

Percorso di narrazione : struttura di una sceneggiatura.

- L'idea fulminante. Di solito la narrazione nasce da un'idea, da un concetto, da un fulmine a ciel sereno che si decide (o meglio, si sente il bisogno) di raccontare a tutti i costi.
- Dall'idea al personaggio. "Una buona idea è tutto", ma un'idea è una partita di calcio senza contendenti. E' una gara senza macchine. E' un concetto che non può essere espresso se non attraverso degli attori.
- L'importanza vitale del personaggio (e della tua conoscenza di esso). Se il personaggio è GRANDE allora il pubblico vorrà seguirlo, a prescindere da tutto. Il personaggio principale deve essere caratterizzato alla perfezione, deve essere magnetico, umano, sfaccettato, tormentato. Gli spettatori devono volerlo seguire, devono voler conoscere la sua vita, devono affezionarsi al suo viaggio e devono voler sapere come va a finire. (Rorschach – Tony Montana – Thomas Shelby)
- Conosci i tuoi personaggi. Devi sapere tutto di loro, da quando sono nati fino alla loro messa in scena. I tuoi personaggi si comporteranno in base a quella che è la loro vita, se non conosci ogni angolo, per quanto polveroso, di ciò che hanno trascorso, allora non riuscirai a renderli credibili. Attento ai particolari.
- Soggetto e scaletta. Metti ordine ma ricordati che la storia è un viaggio di cui conosci la partenza ma puoi solo immaginare come possa essere l'arrivo. Il viaggio è pieno di imprevisti. Lascia alla storia la sua vita, la sua libertà. Guidala ma allo stesso tempo lascia che ti guidi.
- Crea le tue regole nella tua storia, sei tu a sapere cosa può accadere e cosa no. Dopo che avrei dettato le regole però dovrai rispettarle oppure lo spettatore se ne accorgerà.
- Il rapporto tra l'elemento scatenante/climax (essenziale, rompe lo schema seguito fino a quel momento dal tuo personaggio, è un punto di rottura che cambia le cose e costringe il tuo personaggio all'azione) e il tuo personaggio è essenziale. Cosa vuole il tuo personaggio? Di cosa ha bisogno? Cosa desidera? Cosa fa per ottenerlo?
- Delinea : DESIDERI – BISOGNI – VOLONTÀ – INTENZIONI. Sono la parte più importante del racconto. Il tuo personaggio DEVE VOLERE QUALCOSA.
- Opponi OSTACOLI e CONFLITTI. Sono il punto più importante del racconto. Cosa impedisce al tuo personaggio d'ottenere ciò che vuole?
- Le storie di solito si dividono in tre atti. Parte 1 : La Chiamata. Qualcosa scuote la vita del protagonista. Parte 2 : Lo scontro con le forze antagoniste. Parte 3 : La risoluzione con conseguente rinascita. Inizio, svolgimento e fine.
- Ricordati di gestire le reazioni. Le storie si basano sulla causalità, a ogni azione deve corrispondere una reazione coerente e valida.
- Delinea il livello di conflitto. Contro chi combatte il tuo personaggio? Che rapporto ha con se stesso, con la sua famiglia, con la società, con lo Stato?
- Segna il valore delle tue scene per capire se la tua storia va in negativo o in positivo. Fai in modo che il valore cambi sempre, anche passando da positivo a più positivo o da negativo a più negativo ma evita i tempi morti.
- Perché il lettore dovrebbe procedere? Attento al ritmo e ai cambi di scena, non devi mai perdere l'attenzione di chi sta leggendo la tua storia, altrimenti la magia si spezza. Sei tu a dettare i tempi, a capire quando vuoi che il lettore si fermi, quando vuoi che acceleri, quando vuoi che rallenti.
- Non confondere testo e sottotesto. Non lasciare che i tuoi personaggi dicano in modo esplicito cosa sentono/provano/credono (è la fine della narrazione). Se un personaggio dice : "Ho paura", il rapporto con lo spettatore si tronca. Fai capire che il tuo personaggio ha paura. Fai in modo che nelle scene non si dica ciò che già si vede (ex. "ecco una scala!"). Show don't tell. Non parlare di ciò che mostri. Quando puoi mostrare, evita di raccontare.
- Scrivi la tua verità. Il pubblico non vuole sapere la verità, non vuole il realismo, vuole la personale interpretazione del narratore. La tua versione dei fatti, quello in cui credi. Scrivi solo di ciò che ti sta

a cuore, se il racconto non convince né interessa te stesso allora non potrà mai farlo con gli altri. Se non tieni davvero a ciò che stai raccontando allora gli altri se ne accorgeranno e capiranno che non vale la pena seguirti. Se ciò che scrivi non emoziona te, non potrà farlo con nessun altro.

- Dialoghi : Less is more. Lavora di sottrazione. Fai dire ai tuoi personaggi solo qualcosa che diresti anche tu. Caratterizza il linguaggio, differenzialo a seconda dei personaggi (un vecchio non parlerà come un bambino). Non essere esplicito (non far dire mai a un personaggio “Ti amo”) (EX : C’era una volta in America).
- Qual è il significato della tua storia? Rintraccia l’ossessione dominante (tema centrale) (EX : True Detective 2 : Trauma) . Se la tua storia è buona riuscirai a trovarne il nocciolo con poche parole. Capisci cosa manda avanti la tua storia, qual è il vero motivo portante.
- Ricorda sempre che l’autore pone i quesiti, non dà le risposte. Il narratore pone ESCLUSIVAMENTE gli interrogativi, sta al lettore/spettatore cercare la risposta. Non bisogna spiattellare le risposte, non bisogna indirizzare eccessivamente il lettore verso una direzione ma lasciargli il suo spazio, fare in modo che possa nascere una sua opinione su ciò che sta leggendo. Non essere didascalico, un racconto non è un saggio né un testo pedagogico.
- Il FINALE è il momento più importante del racconto. Il climax è il centro della storia e deve essere convincente, ma è qui che si risolve tutto. Il finale è buona parte di una storia, deve permettere l’autoriconoscimento dell’autore. Se non ti emozioni, se non ti rivedi nel tuo finale, allora non è un buon finale. Il finale deve permettere una comunione emotiva. Il finale deve lasciare il lettore/spettatore senza parole per qualche minuto, commuovere ed essere il giusto compimento dell’esperienza narrativa vissuta (EX : Carlitos Way, Butterfly Effect).

Grammatica di base

- Struttura della tavola : la gabbia. Comprendere i vari tipi di gabbia (classica/italiana/francese/americana o libera) e capire come impostarli. La gabbia non è solo un fattore estetico ma gestisce i tempi narrativi e a seconda del numero di vignette o della tipologia di vignette permette di accelerare il ritmo o di prendere pause.
- Tipologie di vignette : Classica, orizzontale, verticale, splashpage, doppia splashpage (semplificato).
- Le inquadrature. Le inquadrature sono essenziali per raccontare la nostra storia dal giusto punto di vista. Cosa vogliamo evidenziare in una scena? Cosa è più importante? Perché utilizzare un’inquadratura al posto di un’altra?
- Primitivo piano, primo piano, dettaglio, mezzo busto, piano americano, figura intera, campo medio, campo lungo, campo lunghissimo, panoramica, panoramica dall’alto, zoom-in e zoom-out.
- Narrazione integrale (di ampio respiro) o per dettagli.
- Il fumetto è narrazione per immagini (e simboli) ricordati che l’immagine è fondamentale. Così come lo è per il cinema. Costruisci la tua scenografia.
- Descrizione dell’azione : Sei tu a mettere in scena l’azione. Scegli il grado di controllo che vuoi avere in una sceneggiatura (ricorda le reference) e detta delle regole, delle basi, su cui tu e il disegnatore (o regista) possiate venirvi incontro e costruire qualcosa.

Laboratorio

- Fornisci un’idea valida, interessante, fresca e intelligente che possa intrigare il lettore.
- Trasforma la tua idea in un soggetto integrale e poi in una scaletta degli eventi. Ora dammi degli interpreti validi, descrivi i tuoi personaggi fino al minimo dettaglio.
- Scrivi una sceneggiatura di 4/6 tavole. La migliore verrà realizzata da un disegnatore professionista.

Salvatore Vivencio