

Enunciazione e passioni nel testo sceneggiatura

Paolo Braga

Abstract

The aim of this paper is to examine the contribution of semiotics to the study of the screenplay. It takes into account how pragmatic semiotics has been used within the recent field of research of Screenwriting Studies in order to explore the level of narrative discourse in a script.

Starting on the premise that, in accordance to the general practice of the Hollywood industry, a screenplay should avoid “telling” in favour of “showing”, the paper highlights that a classification of narrative voices is still possible. Drawing on the analyses by Claudia Sternberg and Ann Igelström, the article argues that calculated use of overt narration accomplishes some important persuasive purposes. In order to be sold, and then produced, a screenplay constructs a Model Reader who is both naïve and critical, feeding two apparently contrasting emotions: the desire of being surprised by the violation of the common writing rules of the industry; the desire of being reassured that the Hollywood writing standards are perfectly applied.

La sceneggiatura come testo – cioè considerata non in prospettiva narratologica, ma per come è scritta in modo da poter servire da copione – non è stata analizzata dalla semiotica. Tipologia testuale sfuggita alle principali discussioni di quest’area disciplinare, la sceneggiatura è però stata oggetto di disamina semiotica nell’ambito di ricerca che l’ha eletta a proprio topic specifico: gli *screenwriting studies*. Questo filone di studi, recentemente sviluppatosi attorno ad un’associazione scientifica, lo Screenwriting Research Network, assume la scrittura per lo schermo inserendola, con approcci metodologici diversi, nel contesto di collaborazione tra figure professionali molteplici (regista, sceneggiatore, montatore, producer, ecc.) impegnate nel fare cinema, o serie Tv.

Gli *screenwriting studies* si sono avvalsi della semiotica in due direzioni. La prima riguarda la questione dello statuto testuale della sceneggiatura. Si tratta del problema di definire la caratteristica “ontologia” del copione cinematografico. Alcune peculiarità, infatti, contraddistinguono una sceneggiatura: uno *script* per solito non è pubblicato; nelle lunghe fasi di affinamento della storia è frequente la collaborazione tra lo sceneggiatore originario e altri sceneggiatori, spesso non accreditati ufficialmente; a volte, nelle riscritture, c’è una staffetta di autori differenti cui si devono successive versioni del testo di partenza, senza contare gli interventi del regista e, non di rado, le richieste di modifica degli attori. Dunque, si tratta di un testo tendenzialmente sempre “in fieri” (anche sul set, durante le riprese). Un testo, cioè, nella sua stessa essenza predisposto all’integrazione ermeneutica – aperto, dinamico, sganciato da un’unica autorialità forte. In sintesi, uno scritto difficilmente inquadrabile facendo leva sulla categoria del “limite”. Per questo, nella proposta di alcuni (Price, 2010, pp. 24-42), la lente più idonea per mettere a fuoco la natura della sceneggiatura è rinvenibile nella lezione di Roland Barthes (1971) che oppone all’“opera” il “testo” quale oggetto intessuto di potenziali rimandi, disponibile ad una lettura che è sempre anche scrittura, emancipato dai vincoli interpretativi dipendenti dal prestigio autoriale. Proprio così sarebbe da concepirsi un copione per il cinema e la Tv. Accanto a questa, una seconda direzione d’uso della semiotica entro gli *screenwriting studies* procede, per così dire, in senso opposto: valorizzando il dato che una sceneggiatura è il progetto dettagliato di un film, o di una puntata di serie Tv. In tale ottica, ogni versione di un copione è da considerarsi

necessariamente uno scritto coeso e organico, capace di rendere al lettore l'idea di un possibile spettacolo schermico, perciò guidando la lettura con strutture testuali studiate e vincolanti. Questa seconda prospettiva, che si concentra sul livello del discorso e della comunicazione testuale, è quella che seguiremo nel nostro articolo. È un approccio concretizzatosi in alcuni contributi dove le categorie della semiotica pragmatica sono adottate per evidenziare come uno script si configura dal punto di vista enunciativo. In particolare, Claudia Sternberg (1997) e, riprendendone gli spunti, Ann Igelström (2013 e 2014) si sono concentrate sulle voci narrative attraverso cui l'autore iscrive nel testo la sua presenza per guidare l'interpretazione del lettore¹. Riflessioni che convergono nel sottolineare che il testo-sceneggiatura è fatto per assecondare un'interpretazione "visiva" della storia – un'anticipazione della proiezione in sala.

L'articolo vuole sintetizzare i punti centrali di queste analisi semio-pragmatiche e aggiungere alcuni elementi. Metteremo in rilievo che, essendo il copione di un film un testo dalla natura, oltre che artistica, professionale e commerciale, la sua scrittura risponde anche a finalità, *lato sensu*, persuasive. Lo sceneggiatore, infatti, propone la sua opera su un mercato di storie competitivo, in cui quelle acquistate e prodotte sono una schiacciante minoranza dell'offerta. Inoltre, una sceneggiatura deve convincere ad investirvi sia un produttore che la acquisti (nel caso, anche i responsabili di una rete Tv), sia i talenti creativi essenziali alla realizzazione del progetto (regista e attori in primo luogo). Questa esigenza di persuasione e vendita influisce sulla configurazione enunciativa, orientandola al conseguimento di effetti patemici caratteristici². Mostreremo che il testo persegue le sue finalità emotive forzando, in certi frangenti, le convenzioni che presiedono alla sua stesura. Prenderemo in considerazione come ciò avvenga, in particolare, nell'industria cinematografica hollywoodiana. Identificheremo alcuni tipi di violazione della norma. Osserveremo come ognuno di questi tipi ha una ricaduta peculiare sulle diverse categorie di lettore che fruiscono il testo lungo il processo di acquisto e sviluppo della produzione. Pur costruendo un percorso interpretativo lineare – disegnando un Lettore Modello addetto ai lavori, ma non specializzato – le pieghe del discorso in una sceneggiatura valorizzano interessi diversi.

Inseriremo, infine, la nostra disamina, sviluppata entro l'angolatura della pragmatica echiana, in una presa d'insieme riassuntiva che evidenzia il quadro patemico emerso. Daremo pertanto rilievo, in chiave di sociosemiotica greimasiana, alla dimensione narrativa dell'enunciazione³.

1. L'“ottimizzazione” del testo in funzione della messa in scena

Riflettendo sul rapporto tra tipologie testuali e pratiche di lettura, Jacques Fontanille (2008, pp. 95-99) si sofferma sui casi in cui la lettura di un testo è inscritta in un più ampio lavoro di attualizzazione dei suoi significati – lavoro che mette in conto l'incremento dei soggetti in causa e dei codici utilizzati. Così avviene, per esempio, con un copione teatrale o con uno spartito musicale: la lettura è qui prodromica, rispettivamente, ad un'esecuzione e ad una messa in scena che portano con sé un'aggiunta di materia espressiva rispetto al testo scritto su carta – “il che induce a pensare che l'interpretazione [che parte dalla lettura e arriva alla messa in scena/esecuzione, ndr] sia una *pratica* che integra il *testo*” (p. 96). In simili casi, la pratica spettacolare basata sul testo scritto obbedisce a convenzioni e strategie realizzative dipendenti dall'epoca e dal contesto produttivo: una dimensione regolativa che influisce sul testo di partenza, la cui scrittura ne tiene preventivamente conto. Fontanille fa l'esempio delle unità aristoteliche che, imposte dall'Accademia in epoca classica, indicano come un copione si debba “ottimizzare” in funzione della pratica teatrale (p. 96).

¹ A questi contributi, se ne possono aggiungere alcuni altri, che si occupano dello stesso argomento senza avvalersi di strumentazione semiotica: Lewis Colrey - Megel (2014); Ferrell (2017).

² Accostiamo la sceneggiatura badando al rapporto tra testo e pratiche, cioè tra le note “appassionate” sparse nell'enunciazione testuale e le passioni con cui il lettore – tipicamente un addetto ai lavori che ha predisposizioni comuni nel suo ambito professionale – la affronta. Proviamo con ciò ad inserirci in un filone di studi che ha molti fronti di approfondimento, mappati ed esplorati da Isabella Pezzini (2007).

³ Circa differenze e compatibilità tra semiotica echiana e semiotica strutturale generativa si veda Violi (2017). Sulla “narrativizzazione dell'enunciazione” rimandiamo a Bertrand (2000).

Queste considerazioni di Fontanille sui testi finalizzati ad uno spettacolo, dal semiologo esemplificate soprattutto con il copione teatrale, valgono in grado ancora maggiore per la sceneggiatura contemporanea. In specie nel contesto della principale industria audiovisiva del mondo, quella Hollywoodiana, una caratteristica cultura di valutazione e sviluppo dei progetti, gli altissimi livelli di professionalità e talento richiesti ad uno sceneggiatore, la selettività della macchina produttiva che riceve un'enorme quantità di proposte⁴, impongono che uno script sia redatto "a regola d'arte". Per poter essere presa in considerazione, cioè, una sceneggiatura deve obbedire a norme precise, scritte e non scritte, vale a dire sia codificate nella manualistica, sia ufficiose e sedimentate nel sapere degli addetti ai lavori. Per esempio, risponde ad una codifica esplicita la misura dei margini della pagina di una sceneggiatura, l'uso del carattere Courier 12, la tendenziale corrispondenza tra numero di pagine del copione e il numero dei minuti di girato, ecc.. Risponde invece ad un criterio meno ufficiale, ma egualmente importante, l'affrancatura delle pagine con due soli fermacampione – lasciando libero il buco centrale dei tre disponibili. Ciò facilita il lettore/valutatore professionista che, una volta tolto il fermo basso, può sfogliare e lasciare aperto il testo su una pagina d'interesse mentre lavora alla tastiera sulla scheda del lavoro. Tre fermacampione suggerirebbero al lettore un giudizio di amatorialità nei confronti del proponente. Renderebbero il lettore prevenuto. Aumenterebbero le probabilità che il copione sia scartato senza ricevere l'attenzione che magari, intrinsecamente, avrebbe anche meritato.

2. Le norme che regolano la scrittura per lo schermo

Per quanto attiene il modo di raccontare e le soluzioni stilistiche in cui si sostanzia il tessuto enunciazionale di una sceneggiatura, possiamo evidenziare tre principi regolativi⁵: la focalizzazione esterna impersonale; la massima riduzione delle istruzioni concernenti la messa in scena; la concisione. Uno sceneggiatore ottempera al primo di questi principi rendendo la narrazione "trasparente": privilegiando totalmente lo *showing* a discapito del *telling*, cioè mettendo su pagina solo quanto sarà visibile sullo schermo e udibile in sala. Applicando la lezione di Flaubert e di James, gli sceneggiatori dovrebbero far proprio il monito "show, don't tell": azzerare il punto di vista autoriale, evitando commenti ed esposizione informativa. Dovrebbero mirare alla pura e semplice scena drammatica, fatta di azione e dialogo. La norma è funzionale ad esaltare la natura visiva del medium cinematografico: sono gli eventi ad offrirsi agli occhi dello spettatore, come tali devono essere intrinsecamente comprensibili ed avere in se stessi la forza sufficiente ad orientarne le valutazioni. Considerazioni e informazioni generali, se non incarnati in un'azione, non sono visibili. Veicolarli tramite voce over del narratore è generalmente considerata una soluzione di ripiego.

Il secondo principio invita ad evitare di inserire nel testo indicazioni sui movimenti di macchina, salvo passaggi in cui ciò è strettamente indispensabile. La norma nasce dalla consapevolezza che fare un film è una collaborazione. C'è dunque una necessità di rispetto dei ruoli. Lo sceneggiatore sa che, partendo dal suo copione, il regista, con le sue decisioni, porterà la storia in una fase di sviluppo ulteriore. Insistite istruzioni su angolazioni e tipi di ripresa sarebbero avvertiti dal lettore-regista come un'invasione di campo. Per lo stesso motivo, una sceneggiatura non contiene note per gli attori, per esempio su come dovrebbero pronunciare le battute.

Il terzo principio invita al *labor limae*. La sceneggiatura resta un testo operativo. Chi la legge (attore, regista, montatore) ne deve trarre indicazioni utili al proprio lavoro. L'asciuttezza, in tal senso, aiuta. Inoltre, la norma favorisce la concentrazione sull'essenziale: un'azione condensata in pochi passaggi, un dialogo ridotto alle sole battute davvero significative. Unito al fatto che più stringata è la scrittura più veloce e meno faticosa è la lettura, tutto ciò fa sì che chi legge riceva già dalla pagina un'impressione di energia drammatica, di tensione e dinamico fluire di eventi.

⁴ Il milieu culturale del distretto produttivo di Hollywood e i modi in cui i film ne sono influenzati sono trattati approfonditamente in Fumagalli (2013).

⁵ Riassumiamo qui le indicazioni dei più importanti manuali, tra cui citiamo, a titolo di esempio, quello comunemente ritenuto più autorevole, McKee (1997).

3. Extrafictional voice e fictional voices

A dispetto dei principi sopra elencati, e in particolare del primo, nella realtà la voce dell'autore non è mai totalmente espunta da una sceneggiatura. Senza contare alcune marche autoriali obbligate e istituzionalizzate (le intestazioni di scena) che possono essere considerate un automatismo procedurale, le sceneggiature presentano anche una serie di altre marche enunciative che punteggiano il testo e che sono deroga *allo show, don't tell* accettata nella prassi della *industry*.

A partire da questo dato, gli *screenwriting studies* hanno tracciato un mappa delle voci narrative presenti in un copione. Muovendo soprattutto dal modello di Edward Branigan e dalla sua idea della narrazione come gerarchia di livelli, i contributi in questione individuano, procedendo da un livello esterno alla storia a quelli più interni e direttamente inerenti l'azione, tre tipi di voce narrante⁶.

La prima, esterna ed estranea al mondo narrativo, è la *extrafictional voice*. Si concretizza in tutti gli elementi che incarnano l'autorialità perché sono istruzioni di messa in scena, riferite al contesto produttivo, al set: è il caso, per esempio, delle citate intestazioni di scena (la numerazione, l'indicazione del luogo in cui si svolge, la precisazione se interno o esterno, il momento e quindi le condizioni di illuminazione) e delle indicazioni sui movimenti di macchina⁷.

E' invece espressione del punto vista autoriale sugli eventi narrati la *impersonal fictional voice* che emerge dalla prosa delle didascalie⁸. Qui, il ricorso a metafore, a circoscritte similitudini, a fugaci affondi introspettivi sulle emozioni del personaggio sono non infrequenti infrazioni alla regola della focalizzazione esterna. La *impersonal fictional voice* si manifesta anche con soluzioni più dirette, con la comunicazione testuale portata in primo piano. Infatti, benché censurato dai manuali, non è per nulla raro il *débrayage* enunciativale nella forma di breve passaggio alla prima persona plurale, per allacciare il lettore alla visione progettata dall'autore (per esempio, da *I predatori dell'arca perduta*: "The rumbling is very loud and now we see why: right behind Indy a huge boulder comes roaring around a corner of the passage." (Kasdan 1979, p. 9)).

Anche la paragrafazione della pagina – il numero di righe con cui presentare l'azione in corso, la suddivisione in blocchi di testo inframmezzati da spazi per sottolineare le fasi e il ritmo di quanto si sta svolgendo – può essere manifestazione della *impersonal fictional voice*.

Sul livello più interno, implicata nella diegesi, è infine il terzo tipo di voce narrativa, la *personal fictional voice*. Si tratta del punto di vista espresso, quando presente, dalla voce over. Parole riconducibili a qualcuno che, foss'anche un narratore etero diegetico, appartiene alla finzione narrativa, rientrando nei dialoghi udibili dallo spettatore.

Di seguito nell'articolo, punteremo l'attenzione sulla *impersonal fictional voice* per analizzare tre modi di sua presenza accentuata. Soprattutto per il primo e il secondo dei casi che proporremo, si tratta di infrazioni dello stile classico di sceneggiatura che vanno nella direzione dell'*overwriting*, cioè di una prosa e di un apporto informativo quantitativamente, e a volte anche qualitativamente, eccessivi, che

⁶ La nostra sintesi si basa essenzialmente sul lavoro di Igelström (2013, 2014), che integra quello di Sternberg (1997) approfondendo il rapporto tra intestazioni di scena e descrizione dell'azione. Pur riprendendo Branigan, Ingelstrom ne coniuga l'impostazione con la lezione di Genette. Accoglie, cioè, l'idea di comunicazione testuale che, invece, Branigan rifiuta annoverandosi tra i sostenitori dell'enunciazione impersonale cinematografica. Ritourneremo brevemente su questo punto nelle conclusioni.

⁷ Questa voce è "extrafictional" perché le informazioni che dà riguardano in prima istanza il mondo reale. Certo, contribuiscono anche a visualizzare il mondo finzionale, di qui la qualifica di voce narrativa e non di voce, semplicemente, "tecnica". Si tratta, in ogni caso, di un livello di chiara manifestazione dell'autore implicito. Il lettore interpreta le intestazioni di scena come iscrizioni dell'origine creativa del copione e anche del mondo di finzione raccontato. La presenza fitta e regolare della *extrafictional voice* è un elemento distintivo del testo sceneggiatura rispetto al testo letterario, dove essa resta ai margini della narrazione, circoscritta a prefazioni, ringraziamenti, ecc.. Ne segue che in una sceneggiatura la comunicazione testuale ha una peculiare evidenza.

⁸ Specifica di questa voce è l'informazione sulla finzione narrativa tramite le descrizioni dell'azione. La *impersonal fictional voice* corrisponde, pertanto, per usare la terminologia di Genette, al narratore extra-diegetico. Bisogna tener presente che, siccome la prosa delle didascalie può contenere indicazioni su angolazioni e movimenti di macchina, c'è una continuità/sovrapposizione tra la *extrafictional* e la *fictional voice*. In altre parole, entrambe sono interpretate dal lettore come voci di uno stesso soggetto, cioè come proiezione nel testo della voce dello sceneggiatore.

vogliono farsi notare. Sono accentuazioni tipiche del primo *draft* di una sceneggiatura. In particolare, di quello che in gergo si chiama *spec script*, cioè il copione che un autore non scrive su commissione (come quando un produttore lo ingaggia per adattare un romanzo) ma su propria ispirazione e iniziativa (è per esempio il caso di uno sceneggiatore esordiente). Quando uno script è stato acquistato, il lavoro di riscrittura di una sceneggiatura, che passa per diversi *draft*, di solito emenda il testo dei passaggi più carichi di voce autoriale. Questa persiste punteggiando il testo con più discrezione.

4. La *narration* spettacolare

Possiamo definire il primo modo di accentuazione della *impersonal voice* uno sfoggio di *telling*. Il ricorso ostentato al commento è una tecnica lanciata dallo sceneggiatore Shane Black con lo script del film d'azione *Arma Letale* (1987). Divenuta di moda negli anni Novanta, la tecnica è stata stigmatizzata da alcuni – su tutti, in un suo celebre articolo, il drammaturgo e sceneggiatore David Mamet (1995) – come una concessione al marketing. Oggi è ancora adottata, ma meno diffusamente e con più criterio, nella consapevolezza che se non usata in dosi limitate – se non usata al momento giusto e sorretta da una storia compatibile in quanto a tono e a genere – la violazione della norma può dare l'idea di un autore tanto acerbo quanto entusiasta.

Inserire nello *showing* spunti esibiti di *narration* è una soluzione originariamente finalizzata a sedurre il lettore professionista delle case di produzione. Come per esempio punta a fare questo celebre passaggio dal copione di Black (Fig.1). La scena cade a film avviato. Sulla pista di una banda di narcotrafficanti, i due poliziotti protagonisti fanno un sopralluogo in una villa sospetta:

EXT. POSH BEVERLY HILLS HOME - TWILIGHT

The kind of house that I'll buy if this movie is a huge hit. Chrome. Glass. Carved wood. Plus an outdoor solarium: A glass structure, like a greenhouse only there's a big swimming pool inside. This is a really great place to have sex.

Fig. 1 – Shane Black, *Lethal Weapon*, revised final draft, 26 luglio 1986, p. 45

Non è uno snodo decisivo della storia. Anche per questo l'irruzione della voce autoriale coglie impreparati. E' facile immaginare come la rottura ironica della quarta parete abbia allietato il lettore professionista di questo copione. Grazie a spunti come questo a lui dedicati, che lo gratificano con una risata, il lettore si ricorderà lo script che ha in mano, tra i tanti che ha letto quel giorno e gli altrettanti che attendono ancora di essere letti da lui, in cambio di una paga minima (il lettore/redattore di *coverages* – cioè le schede di valutazione – è una delle posizioni di ingresso nella *industry*, uno dei gradini più bassi delle gerarchie di Hollywood). Le probabilità che quel copione venga segnalato saranno pertanto maggiori. Chiunque per impegno professionale si trovi a dover leggere tante sceneggiature – anche facendo parte della commissione di un concorso – conosce la percentuale fisiologica di proposte deboli e mal scritte, oltre che la fatica di leggere, valutare, memorizzare storie per poterne poi discutere. La *narration* giocosa vuole far breccia nella possibile, se non probabile, frustrazione e stanchezza del lettore.

Jokes come quello mostrato sopra rientrano in una più generale strategia di sottolineatura della *fictional voice* tesa a suscitare nel lettore la fiducia che l'autore lo stia introducendo e lo accompagnerà in una storia forte. Le accentuazioni di *telling*, cioè, disegnano un Autore Modello che ha *leadership* affabulatoria – che, violando le regole, mostra di conoscerle bene e implicitamente promette di potersene affrancare contando sulla qualità superiore del plot che sta offrendo. Un Autore Modello, dunque, cui ci si può “affidare” perché con il suo spettacolo sa suscitare meraviglia. Si consideri, per esempio, l'incipit di *Arma Letale* (Fig. 2) dove la *fictional voice* è marcata, carica di promesse, conferendo da subito alla trama una connotazione di eccezionalità: l'inventiva della similitudine (Los Angeles “una



terra promessa in svendita” [traduzione nostra]), il virtuosismo della ripresa, l’interpellazione del lettore/spettatore cooptato dall’autore nel suo punto di vista...):

```
FADE IN:

CITY OF ANGELS

lies spread out beneath us in all its splendor, like a
bargain basement Promised Land.

CAMERA SOARS, DIPS, WINDS its way SLOWLY DOWN, DOWN,
bringing us IN OVER the city as we:

SUPER MAIN TITLES.

TITLES END, as we --

SPIRAL DOWN TOWARD a lush, high-rise apartment complex
The moon reflected in glass.

CAMERA CONTINUES TO MOVE IN THROUGH billowing curtains
INTO the inner sanctum of a penthouse apartment, and
here, boys and girls, is where we lose our breath,
because --

spread-eagled on a sumptuous designer sofa lies the
single most beautiful GIRL in the city.
```

Fig. 2 – Shane Black, *Lethal Weapon*, revised final draft, 26 luglio 1986, p. 1

Di seguito, mostriamo un altro esempio della stessa tecnica dallo *script* dell’episodio pilota della serie Tv *Heroes*. E’ un passaggio della lunga didascalia che si estende per tutta la prima pagina del copione, descrivendo la scena di un apparente suicidio. Un ragazzo si sporge dal tetto di un grattacielo. Il gesto fatale si rivelerà per fortuna essere un sogno in cui il personaggio sperimenta i propri super poteri. Il twist è caricato d’enfasi grazie ad una scrittura iperbolica che abbonda in indicazioni di regia, esprimendo compiaciuta immersione in uno spettacolo ancora solo su carta, solo immaginabile:

```
We're getting VERTIGO just looking at it. Holy shit, this
guy is ABOUT TO JUMP. And you know what, he does -- He
stretches his arms out in a SWAN DIVE position and LEANS
FORWARD and FALLS.

We watch in a SUBJECTIVE SHOT as he LEAVES THE LEDGE and
PLUMMETS down the side of the building at 127 MPH. The street
below races towards us, faster and faster... until... WHOOSH!
He STOPS. In MID-AIR. (Still SUBJECTIVE CAMERA) Hovers for
a beat, then just as quickly, BANKS LEFT and TAKES OFF! And
now he's actually fucking FLYING.

Thirty floors ABOVE THE STREET and SOARING in the most
beautiful and exhilarating (SUBJECTIVE CAMERA) FLYING sequence
you've ever seen!
```

Fig. 3 – Tim Kring, *Heroes*, network draft, 2 dicembre 2005

5. Il commento che mette in rilievo il fuoco della scena

La *fictional voice* può tradursi in marche commentative mirate, con lo scopo di indicare al lettore l’emozione cardine attorno a cui ruota una scena. Può trattarsi di un’emozione drammatica, cioè del patema più importante vissuto dal personaggio in quel momento dell’azione. Può trattarsi, anche, di un’emozione estetica auspicata nel futuro spettatore, determinata da una particolare soluzione tecnica, scenica o di ripresa. In entrambi i casi, l’uso di sintetici elementi commentativi che rendono percepibile la voce dell’autore ha anche una finalità persuasiva. Per esempio, non potendo esplicitare con una nota all’attore che egli, mentre recita la scena, deve dar risalto ad una particolare emozione del suo personaggio, lo sceneggiatore può avvalersi di una metafora o di una similitudine accattivante

per suggerire quella certa reazione e stimolare, se non addirittura ispirare, l'interpretazione desiderata. Analogamente, al posto di descrivere una certa soluzione di montaggio o di ripresa – possibile entro certi limiti, ma pagando uno scotto in termini di leggibilità del testo e caricandosi di scelte non di propria spettanza – lo sceneggiatore che l'abbia a cuore può cercare di dare ad intendere quale risultato visivo abbia in animo. Può, cioè, comunicare implicitamente di contare sul gusto e la perizia, per esempio, del regista perché si riesca ad ottenere quel certo esito. Per andare a segno, lo sceneggiatore farà in modo che l'invito risulti appetibile al lettore-cineasta, così da avere qualche possibilità che l'*intentio auctoris* sia rispettata. Il rilievo del fuoco emotivo è dunque ottenuto attraverso pieghe commentative che denotano uno sforzo di originalità: formulazioni abbastanza innovative per sorprendere e attirare l'attenzione del lettore. Capaci, in maggior o minor misura, di provocare uno shock empatico o estetico.

Casi emblematici di sottolineatura commentativa di un vissuto del personaggio si trovano nella sceneggiatura del *Fuggitivo*. Per esempio, quando il Dott. Kimble, il protagonista, si ritrova interrogato in commissariato dopo che la moglie è stata uccisa, lo stato di trauma del personaggio, che sarà interpretato da Harrison Ford, è messo in primo piano con un affondo introspettivo coniato ad hoc: “He is in “why” shock. “Why her?” “Why me?”” (Stuart, 93, p. 13). Ancora, più avanti nel film, una tesa sequenza mostra il detective che è sulle tracce di Kimble – il Capitano Gerard – passare poco distante dal sospettato mentre si trova ad indagare in un luogo pubblico – le scale di un penitenziario. Gerard riconosce Kimble con un istante di ritardo, avendolo già lasciato alle spalle. L'irrompere del dubbio che impone al poliziotto di voltarsi e richiamare l'uomo è reso nel copione in modo creativo perché non sfugga all'attore (che sarà Tommy Lee Jones): “Gerard’s subconscious taps him on the shoulder and brings him to a dead stop. “Did I just see what I think I saw?”” (Twohy, 1992, p. 56).

Un esempio icastico, invece, di “invito” autoriale all'ottenimento di un effetto estetico è il seguente (Fig. 4), dallo script dell'horror *A quiet place*. Per invogliare il regista a far sì che la scena abbia le condizioni luministiche, le inquadrature, i tempi idonei a rendere la suspense del protagonista al buio, braccato dal mostro, lo sceneggiatore cerca la complicità del lettore evidenziando in negativo il passaggio nel testo. Il nero sulla pagina è metafora delle tenebre sullo schermo:

INT. TURBINE, PLATFORM THREE - DAY

John arrives at the top of the turbine. Closes and locks the final gate.

He listens in **TOTAL DARKNESS**:

**HEARS THE MONSTER BELOW. ITS BIO SONAR PULSE
ENGULFING ALL THE SOUND AROUND US. THRASHING
AND FIGHTING ITS WAY UP THE WALLS - BREAKING
THROUGH EACH GATE ALONG THE WAY - AS JOHN
REALIZES IT CAN SEE PERFECTLY IN THE DARK.**

Fig. 4 – Scott Beck, Brian Woods, *A Quiet Place*, draft non datato, p. 57

Un esempio meno appariscente di sintesi commentativa che rimanda all'atmosfera di un incipit di scena, in questo caso suggerendo la composizione dell'inquadratura, si trova in *Pirati dei Caraibi. La maledizione del forziere fantasma*. E' un incipit di didascalia che fa leva su una citazione colta: “The classic tableau, a Howard Pyle painting: Pirates gathered around a hole on a deserted island...” (Elliot – Rossio, 2006, p. 88). Ci sono poi i casi di script firmati da uno sceneggiatore regista che punta a dirigere la propria storia. Anche qui la tecnica in oggetto emerge come prassi frequente, benché le esigenze persuasive siano in teoria minori (in ogni caso la sceneggiatura deve essere approvata, compresa e discussa, se non dal regista, da altre figure artistiche, e prima ancora da produttori, agenti e da responsabili degli studios). Un esempio è come Michael Mann condensa in poche parole l'atmosfera metafisica di una celebre scena notturna di *Collateral*. Quando un coyote attraversa la



strada costringendo l'auto dei protagonisti a fermarsi, il senso di rivelazione dell'anima individualistica della metropoli ingenerato dall'evento – la stasi interrogativa che il film esprimerà con primi piani e colonna sonora – è risolto nella sceneggiatura con un incisivo commento tematico per caratterizzare il passaggio dell'animale (degli animali, dato che nello script sono tre): “They're indifferent to urban habitation, as if they, not we, own this city...” (Beattie – Darabont - Mann, 2003, p. 80).

La *fictional voice* si fa percepibile anche quando la scrittura punta a mettere in rilievo un'emozione estetica generale, che permea la sceneggiatura nel suo insieme e va al di là della singola scena. Lo stile – la distribuzione delle parole sulla pagina, l'aspetto visivo che questa assume perché la scrittura è più o meno rada – può manifestare l'autore e le sue intenzioni sul “tono” del film, indicando come la storia, assorbendolo, vuole far sentire lo spettatore. Un caso famoso è lo script del cartoon *Wall-e* dove la forzatura della norma consiste in un'adesione spinta al massimo grado al criterio della concisione, tanto da colpire il lettore. L'aspetto minimalistico della pagina scritta, la stringatezza estrema con cui l'azione è descritta – ogni suo passaggio espresso in breve, con una riga essenziale; la porzione maggiore del foglio sgombra da parole – anticipano quello che nella pellicola sarà il senso di eremitico, silenzioso, metodico lavoro del piccolo robot rimasto solo sulla Terra. Come in un *haiku*, questa tecnica che lo sceneggiatore Stanton ha appreso dal copione di un altro celebre film, *Alien*, crea “this rhythm of just being in the moment of quiet and visual” (Fig. 5):

10.

```
Scans the area.
No sign of life.
All business again.
Hovers away to probe more of the planet.

ON OTHER SIDE OF BOULDER CRATER

Wally boxed up behind what little remains of the rock.
Trembles uncontrollably.

EXT. AVENUE OF TRASH - DAY

Eve wanders through the pillars of cubed trash.
Scans random areas.
Wally spies from the shadows.
Too frightened to approach.
She moves on. He follows.

EXT. TIRE DUMP - DAY

Eve probes a mound of tires.
Wally hiding nearby.
He flinches at the sight of

HIS COCKROACH

innocently approaching Eve from behind.
She spins around.
Blasts the insect.
Wally is gut-punched.

The cockroach climbs out of the smoking crater.
Unscathed. Still curious.

Eve finds the insect intriguing.
Lowers her arm.
The end separates into individual hovering sections...

...A HAND.

She lets the insect crawl up her arm.
Wiggles into her workings.
It tickles.

                EVE
[Giggles]

Wally relaxes.
CHUCKLES privately.

Eve sonically picks up Wally's location.
Locks onto him.
```

Fig. 5 – Andrew Stanton, Jim Reardon, *WALL•E*, draft non datato, p. 10

6. Il *cheating* e la prima impressione sul personaggio

L'introduzione del protagonista e dei personaggi principali è un compito delicato per lo sceneggiatore. La realizzazione di un film – la fattibilità economica dell'operazione, con l'ok di produttore e distributore – può dipendere dall'adesione al progetto di un attore famoso. Se la star ci sta, il film si fa. Ne consegue l'opportunità che le righe del copione dove è introdotto il ruolo offerto all'interprete, dove il suo personaggio è presentato, siano efficaci, intriganti. Per indicare l'effetto che questo passaggio del testo dovrebbe suscitare nel lettore, il gergo della sceneggiatura usa il verbo “to crack”: cioè “schioccare” – catturare l'orecchio, suonare interessante quando lo si legge ad alta voce. Allo scopo, gli sceneggiatori forzano le convenzioni rendendo particolarmente scoperta la voce autoriale, sia in termini di commento in senso stretto, cioè di valutazione sul personaggio, sia in termini più ampiamente informativi, cioè esponendo dati che riguardano il personaggio e che esulano da quelli evincibili dalla scena in cui lo si incontra. Siccome queste informazioni non sono drammatizzate e non sono qualcosa che si vedrà sullo schermo in quella scena – sono appannaggio del lettore del copione, non dello spettatore del film – lo sceneggiatore in questo frangente “bara” (il gergo usa il verbo “to cheat”).

Anche se sarebbe eccessivo parlare di un “format” usato per presentare il personaggio – a volte lo sceneggiatore privilegia l'originalità, limitandosi ad una riga ficcante, a volte lascia che sia la scena a valorizzare il ruolo, senza, dunque, aggiungere commento – c'è tuttavia una soluzione ricorrente. Consiste nell'attivazione di *frame* cognitivi disallineati, per inquadrare il personaggio e dirne la tipologia umana. Lo sceneggiatore, cioè, assume il punto di vista di chi, imbattendosi nel personaggio, ne ricava una prima, istintiva impressione, giudicandolo secondo uno schema spontaneo, come si fa in generale quando s'incontra una persona sconosciuta. Lo schema, però, non esaurisce la valutazione perché un secondo, contemporaneo schema si aggiunge al primo, coagulando idee diverse sul personaggio. Creando, dunque, una dissonanza, un contrasto. Ciò rende il personaggio complesso – lo sceneggiatore suggerisce una conflittualità interiore su cui il talento dell'attore si potrà cimentare. Presentiamo due esempi. Il primo è l'introduzione di Erin Brockovich dal copione dell'omonimo film (Fig. 6). La incontriamo mentre sostiene un colloquio di lavoro. Chi conosce la storia apprezzerà come il contrasto tra la bellezza e la volgarità (tratto evidenziato con eufemistica perifrasi) condensa il problema interiore del personaggio (il cui turpiloquio nel film è metafora di un bisogno di rispetto frustrato).

```
He nods. Now we see who he is talking to: ERIN  
BROCKOVICH. How to describe her? A beauty queen would  
come to mind - which, in fact, she was. Tall in a  
mini skirt, legs crossed, tight top, beautiful - but  
clearly from a social class and geographic  
orientation whose standards for displaying beauty are  
not based on subtlety.
```

Fig. 6 – Susannah Grant, revisioni di Richard Lagravenese, *Erin Brockovich. A True Story*, 22 marzo 1999

Il secondo esempio è dall'episodio pilota di *Doctor House* (Fig. 7). Incontriamo il protagonista mentre cammina in un corridoio della clinica. E' introdotto dopo l'amico e aiutante Wilson. Il contrasto nel personaggio è subito affermato con la congiunzione “but”, che era il fulcro anche della descrizione di Erin. Geniale ma ferito interiormente, la presentazione di House consiste in un'enumerazione di opposizioni (la zoppia evidente e la sofferenza nascosta, la franchezza urtante e la fragilità (le pillole). Due schemi confliggenti (il medico e il malato) coesistono nella prima impressione sul personaggio:

SUPER - 2 MONTHS LATER

And through this mess comes a 38 year old man, JAMES WILSON. He carries himself with the confidence of one blessed with the power to heal (he also carries a file). His usual purposeful stride has been slowed somewhat so that the man beside him can keep pace. GREG HOUSE, also 38, brilliant but scarred, wields the truth like a sword - and isn't afraid to cut you. He walks with a cane and pain (the latter he hides, the former he wishes he could). He speaks and thinks quickly - and doesn't wait for others to catch up. Wilson is his best friend, his only friend - though you'd be hard pressed to describe even this relationship as friendly. As House pops a pill in his mouth (something he does frequently)...

Fig. 7 – David Shore, *House*, network draft, 12 gennaio 2004, p. 5

7. Conclusioni

Per affermare l'ideale della concisione, gli sceneggiatori dicono: “white is energy”. Più è inchiostrata la pagina, più la lettura si appesantisce. Quando la scrittura è prolissa, il film che il lettore si prefigura mentalmente ne risente – la storia allenta la presa, chiedendo maggiore sforzo per essere visualizzata con l'immaginazione. Più, invece, è ampia l'area non scritta, più fluido e naturale è il lavoro di integrazione con cui il lettore pre-vede l'azione che scorrerà sullo schermo. Possiamo dunque notare che la sceneggiatura in vera e propria grado peculiare e spiccato l'assunto echiano sul testo come macchina pigra intessuta di spazi bianchi necessari alla cooperazione interpretativa (Eco, 1979). Nella scrittura “verticale” per lo schermo l'idea di Eco pertiene non solo il livello strutturale-semantico-lessicale, ma anche il livello testuale, quello della sostanza e della forma dell'espressione.

Queste considerazioni suggeriscono di sintetizzare quanto osservato sulla comunicazione testuale nella sceneggiatura spostando l'attenzione dall'Autore Modello al Lettore Modello. In tale ottica, la serie di tecniche su cui ci siamo soffermati – tecniche che accentuano la voce dell'autore – indicano come strategia cooperativa ideale quella di un lettore al contempo ingenuo e critico⁹. Un destinatario, cioè, da un lato incline a lasciarsi trasportare dentro la prefigurazione di un'esperienza spettacolare che fa perno sul coinvolgimento narrativo. Dall'altro lato, un destinatario vigile sul rispetto delle norme di scrittura codificate nello show business e sul grado in cui queste, lecitamente, possono essere disattese. Proprio per questo, un lettore pronto ad apprezzare misurate violazioni che, azzardate ma non esagerate, confermano la padronanza della forma da parte dell'autore del testo.

Possiamo ragionare sul côté patemico di questa duplice predisposizione interpretativa e osservare che, a ben vedere, le emozioni essenziali del Lettore Modello del testo-sceneggiatura sono quelle tipiche del professionista dell'entertainment di fronte ad un progetto su cui decidere se “dare luce verde” e rischiare (i propri soldi, la propria posizione, il proprio nome) o no. All'autore in procinto di incontrare un *executive* o un produttore per presentargli la sua storia e tentare di vendergliela (in gergo, fare un “pitch” dell'idea) la cultura della industria cinematografica americana ricorda che il potenziale compratore ha bisogno di essere, contemporaneamente, stupito e rassicurato. La proposta dovrà dunque essere studiata in modo da suonare, insieme, *original and familiar*. Rivolgendosi ad un lettore empirico che vive il dilemma emotivo tra la voglia di osare e il timore di sbagliare, il testo calibra perciò la voce narrativa per offrire un Lettore Modello amante della sfida e rassicurato.

Possiamo raccogliere questo insieme di elementi, emersi a caratterizzare la comunicazione testuale di uno script, entro una presa più ampia. Possiamo schematizzare anche con categorie greimasiane la pratica di lettura di una sceneggiatura, con le sue emozioni fondamentali, per situarla entro un andamento generale “tra testo e contesto” – in chiave, cioè, socio-semiotica¹⁰. Vale a dire, con

⁹ Come nota Pezzini (2007, p. 99) già la semiotica di Eco pone in generale una continuità tra i due tipi di lettore. Nel caso di una sceneggiatura, questo aspetto è rafforzato dal fatto che la strategia di lettura prevista è quella di qualcuno capace di immedesimarsi nei gusti del pubblico (coinvolgimento “ingenuo” nella storia) per valutare da esperto se una proposta può incontrarli (lettura critica).

¹⁰ Per questa prospettiva, si veda Landowski (1989).

riferimento alle azioni e agli atteggiamenti interessanti il testo da parte dei soggetti operativi lungo la filiera produttiva cine-televisiva.

In tale prospettiva, la pratica di lettura di un copione, con le sue passioni, nasce dall'incontro di due percorsi narrativi¹¹. Un primo percorso, definibile “di costruzione dell’Oggetto di valore” – Oggetto che è il copione stesso. Un secondo percorso, che possiamo definire “di sfida produttiva”.

Il primo percorso ha come Soggetto lo sceneggiatore, la cui azione di scrittura è volta alla realizzazione di una storia producibile e vendibile. Nello schema narrativo di questo percorso, la fase della “performance” è dunque la stesura del copione secondo i criteri validi nella industry. A monte di questa fase, la fase del “mandato/manipolazione” e quella della “competenza” si situano prima e fuori del testo. Il mandato è materia di cultura diffusa nell’ambiente produttivo: ci sono case di produzione che, nel ruolo attanziale di Destinante, si attendono dagli sceneggiatori, modalizzati secondo il dovere – dover-stupire; dover-rassicurare – copioni originali, ma consoni a standard comunemente accettati. Il mandato consiste in un “contratto” che prevede attenzione (per esempio da parte di un lettore della casa di produzione) in cambio di eccellenza del copione. La fase della “competenza” è, invece, il lavoro di ricerca, e poi di ideazione, compiuto dallo sceneggiatore per sapere e poter distinguersi, quando scriverà il copione, con spunti stilisticamente inediti rispetto alle sceneggiature recentemente prodotte o circolanti sul mercato e riconducibili al suo stesso genere di storia.

Resta la fase di “sanzione”, che conclude il percorso. Questa ritrova il lettore dello *script* nel ruolo attanziale di Destinataro giudicante, che, al termine della lettura, sancisce la realizzazione del mandato, accettando il copione e segnalandolo agli altri professionisti implicabili nella sua produzione. Convergente con questo primo percorso, il secondo percorso è quello direttamente strutturante la pratica di lettura. Qui è il professionista che riceve e legge il copione (il lettore della casa di produzione, un regista, un producer, ecc.) a rivestire il ruolo attanziale di Soggetto. La sua traiettoria narrativa è orientata al film prodotto e proiettato nelle sale, con auspicabile successo – questo l’Oggetto di valore del percorso. L’autore del copione è in questo percorso il Destinante che, attraverso le pagine del suo script, esercita un mandato/manipolazione – un far-credere il Soggetto lettore (credere la qualità del testo, credere nell’opportunità di promuoverne la produzione). Nella lettura del copione si consuma anche la fase della “competenza” – con l’acquisizione del sapere, oltre che rispetto ai contenuti, anche rispetto alla sua qualità formale, comunque rispetto alla sua originalità “controllata”. La “performance” è la fase successiva alla lettura: quando il professionista che ha letto lo script decide di mettersi in gioco personalmente (quindi rischiando) per convincere altri professionisti della industry ad aderire al progetto produttivo. La “sanzione” verrà dal pubblico in sala, nel ruolo attanziale di Destinataro giudicante.

I due percorsi appena tratteggiati sono incorporati nel testo sceneggiatura, in grado variabile, tramite i simulacri enunciativi dei soggetti di origine e destinazione della comunicazione. Tra quelle che abbiamo visto, alcune violazioni delle convenzioni di scrittura danno più rilievo al percorso “di sfida produttiva”. È il caso, per esempio, della tecnica che abbiamo indicato come “*narration* spettacolare”: l’Enunciatore Destinante suggerisce le emozioni che l’Enunciatario può provare nel leggere, in anticipazione di quanto si vedrà sullo schermo e si proverà davanti ad esso (manipolazione centrata su un potere positivo, quindi tentazione¹²). L’Enunciatario, simulacro del lettore, ne è motivato (è modalizzato secondo un credere possibile): ne trae carica di convincimento sulla bontà dell’impresa produttiva da perseguire.

Altre violazioni, invece, contano sulla – e, per questo, la sottolineano – capacità interpretativa dell’Enunciatario di fronte a soluzioni audaci, da capire e gustare. L’Enunciatario ne risulta modalizzato secondo un sapere positivo (seduzione) che ne accentua il profilo attanziale di Destinataro sanzionatore della qualità del lavoro dell’Enunciatore, cioè del Soggetto del percorso di costruzione dell’Oggetto/copione. È, dunque, questo percorso ad essere in tali casi più sottolineato.

¹¹ Su questa nozione, sulle differenze tra le nozioni di percorso e di programma narrativo, sulle fasi dello schema narrativo canonico, rimandiamo in particolare alla sintesi introduttiva di Stefano Traini (2013, Capitolo 3) alla semiotica strutturale generativa.

¹² Sulle configurazioni strutturali della manipolazione, con le rispettive modalizzazioni, rimandiamo alla voce corrispondente in Greimas - Courtés (1979, p. 190).



Sulla scorta di questa riflessione conclusiva, vogliamo chiudere con un'ultima considerazione che il nostro discorso suggerisce su un tema solo limitrofo agli interessi dell'articolo: il carattere personale o meno dell'enunciazione cinematografica. Rispetto a questo problema, ci pare di poter dire che se è dibattile lo statuto personale dell'enunciazione filmica, la comunicazione testuale nel testo sceneggiatura ha invece un'ineliminabile cifra personale, nel senso che le strutture di cui si avvale mostrano una spiccata presa in carico dei soggetti empirici impegnati a monte e a valle del testo, delle loro esigenze, dei loro desideri¹³.

¹³ Fumagalli (1994, p. 201) invita a leggere la tesi di Metz sull'enunciazione impersonale come un monito agli studi sui simulacri enunciativi affinché la raffinatezza del loro apparato categoriale non faccia dimenticare le istanze empiriche (le persone, i processi, la macchina spettacolare) che circonda il testo. In quest'ottica, il testo sceneggiatura può costituire un ponte per unire posizioni, come osserva Fumagalli, non del tutto inconciliabili.

Bibliografia

Nel testo, l'anno che accompagna i rinvii bibliografici è quello dell'edizione in lingua originale, mentre i rimandi ai numeri di pagina si riferiscono alla traduzione italiana, qualora sia presente nella bibliografia.

- Barthes R., "De l'oeuvre au texte", in "R vue d'esth tique", 1971, ora in Id., *Le bruissement de la langue. Essais critiques IV*, Paris, Seuil, 1984; tr. it. "Dall'opera al testo", in *Il brusio della lingua*, Torino, Einaudi, 1988, pp. 57-64.
- Batty, C., a cura di, 2014, *Screenwriters and Screenwriting: Putting Practice into Context*, London, Palgrave Macmillan.
- Beattie S., Darabont, F., Mann, M., *Collateral*, revised draft, 24 agosto 2003.
- Beck, S., Woods, B., *A Quiet Place*, draft non datato.
- Bertrand, D., 2000, *Pr cis de s miotique litteraire*, Paris, Nathan; tr. it. *Basi di semiotica letteraria*, Roma, Meltemi 2002.
- Black, S., 1986, *Lethal Weapon*, revised final draft, 26 luglio 1986.
- Eco, U., *Lector in fabula*, Milano, Bompiani 1979.
- Ferrell, R., 2017, "An introduction to voice in screenwriting", in "Journal of Screenwriting", vol. 8, n. 2, pp. 161-175.
- Fontanille, J., 2008, *Pratiques S miotiques*, Parigi, PUF; tr. it., P. Basso Fossali, a cura, *Pratiche semiotiche. Efficienza ed etica dell'agire*, Pisa, ETS 2010.
- Fumagalli, A., a.a. 1993-1994, *La presenza di Peirce nella semiotica degli audiovisivi*, Universit  Cattolica del Sacro Cuore di Milano - Scuola di Specializzazione in Comunicazioni Sociali – tesi di diploma.
- Fumagalli, A., 2013, *Creativit  al potere. Da Hollywood alla Pixar passando per l'Italia*, Torino, Lindau.
- Grant, S., 1999, *Erin Brockovich. A True Story*, revisioni di Richard Lagravenese, 22 marzo 1999.
- Greimas A.J., Court s J., 1979, *S miotique: dictionnaire raisonn  de la th orie du langage*; tr. it. *Semiotica. Dizionario ragionato della teoria del linguaggio*, P. Fabbri, a cura, Firenze, La casa Usher, 1986; poi Milano, Bruno Mondadori, 2007.
- Igelstr m, A., 2013, "Communication and the various voices of the screenplay text", in "Journal of Screenwriting", vol. 4, n. 1, pp. 43-56.
- Igelstr m, A., "Narrative Voices in the Screenplay Text: How the Writer Can Direct the Readers Visualisations of the Potential Film", in C. Batty, a cura, 2014, pp. 30-45.
- Kasdan, L., 1979, *Raiders of the Lost Arc*, revised third draft, agosto 1979.
- Kring, T., 2005, *Heroes*, network draft, 2 dicembre 2005.
- Landowski, E., 1989, *La societ  r fl chie. Essais de socio-s miotique*, Paris, Seuil; tr. it. 1999, *La societ  riflessa*, Roma, Meltemi 1999.
- Lewis Colrey, E., Megel J., "White Space: An Approach to the Practice of Screenwriting as Poetry" in C. Batty, a cura, 2014, pp. 11-29.
- Mamet, D., 1995, "That's Entertainment. That's Too Bad", in *Los Angeles Times*, 6 agosto 1995, www.latimes.com/archives/la-xpm-1995-08-06-tm-31900-story.html.
- McKee, R., 1997, *Story. Substance, structure, style, and the principle of screenwriting*, New York, Harper Collins; tr. it., *Story: contenuti, struttura, stile, principi della sceneggiatura*, Roma, International Forum 2000.
- Pezzini I., 2007, *Il testo galeotto. La lettura come pratica efficace*, Roma, Meltemi.
- Price S., 2010, *The Screenplay. Authorship, Theory and Criticism*, Basingstoke, Palgrave Macmillan.
- Shore, D., 2004, *House*, network draft, 12 gennaio 2004.
- Stanton, A., Reardon, J., *WALL•E*, draft non datato.
- Sternberg, C., 1997, *Written for the Screen: The American Motion-Picture Screenplay as Text*, Tubinga, Stauffenburg Verlag.
- Stuart, J., 1993, *The Fugitive*, 2 febbraio 1993.
- Traini, S., 2013, *Le basi della semiotica*, Milano, Bompiani.
- Twohy, D. N., 1992, *The Fugitive*, early draft, febbraio 1992.
- Violi, M.P., 2017, "Due vie per la semiotica o un incrocio di sguardi? Agirdas Greimas e Umberto Eco a confronto", in "Entornos", n. 1, vol. 30, pp. 25-33.