

GUIDA PRATICA PER SCRIVERE LA **STORIA DI UN VIDEO** & LA **SCENEGGIATURA**



Manuale con esempi pratici per aiutarti a scrivere storie
avvolgenti che faranno emozionare il tuo audience

PER MAGGIORI INFORMAZIONI, VISITA
WWW.VIDEOMAKERIN24ORE.COM

VIDEOMAKER IN 24 ORE.COM

RINGRAZIAMENTI

Un'interpretazione e traduzione di Giorgio Alloisio per VM24 Corso Video

Per tutti gli studenti del corso per fare video professionali VM24 abbiamo creato questo semplice ebook e siamo convinti che da ore le vostre storie saranno piene di avventure e pronte per far emozionare il pubblico!

Se ancora non sei iscritto scopri di più su www.videomakerin24ore.com
Un saluto,

Il team VM24

PREFAZIONE: COME USARE QUESTO EBOOK

Abbiamo creato questo ebook per aiutarti a cominciare a scrivere. E fai fuoriuscire quelle idee!

Questo libro combina i migliori esercizi, trucchi e risorse trovate in dozzine di libri di sceneggiatura già pubblicati. Se ne hai già letti parecchi, bene – questo ti rinfrescherà la memoria. Se non l’hai fatto, invece, ti conviene uscire e procurartene parecchi altri dopo aver finito questo. Ma il nostro obiettivo con questo ebook è di darti la spinta a prendere in mano la matita – che questa sia la tua prima sceneggiatura¹ o la centesima.

Dopotutto, il modo migliore per imparare è fare – Abbiamo messo a punto un piano in dieci settimane. Crediamo che questo sia la giusta quantità di tempo da spendere per portare a casa una prima stesura della tua sceneggiatura.

Puoi avvicinarti a questo viaggio nella sceneggiatura in ordine sequenziale (cosa che raccomandiamo come primo approccio), oppure puoi saltellare da una sezione all’altra, soffermarti su qualcosa, riscoprire alcuni dei trucchi del mestiere, o semplicemente rilassarti quando hai il blocco dello scrittore.

Abbiamo anche riempito questo libro di esempi dai migliori film mai scritti, perché il nostro scopo è di insegnare alle persone a raccontare storie migliori.

Speriamo che questo libro ti aiuti a scrivere uno di questi grandi film!

¹ Viene anche utilizzato il termine *script*, che è più generico di *screenplay* (lett. “copione per lo schermo”) e si sta diffondendo anche in Italia negli ultimi anni.

SOMMARIO

- Introduzione
- Chi dovrebbe leggere questo libro
- Che cosa ti insegnerà questo libro
- Su cosa dovrei scrivere?
- Prima di scrivere
- Logline
- Schede dei beat
- Il trattamento
- Il piano in dieci settimane
- Riscrivere
- Congratulazioni
- Postfazione: e adesso?

INTRODUZIONE

E così, vorresti scrivere una sceneggiatura? Ma che hai che non va?! :)

Scrivere è una delle cose più difficili che uno possa mettersi in testa di fare. Chiaro, raccontare storie può essere una figata. Ci sono momenti in cui hai il pubblico nel palmo della tua mano, e te lo giri e te lo rigiri per amore del dramma... ma ci sono anche momenti in cui rimani fisso a osservare la pagina bianca e vorresti solo rannicchiarti in posizione fetale e morire.

Al di là di questi alti e bassi, scrivere può essere uno dei compiti più divertenti al mondo. Hai la possibilità di andare ovunque senza mai lasciare la tua confortevole casa (or, in tempi più normali, il bar o l'ufficio).

E puoi creare qualcosa dal nulla.

Per questo, benvenuto nell'ebook *Come scrivere una storia per un video e sceneggiatura*

Pronti, partenza, via.

CHI DOVREBBE LEGGERE QUESTO LIBRO

Se sei un aspirante sceneggiatore, questo è il posto giusto. Sto per insegnarti le basi della sceneggiatura, guidandoti attraverso la tua idea, dalle prime fasi fino alla fruizione finale.

Ma non andartene, sei sei uno scrittore esperto, abbiamo roba anche per te.

Una delle cose più importanti nella carriera di uno sceneggiatore è avere continuamente sceneggiature da proporre².

Cosa si intende con “sceneggiatura da proporre”?

Si intende una sceneggiatura scritta non su commissione, ma per proporla da zero a qualche studio cinematografico.

È una sceneggiatura scritta basandosi sulla convinzione che la tua idea sia abbastanza buona da arrivare sul mercato. Il suo scopo è mostrare la capacità dello sceneggiatore di scrivere una storia per azioni, struttura e dialogo.

È una grossa possibilità di dimostrare che la tua idea può reggersi sulle proprie gambe.

Quando si parla di sceneggiatori esordienti, le sceneggiature da proporre sono la linfa vitale di Hollywood³. Queste sceneggiature possono cambiare il corso della tua carriera in un istante e aprire nuove porte e opportunità.

Che tu stia scrivendo una sceneggiatura da proporre, stia revisionando una vecchia sceneggiatura, o stia scrivendo su commissione (congratulazioni!), siamo con te. Ti accompagneremo attraverso dieci settimane che ti aiuteranno a rimanere nei tempi e produrre lavoro sempre nuovo.

² Il termine *spec screenplay* (*speculative screenplay*, lett. “sceneggiatura speculativa”), che non ha un equivalente in italiano. Si tratta di una sceneggiatura “semplificata” (a metà tra sceneggiatura e trattamento), utilizzata per proporre un’idea a un produttore.

³ In Italia i produttori tendenzialmente i *proposal* si fanno tramite soggetto (il riassunto della storia, dall’inizio alla fine, al tempo presente, raccontata il più possibile per immagini) e non con una sceneggiatura già definita.

CHE COSA TI INSEGNERÀ QUESTO LIBRO?

Vorrei che chiunque legga questo libro ne uscisse con un buon livello di conoscenze sulla sceneggiatura.

Dovrebbe diventare imbattibile nel formattare e scrivere azioni, dialogo e struttura della propria storia.

Quello che non ti posso insegnare è a scrivere bene. Non credo sia possibile farlo con un ebook o con un post su internet.

Il bisogno di raccontare storie viene dal profondo. Quindi accendete una candela profumata, chiudete le luci e raggiungete qualsiasi grado di zen vi metta del giusto umore per scrivere.

La vostra storia deve provenire da dentro. Dovete appassionarvi a essa.

SU COSA DOVREI SCRIVERE?

Scrivere qualcosa di nuovo è sempre una sfida. La pagina bianca ti guarda e sembra persino più minacciosa di Joaquin Phoenix in metropolitana. Ma che succede se, invece, hai un sacco di idee? Come decidere su quale idea spendere le tue prossime settimane e i tuoi prossimi mesi?

Soprattutto se non sei in contatto con un agente o un editor che ti può aiutare a scegliere cosa sia meglio per te o per la situazione attuale del mercato, la risposta potrebbe sorprenderti: scegli l'idea di cui conosci già il finale.

E già. Tutto qui.

Non importa se non hai ancora sviluppato tutti i personaggi, o l'ambientazione, o il secondo atto, o persino il tema su cui si reggerà tutto quanto. Scegli l'idea con il finale più forte e che ti convince di più.

Scegli l'idea il cui finale ti fa provare le sensazioni più forti.

Perché? Perché sai quanto sia difficile inventarsi tutto ciò che succede in una sceneggiatura. Se conosci il finale, almeno hai un punto di arrivo a cui tendere.

MESSAGGIO IMPORTANTE:

Se conosci il finale, almeno hai un punto di arrivo a cui tendere. O, in certi casi ancora meglio, un punto da cui lavorare a ritroso.

Dovrei scrivere un biopic⁴?

I *biopic* sono sempre un'ottima base per una grande sceneggiatura da proporre. Fanno parte del dominio pubblico e possono aiutarti a creare interesse sul tuo lavoro, portando agenti e riunioni. Ma ce n'è un sacco, là fuori. Cerca di non scegliere una persona già trattata più e più volte.

Scegli qualcuno che sia fresco, ma abbastanza famoso da attirare l'interesse del pubblico.

Oppure dovrei scrivere un film controverso⁵?

Le sceneggiature controverse, come l'episodio di *Friends* in cui tutti prendono l'AIDS – o quello di *Seinfeld* ambientato l'11 settembre – sono tipici della televisione. Ti aiutano a dimostrare che puoi scrivere anche all'interno di un altro prodotto, ma rimanendo fuori dagli schemi.

⁴ Film biografico.

⁵ *Stunt spec* in originale. Si chiama così quando si affrontano temi di attualità o molto controversi, per attirare l'attenzione sul prodotto. Non c'è un vero equivalente italiano.



Seinfeld – 1989 – NBC Television

Questi episodi controversi però funzionano solo come esempi – quelli buoni, almeno. Uno scrittore non li venderà mai. Non saranno mai messi in onda.

Nei film, le sceneggiature controverse – come la versione del 2007 di *Wonder Woman* che Joel Silver e la Warner Bros hanno dichiarato aver procurato degli agenti ai suoi scrittori – posso generare attenzione e portare ad altri lavori.

Qual è un genere affidabile?

I film horror sono sempre popolari a Hollywood perché non si basano su proprietà intellettuali e possono essere realizzati con poco. In più, si rivolgono a un pubblico molto affezionato.

I film d'azione sono spesso divertenti e di facile fruizione. E possono attirare star di primo livello in cerca di un ruolo nel prossimo *Taken*.

I film di avventura – qualcosa tipo *Jumanji*, costano molto. Ma ci si può giocare la carta dei miti e delle leggende, come quella di Atlantide, che sono molto conosciute e valgono come delle IP⁶.

⁶ *Intellectual properties*, proprietà intellettuali. Intende, ovviamente, che sono libere da diritti d'autore di sorta e quindi, benché già conosciute, puoi usarle gratuitamente.



Jumanji – 2019 – Sony Pictures

I *gangster movie*⁷ sono pochi e piuttosto distanziati. Ma dei thriller crudi, basati sul sottobosco criminale – un po' come *Hell or high water*, film che possono sovvertire il genere a un prezzo abbordabile – possono essere realizzati (certo, ha aiutato anche che lo sceneggiatore del film, Taylor Sheridan, fosse sulla cresta dell'onda grazie al successo di *Sicario*).

Una commedia bella fresca è sempre divertente da leggere per gli assistenti e viene spesso passata in giro per le case di produzioni. Ah, e molto dirigenti amano un western revisionista, mentre i film drammatici non sono ancora scomparsi del tutto dalle piattaforme. Netflix e alcune case di produzione, invece, sono alla costante ricerca di un po' di fantascienza a prezzi contenuti.

C'è davvero tanta roba!

Ma stammi bene a sentire – non importa, davvero.

Scrivi una grande sceneggiatura e non importa di cosa parla: succederanno grandi cose. Ma se proprio non riesci a deciderti...

Scegli quello con il finale migliore! I finali sono troppo, troppo importanti.

Tengono tutto insieme e possono essere la ragione per cui le persone si ricorderanno ciò che hai scritto, anche molti anni dopo (pensa a *Il sesto senso* o a *Seven*).

Quindi, rincorri il tuo finale.

E lascia che il resto si metta a posto da solo.

⁷ “film di gangster/film sulla malavita”. Si chiamano così anche in italiano, non c'è una traduzione.

PRIMA DI SCRIVERE

In generale, qui parliamo di tutto il lavoro che si fa prima di mettersi a scrivere la sceneggiatura. Può essere una scaletta, un soggettone, un trattamento, *post-it* con gli appunti e persino dei disegni.

Dunque, a tutti piace procrastinare. C'è una paura ancestrale che ci coglie quando ci mettiamo davanti alla pagina bianca. La provo io. La provi tu.

Così, prima di buttarci su quello, meglio partire con alcuni preliminari. I tuoi preliminari diventeranno parte del tuo processo creativo, quindi ti consiglio di aggiustarteli per come ti vengono meglio.

Ecco il mio metodo:

Prima di tutto, devo scrivere la *logline*⁸.

⁸ È il film riassunto in una frase. Chiamato anche “idea forte” o *high concept*, il termine *logline* in sé non si traduce.

COME SCRIVERE UNA LOGLINE

Amo scrivere sceneggiature. A spero che, se stai leggendo questo ebook, anche a te piaccia scrivere. Scrivere mi aiuta a mettere tutte le mie emozioni su carta e mi permette di parlare delle cose per me importanti mentre racconto una storia. A volte, però, le storie sono così complesse che è impossibile ridurle a un *pitch*⁹, o addirittura a una singola frase.

Ma cominciamo a scrivere!

Definizione di logline

Una *logline* è il riassunto in una frase della storia che vuoi scrivere nella tua sceneggiatura per un film o per il *pilot*¹⁰ di una serie tv.

Già, tutto qui. Ma un'enorme parte del lavoro sta proprio nel creare la *logline*. Vediamo di analizzare alcuni esempi di *logline*, così da mettere per iscritto anche la vostra idea.

Cosa fa diventare una logline “forte”¹¹?

Al giorno d'oggi, la maggior parte delle idee vengono vendute grazie alla forza della loro *logline*. Una *logline* forte si distingue dalle altre, nelle menti degli acquirenti, e cattura una maggiore attenzione nelle liste annuali.

Una *logline* forte salta fuori dalla pagina e ti fa venire voglia di leggere immediatamente la sceneggiatura da cui è tratta. Dovrebbe far gridare “BELLA IDEA!”, essere semplice da capire e lasciar spazio alla persona che la legge di immaginarsi tutte le possibilità della storia.

Le logline e le tagline¹² sono la stessa cosa?

No, non lo sono. Una *tagline* è la frase utilizzata sui poster o nei trailer che si fanno per pubblicizzare l'uscita del film e venderlo al pubblico. Alla *tagline* ci penserà il reparto marketing.

In questo caso, la pressione su di te è nulla.

Quali sono gli errori più comuni quando si scrive una logline?

Molto scrittori novizi cercano di far entrare nelle loro *logline* molto più che un semplice riassunto. Si allungano e finiscono con l'inviare o un paragrafo, o una frase talmente lunga e articolata da essere faticosa da leggere. Un'altra cosa che gli scrittori novizi tendono a

⁹ In Italia, con il termine *pitch* si intende una presentazione della storia in una decina di righe. In America (e non solo), il *pitch* può essere anche più lungo, l'equivalente del nostro soggetto.

¹⁰ *Pilot* o “puntata pilota”, ormai si usano entrambi i termini in modo analogo. Sarebbe la prima puntata/puntata di prova di uno show televisivo.

¹¹ In originale, l'aggettivo *noisy*, “rumoroso”. Ma in Italia non ho mai sentito dire di un'idea che è rumorosa: di solito, è “forte” oppure “funziona”.

¹² Stesso discorso che per la *logline*: non esiste un corrispettivo italiano, si utilizza il termine anglofono.

dimenticare è di far corrispondere il tono della loro *logline* con il tono complessivo del film. Non ha senso fare una battuta nella *logline* di un film drammatico, o drammatizzare qualcosa che dovrebbe passare come una commedia.

Infine, è abbastanza comune scrivere una *logline* che non ci dice niente. A volte, si tende a essere troppo brevi. Una sorta di “ragazzo incontra ragazza”, che alla fine non ci dice niente su cosa rende la vostra scrittura unica.

Di nuovo, la *logline* deve dimostrare chi sei come scrittore, e dev’essere allettante. E allora impegnati un po’ e rendila tale!

Qual è una buona formula per una logline?

La tua *logline* ha bisogno di presentare i personaggi, il conflitto, l’ambientazione e la posta in gioco. È la frase che spinge a leggere 100 e passa pagine di sceneggiatura. Molte persone cercheranno di venderti un generatore di *logline* o la formula per la *logline* perfetta, ma sono tutte stronzate. Se vuoi partire da qualcosa, prova la cara, vecchia formula “In un mondo”.

FORMULA PER LA LOGLINE 1

In un mondo in cui _____, _____ deve _____, altrimenti succederà _____.

Così, però, la *logline* del film *Shovel Buddies* diventerebbe: “*In un mondo in cui il loro migliore amico è morto, un gruppo di amici si riunisce per onorare il suo ultimo desiderio e riportargli la sua maglietta da football, altrimenti verrà cremato senza che il suo ultimo desiderio venga esaudito.*”

È stata la *logline* utilizzata per presentare il film?

No.

MESSAGGIO IMPORTANTE:

La tua logline ha bisogno di presentare i personaggi, il conflitto, l’ambientazione e la posta in gioco.

Scrivere significa sempre riscrivere! Tuttavia, credo che la tecnica di “In un mondo...” sia un ottimo modo per cominciare. Dopo che l’hai fatto, prova a rifinire la tua *logline* con quest’altra formula:

LOGLINE FORMULA 2

Incidente scatenante + Protagonista + Viaggio + La posta di gioco

Torniamo a *Shovel Buddies* e proviamo a rifinire:

“Dopo aver aperto lo Snapchat del loro amico appena morto, un gruppo di amici vive una nottata pazza fuori dal paese cercando di esaudire il suo ultimo desiderio prima che venga cremato e hanno paura che la loro amicizia sparirà insieme a lui.”

Hai visto come viene raddoppiata e rifinita l’idea iniziale? Una delle cose più importanti a questo punto è continuare a rifinire l’argomento del film e continuare a scriverlo in un modo che porti le altre persone a vederci dentro un pezzettino di sé. Devi far desiderare la tua sceneggiatura alle persone!

Esempi di logline

Cercando su internet, ho trovato questo bellissimo sito chiamato *Film Daily* in cui c’era un intero articolo pieno di esempi di *logline*. Ne ho aggiunti alcuni qui di seguito, così puoi vedere come gli scrittori rifiniscono e ridefiniscono le loro *logline*.

Il Padrino. “L’anziano patriarca di un’organizzazione criminale lascia il comando del suo impero clandestino nelle mani del suo riluttante figlio.”

Pulp Fiction: “Le vite di due killer, un pugile, la moglie di un gangster e un paio di rapinatori da bar si intrecciano in quattro storie di violenza e redenzione.”

Forrest Gump: “Forrest Gump, anche se non è intelligente, ha accidentalmente assistito a un sacco di momenti storici, ma il suo grande amore, Jenny, lo evita.”

The Matrix: “Un hacker viene a sapere da dei misteriosi ribelli la vera natura della sua realtà e del suo ruolo nella guerra contro i controllori.”



The Matrix – 1999 – Warner Brothers

Il silenzio degli innocenti: “Una giovane cadetta dell’FBI si rivolge a un killer, manipolatore e incarcerato, per ricevere aiuto nella cattura di un altro serial killer che scuoiava le proprie vittime.”

Inside man: “Un poliziotto deve trattare con un rapinatore dopo che il colpo perfetto si trasforma in una situazione con degli ostaggi.”

La finestra sul cortile: “Un fotografo costretto in sedia a rotelle spia i suoi vicini dal suo appartamento e si convince che uno di loro abbia commesso un omicidio.”

Una notte da leoni: “A Las Vegas, i tre testimoni perdono il loro amico e futuro sposo durante le loro avventure alcoliche e devono ripercorrere la loro nottata per trovarlo.”



Una notte da leoni – 2009 – Warner Brothers

Le ali della libertà: “Due galeotti legano durante gli anni di prigione, trovando sollievo e redenzione attraverso atto di umana decenza.”



Spero che questi esempi di *logline* possano ispirare il tuo lavoro. Hai visto come raccontano la storia, danno indizi sul genere narrativo, e danno un'idea chiara della posta in gioco? C'è anche un sacco di varietà in questi esempi. Non si ha sempre bisogno del nome del protagonista o di una descrizione esatta della trama, tutto ciò che ti serve qui è agganciare il pubblico.

Ecco perché odio le “formule per la *logline* perfetta”. Le *logline* devono aggiustarsi alla storia che avete in mano. E tocca allo scrittore fare questi aggiustamenti.

Chi usa la logline?

Se hai un agente o un manager, useranno la *logline* come parte della tua proposta della sceneggiatura a produttori, attori e registi. Userai la *logline* per partecipare ai concorsi, per metterla all'inizio del trattamento, e ci sono persino servizi e siti per valutare e condividere le *logline*!

Devi rifinire per bene la tua *logline* perché sarà quello che le persone useranno per valutare te e il tuo progetto. Quando *Shovel Buddies* ha passato la Lista Nera ed è stato condiviso fra i produttori, ognuno lo vendeva come la sceneggiatura su "i ragazzi che rubano il cadavere". Era un'idea – e una *logline* – talmente forte e bizzarra, che tutti volevano leggerlo.

Se la tua *logline* non ti mette voglia di scrivere il progetto, allora perché farlo?

Usa la *logline* per motivarti a continuare a scrivere.

Dopo che ho finito la *logline*, esploro l'idea in una scheda dei *beat*¹³.

¹³ *Beat*, letteralmente "battito", è stato introdotto nel gergo grazie al libro *Story* di Robert McKee - così com'è, senza mai essere tradotto. È la più piccola unità di misura di una storia.

LA SCHEDA DEI BEAT

La tua sceneggiatura è costituita da singoli *beat* che creano reazioni emotive nel lettore e nello spettatore. Questi *beat* sono basati sulla struttura classica della sceneggiatura. I *beat* aiutano a costruire gli archi di trasformazione dei personaggi, la struttura della storia, e persino il vostro colloquio¹⁴. Ma da dove vengono i *beat*? Molte persone trovano *Save the cat!* un po' sopravvalutato e pare che ogni sito web abbia il proprio modello preferito.

No, aspetta, che cos'è *Save the Cat!*?

Blake Snyder è stato uno sceneggiatore di grande successo, con più di 12 sceneggiature vendute. Alcune per qualche milione di dollari. Stava viaggiando per Hollywood quando si rese conto di un modello riconoscibile nelle sceneggiature che stava vendendo.

C'era una struttura identificabile che sembrava piacere tanto ai produttori quanto agli spettatori.

Così, Blake Snyder si mise a lavorare a quello che sarebbe diventato *Save the cat!*, un successo che verrà poi ristampato più e più volte. Pubblicato nel 2005, si trova al momento alla sua trentaquattresima ristampa.

Oggi, *Save the cat!* viene insegnato nelle scuole di cinema, venduto su Amazon ed è diventato onnipresente nel mondo della sceneggiatura. Tuttavia, quando tutti lavorano seguendo lo stesso schermo... i film che ne derivano possono essere un po' troppo scontati.

¹⁴ Il termine utilizzato è *elevator pitch*, che in teoria può anche non essere tradotto. Ma siccome è, né più né meno, un colloquio di lavoro / una presentazione del vostro prodotto, tanto vale chiamarlo così.

In questo libro verrà presentato un nuovissimo schema per una scheda dei *beat*. Una dignitosa versione alternativa rispetto a quella di *Save the cat!*, che ti aiuterà a strutturare il tuo lavoro di scrittura, facendo risaltare la tua sceneggiatura rispetto a tutte le altre.

Che cos'è una scheda dei beat?

Una scheda dei *beat* è una lista dei momenti emotivi della sceneggiatura di un film che aiutano uno scrittore a definire la sua storia.

Ci sono scrittori che amano seguire i *beat* e scrittori che pensano che siano una perdita di tempo. A me tendenzialmente piacciono tutti gli strumenti che mi possono dare una mano a buttare giù la mia storia e a seguire i personaggi e i punti di svolta¹⁵. Le schede dei *beat* sono solo uno strumento e funzionano solo in relazione alla tua storia, quindi cerca di capire come utilizzarli per continuare a migliorarti. Fai sempre ciò che funziona meglio per te.

Ora diamo un'occhiata a quello che funziona meglio per me e che, magari, ti potrà dare una mano.

Lo schema della scheda dei beat

Scrivere è terribile, duro e ti fa perdere la testa. Ma quando ti viene uno scampolo d'idea, non c'è niente di meglio che dividerla in *beat* e trovare tutte le ricompense emotive¹⁶. Mi piace suddividere la mia idea in *beat* perché mi dà l'idea di qualcosa che sta chiaramente avanzando. Una grande scheda dei *beat*, accoppiata con la mappa della nostra storia, rende le mie stesure pronte ad andare per il mondo.

Ecco uno schema che puoi utilizzare come guida:

¹⁵ È una delle traduzioni utilizzate (in *L'arco di trasformazione del personaggio*, Dara Marks, Dino Audino Editore) per i *turning points* o *plot points*. Sono una delle "unità di misura" della storia.

¹⁶ *Payoff* in originale e in alcune edizioni italiane di libri anglofoni di sceneggiatura.

LO SCHEMA DEI BEAT DEL FILM

1. IL PRIMO FOTOGRAMMA
2. IL MONDO ATTORNO A NOI
3. INTRODUZIONE DEL PROTAGONISTA
4. LE CARATTERISTICHE DEL PROTAGONISTA
5. L'OSTACOLO EMOTIVO
6. L'OSTACOLO FISICO
7. LA RAGIONE PER CUI CONTINUARE
8. LA DECISIONE DI PROVARCI
9. PERCHÉ SIAMO QUI
10. BRAVATE E BIZZARRIE
11. VITTIME E CONSEGUENZE
12. L'ULTIMA GOCCIA
13. TOCCARE IL FONDO
14. TORNARE A GALLA
15. IL TRIONFO
16. L'ULTIMO FOTOGRAMMA

La scheda dei beat del film

1. Il primo fotogramma

Conosciamo l'importanza del primo e dell'ultimo fotogramma di un film e ci sono interi articoli online sulle migliori scene d'apertura di tutti i tempi, per cui non perderò ulteriore tempo. Dovete catturare il pubblico immediatamente. Un editor ti dirà che le prime dieci pagine sono fondamentali nel decidere se raccomandare o meno una sceneggiatura.

Allora fai in modo che la tua prima immagine risalti e prova a collegarla al tema della storia.

Pensa a come inizia *Manchester by the sea*... siamo su una barca con il mare mosso. Ma al centro della scena c'è la famiglia. La storia viene subito impostata – qui ci sono tutte le dinamiche che daranno forma al film e viene introdotto il tema della famiglia e della resilienza.

Trova un modo per risaltare, anche in modo sottile, e fai in maniera che tutti vogliano continuare a leggere.

2. Il mondo attorno a noi

Dopo che siamo stati catturati, facci entrare nel mondo. Voglio sapere chi lo abita e che cosa sta succedendo. Siamo nel presente, nel passato o nel futuro? È anche il momento in cui imposti il tono del film. Se stai scrivendo una commedia, queste pagine devono far ridere. Se è un film drammatico, dacci del dramma.

Non credo esistano scene di *worldbuilding*¹⁷ migliori di quelle di *Blade Runner*. Sono brevi scampoli che ci mostrano un mondo distopico. Vediamo come questo mondo appare, come funziona la polizia, e cosa fanno di *blade runner*. E tutto questo avviene prima della scena iniziale vera e propria.



***Blade Runner* – 1982 – Warner Brothers**

¹⁷ Lett. “la costruzione del mondo”, ma sono anni – se non decenni – che anche in italiano si utilizza il termine anglofono.

Detto questo, questo è il momento giusto per spiegare che i *beat* sono malleabili.

Possono arrivare in ordine inverso ed essere cambiati di posto per adattarsi alla storia che vuoi raccontare.

3. Introduzione del protagonista

A un certo punto, abbiamo bisogno di conoscere il tuo protagonista. Sarebbe saggio darci un'introduzione e un nome che siano indicativi del tono della storia.

Quando incontriamo il protagonista, voglia sapere chi è e vogliamo sapere la sua storia. Cerca di metterlo in una situazione che ci faccia affezionare a lui e che ci faccia capire i suoi tormenti.

Ma scegli il giusto personaggio per il tuo film!

Esempio: Gaylord Focker il personaggio di Ben Stiller nel film *Ti presento i miei* non avrebbe alcun senso in *American Beauty*.



Gaylor Focker



American Beauty

Pensa a come incontriamo il personaggio di Craig Robinson in *Un tuffo nel passato*. Lavora in un negozio di animali dove sta cercando di tirare fuori le chiavi della macchina dal culo di un cane.

Sappiamo immediatamente che lui è molto più del suo lavoro. E poi vediamo un tizio con una macchina costosa fare lo stronzo con lui. Siamo con lui sin dall'inizio, e intanto stiamo già ridendo.



Un tuffo del passato – 2010 – MGM

4. Le caratteristiche del protagonista

Ecco un altro momento ottimo per spiegare che alcuni di questi *beat* possono avvenire nella stessa scena, o in una serie di scene collegate. Quando incontriamo il tuo protagonista, abbiamo bisogno di sapere che cosa li spinge ad agire. Che cosa risalta in loro. Cosa pensiamo che debbano cambiare? Date indizi sui possibili archi narrativi. Alludete a chi sono e a come si rapportano con gli altri.

Game night – Indovina chi muore stasera? lo fa particolarmente bene. Sappiamo subito il livello di competitività dei protagonisti e perché stanno così bene insieme.

Vediamo la storia che lavora per dividerli, in modo da creare dramma all'interno del film.



Game night – Indovina chi muore stasera? - 2018 – Warner Brothers

5. L'ostacolo emotivo

Parliamo spesso del conflitto esterno nelle storie, ma quello interno? Noi vogliamo sapere che cosa c'è, nel protagonista, che potrebbe trattenerlo. Che cosa ha bisogno di uscire durante il viaggio?

In *Tuo, Simon* è un letterale *coming out*.

Simon si sta scontrando con chi è lui, come lo vede la società, e la paura che tutti lo abbandonino se dovesse mostrare chi è veramente. Questi ostacoli non appaiono solo nel primo atto, ma qui è dove vengono impostati in modo che possano essere raccolti più in là¹⁸.

6. L'ostacolo fisico

Questo è l'inizio del conflitto esterno della storia. Di nuovo, questi *beat* verranno ripetuti, ma qui abbiamo bisogno di sapere che cosa ostacola il personaggio.

Persino nel primo atto, abbiamo bisogno di sapere che cosa si metterà in mezzo. In un film d'avventura, potrebbe essere una bella scena d'azione che ci mostra il mondo e il tono. Oppure, in un film di fantascienza, potremmo navigare in un mondo a cui non siamo abituati, un posto in cui non abbiamo alleati.

Una delle versioni più originali è quella di *Terminator*, quando Kyle Reese arriva sulla Terra e deve aggirarsi per le strade della città per trovare Sarah Connor.



Terminator – 1984 – Orion Pictures

¹⁸ Impostare e raccogliere sarebbero la versione italiana di *set-up* e *pay-off* (*L'arco di trasformazione del personaggio* di Dara Marks - altrimenti tradotti "semina" e "raccolto", oppure lasciati in originale).

Il pubblico apprezzerà molto il superamento di questi ostacoli – e queste scene illumineranno ancora di più il conflitto esterno e il conflitto interno del protagonista.

7. La ragione per cui continuare

La missione di ogni personaggio deve avere un motivo. Quand'è che passiamo dal primo al secondo atto?

Qual è la forza trainante?

Per Indiana Jones, è la chiamata alle armi da parte dei servizi segreti dell'esercito. Vuole fermare i Nazisti, e questo è il suo obiettivo finale, ma vuole anche mettere al sicuro la più grande scoperta nella storia dell'umanità. Quello è un motivo per cui saltare su un aeroplano e attraversare il mondo... quello, e anche per la ragazza... Marion Ravenwood.



I predatori dell'arca perduta – 1981 – Paramount Pictures

8. La decisione di provarci

Quando si entra nel secondo atto, il tuo personaggio deve decidere una volta per tutte di prendere parte all'avventura. La decisione di provarci, di mettere in gioco tutto sé stesso, è la più importante della sceneggiatura.

È quella che convince il pubblico a salire a bordo, o per alcuni può persino essere l'inizio di un cambio di vita. Non per forza in positivo.

A Frodo non poteva bastare arrivare a Rivendell. Doveva approfittare del momento e offrirsi di portare l'anello a Mordor.

9. Perché siamo qui

Per qualcuno dovrebbe pagare per vedere il tuo film? Dove sono quei momenti da mettere nei trailer e che attirano le folle? È qui che diamo il meglio! Io credo davvero che ci sia bisogno di una serie di scene che possano dare al pubblico dei “momenti da trailer”. Se vai a vedere un film d’azione, vuoi vedere l’ambiente che viene fatto a pezzi. Se vai a vedere una commedia romantica, vuoi vedere due persone che si innamorano.

E se vai a vedere un horror, vuoi le uccisioni.

È il momento in cui *Scream* ammassa il numero dei cadaveri e intanto ti introduce il colpevole. Queste scene sono il motivo per cui scegli di scrivere una sceneggiatura. Quindi divertiti, stai calmo e scrivi roba interessante.



Scream – 1996 – Dimension Films

10. Bravate e bizzarrie

Questi sono gli eventi promessi a inizio film. Credo sia importante analizzarli in due *beat* differenti. Ecco il primo. In questo, vuoi che i *pay-off* siano divertenti ed emozionanti.

Qui è dove le cose vanno bene. Il tuo personaggio potrebbe farsi persino un po’ sbruffone, qui. Spesso, queste pagine sono strettamente legate al genere del film.

Nei film sulle rapine, è il momento in cui i protagonisti entrano in banca. Potranno esserci anche dei pezzi più divertenti, ma non dimentichiamoci del dramma.

Prendi un film come *Il caso Spotlight*. Qui il successo riguarda un’inchiesta giornalistica, e le risposte alle domande sono devastanti. Non c’è niente da ridere, qui. Ma man mano che la squadra di intrepidi giornalisti trova le sue risposte, la storia del film si muove precipitosamente in avanti.

<12. Vittime e conseguenze

Un'altra delle cose che dobbiamo assolutamente vedere è il fallimento. Le cose non possono andare via liscie. I *beat* del fallimento sono i più importanti del secondo atto. Qui è dove i grandi protagonisti fanno i conti con le loro azioni. Dove vedrai il tuo protagonista fallire e potrai mettere allo scoperto i tratti che dovrà a tutti i costi sistemare.

Potrai anche costruire una *backstory*¹⁹ che spieghi questi fallimenti. Più veniamo a sapere delle persone inserite nel loro mondo, più ci leghiamo a loro. O contro di loro, a seconda della storia.

Una delle cose che amo dei fallimenti di *Avengers: Infinity War* è che hanno delle conseguenze. Se Peter Quill non avesse colpito Thanos, avrebbe potuto salvare molte vite. Ma conosciamo i suoi punti deboli... è arrogante e pieno di sé... e così anche Thanos. Quando Peter fallisce, impostiamo anche il bisogno di vederlo riuscire... anche se ci vorrà un altro film per questo.



Avengers: Infinity War – 2018 – Walt Disney Studios

¹⁹ “storia secondaria”. Ormai si usa quasi esclusivamente il termine anglofono.

12. L'ultima goccia

A un certo punto, abbiamo bisogno di vedere la goccia che fa traboccare il vaso. Qual è il punto più basso? Quello in cui gli eroi vogliono mollare. Quando la loro missione sembra non avere più senso.

Credo che sia stato trattato in modo egregio in *Salvate il soldato Ryan*. Vediamo i personaggi perdere i loro amici, affrontare il pericolo, solo per trovare questo tizio che, quando lo raggiungono, non vuole tornare a casa.

Questo provoca un crollo non solo nelle convinzioni dei personaggi, ma nel tema del film stesso. Che cos'è la guerra? Perché combattiamo?

Ha senso tutto questo?



Salvate il soldato Ryan – 1998 – Dreamworks Pictures

13. Toccare il fondo

Dopo che il tuo personaggio ha toccato il fondo, dobbiamo vederlo crogiolarsi. Le scene in cui si crogiola possono essere divertenti, o drammatiche, o piene d'azione.

Pensate a come John McClane affronta la consapevolezza che sua moglie è stata presa in *Die Hard*. Corre sul tetto, lei non è lì, è stato colpito dai terroristi e dai federali, è completamente impazzito. Facciamogli credere che sia finita. Facciamogli credere che perderà.

Facciamolo crogiolare in questa sconfitta.

E facciamo in modo che questa sconfitta bruci.

Fate in modo che la parte peggiore della loro giornata o della loro vita rifletta il peggio a cui andranno incontro. Un divorzio. Un assalto terroristico. La città di Los Angeles. Tutto deve raggiungere il suo punto più basso.



Die Hard – 1988 – 20th Century Fox

14. Tornare a galla

Una volta toccato il fondo, puoi soltanto risalire. Quando la storia torna su, deve farlo in grande stile.

Il tuo protagonista era a terra, ma ora cerca di rialzarsi con un ultimo sforzo, o una disperata corsa in aeroporto per fermare la ragazza come in *Love, actually*.

Vogliamo vedere tutto quel desiderio e quella passione scoppiare in un'azione palpabile.

15. Il trionfo

A tutti piacciono i vincitori. Magari sono trionfi che avvengono a scapito di qualcun altro, o magari sono solo vittorie minori. Ma quello che vuoi comunicare al pubblico in questo punto è la sensazione del trionfo – persino se il tuo personaggio ha perso.

Questa è la lezione, la morale, la ragione che vuoi che la gente capisca e osservi. Ed è qui che conosci loro questa lezione, che sia dolce, amara o qualsiasi sfumatura nel mezzo.

Non deludere nessuno.

Ricordati i *pay-off* di film come *Apollo 13*, dopo che siamo rimasti aggrappati bordo del nostro posto a sedere per due ore.

Dacci una ragione per festeggiare!

16. L'ultimo fotogramma

Abbiamo già parlato del primo e dell'ultimo fotogramma prima. Ma questo è il punto in cui la tua storia finisce. Quale immagine vuoi lasciare nella mente dello spettatore? Che cosa potrebbe riassumere tutta la storia, o riassumere le intenzioni della storia e chiudere il cerchio del viaggio dell'eroe?

Io amo i fotogrammi finali di *Oltre il giardino*, il film di Hal Ashby. Il protagonista si gira e se ne va... passeggiando sulle acque di un lago.

Ed ecco che contestualizza di nuovo tutto quello che abbiamo appena visto.

La persona di cui abbiamo vissuto le avventure è sempre stato un dio? O dio è un pazzo?

O magari siamo noi i pazzi a credere che esista un dio?

Considerazioni finali sulla scheda dei beat

Ed ecco la scheda dei *beat*, un ottimo strumento che può dare una mano a te, scrittore, a osservare l'intero film in una sola occhiata. Una volta che hai capito quali sono i *beat*, però, dovrai espanderli in una storia – per le altre persone. La scheda dei *beat*, infatti, di solito è un documento privato dello scrittore. Che fare, quindi, per mettere insieme un documento che possano leggere e capire anche gli altri?

IL TRATTAMENTO

Che cos'è un trattamento e come si scrive?

Ora che sai come usare una scheda dei *beat*, puoi inserire questi *beat* in un trattamento per vedere se la storia funziona o meno.

Un trattamento è un documento di svariate pagine, scritto in prosa, che racconta la storia della tua sceneggiatura. È una sinossi, con azione, qualche dialogo, e funziona come una mappa stradale per il lettore, per il produttore e per lo scrittore.

È la tua storia, sviluppata in un documento facile da seguire, a cui chiunque se lo trovi in mano possa approcciarsi.

Ed esaltarsi.

Questo documento dev'essere divertente per qualsiasi agente, assistente, produttore o profano che troverà sulla sua strada. Il tuo trattamento potrà brillare solo con del duro lavoro.

Perché hai bisogno di un trattamento per il tuo film?

Gli sceneggiatori trovano che i trattamenti siano utili quando si tratta di andare a vendere il loro lavoro.

Sono anche ottimi per chiarirsi le idee prima di cominciare la prima stesura, e vedere se l'ispirazione iniziale è meritevole di essere proseguita in un progetto completo.

Se è la prima volta che scrivi una sceneggiatura, il trattamento ti servirà a vedere la storia nella sua interezza.

Moltissimi scrittori si arrendono dopo pagina 30 perché non hanno alcuna visione di dove la storia li porterà. Se ti metti a scrivere sapendolo già, sei a metà dell'opera.

Un altro motivo per cui amarli?

I trattamenti fanno un sacco del lavoro che ti serve per capire il **tono** del tuo film o della tua serie televisiva.

È la tua occasione di essere irriverente, emozionante, e cogliere il mondo in cui è ambientata la tua storia prima ancora di aprire il tuo programma per scrivere sceneggiature.

È una sorta di prova generale. E può essere persino divertente da fare.

Siamo onesti: è difficile descrivere la propria idea alle altre persone. Un trattamento mette tutti i dettagli su pagina e li unisce in un racconto divertente e degno di essere letto. Se riesci a buttare giù un trattamento, il soggetto ti verrà molto più facilmente.

MESSAGGIO IMPORTANTE:

I trattamenti fanno un sacco del lavoro che ti serve per capire il tono del tuo film o della tua serie televisiva.

Quanto dovrebbe essere lungo un trattamento?

Se una sceneggiatura dovrebbe essere di 80-120 pagine, la lunghezza del trattamento è variabile.

Quando scrivo i miei, di solito cerco di tenerli attorno alle 10-12 pagine. Includo sempre i passaggi fra gli atti, le scene iniziali e quelle finali.

Quando James Cameron scrive un trattamento, ci sono di solito 50-100 pagine. Lui include parti dei dialoghi e dettaglia ogni scena.

Non comincia nemmeno a scrivere la sceneggiatura finché non ha tutto chiaro grazie a quello che lui chiama lo “sceneggiamento²⁰” (in pratica, un trattamento straordinariamente lungo). Dopodiché, viene il tempo di dargli una ripulita.

Ma alcuni riescono a farne una versione rapidissima, in una pagina.

Se sto scrivendo per una serie televisiva, potrei andare un po' più lungo. Ma non bisogna mai confondere un trattamento con la bibbia della serie, o addirittura con la presentazione vera e propria della serie²¹. Il trattamento dovrebbe coprire l'episodio pilota e, magari, diventare parte della bibbia.

Molte persone non aggiungono i dialoghi ai loro trattamenti, ma a volte mi capita di aggiungere una o due righe per evocare alcune emozioni o addirittura alcuni scherzi.

Comunque, non è decisamente il momento di sbrodolare con i dialoghi. I dialoghi cambiano facile, e l'ultima cosa che vuoi è che qualcuno bocci la tua idea perché non gli piacciono le tue linee di dialogo.

Di nuovo, non ci sono regole definitive su come si faccia un trattamento, quindi vedi di trovare quelle che funzionano per te.

È la tua possibilità di comunicare la tua storia nel miglior modo possibile. Magari questo significa approfondire i personaggi, spendere del tempo e paragrafi nella descrizione del mondo, o magari anche solo dare un'idea del perché tu hai bisogno di scrivere questo film.

Lascia che questa sinossi parli per te e faccia brillare le tue idee.

²⁰ *Scriptment*, in originale. Fusione di *script*, sceneggiatura, e *treatment*, trattamento.

²¹ Il termine utilizzato è *pitch deck*. Si tratta, appunto, di una presentazione in breve, a volte persino in Power Point. Roba che qui da noi non si fa, comunque.

Esempio di trattamento

Questo è lo scheletro che utilizzo per cominciare a scrivere il trattamento. Non è perfetto, ma mi stimola e mi aiuta a continuare.

Usalo come punto di partenza e modificalo secondo le tue esigenze.

E allora, senza altri avvertimenti, vediamo un po' il nostro scheletro per il trattamento.

STRUTTURA DEL TRATTAMENTO

LOGLINE:

Riassumi la storia in una frase

PERSONAGGI:

Descrivi i personaggi e fatti innamorare di loro

SCENA D'APERTURA:

Dove siamo? Che sta succedendo? Qual è il problema? Come si abbina al tono generale?

PRIMO ATTO:

Di cosa parla il film/la serie? Qual è il mondo?

SECONDO ATTO:

Qual è la spinta narrativa? Cosa unisce i personaggi e poi li divide nuovamente?

TERZO ATTO:

Se tutto è stato distrutto, come fanno i personaggi a rimetterlo insieme per il finale?

SCENA FINALE:

L'intero film/serie porta a questo momento. Cosa succede alla fine e come lasciamo tutti quanti? C'è spazio per un proseguo/*sequel*?

Mettila la tua voce nel trattamento!

Logline: riassumi la storia in una frase.

Personaggi: descrivi i personaggi e fatti innamorare di loro

Scena d'apertura: dove siamo? Che sta succedendo? Qual è il problema? Come si abbina al tono generale?

Primo atto: di cosa parla il film/la serie? Qual è il mondo?

Secondo atto: qual è la spinta narrativa? Cosa unisce i personaggi e poi li divide nuovamente?

Terzo atto: se tutto è stato distrutto, come fanno i personaggi a rimetterlo insieme per il finale?

Scena finale: l'intero film/serie porta a questo momento. Cosa succede alla fine e come lasciamo tutti quanti? C'è spazio per un proseguo/sequel?

MESSAGGIO IMPORTANTE:

Il tuo obiettivo è rendere l'esperienza di lettura del trattamento il più simile possibile a quella della visione del film.

Prendo tutti questi titoli e li espando.

Il tuo obiettivo è rendere l'esperienza di lettura del trattamento il più simile possibile a quella della visione del film. Dovrebbe avere al suo interno tutte le scene più fighe da scrivere.

Questo dovrebbe portarti attraverso tutte le emozioni principali.

Quindi, ora che abbiamo un trattamento, qual è il prossimo passo?

Lo so che ti sei esaltato quando, in apertura di capitolo, ti ho detto che i produttori amano i trattamenti, ma ci sono un paio di cose a cui dovrai fare il callo... e la prima che di solito i trattamenti non vendono.

Una volta ogni tanto, qualcuno ti opzionerà un'idea sulla base del trattamento.

Ma succede raramente.

Impacchettare il tuo trattamento

Un trattamento è un ottimo modo di organizzare i tuoi pensieri a proposito di un progetto. Anche se possono non essere le cose più commerciabili che esistono, sono un ottimo modo per entrare nelle grazie di un produttore esecutivo e vedere se la tua idea ha spazio sul mercato.

È anche la tua prima linea di difesa contro il blocco dello scrittore, ed è un “magnifico strumento” per mettere le tue intenzioni su pagina. Per fortuna, il trattamento ti aiuta.

E una volta che hai il trattamento... è tempo di mettersi a scrivere.

Ma prima di tutto, hai bisogno di un *software*.

Che software dovrei utilizzare?

I *software* di sceneggiatura possono essere cari e confusionari. Come fai a capire qual è il *software* più adatto a te? Vediamo di sfatare alcuni miti popolari.

Sfortunatamente, nessun *software* di sceneggiatura ti farà scrivere meglio, ma alcuni possono essere più adatti alle tue necessità. Qualunque sceneggiatore professionista ha la sua app di riferimento.

Quali sono le opzioni migliori?

Per me, *Final Draft*, *Highland*, *Fade In* o *Celtx* vanno bene uguale. Se stai scrivendo con un'altra persona, *WriterDuet* è meritevole di un'occhiata.

Queste sono tutti programmi professionali, con vari prezzi di partenza, e hanno tutti una prova gratuita. Alcuni di loro hanno direttamente delle opzioni gratuite. Questo significa che, se sei un esordiente, non c'è bisogno di dar via un rene, ma se sei uno scrittore professionista non ti perderai ciò che fa al caso tuo.

IL PIANO IN DIECI SETTIMANE

Mettersi a sedere per scrivere una lunga sceneggiatura su commissione sembra essere un'impresa improba, ma se la affronti per piccoli step, ti sembrerà molto più semplice.

Se scrivi due pagine al giorno (giorno feriale, diciamo), in dieci settimane avrai la tua sceneggiatura. Ci saranno giorni in cui non avrai tempo di scrivere, altri in cui ti bloccherai e non scriverai niente. Ma altri giorni potresti scrivere dieci pagine!

Per questo motivo, dieci settimane sono l'obiettivo che ti propongo.

Puoi scrivere un intero film in dieci settimane?

Certo che sì! Se ti ritrovi indietro con il lavoro, cerca sempre di recuperare entro la fine della settimana. Non importa se alcune pagine non proprio il massimo. Arriva alla fine, intanto!

Prima di scrivere, mi piace stamparmi il trattamento e la scheda dei *beat* e tenermeli accanto al portatile.

In questo modo, se mi perdo, posso tornare ai punti di ancoraggio dei miei *beat* e ricordarmi dove sono e cosa succede dopo.

Ma ho anche un'arma segreta.

Si chiama la "mappa della storia"²².

La si fa nel caso si rimanga bloccati quando si scrive e si voglia dare un'occhiata alla scheda dei *beat* e al trattamento sotto una nuova luce.

Include anche utili rimandi su cosa dovrebbe accadere e a che pagina. La uso come mappa per orientarmi dalla prima all'ultima scena.

Non sei obbligato a utilizzare la mappa della storia. Ma qualche volta, anche se hai già la tua scheda dei *beat* e il tuo trattamento, potresti comunque rimanere bloccato durante la stesura vera e propria. Questo può essere un buon aiuto grafico a cui dare un'occhiata per vedere le cose sotto una nuova angolazione:

²² *Story map in angolofono.*

LA MAPPA DELLA STORIA

Usa questa mappa per indirizzarti nella tua sceneggiatura

1. SROTOLARE LA MAPPA

Hai una scena iniziale che definisce il film?

2. IL PUNTO DI LANCIO

Dove siamo, e con chi?

3. IL PRIMO TRATTO

Com'è fatto un giorno normale in questo mondo?

4. CAMBIO DI ROTTA

Che cosa interrompe la normalità, causando il viaggio dei protagonisti?

5. AI PIEDI DELLA MONTAGNA

Ok, partiamo per il viaggio.

6. L'ARRAMPICATA

All'inizio è difficile, ma pian piano ti abitui ai problemi

7. ATTRAVERSO LA GROTTA

Hai una storia secondaria? È il momento di mostrarla.

8. RIESAMINARE I PROBLEMI

Sei arrivato a metà. C'è un altro modo per affrontare i problemi?

9. PROVA E FALLISCI

Le cose cominciano a precipitare. Potrai sopportarlo?

10. LA CADUTA

Accade la cosa peggiore, una cosa talmente brutta che non pensi di poterti rialzare.

11. L'INDIZIO NASCOSTO

Cosa scoprono i personaggi a proposito di loro stessi/del loro problema che prima non sapevano?

12. UNA CORSA FINO ALLA FINE

Sono tornati in pista e corrono come dei dannati.

13. LO SCRIGNO DEL TESORO

Hanno ottenuto quello per cui erano partiti?

14. FIN DOVE SIAMO ARRIVATI

Mostraci il mondo sotto una luce nuova, facci capire cosa succederà d'ora in poi.

Quando scrivi la tua sceneggiatura, pensa a una pagina come un minuto circa di film. Ora, anche se la maggior parte dei film non ci si attengono con precisione, penso che avvicinarti al lavoro in questo modo possa aiutarti a rendere la tua storia migliore. È una buona regola di partenza.

Sei pronto a partire? Tuffiamoci nella storia!

Settimana numero uno: pagine 1-10

Che cosa si aspettano le persone dalle prime dieci pagine di una sceneggiatura?

Siamo onesti; abbiamo già detto che la maggior parte delle persone capiscono se una sceneggiatura gli piace o meno dalle primissime pagine (come ci è stato confermato anche da un produttore²³). Quindi bisogna scriverle alla perfezione.

Tendenzialmente, dovresti introdurre i personaggi, i loro maggiori conflitti e mostrarci l'ambientazione.

Se pensi a film come *Se7en*, all'inizio del film conosciamo i poliziotti. Veniamo a sapere chi sono, i loro incarichi, e persino alcuni dettagli del caso.



Se7en – 1995 – New Line Cinema

²³ In particolare, si parla di *Acquisition Executive*, ovvero una figura il cui unico compito è leggere le sceneggiature che arrivano allo studio e decidere quali proporre per essere prodotte. In Italia i ruoli sono molto più labili, tanto per cambiare.

Stessa cosa in *Supxbad – Tre menti sopra il pelo*. Vediamo i ragazzi, la loro amicizia, il tono del film, e anche il fatto che non andranno al college insieme, l'anno dopo.

E per un film drammatico, invece?

L'inizio di *Non è un paese per vecchi* inizia con una domanda. Chi è l'uomo nel retro della macchina della polizia? Che cos'ha fatto? E cos'è quel serbatoio d'aria?



***Non è un paese per vecchi* – 2007 – Miramax**

Le pagine iniziali della sceneggiatura devono catturare il lettore. Fallo emozionare, ridere, e anche solo assorbire all'interno del mondo. Se riesci a fare questo, sarai in grado di portarlo a spasso per il resto della sceneggiatura.

Cerco sempre di rendere le mie scene d'apertura emblematiche rispetto all'intera storia.

Un detto che mi piace particolarmente è "arriva tardi, vattene presto".

Non ho bisogno di vedere i personaggi quando si svegliano; mi piace che le mie scene d'apertura comincino su un conflitto di qualche tipo che possa mostrare chi sono i personaggi, e dove ci condurrà il loro viaggio.

Se cominci con un conflitto, il tuo lettore sarà subito interessato.

Una volta che hai finito con la scena d'apertura, usa le pagine rimanenti per stabilire in che mondo siamo.

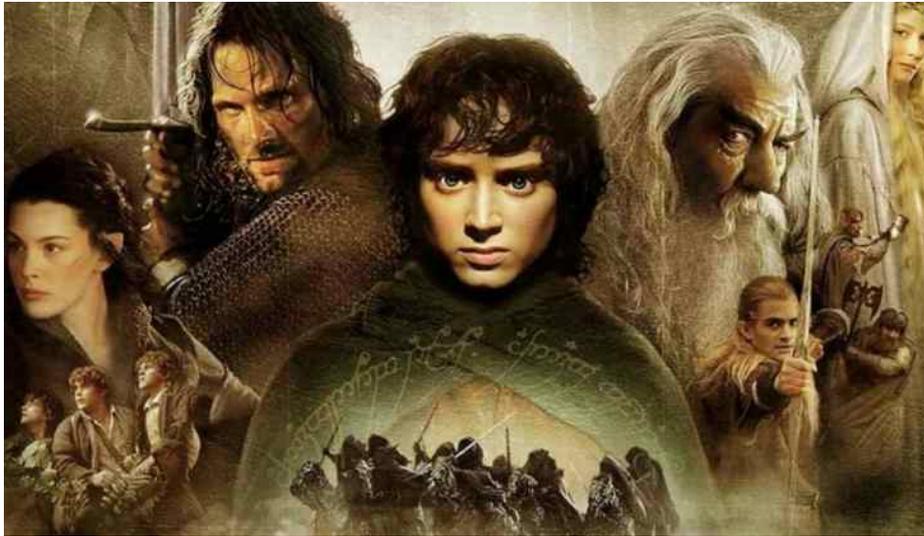
Questo funziona tanto per *Il signore degli anelli* quanto per *Stand by me*. Quando parlo di "mondo", non intendo per forza una terra lontana lontana.

Voglio solo capire cosa può accadere quaggiù.

MESSAGGIO IMPORTANTE:

Se cominci con un conflitto, il tuo lettore sarà subito interessato.

Ne *Il signore degli anelli* sappiamo che c'è la magia, in *Stand by me* sappiamo che siamo nel mondo reale. Qui le commedie hanno un po' di spazio vitale.



Il signore degli anelli. La compagnia dell'anello – 2001 – New Line Cinema

Mamma ho perso l'aereo è ambientato nel mondo reale, ma conoscendo le bizzarrie di Kevin, sappiamo che si tratta di un senso della realtà allucinato.

Così come *Up!* ti chiede di credere che una casa possa volare. Instilla quella possibilità nelle prime dieci pagine solo mostrandoci come vivono quei ragazzini. Che sia un pallone che vola fuori dalla finestra, o una casa circondata da grattacieli.

Usa le prime dieci pagine per raccontare alle persone il mondo, i personaggi e il tono.

Queste sono le tue fondamenta. La storia deve costruirsi da qui.

Mettitelo bene in testa.

Settimana numero due: pagine 11-20

Hai scritto le prime dieci pagine del tuo capolavoro. Cioè, diventerà un capolavoro solo con un po' di riscrittura, ma ci arriveremo.

Le prime dieci pagine erano importanti perché dovevi ancorare il lettore sin da subito. Ma adesso si tratta di immergerlo nel tuo mondo e mostrargli che cosa c'è in serbo per lui se continua a leggere.

Quando arrivi alle pagine dalla 11 alla 20, il focus dovrebbe essere l'immersione nel mondo e la descrizione dei problemi dei personaggi.

Siamo ancora nel primo atto, ma adesso che abbiamo incontrato la maggior parte dei personaggi, è il momento di mostrarli alle prese con il loro mondo e piantare semi che potremo raccogliere più in là.

Inoltre, dobbiamo impostare il succo del film.

Può sembrare parecchio, ma vediamo un po' alcuni esempi che possono ispirare la nostra stessa scrittura.

Esempi di sceneggiatura: pagine 10-20

Ok, abbiamo visto il tuo dinamico inizio, e siamo interessati. Adesso vogliamo continuare la corsa. Le pagine dalla 10 alla 20 sono quelle in cui si ha un vero senso del mondo in cui è ambientato il film e ci si prepara a partire all'avventura.

Per prima cosa, diamo un'occhiata a *I predatori dell'arca perduta*. Dopo aver visto Indy in azione, dobbiamo scoprire che è un professore universitario e poi riceveremo la nostra missione.



***I predatori dell'arca perduta* – 1981 – Paramount Pictures**

Sappiamo che Indy è un professore con una certa reputazione, ma questa scena ci mostra la sua portata. E quando appaiono i servizi segreti militari, sappiamo che sta per accadere qualcosa.

La missione viene presentata a Indy, e con lei la leggenda. Direttamente dal tizio della CIA che ce ne parla.

Che cosa stanno piantando, qui?

I poteri dell'Arca. L'esperienza di Indy. Le motivazioni di Hitler. E così, in una sola scena, abbiamo il senso del pericolo, la posta in gioco, le motivazioni del protagonista, e una leggera anticipazione di ciò che l'Arca potrebbe fare... tipo spianare le montagne.

Ma questo tipo di scena è specifico di questo genere. Se provassimo qualcosa di un po' meno diretto?



Il nemico alle porte – 001 – Paramount Pictures

In *Il nemico alle porte*, questi momenti del film sono utilizzati per impostare il nocciolo del film. Vassili è un bravo ragazzo con un'arma, ma in questa guerra, ci vuole ben più di questo. Dopo aver salvato la vita a un ufficiale, viene promosso fra i cecchini.

Dal momento che si tratta di un film d'azione, vogliamo una bella scena eccitante, ma che ci mostri anche il tema e il succo della storia. Questa parla di Vassili che viene usato dai russi durante la guerra.

In *Black Panther*, queste pagine sono utilizzate per mostrarci di più del Wakanda, capire il rituale per diventare re, e incontrare l'antagonista.

L'entrata in scena di Killmonger ci mostra anche il tema del film.

Questa storia parla di personaggi lasciati indietro che combattono con personaggi che hanno chiuso le proprie porte al mondo esterno. Il protagonista e l'antagonista sono uno specchio l'uno dell'altro. Ma in questa scena viene impostato il piano del film.

È interessante e divertente.

Finora, abbiamo visto tutte scene d'azione. Ma se scrivessimo un film drammatico?

Ne *Il petroliere*, queste pagine sono utilizzate per far arrivare Daniel Plainview nella parte del paese che lo farà diventare una delle persone più ricche di tutti i tempi.

In una scena piuttosto lunga, vediamo cosa lo spinge a partire, quanto è bravo a cercare il petrolio, e in generale il succo del film... ovvero che Daniel Plainview proverà a fregare dei contadini per prendere loro il petrolio.

Ha senso, adesso?

MESSAGGIO IMPORTANTE:

Mostra i tuoi personaggi fare una determinata cosa, e fallire (o riuscire) in quella determinata cosa li spingerà verso la loro avventura.

Nelle pagine dalla 10 alla 20, voglio vedere il tuo mondo e i personaggi espandersi. Mostra i tuoi personaggi fare una determinata cosa, e fallire (o riuscire) in quella determinata cosa li spingerà verso la loro avventura.

Tieni d'occhio il polso del film, perché dobbiamo assicurarci che sia vivo e vegeto con scene tematiche e svolte interessanti.

Settimana numero tre: pagine 21-30

Arrivato qui, dovresti aver già scritto le prime venti pagine della sua opera. E noi dovremmo sapere tutto su personaggi, mondo e tono del film.

Dovremmo persino avere un'idea della tematica.

Ora è tempo di terminare il primo atto e lanciare la sceneggiatura verso l'Atto II.

Hai raggiunto le pagine dalla 21 alla 30, quindi pensa a tutto ciò di cui potremmo aver bisogno di sapere per far proseguire la storia (come ho già menzionato nella prima settimana).

Potresti essere alcune pagine avanti o alcune pagine indietro. L'idea generale è di scrivere a pezzi, quindi non preoccuparti del numero esatto di pagine.

Quindi, cosa cerchiamo di fare nelle pagine dalla 21 alla 30?

Man mano che la fine del primo atto si avvicina, vuoi che i tuoi personaggi si ritrovino in una situazione – pericolosa, compromessa, insicura – che conduca la storia in avanti.

Che è un modo carino per dire: che tipo di film stai promettendo al tuo pubblico?

Hai rispettato tutti gli step per arrivare a quel tipo di film?

Vediamo alcuni finali di primi atti per ispirare la nostra scrittura e tornare a lavorare a testa bassa.

MESSAGGIO IMPORTANTE:

Man mano che la fine del primo atto si avvicina, vuoi che i tuoi personaggi si ritrovino in una situazione – pericolosa, compromessa, insicura – che conduca la storia in avanti.

Esempi di sceneggiatura: pagine dalla 21 alla 30

Man mano che ti prepari a portare il pubblico nella parte principale della sceneggiatura, devi scrivere il momento in cui i personaggi partono all'avventura. Il che può significare mandare *I Goonies* alla ricerca di Willy l'Orbo, o inviare Clarice Starling a interrogare il Dottor Lecter ne *Il silenzio degli innocenti*.

Diamo un'occhiata ad alcuni film che usano le pagine dalla 21 alla 30 per inviare i loro personaggi sulla via che li porterà a mantenere le promesse della premessa.

Una delle mie commedie preferite del 21° secolo è *Tropic Thunder*. La trama del film è semplice. Un gruppo di attori, cercando di ricreare un film sul Vietnam molto realistico, si perdono nella giungla e si ritrovano faccia a faccia con dei ribelli che non hanno saputo che la guerra è finita. Questa è una premessa incredibilmente stupida, ma il primo atto

deve comunque presentare gli attori, mostrare i loro punti deboli E portarli nella giungla, credendo che tutto ciò che li circonda sia finto, e parte di un film.



Tropic Thunder – 2008 – Paramount Pictures

Per farlo, gli scrittori devono ingannare i personaggi.

La cosa divertente è che tutto questo accade nelle prime venti pagine. Veniamo a sapere che questi tipi sono un po' scemi, e sappiamo che il regista è ossessionato dal realismo. Così, per far proseguire la storia, c'è bisogno di una scena che mostri i pericoli della giungla e ci spedisca dentro i protagonisti...

Ma se questo funziona benissimo in una commedia, è più difficile scrivere scene di questo tipo per un film drammatico, o comunque per film meno legati a un genere preciso.

Un altro film degli anni 2000 molto sottovalutato è *Conta su di me*. Al posto di avere una missione che definisce chiaramente l'inizio del secondo atto, questo film parla di una famiglia che torna insieme. Il primo atto imposta il mondo di una madre single e poi lo sconvolge quando suo fratello va a farle visita dopo essere mancato per moltissimo tempo.

Ma come facciamo a sapere che siamo arrivati al succo del film?

Presentiamo il fratello al nipote, e mostriamo che quale il centro del film: il rapporto fra loro due. Il modo in cui lo facciamo vedere è una scena che descrive questi due personaggi, e quanto il film si concentrerà sul farli parlare la stessa lingua...

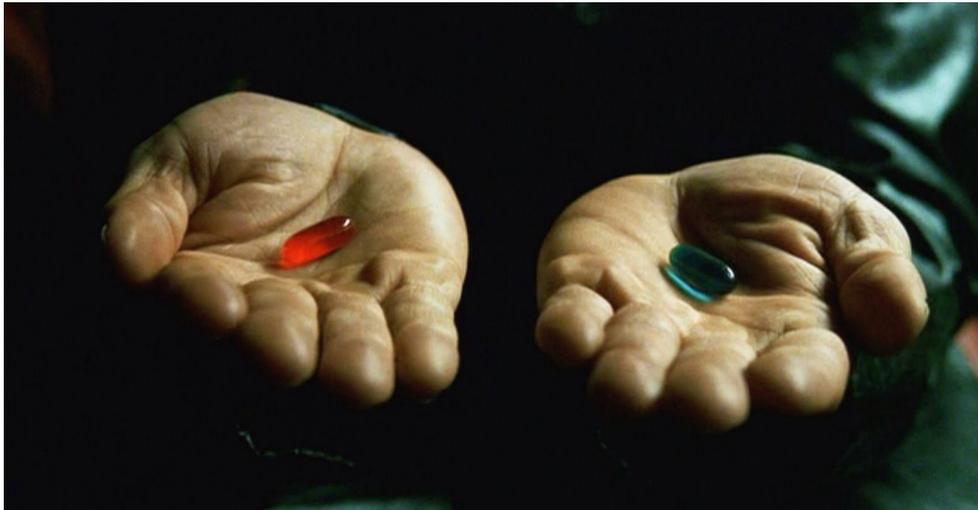
Il che potrebbe anche non essere la cosa ideale, sul lungo periodo...

Infine, vorrei porre l'attenzione su un'altra scena alla fine del primo atto di un film di genere.

Matrix stupì tutti quanti nel 1999. Era un film molto complicato, pieno di gente che entrava all'interno di simulazioni create al computer e ci mostrava come saremmo potuti diventare tutti delle batterie. Ma a parte quello, la struttura era davvero solida.

Il primo atto del film ci mostrava vari mondi, introducendo i personaggi, e facendo sapere a Neo che c'era qualcos'altro, là fuori. Ma la cosa di cui avevano davvero bisogno era far compiere una scelta a Neo.

Questa prima ventina di minuti ci porta proprio a questa scena e, senza di essa, non potremmo esaudire la promessa del film.



Matrix – 1999 – Warner Brothers

Settimana numero quattro: pagine 30-40

Ce l'hai fatta, sei passato attraverso il primo atto relativamente indenne, e ora sei pronto per entrare nel secondo atto. Il secondo atto è il meno amato da ogni scrittore.

Quando inizi a scrivere, di solito ha un'idea di chiara su come cominciare e dove vuoi andare a parare. È tutto quello che viene nel mezzo che rischia di buttarti giù.

Odio essere latore di cattive notizie, ma stai per cominciare la parte più difficile dell'intera sceneggiatura. Spero che tu abbia fatto un trattamento bello solido, perché ne avrai bisogno.

Ora che hai presentato i personaggi e il mondo, bisogna vedere in che modo farli lavorare affinché raggiungano il loro obiettivo.

Se stai scrivendo un genere in particolare, come un film su una rapina, un *mystery* o una caccia al tesoro, ci sono particolari *topoi* (*luoghi comuni/motivi ricorrenti*) che ti possono aiutare a trovare la tua strada.

Se stai scrivendo un dramma personale, il secondo atto rischia di essere molto più fluido.

Ma non aver paura!

Il secondo atto, non importa di che genere, si occupa di scoprire i demoni interiori del protagonista, vederlo provare e fallire la risoluzione dei suoi problemi, e portarlo fino al suo punto più basso.

Dovete spezzare in due i vostri personaggi.

Uno dei miei professori di cinema diceva sempre: "non esistono storie convincenti che parlino di un paese pieno di gente felice", per cui preparatevi a far soffrire i vostri personaggi.

A un livello tipo *Passione di Cristo*.

Che, per inciso, ha un secondo atto fortissimo.

Siamo anche alla ricerca di una storia secondaria. Che altro succede, nel film, parallelo alla storia principale? In *Suxbad – Tre menti sopra il pelo*, McLovin andrà in giro con i poliziotti mentre Seth e Evan cercano di raggiungere la festa?

Riusciranno le suffragette a ottenere il voto, mentre Mary Poppins si occupa dei bambini?

Avete visto *C'è posta per te* recentemente?

E che ne pensate della battaglia fra i Foxbooks e il piccolo negozietto all'angolo? Chi vincerà, nella storia di un grosso conglomerato contro Mom&Pop?

Ok. Diamo un'occhiata ad alcuni esempi tratti da diversi generi per vedere come affrontano il ponte verso il secondo atto e fanno cantare le pagine della loro sceneggiatura.

Esempi di sceneggiatura: pagine 30-40

Abbiamo parlato un sacco di “entrare nel secondo atto”, ma non ci siamo soffermati a spiegare che cosa significhi. Praticamente, a questo punto della sceneggiatura, i personaggi dovrebbero ricevere la loro missione.

Dovremmo conoscere i loro desideri, qualcuno dei loro fallimenti personali e professionali, ed essere pronti a spingerli in situazioni poco confortevoli che li esporranno ulteriormente.

Queste pagine vi danno anche un po' di spazio per riaffermare il tono del film, e cominciare una storia secondaria.

Per prima cosa, vediamo una delle più grandi commedie del 21° secolo, *Le amiche della sposa*.

Le amiche della sposa è una grandissima commedia sull'amicizia che sguinzaglia una damigella d'onore contro gli altri invitati alla festa nuziale man mano che questa collassa su sé stessa.



***Le amiche della sposa* – 2011 – Universal Studios**

Ma la storia secondaria è una commedia romantica fra una donna e un poliziotto.

Per arrivarci, dobbiamo prima presentare i personaggi, il mondo, e naturalmente entrarci piano piano.

Così, dopo alcuni maneggi da inizio di secondo atto, possiamo passare tranquillamente alla storia secondaria romantica. Questo ci fa partire una seconda volta, e ora abbiamo un'altra storia con cui empatizzare, così la commedia rimane fresca.

Ma come facciamo a entrare nel secondo atto con qualcosa di un pochino più... epico?

Salvate il soldato Ryan è un film colossale. Ogni atto dura all'incirca un'ora. Per cui, qui, le nostre "pagine dalla 30 alla 40" saranno un po' aggiustate.

Praticamente, veniamo a sapere che Ryan dev'essere salvato, e il gruppo parte per raggiungerlo.

Come potete capire... è una missione parecchio discussa. Invece di tenere la tensione sotto la superficie, il film la scaraventa tutta fuori.

Le loro vite valgono quelle del soldato Ryan?

Immagino che lo sapremmo meglio se loro, insomma, fossero pagati...



Salvate il soldato Ryan – 1998 – Dreamworks

Sin qui abbiamo coperto due generi molto popolari, ma che succede se stai scrivendo qualcosa di molto più drammatico (non molto più drammatico della guerra, ok, ma qualcosa che non sia così esplicito come vita vs morte)?

Qualcosa che non abbia *topoi* a cui appoggiarci per entrare nel secondo atto?

Uno dei miei film preferiti, di qualche anno fa, è *Le donne della mia vita*. Parla di una madre che porta in casa altre due donne in modo che la aiutino a crescere suo figlio nel 1979.

Siccome questo film è, essenzialmente, la biografia di tre donne, per entrare nel secondo atto abbiamo bisogno che le loro storie si incrocino con la vita del ragazzo.

Così, quando entriamo nel secondo atto, dobbiamo vedere in che modo la madre vede queste altre due donne.

E come queste due donne interagiscono con il figlio.

E come tutto ciò potrebbe influire sulla sua vita futura...

Settimana numero: pagine 40-50

Quando arrivo a metà di una sceneggiatura, mi piace scavare nella mappa e vedere dove mi potrebbe portare. Inoltre, mi piace l'idea di seguire una mappa per raccontare una storia, visto che – tecnicamente – sto portando il mio pubblico in viaggio.

Ti fa schifo l'idea? Trova quella che fa per te.

Arrivati a pagina 40, dovremmo iniziare a scalare la parete della montagna, entrare nella caverna ed essere sul punto di raggiungere il *midpoint*²⁴. I vostri personaggi devono cominciare a fare i conti con i loro problemi, e tu vuoi che le cose che hai seminato comincino a dare frutti.

Pensa alla parte centrale del tuo film preferito. Cosa succede?

Io sono un fan de *I predatori dell'arca perduta*. La metà del film è dedicata a far raggiungere a Marion e Indy l'arca, per poi portarli al *midpoint*, in cui si crede che Marion sia morta.

Questo distrugge Indy, e vediamo che tutti i suoi problemi con Marion vengono alla luce.

Che cosa può venire alla luce, nei vostri personaggi? Dobbiamo vederli cadere, in queste pagine. Questo è il momento in cui loro, proprio come te, devono vedere la loro missione cadere a pezzi.

Come manderai avanti la tua storia? Che ostacoli puoi mettere di fronte ai tuoi personaggi?

Diamo un'occhiata ad alcuni esempi che possono insegnarci a scrivere una sceneggiatura.

MESSAGGIO IMPORTANTE:

Che cosa può venire alla luce, nei vostri personaggi? Dobbiamo vederli cadere, in queste pagine. Questo è il momento in cui loro, proprio come te, devono vedere la loro missione cadere a pezzi.

²⁴ Il centro del film, il “punto di mezzo”. Si tratta del punto più alto dell'arco narrativo e, anche nella bibliografia italiana, non viene mai tradotto.

Esempi di sceneggiatura: pagine 40-50

Tutti abbiamo le nostre parti preferite dei film. Amiamo le scene memorabili ed entusiasmanti. Ma le pagine che stiamo scrivendo adesso sono gli operai della sceneggiatura. Muli da soma che devono portare avanti la storia.

Per cui, chiediti: “Di cosa parla la mia storia? Di cosa hanno bisogno i miei personaggi?” E poi... levaglielo.

Iniziamo con un esempio facile facile: *I Goonies* (uno dei migliori film sulla crescita di sempre!).



***The Goonies* – 1985 – Warner Brothers**

La trama de *I Goonies* è semplice da seguire. I ragazzini usano una mappa per andare dove devono andare. Vogliono l'oro di Willy l'Orbo. Gli togliamo la possibilità di arrivarci mettendo ostacoli di fronte a loro e mostrando i litigi interni al gruppo. È qui che i punti deboli che abbiamo visto nei personaggi si prendono il centro della scena e loro dovranno superarli se vorranno andare avanti, per poi raggiungere il *midpoint* e decidere di proseguire ancora.

Di nuovo, se il tuo film si basa su una formula o su dei *topoi* collaudati, qui puoi appoggiarti a loro. Pensa a *Ocean's eleven*. Abbiamo i ragazzi che arrivano al casinò. Introduciamo Tess, e poi... cosa succede a metà del film? Il piano prende vita, quindi devono cominciare ad allenarsi, e devono analizzare quali problemi potrebbero incontrare (in poche parole, ottenere nuovi componenti per riuscire a entrare nel casinò).

Ok, e che dire di uno dei più emozionanti film drammatici della decade?

Torniamo a *Manchester by the sea*.

Le pagine dalla 40 alla 50 ti trascinano verso il *midpoint*, alla scena totalmente inaspettata in cui il personaggio di Casey Affleck (spoiler alert!) cerca di uccidersi alla stazione di polizia.

Finalmente capiamo la vastità del trauma che lo tocca.

Ma come ci siamo arrivati?

Di nuovo, nelle fondamenta del secondo atto. Dobbiamo costruire l'amore del pubblico per il personaggio di Casey Affleck e poi togliere loro la terra sotto ai piedi.



Manchester by the sea – 2016 – Amazon studios

Innanzitutto, bisogna introdurre il fatto che Lee deve stare lì e prendersi cura del nipote. Poi bisogna anche mostrare le tensioni con sua moglie.

In questi momenti, cominciamo a rivelare tutto quello che avevamo piantato prima. Cominciamo a spiegare perché Lee ha così tanto dolore nella sua vita e perché non vuole rimanere in quella cittadina.

Quando scrivi le pagine dalla 40 alla 50, chiediti come puoi impedire ai tuoi personaggi di raggiungere ciò che vogliono e in che modo puoi usare una storia secondaria per lo scopo.

Un nuovo nemico si mette in mezzo? O magari anche essere il membro di una band e frequentare contemporaneamente due ragazze potrebbe essere un problema?

Ricorda: nessuno vuole vedere un film su un paese pieno di persone felici. Quindi fai in modo di far star male tutti, pubblico e personaggi.

Settimana numero sei: pagine 50-60

Ecco cosa amo della parte centrale di una sceneggiatura: è il momento in cui ti devi reinventare. È il punto in cui il pubblico viene gettato nel vuoto, grazie a un enorme sconvolgimento, e devi capire dove andare da qui in avanti.

La parte centrale della maggior parte delle sceneggiature è quella che fa urlare lo spettatore.

È il punto in cui il nostro eroe smette di essere innamorato, crede che il Commissario Gordon sia morto e viene a sapere che manca ancora un pezzo per poter derubare il casinò.



Il cavaliere oscuro - 2008 – Warner Brothers

Esperti della sceneggiatura come Blake Snyder suggeriscono di inserire una “falsa vittoria” o un “falso collasso” nel *midpoint*. Al centro esatto del film, fate credere al vostro eroe di essere arrivato nel punto più alto e poi fatelo precipitare; oppure fatelo perdere, e poi tiratelo di nuovo su.

Le false vittorie possono essere difficili da portare a casa. Se guardi *Brivido caldo*, la loro falsa vittoria è quando pensano di aver messo a segno la gran parte della più grande truffa di sempre, e il resto del film ci mostra come tutto vada a rotoli.

O pensa a un film come *Imbattibile*, con Mark Wahlberg. Lui pensava che il suo obiettivo fosse entrare nei Philadelphia Eagles. Ma a metà film, quando diventa parte della squadra, capisce che le difficoltà devono ancora venire.

Ma siccome non tutti i film hanno una svolta drammatica nel *midpoint*, io ti incoraggerei ad approfittarne e a utilizzarlo per rimescolare per davvero le carte. Anche se magari non sarà un *midpoint* in grado di distruggere tutte le certezze del protagonista, deve quantomeno essere una bomba emotiva da far tremare il pubblico. Facci stare sulle spine!

Come puoi vedere sulla mappa della storia, le parti della narrazione in cui sei appena entrato sono...

**MESSAGGIO IMPORTANTE:
RIESAMINARE I PROBLEMI**

Sei arrivato a metà. C'è un altro modo per affrontare i problemi?

PROVA E FALLISCI

Le cose cominciano a precipitare. Potrai sopportarlo?

La scorsa settimana abbiamo visto i personaggi fare amicizia e le cose hanno cominciato a funzionare. Adesso bisogna distruggere queste relazioni, creando le crepe che porteranno alla rottura.

Se hai piantato semi lungo tutta la narrazione, quindi raccoglierai molto di più.

Ma passiamo agli esempi per portare a casa questi punti.

Esempi di sceneggiatura: pagine 50-60

Come sai, amo cominciare questi paragrafi con dei film di genere, e credo che non esista *midpoint* migliore che il T-Rex che scappa in *Jurassic Park*.

Fino a questo momento, nella sceneggiatura, abbiamo speso la maggior parte del tempo esplorando un tranquillo parco a tema. Ma il colpo di scena, qui, è quando il parco evade dai suoi confini e comincia a interagire con i suoi ospiti. Questo è il primo passo verso quel territorio. Inoltre, queste pagine sono usate anche per raccogliere le conseguenze della decisione di Nedry di vendere gli embrioni.

Vi ricordate quando ho detto che bisogna testare i personaggi?

MESSAGGIO IMPORTANTE:

Al centro esatto del film, fate credere al vostro eroe di essere arrivato nel punto più alto e poi fatelo precipitare; oppure fatelo perdere, e poi tiratelo di nuovo su.

Bene, dopo il *midpoint*, il Dr. Grant si confronta con il suo odio per i bambini, Ellie si confronta con il suo sentirsi sottovalutata, mentre Nedry si confronta con la sua avidità e Hammon si confronta con la sua *hubris*. Un casino di confronti!



Jurassic park – 1993 – Universal Pictures

E che ne pensate di qualcosa senza dinosauri, ma con un sacco di dessert?

Una delle sceneggiature più belle di tutti i tempi è quella del film del 2007, *Waitress – Ricette d'amore*, scritto e diretto da Adrienne Shelly. È un film su una cameriera intrappolata in un matrimonio tossico, che cerca di risparmiare per lasciare il marito, quando scopre di essere incinta.

E se questo non fosse abbastanza, nel *midpoint* viene coinvolta in una relazione extra-coniugale.

Questa relazione è inaspettata e getta i piani della donna fuori dalla finestra. Adesso, oltre a voler scappare dal marito, vuole anche stare con il suo nuovo amore. E deve riuscire a tenere tutto nascosto ai suoi migliori amici e ai suoi clienti. Questo ci catapulta in un territorio emotivamente complicato e apre il film a nuovi colpi di scena, sorprese, e risate.



Waitress – Ricette d'amore – 2007 – Fox Searchlight Pictures

Ci siamo focalizzati parecchio sulle svolte drammatiche perché aiutano le persone a vedere il mondo sotto una luce nuova. Ma cosa succede se il mondo in cui vive il tuo protagonista è già terribile?

Sono andato a vedere di recente *Schindler's List*, e il *midpoint* corrisponde con l'arrivo di Amon Goeth (il comandante del campo di concentramento).

Ed ecco che il film svolta. Fino ad ora, Schindler è stato in grado di salvare vite senza troppa fatica utilizzando la fabbrica, diventando schifosamente ricco. Le sue motivazioni erano prettamente economiche. Ma quando arriva Goeth, c'è un nuovo ordine in città. Il campo diventa decisamente più mortale. Il ghetto viene liquidato.



Schindler's list – 1993 – Universal Pictures

Schindler, che sinora ha visto quelle persone come profitto, ora le vede come esseri umani.

La lista che Schindler compila, che prima era solo un modo per avere lavoro gratis, adesso diventa uno strumento per salvare migliaia di vite.

Il *midpoint* di *Schindler's list* è l'arrivo di una persona che cambia il modo in cui Oskar vede il mondo. Anche se non cambia di molto il modo in cui gestisce i suoi affari, noi cominciamo a vedere l'umanità che c'è in lui.

E l'umanità diventa il tema del film.

Settimana numero sette: pagine 60-70

Così sei sopravvissuto al *midpoint* e sei pronto alla seconda parte del secondo atto. Congratulazioni. Ma non è ancora il tempo di darsi le pacche sulla schiena da soli.

Finire il secondo atto non è semplice.

Focalizziamoci su dove siamo e su dove vogliamo andare.

La scorsa settimana, con il *midpoint*, abbiamo imparato che i nostri personaggi devono rivedere i loro problemi.

In queste pagine, i nostri personaggi devono provare ad agire provando un nuovo approccio... credendo seriamente (e sbagliando!) che possa funzionare.

Pensa a Indiana Jones. Una volta che i nazisti prendono l'arca, lui dà loro la caccia.

Noi dovremmo sentire che i nostri eroi si muovono sempre avanti, ma loro dovrebbero continuare a porsi delle domande. Queste pagine ci servono per arrivare alla caduta, quindi meglio tenere il morale bello alto.

MESSAGGIO IMPORTANTE: RIESAMINARE I PROBLEMI

Sei arrivato a metà. C'è un altro modo per affrontare i problemi?

PROVA E FALLISCI

Le cose cominciano a precipitare. Potrai sopportarlo?

LA CADUTA

Accade la cosa peggiore, una cosa talmente brutta che non pensi di poterti rialzare.

Queste pagine sono cruciali, perché porteranno il tuo personaggio sull'orlo del precipizio, per poi schiantalo contro le rocce.

Dopo tutto gli sforzi, gli sbagli, le lezioni imparate e i successi, le cose potrebbero sembrare mettersi bene per i nostri eroi. Ma continuano ad avere dei dubbi.

Non riesco a pensare a un esempio migliore di quando Greg porta a casa il gatto finto in *Ti presento i miei*.

Greg ha un problema: ha bisogno della benedizione di Jack per sposarsi. E crede di poter risolvere la situazione ritrovando Sfigatto.



Ti presento i miei – 2000 – Universal Pictures

Il gatto è sparito e, con una mossa disperata, Greg ne usa uno trovato al lago per ingannare Jack. Nelle pagine dalla 60 alla 70 della sceneggiatura, vediamo Greg approfittarsi dei benefici di essere il salvatore del gatto. Entra nel cerchio dei più fidati, è decisamente in un'ottima posizione per chiedere a Jack la mano di sua figlia, sta andando tutto bene...

... quando viene a sapere che Sfigatto è stato ritrovato e deve correre a casa.

Ma vediamo qualche altro esempio per capire come affrontare le pagine dalla 60 alla 70 della sua sceneggiatura!

Esempi di sceneggiatura: pagine 60-70

Non posso credere che siano passati già 25 anni da quando è uscito *C'è posta per te*. È impossibile non amare il film di Nora Ephron, e credo che la parte migliore sia un secondo atto incredibilmente coinciso e cumulativo. È un continuo caricare le pallottole emotive da scagliarti contro quando i protagonisti non andranno più d'accordo.

E *C'è posta per te* lo fa particolarmente bene.



C'è posta per te – 1998 – Warner Brothers

Amo il modo in cui passiamo dai protagonisti che flirtano, a sapere le reali identità l'uno dell'altra, a essere rivali in affari fino a piacersi a vicenda.

Il film li prepara al fallimento, ma non li vediamo anche vincere.

Il che significa le proteste fuori dalla Foxbooks, il successo di Mom&Pop, e anche farci credere che stia andando tutto bene...

... prima di renderci conto che non è così.

E se il culmine del secondo atto avesse un po' più di brio?

Parlo del primo, originale (film di) *Mission: Impossible*.



Mission: Impossible – 1996 – Paramount Pictures

Credo di aver visto quel film cinquanta volte da bambino, e mi esalta anche adesso che sono adulto.

Viviamo tutto il percorso di ricerca e sconfitta di Ethan Hunt. Troviamo Giobbe. Vediamo a sapere dove si trova la lista e, al culmine del secondo atto, derubiamo la CIA.

È un modo incredibile di scaraventarci verso il terzo atto. Pensiamo che la nostra squadra di eroi ce la farà, ma non c'è niente di più divertente di far salire l'adrenalina nel pubblico, per poi togliergli la terra sotto ai piedi subito dopo.

E non si tratta solo di film d'azione o di commedie.

Funziona anche nel film drammatici, tipo *Piume di struzzo*.

Da un punto di vista strutturale, *Piume di struzzo* è unico. La maggior parte del secondo atto si svolge a una cena fra il Senatore e la nostra coppia gay, che sta nascondendo la propria identità.

La cosa divertente è che la cena inizia bene e va avanti sempre meglio. Certo, ci sono alcuni rischi, ma man mano che la sera avanza, dobbiamo costruire un po' di *suspense* nello spettatore.

Sai che qualcosa andrà storto, ecco perché il secondo atto dev'essere di nervosa anticipazione. Ecco come si scrive una sceneggiatura.

Settimana numero otto: pagine 70-80

Entriamo nel terzo atto. I nostri personaggi hanno passato le pene dell'inferno ed è venuto il momento di spezzarli.

Andiamo al cinema per varie ragioni: per ridere, per piangere, per esaltarci, e per innamorarci. Ma per far provare al pubblico queste emozioni, dobbiamo essere in grado di mostrare loro un mondo privo di questi sentimenti. In queste pagine, dobbiamo far crollare tutto ciò in cui le persone amano di più e vederli al loro punto più basso.

MESSAGGIO IMPORTANTE:

In queste pagine, dobbiamo far crollare tutto ciò in cui le persone amano di più e vederli al loro punto più basso.

So che l'avete già sentito prima, ma nessuno vuole vedere un film su un paese pieno di persone felici. A malapena vogliono che lo sceneggiatore sia felice.

Non possiamo risparmiare i colpi, in queste pagine. Devi essere cattivo, anche quando è difficile.

Pensa a film come *Le amiche della sposa*. Quel film è tutto sull'amicizia. La cosa peggiore che puoi fare alle protagoniste è fare a pezzi la loro amicizia.

Una volta che quell'amicizia è stata distrutta, puoi usare le restanti, poche pagine per mostrare le conseguenze. Non è soltanto un momento di riposo, ma è anche il momento in cui si fa capire alla gente quanto faccia male cadere.

Anche in altri generi narrativi, abbiamo bisogno di una caduta drammatica. A volte, letteralmente.

In *Arrival*, il tema del film è la comunicazione e la non-violenza. Così, quando le cose vanno a rotoli, saltano letteralmente in aria. Con una bomba lanciata da una nave aliena. Quando abbiamo bisogno che le cose vadano male, è astuto mostrare come la paura per un'altra cultura e la mancanza di comunicazione possano far saltare in aria tutti.



Arrival – 2016 – Paramount Pictures

Qui possiamo anche rinforzare il tema del film, in modo che il pubblico ne abbia un ricordo man mano che ci avviciniamo alla fine.

E ora, diamo un'occhiata ad alcuni esempi per aiutarti con le pagine dalla 70 alla 80 della tua sceneggiatura!

Esempi di sceneggiatura: pagine 70-80

Spesso, vedo un sacco di scrittori alle prime armi andarci troppo leggeri con i loro personaggi. Ero così anch'io, quando ho cominciato. Pensavo di essere andato troppo oltre un sacco di volte, e fu un vero shock cominciare a leggere le sceneggiature dei professionisti e accorgermi quanto ci andassero pesanti con i loro protagonisti.

E quanto i loro scritti fossero migliori dei miei.



Paradiso amaro – 2011 – Fox Searchlight Pictures

In particolare, vediamo il film di Alexander Payne, *Paradiso amaro*. Il film è già abbastanza cupo, ma alza decisamente l'asticella quando Clooney si trova faccia a faccia con la moglie in stato di coma.

È straziante, per lui. Deve confrontarsi con i suoi fallimenti – ciò che ha portato sua moglie a tradirlo. È potente, intimo e ti spezza il cuore.

Ci sono momenti in cui pensi di potertela cavare senza che il protagonista debba per forza farsi suonare²⁵. O farsele cantare dal cattivo...

Penso spesso a *Il re leone*, ultimamente. E non solo perché hanno fatto il *remake*, ma anche perché avrebbe funzionato lo stesso senza che Simba fronteggiasse i suoi momenti peggiori.

Voglio dire, nel film Simba ha già visto morire il papà, è stato esiliato e ha perso il suo grande amore.

Ma non basta. Anche se è un film per bambini, bisogna spezzare i loro piccoli cuori.

²⁵ Modo di dire americano “face the music”, cioè “affrontare una situazione difficile”.



Il re leone – 1994 – Walt Disney Pictures

Simba deve ancora affrontare quella che è stata la sua parte in tutto ciò che è accaduto... in modo da poter risorgere e prendere posto fra gli adulti.

Anche se significa guardarsi dentro per poter andare avanti.

Qualche volta i personaggi si guardano dentro, e tutti trattengono il fiato.

Ne *Il signore degli anelli*, quando Boromir prova a rubare l'anello a Frodo, mette a repentagli il cuore stesso della missione. Abbiamo sempre saputo che gli Orchi sarebbero arrivati e ci sarebbe stata una battaglia. Ma fa ancora più male vedere che la Compagnia crolla dall'interno.

Il che ci riporta indietro al mio consiglio riguardo il tema del film.

Se puoi far diventare questo momento un'eco del tema, ti metterò in una posizione molto più forte per il resto del terzo atto.

La Compagnia era basata sull'amicizia e sulla fiducia. Il resto dei film della trilogia saranno a proposito di alleanze che si spezzano.

Ma questa frattura è la più importante. È il motivo per cui andiamo al cinema. Vogliamo soffrire, in modo da gioire maggiormente quando vediamo il trionfo finale.

Settimana numero nove: pagine 80-90

Benvenuto in una delle parti più difficili della tua sceneggiatura. Siamo fuori dal secondo atto, e queste pagine sono, per me, le più complicate da scrivere. Amo la sfida che presenta la corsa verso il finale, perché ti costringe a focalizzarti sui fili narrativi che devono essere riannodati.

Ci sono momenti in cui comincio queste pagine e mi rendo conto che devo tornare indietro e riscrivere. Potrebbe essere necessario per dare senso alla progressione della mia storia.

Tuttavia, visto che questo corso è incentrato sull'andare avanti, ti incoraggio a continuare fino alla fine e passare alla riscrittura, anche massiccia, solo dopo la fine.

INBOX: Ora devi condurci attraverso il modo in cui i tuoi personaggi reagiscono, e poi darci la speranza che il loro viaggio possa continuare.

E dunque, che cosa ci si aspetta dalle pagine dall'80 alla 90?

Siamo nel momento subito successivo alla cosa peggiore che sarebbe potuta accadere ai tuoi personaggi. E anche il morale del pubblico dovrebbe essere ai minimi storici. Ora devi condurci attraverso il modo in cui i tuoi personaggi reagiscono, e poi darci la speranza che il loro viaggio possa continuare.

Nella nostra mappa della storia, le pagine dall'80 alla 90 coprono i seguenti *beat*:

MESSAGGIO IMPORTANTE: L'INDIZIO NASCOSTO

Cosa scoprono i personaggi a proposito di loro stessi/del loro problema che prima non sapevano?

UNA CORSA FINO ALLA FINE

Sono tornati in pista e corrono come dei dannati.

Ma vediamo alcuni esempi con cui facilitarti la scrittura delle pagine dall'80 alla 90!

Esempi di sceneggiatura: pagine 80-90

Il modo migliore per trovare esempi per le pagine di sceneggiatura dall'80 alla 90 è pensare a tutti quei momenti in cui un personaggio perde qualcosa... e studiare cosa succede immediatamente dopo.

Questo è il momento in cui il protagonista capisce se può farcela o meno.

Una delle versioni più realistiche di queste pagine viene da *Manchester by the sea*. Quando capiamo che il protagonista non può superare ciò che sta provando.

E quello che succede in questo momento del film è la scoperta del tema. Questo è un film sul superamento di un trauma, e il nostro personaggio capisce che non lo supererà mai.



Manchester by the sea – 2016 – Amazon Studios

Ma questo non gli preclude l'essere uno zio migliore e l'essere coinvolto nella vita di suo nipote.

Lo vediamo tenere il broncio, lo vediamo lottare, ma alla fine realizza che le persone ancora vive, attorno a lui, sono più importanti di qualunque cosa provi.

Ed è quella consapevolezza che rinforza il tema del cordoglio e della redenzione.

Wow, che partenza triste!

Proviamo con qualcosa di più divertente.

MESSAGGIO IMPORTANTE:

Questo è il momento in cui il protagonista capisce se può farcela o meno.

Suxbad – Tre menti sopra il pelo è una commedia da studiare. Dopo che i migliori amici Seth ed Evan litigano alla festa, crediamo che la loro amicizia sia finita. Le pagine successive ci mostrano come funzionano i due senza l'altro.

Seth si ubriaca e sviene... addosso a Emma Stone.

Evan è un bravo ragazzo e rinuncia a fare sesso con una ragazza troppo ubriaca... per poi ubriacarsi e svenire a sua volta.

Poi arrivano i poliziotti.

Di nuovo, sappiamo che il tema del film è l'amicizia. Quindi, l'unica cosa che può succedere quando i poliziotti fanno irruzione per arrestare tutti, è che i due amici mettano da parte le loro differenze e si ricordino della cosa più importante... l'amicizia!

Per salvare Evan, Seth riesce a farsi perdonare per alcuni comportamenti egoisti. E per accettare il fatto che, anche se saranno distanti, ci saranno sempre l'uno per l'altro.

E vediamo anche chiudersi la storia secondaria di McLovin con i poliziotti.



Suxbad – Tre menti sopra il pelo – 2007 – Columbia Pictures

Il colpo di scena, qui, è scoprire che i poliziotti sapevano sin dall'inizio che McLovin era un minorenne che si fingeva adulto. Ma volevano sembrare dei fighi ai suoi occhi perché, da bambini, avevano sempre avuto un'idea negativa dei poliziotti e ora volevano sfidare quella noiea.

Per Seth e per Evan, impariamo che i nostri protagonisti si vogliono bene e vogliono che la loro amicizia continui e funzioni anche se andranno in *college* diversi.

In *Manchester by the sea*, impariamo che non bisogna mai crogiolarsi nel dolore. Bisogna andare avanti e usarlo come occasione di crescita.

Ma se hai a che fare con un film tipo *Il sesto senso*, qui c'è molto più che una rivelazione. Grazie ad alcuni trucchi del mestiere.

Pensiamo che il punto più basso sia superato. E man mano che ci avviciniamo al finale, la sceneggiatura ha bisogno di dirci di che cosa stiamo parlando – non solo la redenzione di Cole, ma anche quella di Crowe.

Di nuovo, usa queste pagine per riflettere a proposito di ciò che vuoi che la gente scopra.

Forse, come succede in *(500) giorni insieme*, vuoi che il nostro protagonista superi finalmente la sua storia con Sole. E allora devi far capire allo spettatore che l'ha proprio superata. Quindi metti una scena in cui tutti e due scoprono qualcosa di loro stessi. E queste scoperte li catapultano dritti nella catarsi di fine film.

Qualunque cosa succeda, se rimani bloccato in queste pagine, torna al tema e alla lezione che vuoi insegnare.

Cosa vuoi che il pubblico impari sulla vita?

E come puoi mostrare quell'idea tramite la forza della tua storia?

Settimana numero nove: pagine 90-100.

Come dissero una volta John August e Craig Mazin, le grandi sceneggiature iniziano con grandi finali.

Se sei arrivato a pagina 100, è il momento di chiudere la tua sceneggiatura. È il momento in cui decidi come chiudere i vari temi, raccogliere gli ultimi germogli, scoprire se c'è bisogno di un colpo di scena finale e decidere se vuoi lasciare aperta la porta per un possibile sequel.

In *40 anni vergine*, è il momento in cui si mettono a cantare... così come succede ne *Le amiche della sposa*!

Alla fine della tua sceneggiatura, insieme alla scheda dei *beat*, puoi tenere sott'occhio la tua mappa della storia per vedere a che punto sei.

MESSAGGIO IMPORTANTE LO SCRIGNO DEL TESORO

Hanno ottenuto quello per cui erano partiti?

FIN DOVE SIAMO ARRIVATI

Mostraci il mondo sotto una luce nuova, facci capire cosa succederà d'ora in poi.

Hai portato i tuoi personaggi attraverso le peggiori cose. Ora è il momento di capire chi è Keyser Soze, o farlo tornare uccello di bosco, pronto a uccidere di nuovo.

Diamo un'occhiata ad alcuni memorabili finali di film per darti una mano con l'atterraggio (o per far dire al tuo pilota che ha bisogno di aiuto, come in *Flight*).

MESSAGGIO IMPORTANTE

È il momento in cui decidi come chiudere i vari temi, raccogliere gli ultimi germogli, scoprire se c'è bisogno di un colpo di scena finale e decidere se vuoi lasciare aperta la porta per un possibile sequel.

Esempi di sceneggiatura: pagine 90-100

Creare un finale memorabile è molto più che limitarsi a chiudere i fili narrativi.

Certo, tutti vogliono vedere risposte alle loro domande. Vogliamo sapere se il bravo ragazzo conquisterà la ragazza, se la ragazza avrà il suo lavoro, e se quel lavoro diventerà una carriera vera e propria.

Ma devi anche lasciare i tuoi personaggi in un punto in cui il pubblico possa capire cosa sarà – o non sarà – delle loro vite.

Per esempio il film *The wrestler* che ha uno dei finali migliori della cinematografia moderna.



The wrestler – 2008 – Fox Searchlight Pictures

Randy “The Ram” fa pace con la sua famiglia, con la sua eredità, e con la donna che ama. Decide di dare la priorità alla sua carriera, e sappiamo che è così che il film finisce, con lui che solidifica ulteriormente la sua eredità e la sua leggenda.

Ci sarà un *sequel*? No, cazzo!

Randy riesce a raggiungere il suo tesoro? Sì. Basta ascoltare il discorso che fa.

Anche se la storia non ci fa capire se vive o muore, avvertiamo perfettamente un senso di chiusura e non ci dimenticheremo mai del gesto di fede di Randy.

E se vogliamo un finale più tradizionale?

O un film con dei *sequel*?



Come ammazzare il capo... e vivere felici – 2011 – Warner Brothers

Alla fine di *Come ammazzare il capo... e vivere felici*, vediamo il personaggio di Charlie Day, Dale, difendersi da solo, una volta che uno dei capi è morto e l'altro è in prigione. Abbiamo una chiusura. La banda ottiene ciò che vuole, ovvero di sbarazzarsi dei loro capi, e abbiamo degli indizi sul fatto che la vita di questi uomini sia appena cambiata. Nick viene promosso a presidente della compagnia da un Amministratore Delegato sadico, Kurt continua il suo lavoro sotto un nuovo capo, e Dale minaccia Julia per farla smettere con le sue molestie, convincendola a molestare un paziente in stato incosciente, mentre Jones la riprende di nascosto.

Quello che mi piace, qui, è che non ci sono indizi che portino a un *sequel*, abbiamo già la sensazione che questi uomini siano cambiati in meglio, e questa nuova confidenza dà loro quella vittoria che hanno cercato per tutto il film.

Ne possiamo dedurre che un *sequel* ci sarebbe stato solo in caso di enorme successo del film.

Ed ecco come nasce *Come ammazzare il capo... e vivere felici 2*.

Ma che ne pensi di un film che finisce e inizia al contempo il capitolo successivo?

Vediamo uno dei miei 10 film preferiti di sempre...

Ritorno al futuro.

Cazzo, c'è forse un film più divertente di *Ritorno al futuro*?

Quello che rende il finale di *Ritorno al futuro* così perfetto è che conclude tutto ciò che abbiamo visto durante il film. Vediamo che non solo la famiglia di Marty è tornata alla

normalità, ma tutte le sue azioni hanno ripagato. Il vero colpo di scena è quando pensiamo che l'avventura sia finita, e salta fuori Doc che ci fa capire che c'è spazio per un nuovo capitolo.

Questo imposta la possibilità di un mondo più grande ed è un ottimo modo per mostrare quanto potrebbe essere vantaggiosa la tua idea.

E poi, *Ritorno al futuro* ci lascia con una delle tre battute più belle della storia del cinema...

“Strade? Dove stiamo andando... non c'è bisogno di strade!”

Mi viene la pelle d'oca solo a scriverla.

Immagina leggerla e capire il potenziale di quella idea.

I grandi finali fanno questo.

Hai scritto la tua sceneggiatura! E adesso?

Beh, eccola qui. Come ti avevo detto all'inizio, non importa di quante pagine sia, l'hai finita.

Congratulazioni. Vai a festeggiare!

Per ogni persona che parla di scrivere una sceneggiatura, una su cento la comincia, e una su mille la finisce (non sono uno statistico, ma credo sia abbastanza corretto).

Versati da bere, vai a fare una passeggiata, balla.

Sono onorato di aver fatto parte del tuo "viaggio dell'eroe" e spero di essere stato più un Silente che un Voldemort.

E ora, alla prossima scrittura...

No, ehi, aspetta! Non abbiamo mica finito!

Scrivere è riscrivere. Quindi, dopo che hai festeggiato, torna sulla tua sceneggiatura e rendila speciale.

MESSAGGIO IMPORTANTE

Scrivere è riscrivere. Quindi, dopo che hai festeggiato, torna sulla tua sceneggiatura e rendila speciale.

La verità è che difficilmente una prima stesura sarà buona. È per questo che all'inizio ti ho consigliato di arrivare fino in fondo. Adesso sei quell'uno su mille! E adesso hai un'idea molto più chiara di cosa funziona nel tuo film e cosa no.

Tuttavia, prima di buttarti nella riscrittura, sarebbe meglio farla leggere a qualcun altro. Se sono sceneggiatori esperti, tanto meglio. Mandala a vari amici. O organizza un tavolo di lettura, anche se non hai ancora produttori e membri del cast – fai finta che i tuoi amici siano attori. Lascia che la tua prima stesura si regga sui suoi piedi. Ti assicuro che avrai molte più idee per la riscrittura, che lasciando tutto rinchiuso nella tua testa.

RISCRIVERE

Abbiamo sentito tutti la massima “scrivere è riscrivere”, a un certo punto della nostra vita. Ma cosa significa riscrivere la tua sceneggiatura e come puoi affrontare l’impresa come un professionista?

Ora che sei pronto a riaprire il documento, ancora congratulazioni per la tua prima stesura. O, magari il tuo agente ti ha trovato un lavoretto come “riscrittore”, e non sai bene da dove cominciare. Riscrivere una sceneggiatura è difficile!

Poco importa, perché ora vedremo le abilità da imparare e i gradini da superare per affrontare la riscrittura e tirar fuori il meglio dalla tua stesura.

Quindi cominciamo, prima che cambi idea a proposito di questa sezione e cominci a riscriverla...

Cosa significa “riscrivere”?

In termini di scrittura professionale di sceneggiature, la riscrittura è quando riapri una sceneggiatura finita e ci rientri per cambiare o migliorare alcune parti di dialogo, alcune scene oppure tutto quanto.

Che cos’è una “riscrittura da pagina uno”?

Una “riscrittura da pagina uno” è quando butti via tutto quello che hai scritto, salvo l’idea alla base del film. Succede tutte le volte. Ecco perché questa fase viene chiamata “l’inferno dello sviluppo”. Ma può essere un ottimo modo per affondare i denti nella tua idea senza il peso di tutte le situazioni che ci hai già cucito sopra.

Chi riscrive le proprie sceneggiature?

Tutti i bravi scrittori.

E i produttori di film. E gli studi cinematografici. E i registi. E anche alcuni attori vogliono che puliate o riscriviate i loro personaggi.

Il mondo della sceneggiatura è organizzato in modo tale che passerai molto più tempo a scrivere e riscrivere sceneggiature, piuttosto che a venderle. E per essere sicuro che questa carriera esista, devi essere un maestro nel pianificare e riscrivere sceneggiature. Non è così difficile. Devi solo aggiustare quello che non funziona, come un meccanico.

MESSAGGIO IMPORTANTE

Il mondo della sceneggiatura è organizzato in modo tale che passerai molto più tempo a scrivere e riscrivere sceneggiature, piuttosto che a venderle.

Ma vediamo tre punti che ti aiuteranno a riscrivere la tua sceneggiatura e ad attaccare le tue pagine con enfasi e direzione.

I tre punti per riscrivere la tua sceneggiatura.

Riscrivere una qualsiasi storia, film o puntata pilota, può essere sconsolante. C'è così tanto da fare che si rischia di essere schiacciati e di non aver davvero voglia di fare quei cambiamenti. Potresti anche avere troppa fiducia in te stesso, oppure essere troppo spaventato, e non riuscire a fare tutti quei grandi cambiamenti che dovresti fare. Così cambi due linee di dialogo e la consideri pronta.

Ho scritto questo libro per sfidarti a migliorare non solo come scrittore, ma anche come riscrittore. Quindi vediamo questi tre punti che dovrebbero aiutarti ad affrontare questa riscrittura.

Punto primo: dove vuoi andare a parare?

Comincia la tua riscrittura da 3 km. All'indietro. Mi piace fare una lista di dove vorrei arrivare alla fine della riscrittura. Qual è il mio ideale di prodotto finito? Che genere voglio che abbia? Una volta che ho lo scheletro di ciò che io voglio essere la storia, allora faccio una lista di ciò che devo fare per renderlo possibile.

Devo tagliare dei personaggi? Cambiare delle ambientazioni?

MESSAGGIO IMPORTANTE

Mi piace fare una lista di dove vorrei arrivare alla fine della riscrittura.

E qui bisogna essere BRUTALI. Fatti una seconda opinione, non evitare i colpi e sii sempre onesto con te stesso (o con la persona che ti ha assunto per lavorare alla sceneggiatura). Se hai bisogno di ripartire dalla prima pagina, capisci che cosa comporta. E preparati a spiegare per qualche motivo hai bisogno di farlo.

La lista ha importanza – stai lavorando come il tuo stesso produttore esecutivo, qui. Quindi prenditi tempo e non impazzire, anche se la lista comincia a diventare lunghissima.

Una volta che ho scritto tutto, io passo al punto successivo.

Punto secondo: fai una nuova scaletta!

Eh già, dopo tutto quel lavoro, mi siedo e rifaccio la scaletta del film. Ho bisogno di osservare le scene in ordine. Cosa va aggiunto, cosa va tolto? Devo cambiare l'intenzione in qualcuna di queste scene? Una volta che ho scalettato ogni scena, mi sento pronto per cominciare a scrivere. E visto che ho buttato giù la lista dei miei obiettivi nel primo punto, so sempre dove sto andando.

Fare la scaletta non è semplice – rischi di perderti e dimenticare la struttura. Ma io cerco sempre di pensare al conflitto presente in ogni scena.

Dai degli ostacoli ai tuoi personaggi e assicurati che abbiano a che vedere con il tema, o i temi, che stai esplorando.

Punto terzo: vai di bisturi.

Qui cominci effettivamente a scrivere. Aggiungi una battuta qui, togline una più in là, rinforza le scene che aiutano a sviluppare l'arco di trasformazione del personaggio. Devi scrivere con intenzione. Ricorda: riscrivere è un atto specifico e tremendamente importante. Visto che cambierai parecchie cose, ricordati sempre di premere "salva".

Punto bonus: riscrivi ancora... e poi lucida.

Una volta che hai finito con la riscrittura, è giunto il momento di... riscrivere? Certo, magari ti è bastata una riscrittura per far funzionare tutto, ma è comunque giunto il momento di tornarci e ritornarci, finché la tua sceneggiatura non è pronta. E allora ci dai una bella lucidata. È un processo in divenire. Riscrivi, riscrivi e riscrivi per poterla consegnare al tuo agente/amico/produttore/regista.

Riscrivi basandoti sui tuoi appunti; riscrivi basandoti sugli appunti degli altri; riscrivi ancora una volta che hai trovato un produttore. Poi lui ti trova un regista, e allora dovrai riscrivere anche per lui. Per fortuna, a quel punto qualcuno ti avrà acquistato la sceneggiatura e tutte quelle riscritture faranno parte di un contratto, e saranno pagate. Ma spesso e volentieri non lo sono. Cerca di evitare di lavorare gratis, se possibile. Scrivere una sceneggiatura per te è gratis. Riscrivere la tua stessa sceneggiatura è gratis. Scrivere per gli altri non dovrebbe essere gratis. Mai.

CONGRATULAZIONI!

Benvenuto alla fine del libro.

Congratulazioni – di nuovo!

Molti aspiranti scrittori non sarebbero mai arrivati fin qui.

Spero che tu sia felice del duro lavoro che hai messo nella tua sceneggiatura, e altrettanto felice di ricominciare il processo da capo.

Dieci settimane sono un sacco di tempo, quando scrivi diverse ore al giorno. Sei una persona molto diversa rispetto a quando hai cominciato!

Tuttavia, arrivare alla fine di questo libro non significa che tu sia pronto a essere uno scrittore professionista. Per arrivare a quello, devi ripetere e padroneggiare la forma dell'arte (a meno che tu non sia già uno scrittore professionista, e allora spero che questo *ebook* ti sia stato utile per raggiungere un nuovo livello!).

Quindi torna su quelle pagine e continua a scrivere.

Non vedo l'ora di trovarmi i tuoi sogni sul grande schermo.

SCOPRI VM24

CORSO VIDEO

Noi pensiamo video

**IDEAZIONE
ATTREZZATURA
PREPRODUZIONE
RIPRESE
MONTAGGIO
PER FARE VIDEO
PROFESSIONALI**

VAI SU WWW.VIDEOMAKERIN24ORE.COM