

COME SI TROVA UN'IDEA

- Non esiste un metodo preciso per trovare una buona idea
- Non è la qualità dell'idea che fa grande il dramma, ma come quell'idea viene resa sulla scena, viene drammatizzata

COME SI TROVA UN'IDEA

In generale è opportuno considerare che:

① Un'idea che suggerisca conflitto è migliore di una che non lo fa:

“Nel salotto borghese” suggerisce una situazione, ma...

“due donne nel salotto borghese litigano per il possesso di un uomo” suggerisce una situazione e un conflitto

COME SI TROVA UN'IDEA

② Un'idea che suggerisca un cambiamento è migliore rispetto a una che non lo fa:

“due donne nel salotto borghese litigano per il possesso di un uomo” suggerisce una situazione e un conflitto, ma...

“due donne nel salotto borghese litigano per il possesso di un uomo, portando una delle due a pensare di rompere il proprio matrimonio” suggerisce una situazione, un conflitto e un cambiamento

COME SI TROVA UN'IDEA

③ Un'idea che suggerisca spettacolarità è migliore di una che non lo fa:

“due donne nel salotto borghese litigano per il possesso di un uomo, portando una delle due a pensare di rompere il proprio matrimonio” suggerisce una situazione, un conflitto e un cambiamento, ma...

“due donne nel salotto borghese litigano per il possesso di un uomo, portando una delle due a pensare di rompere il proprio matrimonio, quando improvvisamente giunge l'uomo conteso e comunica che ama una terza donna” suggerisce una situazione, un conflitto, un cambiamento e spettacolarità

COME SI TROVA UN'IDEA

Le idee si possono trovare:

- ① dalla storia
- ② dalla cronaca giornalistica
- ③ dal proprio ambiente lavorativo
- ④ dalle proprie riflessioni sul mondo che ci circonda
- ⑤ dalla propria esperienza personale e dal vissuto della propria famiglia
- ⑥ da un aneddoto
- ⑦ da una conversazione udita per caso...

Tuttavia le idee migliori sono generalmente quelle che combinano più fonti tra di loro

COME SI SVULUPPA UN'IDEA

Trovata l'idea, la si deve sviluppare. Come?

- Tenendo presente i 6 elementi aristotelici
- Si parte dal personaggio: quali e quanti personaggi potrebbero popolare l'idea avuta?
- Chi sono questi personaggi? Cosa fanno? Qual è il loro background?
- Come i personaggi si ricollegano all'idea del dramma?
- Cosa farebbero i personaggi in determinate circostanze?
- Quali potrebbero essere i loro comportamenti i situazioni estreme?

COME SI SVULUPPA UN'IDEA

Inoltre:

- I personaggi sono furbi, ingegnosi, capaci di reggere i conflitti?
- Ciascun personaggio ha una sua storia?
- Le loro aspirazioni personali si connettono bene con l'idea principale del dramma?
- Le azioni di ciascun personaggio aiutano a far procedere la trama verso il finale?
- Il pubblico riesce a identificarsi con loro?

COME SI SVULUPPA UN'IDEA

- Una volta scritte le annotazioni per ciascuno dei 6 elementi aristotelici, si inizia a fare una scaletta secondo lo schema della “scena francese”, ossia:
- Scena per scena, quanti personaggi sono presenti e che cosa fanno
- Lo sviluppo del dramma in forma di scaletta evita di gettare via intere pagine di dialogo mal riuscito e non funzionale all'idea del dramma

COME SI SVULUPPA UN'IDEA

- Nel creare il personaggio bisogna che questo compia azioni coerenti
- Il personaggio può anche compiere azioni incoerenti e inaspettate, purché queste trovino giustificazione nella situazione scenica, ossia risultino comprensibili in un determinato contesto
- Quindi ci si deve sempre chiedere: cosa fa il personaggio in una determinata situazione e che cosa potrebbe fare

STRUTTURA DEL DRAMMA

- Ogni dramma deve possedere una struttura che sia capace di reggere la trama raccontata
- I drammi di successo sono composti da decine, talora centinaia, di azioni che “spingono avanti” la storia
- Ogni dramma deve essere composto da tre parti – non necessariamente corrispondenti ai tre atti – che ne assicurano un movimento organico e uno sviluppo logico

STRUTTURA DEL DRAMMA

① Punto di attacco

- È costituito da un'azione (o una breve sequenza di azioni) posta all'inizio del dramma
- Si tratta dell'azione dalla quale dipendono tutte le altre azioni del dramma:
- In *Amleto* il punto d'attacco è costituito dall'apparizione dello spirito
- Il punto d'attacco corrisponde anche con il momento in cui viene posta la domanda drammatica (Il padre chiede vendetta: riuscirà Amleto a scoprire l'assassino del padre e a vendicarlo?)

STRUTTURA DEL DRAMMA

- L'azione del punto d'attacco può avere origini nel passato: si tratta dell'**incidente scatenante**
- L'incidente scatenante (spesso definito anche antefatto) è in *Amleto* l'uccisione del padre
- Solitamente gli incidenti scatenanti vengono raccontati e non rappresentati (proprio perché sono accaduti prima dell'aprirsi del sipario)
- Vengono generalmente resi noti nel momento del punto d'attacco
- Possono tuttavia essere resi noti in un momento successivo, creando così tensione e attesa

STRUTTURA DEL DRAMMA

- È tuttavia importante NON ritardare troppo il racconto dell'incidente scatenante, in quanto si potrebbe alfine ottenere l'effetto opposto: anziché suspense noia e disinteresse
- Si deve sempre ricordare che il pubblico cui non sia stato rivelato l'incidente scatenante, cercherà SEMPRE di scoprirlo, in quanto è il motivo principale da cui discendono tutte le azioni del dramma
- Punto d'attacco e incidente scatenante devono essere raccontati in modo alquanto rapido: il drammaturgo non ha molto tempo per “mettere in moto il motore”

STRUTTURA DEL DRAMMA

② Il Climax

- Si tratta del terzo punto di divisione del dramma
- Si tratta dell'azione (o del gruppo di azioni) con cui si risolve il dramma:
- È lo scontro finale tra buono e cattivo, il momento in cui si dà risposta alla domanda drammatica, il momento in cui viene raggiunto un nuovo equilibrio
- I drammi possono finire con la vittoria o la sconfitta del protagonista, oppure con una sorta di “pareggio”
- Il pubblico preferisce vittorie e sconfitte piuttosto che pareggi
- Dopo il climax non ci sono altre azioni importanti e il dramma deve concludersi rapidamente

STRUTTURA DEL DRAMMA

③ La parte centrale del dramma

- È costituita da tutte le azioni (decine, centinaia...) che costituiscono il dramma
- Qui si devono alternare situazioni di tensione a momenti di rilassamento
- Il ritmo deve quindi essere calibrato, in quanto una continua tensione sarebbe stancante e controproducente sullo spettatore
- Quindi è opportuno alternare: scena veloce /lenta; scena violenta / divertente; scena romantica / intrigo....
- Evitare la ripetizione e la prevedibilità

STRUTTURA DEL DRAMMA

- Nella parte finale il drammaturgo deve cercare di “risvegliare” i sensi di uno spettatore che spesso può essere affaticato
- Si deve quindi far intravedere che la fine si sta avvicinando, provocando così nuova adrenalina
- I finali non devono essere necessariamente positivi, ma devono dare delle risposte, devono stabilire nuovi equilibri, devono provocare cambiamenti sui personaggi.

COME INIZIARE

- Esiste un “patto” tra drammaturgo e spettatore riguardo il genere di appartenenza del dramma:
- Se un dramma è una commedia, dovrà rispettare i canoni della commedia e viceversa
- Una commedia, entro i primi minuti dal suo inizio dovrà far capire al pubblico che si può ridere. La prima risata dovrà arrivare entro un paio di minuti dall’inizio
- Una tragedia viceversa dovrà far capire subito che non sarà possibile ridere o che si riderà assai poco

COME INIZIARE

- L'inizio del dramma è il luogo in cui si pongono le basi di tutto ciò che verrà dopo
- Nei primi minuti, quindi, il drammaturgo dovrà comunicare agli spettatori:
 - ① Quali e quanti sono i personaggi principali
 - ② Indicazioni sul tema che verrà dibattuto
 - ③ Il tono (serio o comico)
 - ④ Lo stile (naturalistico, realistico, antirealistico)
 - ⑤ Il tipo di scenografia (realistico, antirealistico)

COME INIZIARE

- Il dramma DEVE rimanere entro i parametri stabiliti all'inizio, altrimenti lo spettatore si perde e non riesce più a leggere la rappresentazione:
- Pensiamo se Amleto si mettesse improvvisamente a raccontare barzellette...
- Qualora il dramma rompa il patto con lo spettatore, ci devono essere ragioni estremamente forti
- In un dramma odierno, l'autore ha circa 10/15 minuti a disposizione per definire tono, personaggi, contenuto
- Ma lo stesso Aristotele sosteneva che nella prima parte del testo si deve esporre il caso

COME INIZIARE

L'ESPOSIZIONE

- Serve a comunicare al pubblico l'antefatto, cosa sta accadendo e cosa potrebbe accadere in seguito. Lo si può fare con:

- ① Il dialogo
- ② Un monologo
- ③ L'azione
- ④ Elementi scenici

Come sempre, il metodo migliore è quello che fa uso del dialogo

COME INIZIARE

Esistono due modi per avviare il dramma:

- ① Avvio rapido
- ② Avvio lento

Avvio RAPIDO

- È più gradito allo spettatore di oggi, abituato a ritmi di vita molto veloci
- Un avvio lento potrebbe essere, oggi, sinonimo di noia
- Cosa dà rapidità all'inizio del dramma?
- Un'immagine, un omicidio, una danza, qualsiasi elemento spettacolare che si ricolleggi, naturalmente, alla domanda drammatica:

COME INIZIARE

- In *Amleto*, Shakespeare ci presenta la concitazione delle guardie, frasi brevi, il senso di mistero, un equilibrio è stato turbato, c'è un fantasma
- In questo caso agiscono personaggi secondari che aprono la strada all'arrivo di Amleto e al punto d'attacco
- MA una partenza rapida presenta dei rischi:

COME INIZIARE

- Il pubblico può non essere sufficientemente attento
- E ALLORA, COME SI FA?
- Si ricorre ad alcuni trucchi: in *Amleto* Shakespeare, prima di far parlare lo spettro, lo fa comparire per ben tre volte e solo alla quarta lo farà parlare per porre la domanda drammatica

COME INIZIARE

Avvio LENTO

- È utilizzato per lo più nella drammaturgia a partire dalla fine dell'Ottocento
- Avvio lento non significa che i ritmi della recitazione o il susseguirsi delle azioni sia lento
- Significa che l'esposizione del caso avviene in modo più diluito, l'autore sposta in avanti la presentazione della domanda drammatica
- Un esempio può essere *Hedda Gabbler* di Ibsen:

COME INIZIARE

- Nella prima scena Ibsen:
 - Ci dice chi sono i personaggi principali, ma non li fa entrare in scena
 - Ci fa sapere quale sarà l'azione principale
 - Ci presenta il tono (serio) dell'opera
 - Ci presenta lo stile con cui la vicenda sarà raccontata (stile naturalista)
 - Ci propone un allestimento scenico realistico
- Tutto questo serve comunque a fornire allo spettatore notizie sull'antefatto e a condurlo verso la formulazione della domanda drammatica e al punto d'attacco

LA PARTE CENTRALE

- È il luogo dove succedono il maggior numero di azioni
- È impossibile farne a meno, in quanto non sarebbe possibile saltare dalla situazione d'inizio a quella d'arrivo senza passare per tutte le peripezie che vi stanno in mezzo
- Occupa dal 50 al 75% del dramma = dai 60 ai 90 minuti di un dramma si circa 2 ore
- È una parte molto delicata, in quanto l'autore deve inserire un numero sufficientemente elevato di azioni per evitare di esaurire troppo presto il racconto e far raggiungere subito ai suoi personaggi gli obiettivi fissati

LA PARTE CENTRALE

- Per meglio visualizzare il concetto di parte centrale, il drammaturgo se lo potrebbe raffigurare come un viaggio, nel corso del quale si incontrano una serie di ostacoli da superare
- Due sono gli ingredienti su cui poggia la parte centrale:
 - ① Il personaggio principale che deve “spingere avanti” l’azione per cercare di raggiungere il proprio obiettivo;
 - ② Le complicazioni. Questo possono essere:

LA PARTE CENTRALE

- ① L'arrivo improvviso di un personaggio che manda all'aria un piano
- ② L'uscita di qualcuno che lascia il personaggio in difficoltà
- ③ Una tentazione che distrae il personaggio dalla propria azione
- ④ Un ostacolo all'operato del personaggio
- ⑤ Un'opportunità
- ⑥ Una sfida
- ⑦ Una caccia
- ⑧ Una rivelazione
- ⑨ Un rovesciamento di situazione

GL INTERVALLI

- Esistono drammi in 2, 3, 4, 5 e anche più atti
- Quindi esiste la possibilità di inserire 1, 2, 3, 4 o più intervalli
- Esiste anche l'atto unico che non prevede intervalli
- Nella formula in 3 atti, di solito il I dovrebbe durare 25-40 minuti, il secondo 45-60 minuti, il terzo 20-30 minuti
- Nella formula in due atti (oggi molto usata) il primo atto deve durare dai 50 ai 65 minuti, il secondo un po' di meno

GL INTERVALLI

- Dove va inserito l'intervallo?
- Nel momento in cui le aspettative del pubblico sono più alte;
- Nel momento in cui la suspense è al massimo;
- In altre parole: “sul più bello”
- Ossia, si dovrebbe riuscire a creare nello spettatore il desiderio che il sipario si rialzi il più presto possibile per sapere come va avanti la storia
- L'intervallo è utile anche per concedere riposo agli attori così come agli spettatori

LA CRISI

- La crisi segna la fine della parte centrale del dramma
- Essa è data dall'ultima azione della parte centrale, che costituisce il punto d'arrivo di un lungo crescendo di azioni precedenti
- Questa azione può essere interpretata come la conseguenza di tutto ciò che è avvenuto prima e come causa di tutto ciò che avverrà poi
- È in sostanza il perno del dramma, il punto di non ritorno dal quale scaturirà la soluzione
- In *Amleto* è costituita dal complotto ordito da Claudio e Laerte per sfidare a duello Amleto

IL FINALE

- Anche questa è una parte molto delicata del dramma:
- Il pubblico infatti può accettare un avvio non molto brillante, ma NON perdona un finale deludente
- Perché?
- Innanzitutto per motivi di soddisfazione
- In secondo luogo perché lo spettatore desidera, alla fine dello spettacolo, arrivare da qualche parte, provare soddisfazione per come si è conclusa la storia

IL FINALE

- Un finale mal costruito, che faccia venir meno le aspettative del pubblico, rovina l'intero spettacolo
- L'autore ha la possibilità di usare un finale tragico o un finale lieto
- Tuttavia è opportuno che anche nel finale tragico venga fornita una luce di speranza:
- Lo spettatore, infatti, spera sempre in un lieto fine
- In *Amleto* assistiamo alla carneficina finale, ma tuttavia, nonostante ciò, Amleto raggiunge il suo obiettivo e soprattutto riesce a fare giustizia

IL FINALE

- Il finale deve essere pianificato dal drammaturgo ancora prima di scrivere la prima battuta del testo
- Il finale deve essere sia sorprendente, sia inevitabile
- In *Amleto* è inevitabile che il protagonista muoia, ma è elemento inaspettato che Gertrude beva il veleno, che Laerte accusi Claudio, che Amleto pugnalì Claudio prima di cadere morto a sua volta
- Il finale tuttavia deve avere anche senso: le cose si concludono così perché non è possibile vadano a finire in altro modo

IL FINALE

Il finale deve:

- ① Dare risposta alla domanda drammatica
- ② Dare risposta ad alcune delle domande drammatiche secondarie
- ③ Fornire un'azione importante per il protagonista
- ④ Risolvere il conflitto e generare un nuovo equilibrio
- ⑤ Fornire le idee del dramma (e la morale)

È possibile non dare risposta a tutte le domande drammatiche, generando così un finale aperto. Tuttavia è opportuno, nell'ambiguità, non creare confusione

IL DIALOGO

- È uno dei nodi centrali del testo drammatico
- È pressoché impossibile insegnare a scrivere buoni dialoghi, dal momento che ciò dipende dalla capacità che ciascuno ha nel “sentire” e nel trasformare il suo sentire in dialoghi
- La prima cosa da prendere in considerazione è il tono, ossia il modo in cui un personaggio si esprimerebbe se fosse immerso nella vita reale
- Esistono tono e codici linguistici differenti a seconda della classe sociale, dell’età, dell’educazione, del luogo di provenienza...

IL DIALOGO

- Nel dare a ciascun personaggio il suo tono è necessario evitare contraddizioni e anacronismi:
- Contraddizioni = inserire nel suo linguaggio espressioni che non potrebbe usare
- Anacronismi = inserire nel suo linguaggio espressioni appartenenti a epoche diverse
- Il pubblico si accorge subito di contraddizioni e anacronismi e non li accetta

IL DIALOGO

Il dialogo può valere come testo o come sottotesto:

① Dialogo come testo

- In questo caso i personaggi dicono esattamente ciò che intendono, ossia non usano doppi sensi, giri di parole, metafore, ecc...
- In questo modo l'autore usa uno stile diretto e chiaro, soprattutto se deve affrontare tematiche complesse

IL DIALOGO

② Dialogo come sottotesto

- Sottotesto = significato sotterraneo, non espresso chiaramente dalla battuta, ma che si cela sotto di essa
- Per esempio: dire “ti amo” senza utilizzare queste parole
- Creare un sottotesto in un contesto romantico non significa dire “ti adoro” al posto di “ti amo”
- Significa scrivere “mi passi il sale, per favore” avendo la certezza che il pubblico comprenda che ciò significa “ti amo”

IL DIALOGO

L'umorismo

- È essenziale in quasi tutti i drammi: battute divertenti si trovano non solo nelle commedie, ma anche nelle tragedie, in quanto il pubblico ha bisogno di ridere per scaricare la tensione
- Esiste un'azione comica e un dialogo comico
- Anche in questo caso, non è possibile insegnare il senso dell'umorismo
- La risata può essere ottenuta con diversi espedienti:

IL DIALOGO

- Con l'ironia, ossia quando si offre al pubblico un'affermazione inadeguata al contesto
- Con la collera repressa e finalmente liberata
- Con l'invettiva
-
- In tutti questi casi è necessario collocare le parole chiave (quelle che fanno scaturire la risata) alla fine della battuta
- Il pubblico ride perché, a rigor di logica, si aspetta che il personaggio dica una certa cosa, mentre invece avviene uno spostamento improvviso della logica del ragionamento
- Spesso le battute sono divertenti solo se inserite nel contesto