



# Capitolo 3

Scrittura del  
copione: la storia  
e i personaggi  
attraverso  
il dialogo

Ancora una volta è il momento di addentrarsi nel ripostiglio del filmmaker riempito con tutte le idee che sono state trovate. Dopo aver sperimentato il mondo dell'animazione 3D, cambiare piano per la scrittura

del copione può avere l'effetto che si proverebbe togliendosi un casco spaziale per indossare un copricapo di piume. Ma, facendo parte integrante del processo della realizzazione del filmato, la scrittura dei contenuti può trasformarsi in una semplice definizione di ciò che i personaggi diranno e diventare un metodo aggiuntivo per inventare e plasmare la storia. Quindi è bene mettere mano al fidato blocco note, o al meno fidato programma di videoscrittura, e divertirsi nel fingersi scrittori, anche se solo per poche ore.

## Studiare un po' di Eugene O'Neill

L'approccio alla scrittura dei contenuti per un'animazione può assumere tante forme quante sono le storie che descrivono - da un mezzo risveglio, da uno scarabocchio ispiratore a una storia breve, ricercata e tradizionalmente formale. Ma c'è un buon numero di esercizi collaudati che gli scrittori di copioni possono seguire per iniziare a scrivere qualcosa che abbia un senso e che attragga lo spettatore. Esaminando il lavoro e il processo di sceneggiatori come Quentin Tarantino e Woody Allen, e anche di commediografi come Eugene O'Neill e Arthur Miller, è possibile individuare metodi simili utilizzati da molti scrittori.

## Preparazione

Un punto fondamentale da considerare sulla scrittura del copione è che pochi testi, e ancora meno di buona qualità, hanno avuto inizio semplicemente digitando un dialogo. È meglio pensare al dialogo come all'ultima fase del processo di scrittura. Riflettendo sui dettagli dell'ambientazione della storia, è possibile rendere la storia stessa e i personaggi molto più ricchi, avvincenti e facili da delineare.

### Background di riferimento

Prima di tutto, è necessario fare un po' di ricerca sul soggetto della storia. Più il mondo e i personaggi che si creano saranno credibili, più gli spettatori si lasceranno coinvolgere da quel mondo. Gli elementi realistici conferiscono credibilità alle storie e rendono più facile l'accettazione della finzione. Se il progetto riguarda i samurai, è bene studiarli come farebbe uno studente. Questo può consentire alla storia di andare oltre la gran varietà di storie di samurai già esistente, e di proporsi come qualcosa di nuovo in quel genere. Questo vale non solo per i soggetti reali. Se il filmato che si vuole creare riguarda un cartone animato di donnone, allora è bene fare un po' di ricerca sulle donnone! Forse si potrebbe scoprire che hanno ghiandole dall'odore sgradevole, come le puzzole. Forse questo dettaglio potrebbe dare al personaggio donnone della storia un qualcosa di speciale che gli altri cartoni sulle donnone non hanno.

### Delineare la trama

È auspicabile che, dopo aver concluso il primo capitolo, si abbia già in mente un'idea dell'immagine della storia. Ma ora è bene pensare a una struttura formale per la storia. Non resta allora che porsi un paio di domande analitiche che posso-

no essere d'aiuto. Quali sono i vantaggi nella storia? In che modo si sviluppa il racconto? La maggior parte delle storie segue un arco che inizia con l'introduzione di un personaggio, presenta un conflitto e poi propone una soluzione. Certamente questo andamento drammatico può essere spezzato, ma è importante capire lo sviluppo tipico di una storia.

### Creare una storia di sfondo

Una tecnica di base per conferire credibilità e spessore alla storia è trovare un copione e un contesto all'ambientazione. Per riuscirci è utile mettersi nei panni di un bambino di 5 anni, che è nella fase delle domande continue. Per esempio, se la storia è ambientata in cima a una montagna, le domande potrebbero essere "Quanto è alta la montagna? Che tipo di animali vivono lì? Qual è la valle sotto alla montagna? Com'è il tempo? Che cosa si vede dalla montagna? Ci sono valanghe, frane, eruzioni vulcaniche?" Anche se alcuni dettagli non sono direttamente parte della storia, possono avere un certo impatto. Per usare un esempio tipico, molte storie di fantascienza sono ambientate nel mondo post-apocalittico. In queste storie le persone indossano di solito abiti semplici e maschere antigas. Questi dettagli sono la diretta conseguenza degli eventi catastrofici che sono accaduti prima dell'inizio della storia.

### Sapere cosa i personaggi vorrebbero fare

Creare delle biografie è un passaggio necessario nella creazione di personaggi affascinanti e credibili. È anche una fase che può far sembrare che la storia si stia scrivendo da sola. Trovando com'è la personalità e la motivazione di un personaggio, è possibile avere un'idea precisa di quali potrebbero essere le reazioni del personaggio a particolari stimoli. Nel libro *The Art of Dramatic Writing* (Simon and Schuster, 1960) Lajos Egri sostiene che personaggi sufficientemente sviluppati possono "scrivere la trama della propria parte". Egri prosegue sostenendo che "Senza curarsi del mezzo che si sta utilizzando, è necessario conoscere i personaggi in maniera approfondita. E si devono conoscere non solo per come sono oggi, ma per come saranno domani e tra molti anni".

Anche se può sembrare che il mondo arioso della scrittura sia molto lontano dall'animazione, chi sta tentando di realizzare un cartone divertente, un personaggio ben descritto e dettagliato può fare meraviglie per raccontare l'azione. Nei cartoni della Warner Bros *The Daffy Doc* (Clampett, 1938), Daffy e Porky si trovano in una sala operatoria. Porky di solito recita la parte dell'uomo serio, ed è possibile prevedere che quando Daffy vedrà il tavolo pieno di martelli e circondato da chirurghi, molti inseguimenti, colpi di scena e un'ilarità generale si impadroniranno della scena. Inoltre, quando Duffy vede il polmone meccanico d'acciaio nell'angolo, è evidente che non lo ignorerà semplicemente. Per gli scrittori, è una conclusione inevitabile che Porky verrà rinchiuso nel polmone d'acciaio, con la testa e gli arti che si gonfieranno e sgonfieranno ripetutamente prima di dire qualsiasi cosa.

Un modo tipico di creare una biografia di un personaggio è fare un questionario e compilarlo per ciascun personaggio. Si tratta di un procedimento che è possibile

usare prima, durante e anche dopo la creazione del concept artistico del personaggio. Questa descrizione può raccontare l'aspetto visivo del personaggio, e viceversa. È bene pensare a queste domande come a qualcosa che va oltre un esercizio senza scopo, ma come un elemento della storia. L'autore non consiglia una lista specifica di domande. Al contrario è necessario imparare di volta in volta quali domande porteranno alle risposte utili per arricchire di dettagli la storia. Ecco alcuni esempi:

- ▶ **Aspetto fisico ed esteriore.** Età, sesso, sembianze, abitudini alimentari, modo di dormire, occupazione, abilità e doti, peculiarità e luogo di provenienza, accenti o lingue.
- ▶ **Personalità.** Obiettivi e aspirazioni, contegno, pregiudizi, religione, credo politico, paure e fobie.
- ▶ **Storia.** Luogo di nascita, educazione, etnia, origini, successi e tragedie passate.

---

### Esempio di biografia

Per il personaggio Carlo - il giovane furfante, troppo sicuro di sé del film d'esempio - l'autore ha voluto che fosse eccessivamente all'ultima moda, una vittima della moda. E che avesse bisogno di essere una persona intelligente, ma la cui arroganza fosse la sua principale debolezza. Rispondendo a domande simili a quelle dell'esercizio precedente, l'autore è giunto alla biografia che segue.



- ▶ **Nome:** Carlo.
- ▶ **Età:** 23.
- ▶ **Stile amoroso:** Giocatore.
- ▶ **Vive a:** Williamsburg, Brooklyn, NYC (molto trendy).
- ▶ **Occupazione:** ha abbandonato gli studi di Psicologia per dedicarsi alla modellazione.
- ▶ **Motivazione:** giocare con le formiche con una lente d'ingrandimento. Si diverte frequentando feste con celebrità.
- ▶ **Mania:** cerca di far pubblicare la propria fotografia sull'inserito mensile *New York nightlife* della rivista *Paper and Interview*.
- ▶ **Ascolta:** Andrew W. K. (la sua canzone "It's time to Party" è stata utilizzata in un odioso spot di birra), Moby, Lenny Kravitz.

## Scrittura del copione

Una volta compiuta la necessaria ricerca, con la storia di sfondo e il materiale per la biografia in mente, si disporrà di una gran quantità di materiale creativo, e si potrà davvero di iniziare a scrivere. Quando si comincia a scrivere il copione, è bene tenere a mente l'obiettivo della produzione. Il compito primario della scrittura è semplicemente mettere per iscritto le parole che i personaggi diranno. Oltre a questo, è possibile decidere se valga la pena di scrivere anche descrizioni ed eventi. Il copione non deve necessariamente visualizzare la storia o definire il suo aspetto, né definire i comportamenti esteriori. La maggior parte di questa pianificazione verrà fatta visivamente nel design concettuale e nella realizzazione degli storyboard. Durante la scrittura, è bene tenere in considerazione queste problematiche.

### Che cosa può animare una determinata frase?

Per ogni nuovo pezzo di dialogo o di evento che si aggiunge al contenuto, è necessario individuare esattamente che cosa l'animazione richiederà. Dal punto di vista artistico, quale interessante espressione del volto o gesto accompagnerà una data frase? Quale azione fisica verrà eseguita dal personaggio al verificarsi di una specifica situazione? Può essere utile abbozzare le espressioni e i gesti per cercare di pensare visivamente a queste domande (vedi Figura 3-1).

E qui, la fattibilità, in questo momento al massimo della sua specificità, dovrebbe entrare di nuovo nel processo. Si dovrebbe considerare ogni singola parte del dialogo e ogni minuto di evento per verificare se è possibile eseguire tutti i lavori di produzione richiesti. Queste domande dovrebbero raccontare e arricchire ogni pezzo di dialogo che si scrive.

**FIGURA 3-1** La personalità di Carlo esemplificata attraverso una combinazione di schizzi e scrittura.



### La recitazione del personaggio inizia dal copione

Questo è uno dei numerosi momenti dell'animazione in cui si comincerà a trasformare il personaggio in un attore. Recitazione e animazione sono strettamente legate. Infondere credibilità a un personaggio fittizio animato è un processo molto simile a quello di un attore che racconta le azioni e le linee principali basate sugli studi dei personaggi. In questo caso, il dialogo che si scrive è raccontato dalla biografia e dalle motivazioni del personaggio, con un occhio rivolto a come la voce dell'attore e l'animazione si combinano per definire il personaggio che si sta modellando. La parte principale di questo processo avrà luogo durante la fase di animazione del corpo e del volto, così come nella fase di creazione degli storyboard. Ma la voce narrante, la biografia del personaggio nonché le prove di animazione si fonderanno con il copione, arricchendosi vicendevolmente.

### Scrivere i dialoghi

Fino a ora, la maggior parte degli argomenti discussi in questo capitolo sono orientati al contenuto del copione e della storia. Ma scrivendo il dialogo dei personaggi è necessario tenere in considerazione alcuni fattori che aiuteranno a scrivere un dialogo di qualità.

---

---

## Dialoghi interiori

Per le scene in cui un personaggio non parla, può essere molto utile scrivere dei dialoghi interiori. Questo può definire in modo molto particolareggiato le espressioni e il linguaggio del corpo in favore di una pantomima molto comunicativa.

La scrittura di questa voce interiore può essere realizzata anche durante la fase di animazione perché può essere cambiata persino dopo che l'audio del dialogo è stato registrato.

Ecco un semplice esempio: si pensi di dover animare un personaggio che sta rubando un biscotto da una biscottiera. È possibile animare semplicemente il personaggio che cammina verso la biscottiera, apre il coperchio, prende il biscotto ed esce dalla scena. Oppure, seguendo il treno dei pensieri del personaggio, si possono trovare molti consigli per rappresentare l'azione:

- 1 Quando il personaggio entra nella stanza pensa "Se ne sono andati tutti? Sono solo?" questo potrebbe significare sguardi furtivi, o anche tirare le tende e chiudere a chiave la porta.
- 2 Il personaggio pensa "Mmm... biscotti. Vi adoro!" Questo potrebbe tradursi in un'immagine del personaggio che si lecca le labbra o che si stringe le mani.
- 3 Il personaggio ha un improvviso sobbalzo per un pensiero colpevole "No, non devo! Sarebbe diabolico!" Questo potrebbe portare il personaggio a fermarsi bruscamente proprio mentre sta per sottrarre il biscotto, con un'espressione sofferente.
- 4 L'espressione sofferente lascia spazio a una gioia diabolica quando il personaggio pensa "Sono il Re dei Biscotti! Sono miei! Tutti miei!".
- 5 Segue la passione per il biscotto...

### **Comunicare attraverso la narrativa, non l'esposizione**

Questa può essere la regola numero uno per gli scrittori di narrativa e sicuramente una che gli scrittori alle prime armi spesso faticano a riconoscere. Evitare dialoghi di spiegazione significa non avere un personaggio che spiega verbalmente le cose che possono essere mostrate da una parte della storia. Per esempio, quando in un cartone animato un topo punge un gatto con la punta di un grosso spillo, il gatto non dice "Sono appena stato punto e sto soffrendo molto". Invece, agita le zampe per aria 30 o 40 volte, tenendosi il posteriore e urlando come un motore su di giri. Evitare il dialogo di spiegazione consente di non oltrepassare il quarto muro - cioè il muro immaginario tra i personaggi e gli spettatori. Quando i personaggi superano questo muro spiegando troppe cose al pubblico, lo spettatore si ricorda della propria realtà, di essere seduto su una poltrona a guardare un'animazione e si sottrae all'illusione narrativa che si sta cercando di creare.

### **Ritmo**

Questo elemento potrebbe non essere adattabile a tutte le storie, ma una tecnica che l'autore ha trovato molto utile è la consapevolezza del ritmo dettato da una

parte del dialogo. Questo non significa che tutto debba tramutarsi in rima ma che tutto il linguaggio parlato abbia una cadenza e un ritmo, sia regolare o irregolare. In particolar modo per l'animazione, questo è un altro espediente per rendere i dialoghi tra i personaggi interessanti, attraenti e divertenti.

### **Sintesi**

Scegliere le parole accuratamente evitando il superfluo è importante - ancora una volta sia dal punto di vista artistico sia per la fattibilità. Comunicare la storia ad altre persone, uno dei ruoli principali del copione, richiede costruire le frasi e i periodi in modo chiaro e conciso. Un discorso ricco e fiorito è bello se ha un ruolo vitale nella storia, per esempio, per mettere in luce la personalità di un personaggio o per un momento particolare della trama. Ma di nuovo, il dialogo è fuori dal normale. È buona norma dare il giusto peso a ogni frase e scegliere attentamente ogni parola.

### **Mancanza di spirito e umorismo**

Dal momento che allegria e umorismo sono un tipico esempio di soggettività, l'autore non pensa di poter spiegare come scrivere in modo divertente o anche allegro un dialogo. Ma senza considerare se si è scritto qualcosa di divertente o di intelligente, vale di sicuro la pena seguire qualche riflessione e strategia creativa quando si decide come il personaggio pronunci una frase. Senza considerare la caratterizzazione della voce o l'accento, molti personaggi memorabili - da Popeye a Ren & Stimpy a Yoda - sceglievano le loro parole in maniera esilarante e assolutamente fuori dal comune. Personaggi divertenti spesso hanno schemi di discorso divertenti.

### **Chi può interpretare i ruoli?**

Si consideri l'attore che si sta selezionando per interpretare il ruolo del personaggio per cui si sta scrivendo il dialogo. Questa persona può sostenere la performance richiesta dal copione? E come suoneranno quelle parole pronunciate dalla voce di quell'attore? Tenere in considerazione questi fattori può aiutare a rendere i personaggi più naturali e credibili.

## **Scrivere l'azione**

Scrivere le parti di azione del copione dovrebbe rivelarsi un processo veloce, perché non è compito del copione illustrare eventi e movimenti. È bene descrivere solo l'azione necessaria a delineare la storia, e non fornire dettagli. Si faccia semplicemente riferimento a oggetti o cambiamenti di scena, in particolare a quelli che aiutano la trama ad andare avanti. Anche i copioni dei film di Hollywood (molti dei quali possono essere acquistati nelle librerie) forniscono solo concise descrizioni di ambientazioni, oggetti e azioni. Durante la fase di creazione del concept artistico e degli storyboard della produzione, si immagineranno visivamente la maggior parte delle scene.



## Revisioni

Come tutti i processi di scrittura, il copione sarà sottoposto a un certo numero di versioni. Sulla base della quantità di dialogo contenuta nel film, è buona norma rivedere il copione dopo qualche tempo, per apportare gli ultimi ritocchi di rifinitura e miglioramento. L'autore consiglia di abbandonare per qualche giorno il copione una volta scritto, per avere la possibilità di riprenderlo in mano con una nuova prospettiva. Inoltre è sempre utile testare il copione leggendolo a voce alta a qualcun altro. Non si deve essere timidi nel recitare le parti e nell'utilizzare una voce che sia appropriata al personaggio.

Durante il processo di creazione del concept artistico e degli storyboard, è possibile continuare a raffinare il dialogo o a fare piccoli cambiamenti allo sviluppo del progetto e alla trama. È bene tenere a mente che esiste una dipendenza intrinseca nella produzione, cioè si può rivedere il copione solo finché non si registra il dialogo.

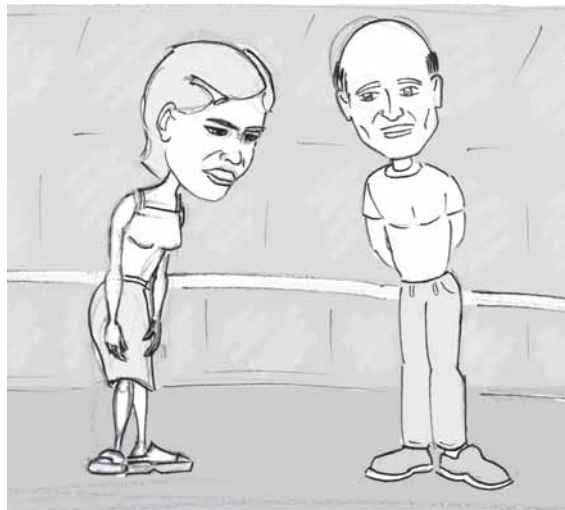
Infine, anche se la scrittura del copione può sembrare un'attività inconsueta rispetto a tutti gli altri lavori più visivi di un animatore di Computer Graphics, può diventare una ricerca così remunerativa che molti scelgono di dedicarsi a tempo pieno. Dando la giusta attenzione alla scrittura del copione durante la produzione, è possibile migliorare enormemente la storia che si racconta.

## Scrivere il copione del film di esempio

Di tutte le varie imprese che l'autore ha condotto per il proprio film, la scrittura del copione è stata quella in cui si è sentito più a proprio agio. Aveva già scritto 30 o 40 copioni per brevi animazioni negli ultimi 6 o 7 anni, variando da animazioni istituzionali molto semplici a satire politiche irriverenti. Oltre a questo, a causa della complessità e della natura ambiziosa della storia, la scrittura di questo particolare copione si è rivelata una vera sfida. Ciononostante, l'autore ha voluto fin dal principio scrivere dialoghi di conversazione convincenti, richiesti da questo tipo di copione (vedi Figura 3-2).

Una delle sfide era costituita dal fatto che la storia riguardava persone reali, sedute al computer per giocare a un videogioco e chattare tra di loro attraverso microfoni. Quindi, anche se l'animazione riguardava i personaggi del videogioco, la conversazione doveva sembrare fatta da voci di persone convincenti e credibili che parlavano attraverso i personaggi del videogioco. Questo ha significato, per l'autore, lavorare alle biografie dei personaggi prima di iniziare a scrivere, e anche pensare alle motivazioni per le quali quelle persone stessero giocando. L'autore in questa fase ha scritturato tre attori per recitare le parti dei tre personaggi, dopo aver a lungo pensato alle voci e a cosa sarebbe stato naturale dire per loro.

**FIGURA 3-2** Una delle cose che l'autore desiderava di più per il proprio filmato era animare semplicemente una conversazione con tutte le sfumature di espressioni del volto e di gesti.



Un'altra sfida era il fatto di comunicare che cosa fosse il videogioco senza rallentare troppo la narrazione. Il film presupponeva che le persone stessero giocando a un gioco di ruolo online per più giocatori (noto ai giocatori come MMORPG) con una modifica aggiunta. Questo significava che molti dettagli sul videogioco fittizio dovevano essere forniti attraverso il dialogo, senza diventare troppo espositivi. L'autore voleva mantenere il dialogo limitato a ciò che le persone potevano dirsi occasionalmente tra loro mentre giocavano, evitando di far spiegare a loro il gioco.

Il copione ha avuto otto versioni e revisioni, con alcuni cambiamenti minori dell'ultimo secondo fatti nel momento della registrazione. Il piano originario per il film prevedeva di mostrare solo piccoli spezzoni di questo videogioco fittizio che l'autore aveva messo insieme lavorando con il suo collaboratore Tony. Successivamente l'autore si è reso conto che la produzione si stava ingrandendo sempre più e che sarebbe stato sciocco creare tutta quell'animazione senza arricchirla di un po' di dramma per renderla più interessante. Questo è stato l'elemento che ha portato l'autore a introdurre Carlo, lo stupido, per agitare le acque tra gli altri due personaggi.

## Perfezionare il dialogo

Questo è un breve esempio di come è possibile perfezionare un dialogo. Si tratta di un estratto dal copione dell'autore, frutto di numerose revisioni, in cui Carlo interrompe gli altri due personaggi:

**Felix:** Sì ragazza, le persone intelligenti giocano in modo intelligente. Vedi, alcuni bambini giocherebbero a calcio o a guardie e ladri tutto il giorno, mentre altri leggerebbero libri e disegnerebbero. Suvvia, lupi e delfini e lontre tutti giocano, e anche le persone.

**Zoey:** Ok, Ok! Sto giocando! <gesti a sottolineare l'affermazione> Quindi mi stai dicendo che ci sono bioetici che studiano questo gioco?

**Felix:** <Felix preme il bottone del sussurro> Hey, ti ho detto che il dramma ci investirà. Ecco che arriva Gandhi!

**Carlo:** Ciao, piccoli. Non ho potuto fare a meno di ascoltare voi due correttori automatici mentre tentate di discutere della clonazione umana.

**Zoey:** Come fai ad avere un'aura così grande e verde se sei così rozzo?

**Carlo:** Ma per favore! Non essere così affettuosa con me. Ho spiegato alla gente tutti gli argomenti quotidiani negli ultimi dieci giorni.

E questo è lo stesso estratto, dopo che Dave lo ha rivisto:

**Felix:** Senti, alcune persone possono comportarsi da barbari in un gioco D&D ma ricorda, gioca in maniera intelligente, vivi in maniera intelligente. Voglio dire, delfini, lontre e orsi polari, tutti giocano. Lupi, corvi...

**Zoey:** Ok, Ok! Sto giocando. <gesti a sottolineare l'affermazione. L'interfaccia risuona, indicando il raggiungimento di un obiettivo> Hey! Sai una cosa? Ti ho appena beccato per caso in una conversazione su una questione sociale senza essere bloccata nella chat! Deduco che questo fosse un obiettivo!

**Felix:** <Felix preme il bottone del sussurro> Hey, ti ho detto che il dramma ci investirà. Ecco che arriva il ragazzo Gandhi...

**Carlo:** Ciao piccoli. Conoscete Carlo. Felici di fare la mia conoscenza, ne sono sicuro.

**Felix:** Ciao, io sono Felix, e questa è Zoey.

**Carlo:** Conosciuti. Credo che voi due perfetti conversatori avrete bisogno di un po' del mio aiuto se volete avere qualche possibilità di superare questo livello.

**Zoey:** Come fai ad avere un'aura così grande e verde se sei così rozzo?



**Carlo:** Oh no! State cercando anche un abbraccio di gruppo? Vedi dolcezza, ho spiegato alla gente tutti gli argomenti del giorno nelle ultime tre notti.

Alla fine, dopo aver scritto numerose versioni con dialoghi completi e dopo aver raffinato la maggior parte dei dettagli, l'autore ha pianificato di animare il tutto, anche se non era ancora pienamente soddisfatto del dialogo dei personaggi. Sebbene avesse fatto molto lavoro per arricchire le loro personalità, i loro dialoghi non sembravano sufficientemente naturali. Così l'autore si è rivolto all'amico David Ewers, che aveva scritto molte storie brevi con personaggi molto ricchi, per rendere i dialoghi più naturali. Fortunatamente egli era stato anche ingaggiato per recitare la parte dello spiritoso e irritante Carlo. In questo modo, Dave avrebbe interpretato meglio il ruolo, sentendolo più suo, perché aveva preso parte alla scrittura del ruolo stesso.

