

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI TERAMO- A.A. 2023/2024

# SCENEGGIATURA E SCRITTURE CREATIVE

Prof.ssa Arianna Vergari  
[avergari@unite.it](mailto:avergari@unite.it)

5. lezione 10/04/2024





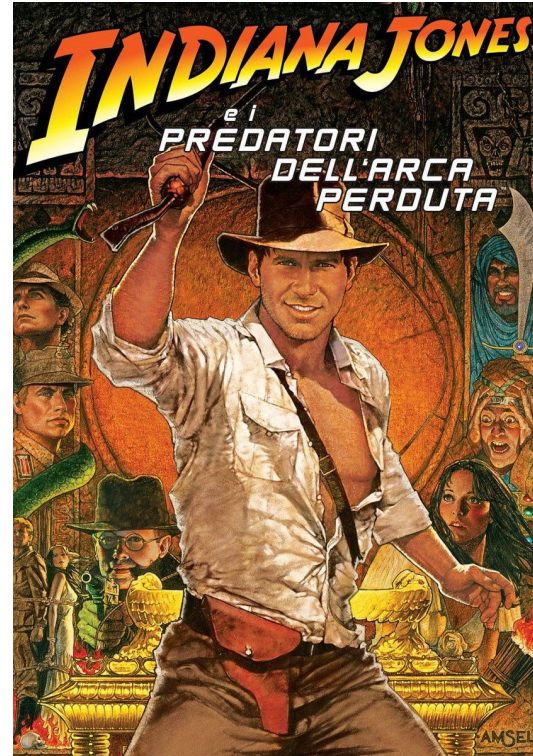
Prima di iniziare...

I 'buchi' di trama...

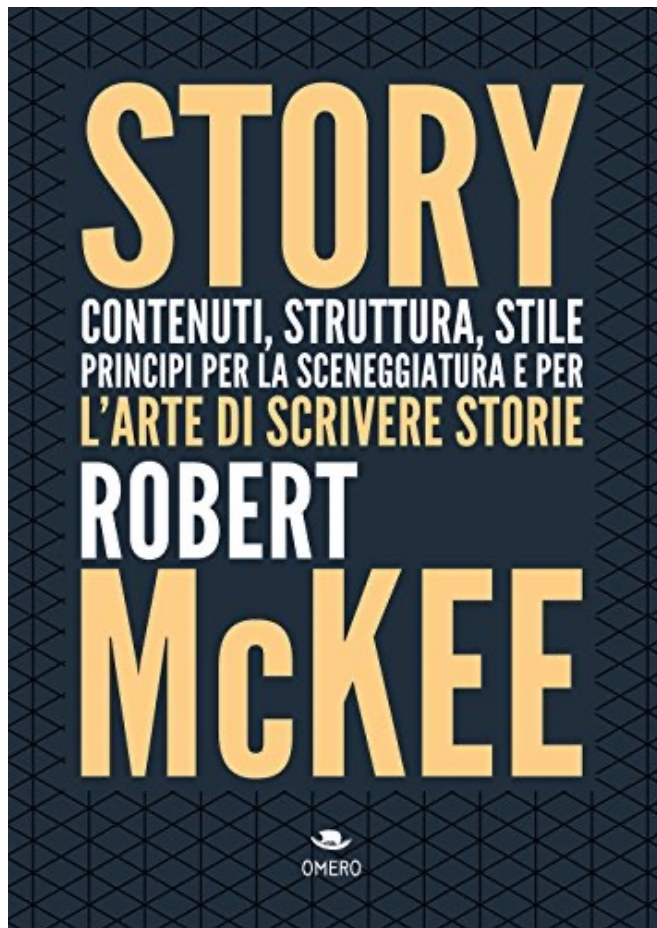
HA RAGIONE AMY FARRAH FOWLER?



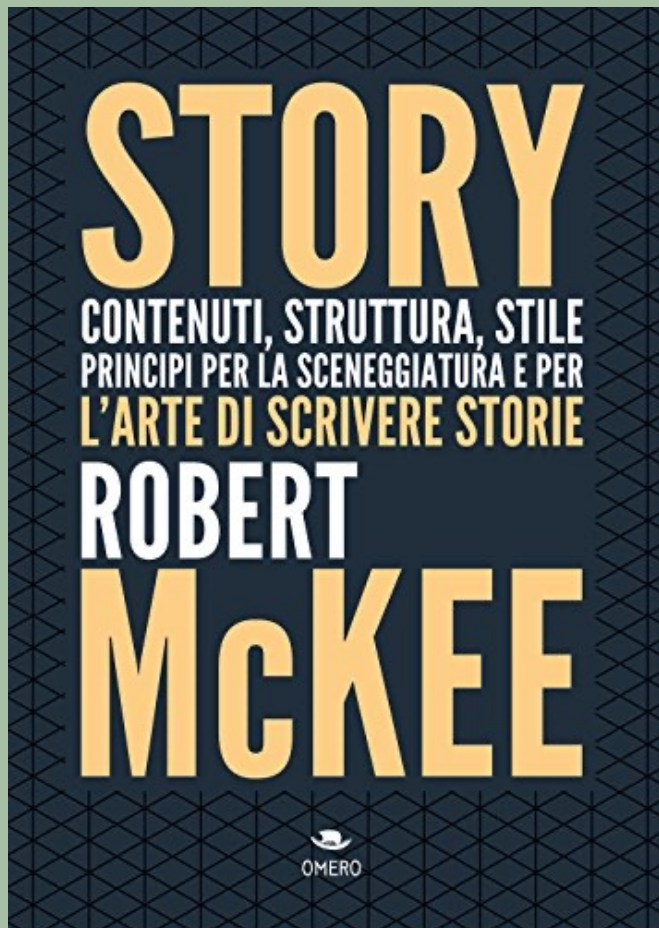
*Big Bang Theory S07E04*



*I predatori dell'arca perduta* (Spielberg 1981)  
scritto da Lawrence Kasdan basato su una storia di  
George Lucas e Philip Kaufman



LE STORIE SONO  
STRUMENTI PER VIVERE



# FORMA / SENSO

«La nostra fame di storie riflette il profondo bisogno umano di afferrare i significati dell'esistenza, non semplicemente come esercizio intellettuale, ma all'interno di un'esperienza emozionale molto personale.

Come dice il commediografo Jean Anouilh  
“la finzione conferisce forma alla vita”»

«La storia non è una fuga dalla realtà, ma un veicolo che ci conduce nella nostra ricerca della realtà. È il nostro massimo sforzo per dare un significato all'anarchia dell'esistenza»

### *Una buona storia ben raccontata*

“Una buona storia” vuol dire una cosa che vale la pena di essere narrata e che il mondo vuole ascoltare. Trovarla è il tuo solo obiettivo. Ha inizio con il talento. Dovete essere nati con la capacità creativa di combinare le cose in un modo che nessuno si è mai sognato di fare prima. Inoltre dovete dare all’opera una visione mossa da approfondimenti originali sulla natura umana e sulla società, uniti a una conoscenza approfondita dei vostri personaggi e del vostro mondo. Tutto questo... e (come rivelano *Hallie e Whit Burnett* nel loro eccellente libro *Fiction Writer's Handbook*) tanto amore.

Amore per la storia: la convinzione che la vostra visione delle cose possa esprimersi solo attraverso la storia; che i personaggi possano essere più “veri” della gente stessa; che il mondo della narrazione sia più profondo di quello reale. Amore per la teatralità: la passione per le improvvise rivelazioni e le sorprese che producono grandi cambiamenti nella vita. Amore per la verità: la convinzione che le menzogne danneggino l’artista e che ogni verità nella vita debba essere messa in dubbio, fino a giungere alle motivazioni più nascoste. Amore per l’umanità: la disponibilità a immedesimarsi con le anime che soffrono, a insinuarsi sotto la loro pelle e

vedere il mondo con i loro occhi. Amore per le sensazioni: il desiderio di abbandonarsi non solo ai sensi fisici, ma anche alle sensazioni più intime. Amore per il sogno: il piacere di intraprendere viaggi oziosi con la propria immaginazione solo per vedere dove ci porta. Amore per l’umorismo: il piacere di quello stato di grazia che rimette in equilibrio la vita. Amore per il linguaggio: la delizia provata nel suono e nel significato, nella sintassi e nella semantica. Amore per il dualismo: la percezione delle contraddizioni nascoste della vita; il salutare sospetto che le cose non sono mai ciò che sembrano. Amore per la perfezione: la passione di scrivere e riscrivere, alla ricerca del momento perfetto. Amore per l’unicità: l’eccitazione dell’audacia e la calma glaciale quando viene ridicolizzata. Amore per la bellezza: un senso innato che sa apprezzare la buona scrittura, odia la cattiva scrittura, e sa riconoscere la differenza. Amore per sé: una forza che non ha bisogno di continue rassicurazioni e che non vi fa mai dubitare che siete uno sceneggiatore. Amare la scrittura e sopportare la solitudine.

Ma anche l’amore per una buona storia, per personaggi stupendi e per un mondo mosso dalla vostra passione, dal vostro coraggio e dai vostri doni creativi, non è ancora sufficiente. Il vostro obiettivo deve essere una buona storia ben raccontata.

Come un compositore deve eccellere nei principi della composizione musicale, così dovete padroneggiare i corrispondenti principi della composizione di una storia. Que-

**«Potendo scegliere tra materiale banale raccontato in modo brillante e materiale profondo raccontato male, il pubblico sceglierà sempre quello banale raccontato brillantemente.»**

*La mala educación* (2004, Almodóvar):  
incipit



1. Saper “riconoscere”  
una storia

2. Saperla scrivere



## CERCARE LA VERITÀ NON LA REALTÀ

«I fatti sono neutri. La giustificazione più debole per inserire qualunque cosa in una storia è: ‘È successo veramente’. Tutto succede; qualunque cosa immaginabile succede. In realtà succede anche l’inimmaginabile. Ma una storia non è la vita nella sua realtà. Il fatto che le cose avvengano di per sé non ci avvicina alla verità. Ciò che avviene è un fatto, non la verità. La verità è quello che noi pensiamo di quanto accade.»



La storia è una metafora della vita

problema con le storie del tipo  
*'tranche de vie'*

«un fatto, per quanto  
minutamente osservato, è una  
verità con la “v” minuscola. La  
Verità con la “V” maiuscola è  
situata dietro, oltre, dentro, sotto  
la superficie delle cose: tiene  
insieme la realtà oppure la  
smembra, e non può essere  
osservata direttamente»

## ESERCIZIO

- 1) Sfoglia riviste/giornali/quotidiani e individua un fatto, una notizia che ha del potenziale narrativo
- 2) Prova a scrivere un breve soggetto a partire dal fatto di cronaca, inserendo tutti gli elementi basilari di una Storia

## SUGGERIMENTI

- a) Usa l'immaginazione e insieme prova a raccontare qualcosa che conosci, che esprima il tuo pdv
- a) Scegli un genere
- b) Scegli ambiente ed epoca
- c) Individua il protagonista, l'incidente scatenante e il conflitto, l'obbiettivo

«Chi sono questi personaggi? Che cosa vogliono? Perché lo vogliono? Cosa fanno per ottenerlo? Cosa glielo impedisce? Quali sono le conseguenze? Trovare le risposte a queste domande centrali e trasformarle in una storia è il nostro travolgente compito creativo»

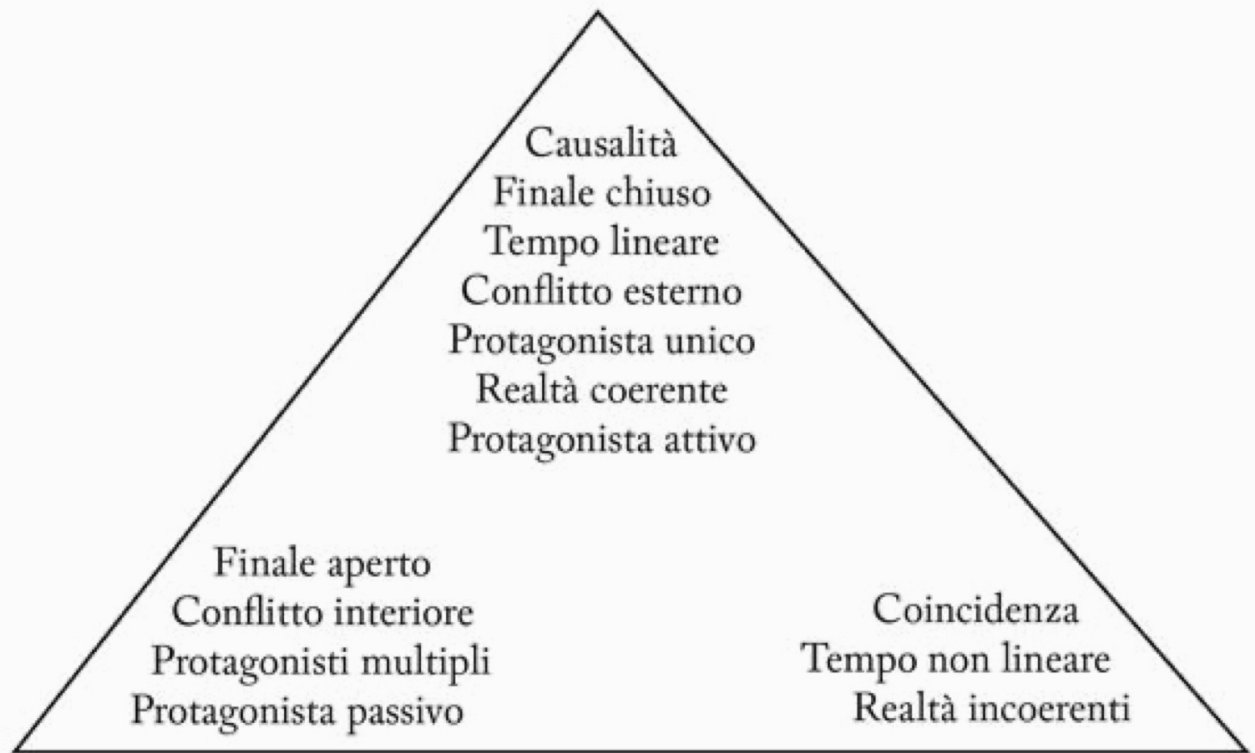


**TRAMA CLASSICA**

**MINITRAMA**

**ANTITRAMA**

## TRAMA CLASSICA



MINIMALISMO

*Minitrama*

ANTISTRUTTURA

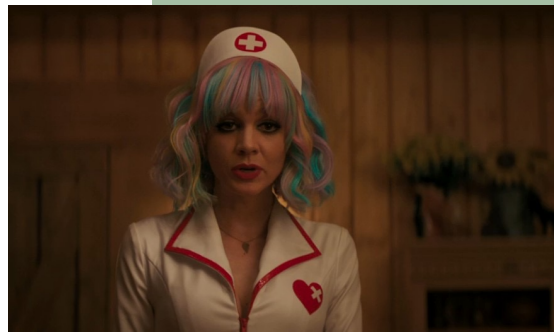
*Antitrama*



# Trama classica



«una storia centrata su un protagonista attivo che per soddisfare il proprio desiderio lotta contro forze antagoniste, principalmente esterne, in una continuità temporale all'interno di una realtà immaginaria coerente e unita da nessi causali, fino a un finale chiuso costituito da un cambiamento assoluto e irreversibile»





# Minitrama



**FINALE APERTO:** Gran parte dei quesiti posti dalla narrazione trovano risposta, ma possono rimanere una o due domande alle quali sarà il pubblico a rispondere dopo aver visto il film

**CONFLITTO INTERIORE:** il protagonista può avere dei forti conflitti esterni con la famiglia, la società e l'ambiente, ma vengono enfatizzate le battaglie combattute con i propri pensieri e con le proprie emozioni, sia consci che inconsci

**PROTAGONISTA** **'PASSIVO':**  
esteriormente inattivo, anche se persegue un desiderio interiore in conflitto con alcuni aspetti della propria natura.

# FINALE APERTO

- **Nomadland** è un film del 2020 scritto, diretto, co-prodotto e montato da Chloé Zhao

Ending scene:

<https://www.youtube.com/watch?v=NvzvnQoU2UI>

Trailer:

<https://www.youtube.com/watch?v=qgKCgWSg1D8&t=25s>



# FINALE APERTO O CHIUSO?

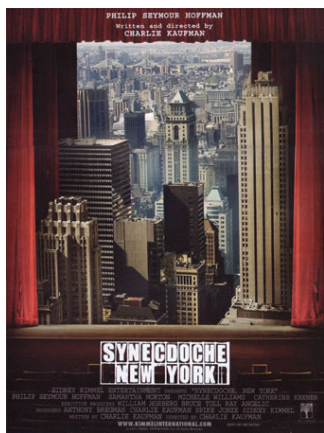
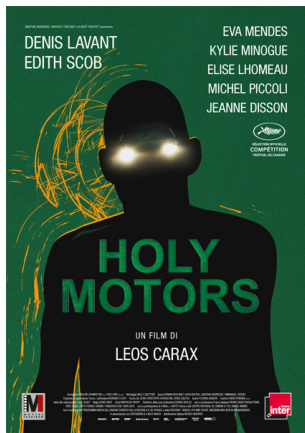
- *Il laureato* (1967) di Mike Nichols

Ending scene:

<https://www.youtube.com/watch?v=ahFARm2j38c>



# ANTITRAMA



## COINCIDENZA TEMPO NON LINEARE REALTÀ INCOERENTI

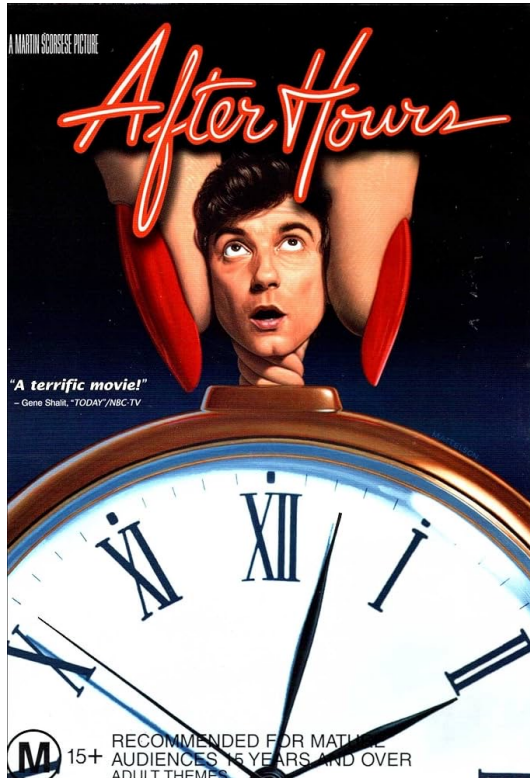
«Questo insieme di variazioni antistrutturali non riduce il disegno classico, ma lo ribalta. Ne contraddice le forme tradizionali per sfruttare, e forse mettere in ridicolo, l'idea stessa di principio formale. Il creatore di antitrame è raramente interessato a messaggi non espliciti o a un sereno rigore; anzi, per render chiare le proprie ambizioni "rivoluzionarie", i suoi film tendono a essere stravaganti e volutamente esagerati»

# COINCIDENZA

«L'antitrama spesso pone l'enfasi sulle **collisioni accidentali** delle cose nell'universo che interrompono le catene della causalità e portano alla **frammentazione**, alla **perdita di significato** e all'**assurdità**

La **COINCIDENZA** è il motore di un mondo narrativo in cui azioni immotivate scatenano eventi che non causano ulteriori effetti e che, di conseguenza, frammentano la storia in episodi divergenti che conducono a un finale aperto ed esprimono l'**aspetto di non connessione dell'esistenza**».

# FUORI ORARIO (Scorsese 1985)



1. Paul Hackett, un programmatore di New York, incontra una donna, Marcy, in un bar e gli dà il numero di telefono di un'amica, Kiki, da cui è ospite, invitandolo a raggiungerla dopo cena
2. **Perde la sua unica banconota da 20 dollari** in taxi mentre si dirige verso l'appartamento di Marcy.
3. Arrivato all'appartamento, Paul fa conoscenza di Kiki, ma dopo un diverbio con Marcy, decide di andarsene.
4. Ormai passata la mezzanotte, pensa di tornare a casa con la metropolitana, ma **a causa dell'aumento del prezzo dei biglietti, appena entrato in vigore**, non può permettersene uno. Senza soldi per tornare a casa, Paul si ferma in un bar dove conosce Julie, una cameriera
5. Il proprietario del bar offre di pagare il biglietto della metropolitana di Paul, **ma il registratore di cassa è bloccato** e Paul si offre di recuperare la chiave necessaria.
6. Mentre recupera la chiave, Paul viene avvicinato da residenti che gli parlano di furti nel quartiere. Vede anche **due sospetti individui con una scultura di Kiki**.
7. Riportando la scultura a Kiki, Paul trova Marcy morta nell'appartamento di Kiki e trova un biglietto che indica che Kiki è al Club Berlin.
8. Tornato al bar di Tom, lo trova chiuso. **Per strada trova Julie** che lo invita a salire: la donna si è innamorata di lui. Paul allora decide di andarsene.
9. torna nel bar da Tom, **trovandolo afflitto per la morte di Marcy**, proprio la stessa ragazza che aveva conosciuto poco prima
10. Ritorna da Julie per riflettere. Mentre parlano lei disegna un suo ritratto e Paul, che continua a non ricambiare le insistenti attenzioni di Julie, capisce di aver fatto un errore a tornare da lei e così se ne va per dirigersi al Club Berlin
11. Non trova Kiki al Club Berlin e viene inseguito dalla folla come sospetto ladro.
12. Per strada scopre che Julie, per vendicarsi del suo rifiuto, ha utilizzato il ritratto che gli ha fatto per creare un volantino in cui è indicato come uno dei ladri.
13. Ritorna al Club Berlin dove **una donna di nome June lo aiuta** a nascondersi trasformandolo in una scultura di cartapesta.
14. **I due ladri del quartiere rubano la "scultura"**. **A causa di un'improvvisa curva**, il portellone però si apre e la scultura cade a terra, spaccandosi e liberando Paul. Il sole sta ormai per sorgere e l'uomo scopre di essere caduto proprio davanti all'azienda in cui lavora, così non gli resta che sistemarsi alla meglio ed entrare nell'edificio, sfinito e incredulo, per andare di nuovo a lavorare

# REALTÀ INCOERENTI

«Quando crea regole di causalità nella storia lo sceneggiatore di una trama classica deve lavorare all'interno delle regole che lui stesso ha creato. Realtà coerente significa, di conseguenza, un mondo internamente congruo, coerente con se stesso.

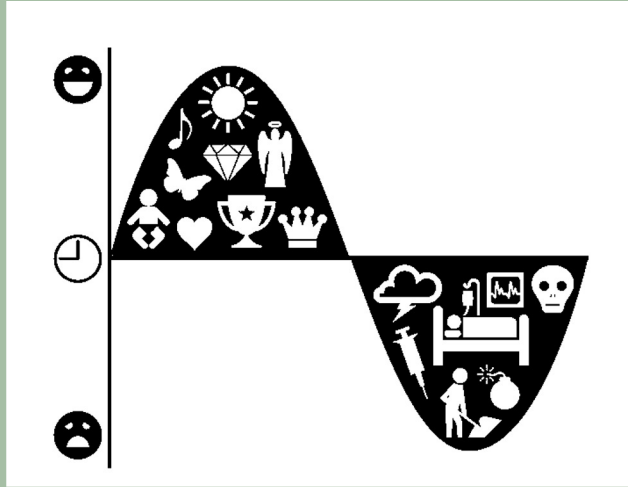
Le **REALTÀ INCOERENTI** invece sono ambientazioni che abbinano le modalità di interazione in modo tale che gli episodi della storia balzino incoerentemente da una realtà all'altra, creando così un **sensò di assurdità**».

*Week End - Una donna e  
un uomo da sabato a  
domenica*  
(Godard 1967)

sequenza da 35'27"



**«Creare una TRAMA significa muoversi attraverso il pericoloso territorio della storia e scegliere la via giusta quando ci si trova di fronte a decine di possibili direzioni diverse. La trama è la scelta degli eventi e del loro disegno nel tempo fatta dallo sceneggiatore»**



# LA STRUTTURA



# SELEZIONE / EVENTI

«La **STRUTTURA** è una selezione di eventi tratti dalle storie esistenziali dei personaggi, sistemati in un ordine scelto per causare precise emozioni ed esprimere una precisa visione della vita

Un film non è semplicemente un susseguirsi di momenti di conflitto o di attività, di personalità o di emozioni, di dialoghi arguti o di simboli. Ciò che lo sceneggiatore cerca sono gli **eventi**»

# Evento significa cambiamento

«In una storia gli eventi sono significativi, non banali.

Perché un cambiamento sia significativo deve, tanto per cominciare, accadere a un personaggio.

(Es.: Vedere una persona fradicia sotto la pioggia ha ben altra rilevanza che vedere una strada bagnata)

Un EVENTO DELLA STORIA crea nella situazione esistenziale del personaggio un cambiamento significativo che viene espresso e vissuto nei termini di un **valore»**

# VALORI

«Valore non inteso in senso di virtù o di valore morale

I VALORI DELLA STORIA sono le qualità universali dell'esperienza umana che, da un momento all'altro, possono passare dal positivo al negativo, oppure dal negativo al positivo

Per esempio: *vivo/morto* (positivo/negativo) è un valore di una storia, come lo sono *amore/odio*, *libertà/schiavitù*, *verità/bugia*, *coraggio/viltà*, *lealtà/tradimento*, *saggezza/stupidità*, *forza/debolezza*, *eccitazione/noia*, e così via.

Possono essere di ordine morale: bene/male; di tipo etico: giusto/sbagliato; o semplicemente caricate di un valore. Speranza/disperazione non è di ordine morale né etico, ma noi sappiamo sicuramente riconoscere quando ci troviamo all'uno o all'altro polo di questa esperienza»

**«Un evento della storia crea un  
cambiamento significativo nella situazione  
esistenziale di un personaggio**

**Questo cambiamento viene espresso e  
vissuto in termini di valore e  
OTTENUTO ATTRAVERSO IL CONFLITTO»**

# LA SCENA

«Per un film di lunghezza comune lo sceneggiatore sceglie da quaranta a sessanta eventi della storia, comunemente chiamati scene

Una SCENA è un'azione che avviene attraverso il conflitto in una condizione spazio-temporale più o meno invariata e che modifica, a livello di valori, la condizione esistenziale di un personaggio

Idealmente ogni scena è UN EVENTO DELLA STORIA»

# LA SCENA

«Esaminare attentamente ogni scena che avete scritto e chiedetevi: quale valore è in gioco nella vita del mio personaggio in questo momento? L'amore? La verità? Cosa? Che carica ha quel valore all'inizio della scena? Positivo? Negativo? Un po' di entrambi?

Annotatevi la risposta. Poi passate alla fine della scena e chiedetevi: dov'è ora questo valore? Sul positivo? Sul negativo? Su entrambi? Annotate la risposta e raffrontate.

Se la risposta che avete scritto alla fine della scena è la stessa che avevate segnato all'inizio dovete a questo punto farvi un'altra domanda importante: **che ci sta a fare questa scena nel mio copione?»**

# LA SCENA

«Se la condizione esistenziale del personaggio con la sua carica di valore rimane immutata dall'inizio alla fine di una scena vuol dire che non succede niente di significativo.

La scena contiene delle attività - si parla, si fanno cose - ma nulla cambia di valore. **È un non-evento»**

# IL BEAT

«All'interno della scena è contenuto l'elemento più piccolo della struttura, il beat

Un BEAT è una modifica di comportamento a livello azione/reazione. Beat dopo beat queste modifiche di comportamento plasmano la svolta di una scena

[Solitamente per beat si intende anche la più piccola quantità di azione con conseguente pausa nel dialogo. Ad es. un personaggio che si avvicina a una finestra e si toglie gli occhiali]



# LA SEQUENZA

I beat formano le scene

Le scene formano il successivo e più ampio movimento nel disegno della storia: la sequenza

Le scene provocano cambiamenti relativamente minori anche se significativi. L'ultima scena di una sequenza arriva invece a un cambiamento più marcato e determinante

Una SEQUENZA è una serie di scene - generalmente da due a cinque - che culmina con un impatto maggiore di quello di qualsiasi scena precedente

## **esempio di sequenza costituita da tre scene**

**SITUAZIONE:** Barbara, una giovane manager che ha fatto una notevole carriera nel Midwest, è stata avvicinata da dei “cacciatori di cervelli” e ha sostenuto un colloquio per un posto di lavoro presso una corporation di New York. Ottenere questo posto significherebbe un enorme passo avanti per la sua carriera. Lei lo desidera moltissimo, ma non lo ha ancora conquistato (negativo). È fra i sei finalisti. I dirigenti aziendali si rendono conto che questo incarico è di enorme portata pubblica e quindi vogliono vedere gli aspiranti in una serata informale prima di prendere la decisione finale. Così invitano tutti e sei a un party nell’East Side di Manhattan.

# PRIMA SCENA

Il valore in gioco è la fiducia/sfiducia in sé

Lei avrà bisogno di tutta la propria sicurezza per superare con successo la serata ma è piena di dubbi (negativo)

HOTEL NEL WEST SIDE: la nostra protagonista si prepara per la serata. La paura le annoda le budella mentre cammina avanti e indietro nella stanza dicendosi di essere stata una sciocca a venire sulla costa orientale e che questi newyorchesi se la mangeranno viva. Tira fuori nervosamente i vestiti dalla valigia, ne prova uno, ne prova un altro, ma ognuno risulta peggiore del precedente. I capelli sono un inestricabile e non pettinabile intrico di ricci. Mentre si danna con vestiti e capelli, decide di lasciar perdere e risparmiarsi l'umiliazione.

All'improvviso squilla il telefono. È sua madre che la chiama per augurarle buona fortuna, ma anche per colpevolizzarla della propria solitudine e paura dell'abbandono. Barbara riattacca e si rende conto che i piranha di Manhattan non sono nulla in paragone al grande squalo bianco di casa. Lei ha bisogno di questo lavoro! A quel punto si sorprende a fare un abbinamento di vestiti e accessori che non ha mai provato prima. I capelli vanno magicamente a posto. Si piazza davanti allo specchio: ha un aspetto meraviglioso e occhi luminosi che "che esprimono sicurezza

(positivo)

# SECONDA SCENA

SOTTO LA PENSILINA DELL'ALBERGO: Lampi, tuoni, pioggia battente. Quando piove, a New York i taxi non esistono. Allora prende a studiare la mappa turistica della città riflettendo sul da farsi. Si rende conto che, anche se corresse dall'Ottantesima West passando per Central Park West fino alla Cinquantanovesima, non arriverebbe mai in tempo per il party. Decide così di fare una cosa altamente sconsigliabile: attraversare Central Park di notte.

Si copre i capelli con un giornale e si immerge nella notte sfidando la morte. Il flash di un lampo e - d'un tratto - è circondata da quella gang che sta sempre lì in agguato, che piova o meno, in attesa degli sciocchi che attraversano il parco di notte. Ma le sue lezioni di karate non vanno sprecate: si apre un varco a calci, spezzando mascelle, spargendo denti sul cemento, finché riesce, barcollando, a uscire viva dal parco

Questa scena assume ora  
un nuovo valore: vita/morte

(negativo)

(positivo)

# TERZA SCENA

Il valore in gioco diventa:  
successo/fallimento sociale

(negativo)

(doppio  
positivo)

UN INGRESSO RICOPERTO DI SPECCHI IN UN LUSSUOSO CONDOMINIO DI PARK AVENUE: Lei è sopravvissuta. Ma poi si guarda allo specchio e vede l'immagine di un topo affogato: pezzetti di giornale nei capelli; sangue su tutto il vestito: quello dei teppisti, ma pur sempre sangue. La fiducia in se stessa tracolla fino a farla piegare sotto il peso della sconfitta personale, schiacciata dal proprio disastro sociale. Si accostano vari taxi con a bordo gli altri aspiranti al posto. Tutti hanno trovato un taxi; scendono e hanno tutti il tipico aspetto chic di New York. Proprio per via del suo aspetto, l'attenzione rimane concentrata su di lei tutta la sera. Sapendo di non avere più nulla da perdere, Barbara si rilassa, diventa spontanea, e dal profondo del suo intimo affiora un coraggio che non aveva mai saputo di avere; non solo racconta loro del suo scontro nel parco, ma ci scherza anche su. Le bocche degli astanti si spalancano per le risate e l'ammirazione. A fine serata i dirigenti sanno esattamente chi desiderano per quell'incarico: una che sa uscire da quell'esperienza terrorizzante nel parco mostrando una simile freddezza è chiaramente la persona adatta per loro. La festa termina con il suo trionfo personale e sociale in quanto si aggiudica il posto di lavoro (doppio positivo)."

«La terza scena diventa il **CLIMAX** della sequenza in quanto il successo sociale le fa ottenere il lavoro. Dal suo punto di vista il lavoro è un valore così importante da rischiare la vita

È utile intitolare ciascuna sequenza per chiarire a voi stessi perché quella sequenza è nel film. Nella storia citata lo **SCOPO** di questa sequenza, “ottenere il lavoro”, è quello di portare la protagonista dal non lavoro al lavoro.

Sarebbe stato possibile realizzarlo in un'unica scena con un responsabile del personale. Ma per indicare qualcosa in più del semplice fatto che “lei ha le qualifiche giuste per il lavoro”, viene creata un'intera sequenza che non soltanto la porta a ottenere il posto, ma che, in forma narrativa, ci presenta gli aspetti più intimi del suo carattere, poi il suo rapporto con la madre e insieme uno spaccato su New York City e la corporation»