo della sceneggiatura è necessariamente finito). La fine cosiddetta aperta, nella misura in cui viene eventualmente completata dai desideri e dall'immaginazione dello spettatore – anche se è necessario che la struttura d'insieme ne offra la possibilità -, seppure non proprio raccomandata, è, entro certi limiti, tollerata. Ma che dire della non-fine, di una storia che finisce senza che la si possa completare, improvvisamente o per errore, o che offre la prospettiva di una continuazione senza limiti, come accade in Notre Histoire [La nostra storia, 1984, sceneggiatura di B. Blier] di Bertrand Blier?

- **la storia senza climax, o il cui climax è collocato all'inizio del racconto**. Black Rain [Pioggia nera, 1984, di Shohei Imamura, sceneggiatura T. Ishido da M. Ibuse] offre un esempio di questo tipo di struttura: nella prima parte, il “grande lampo” di Hiroshima; poi la situazione dell'attesa dei condannati a morte (chi sarà il prossimo?) e dello spettacolo dei loro svaghi (allevare capre, trovare marito, scolpire, ecc.) anche se gli autori introducono una certa quantità di suspense quanto alle speranze di questo o quel personaggio di essere sfuggito alle radiazioni fatali, si percepisce assai rapidamente (e si sa) che si assisterà soltanto a una serie di ineluttabili scomparse. In tal modo viene restituito il tragico, nella sua dimensione storica e nella sua forma antica.

- **La storia basata su una giustapposizione di episodi non connessi tra loro o su cambiamenti di direzione della logica delle cause e degli effetti. Si tratta di un tipo di struttura proprio delle fiabe o dei racconti a scatola cinese, per esempio. Il fiore delle mille e una notte** (1974, sceneggiatura di P.P. Pasolini e D. Maraini) di Pasolini o Le tre corone del marinaio (Les trois Courennos du matelot, 1982, sceneggiatura R. Ruiz) di Raoul Ruiz rientrano in questo modello così come alcune opere di **Bunuel**. Ma anche film più vicini, esteticamente, e soprattutto istituzionalmente, ai canoni hollywoodiani classici, presentano talvolta un profilo analogo: Rancho Notorius (id., 1952, sceneggiatura di D. Tarradash) di Fritz Lang, dapprima film “di vendetta” (un cowboy insegue gli assassini della sua fidanzata), si trasforma in sceneggiatura di formazione, per tornare in extremis al suo oggetto iniziale. Sentieri selvaggi (The Searchers, 1956, sceneggiatura di F.S. Nugent) di John Ford procede in modo abbastanza simile, trasformando quella che all'inizio è una ricerca (di una bambina rapita dagli indiani) in un'esplorazione, tanto le relazioni di causa ed effetto si distendono,

in particolare per effetto del tempo. E il momento in cui Ethan prende in braccio la nipote infine ritrovata richiama alla mente ciò che scrive Martin Buber a proposito di quei “momenti in cui nessuna causa è enunciata, ma l’ordine del mondo si manifesta, diviene presente”, momento in cui il mondo “ordinato” (da Ethan in una logica di cause ed effetti: la piccola americana è diventata una giovane indiana: bisogna sopprimerla) svanisce di fronte all’ordine del mondo: “Questi istanti sono immortali, perché i più fuggevoli; non se ne può trarre alcun contenuto, ma la loro virtù si integra nella creazione e nella conoscenza dell’uomo, effluvi di tale virtù penetrano nel mondo ‘ordinato’ e lo sgelano e lo liquefanno nuovamente” (Martin Buber, *Je e Tu*, Aubier-Montaigne, Paris 1941-1969, p. 55). La modernità europea andrà più lontano: in *L’avventura* (1960, di Michelangelo Antonioni, sceneggiatura di M. Antonioni, E. Bartolini, T. Guerra), si finisce (i personaggi come gli spettatori) per dimenticare che si sta cercando una donna scomparsa.

- **la storia non basata su un personaggio centrale**, ecc.

(Francis Vanoye, *La sceneggiatura. Forme dispositivi modelli*, Lindau, Torino, 1998, pp. 26-28)