



Ben Woodiwiss, critico, sceneggiatore e regista statunitense, ci invita a trarre insegnamento dal capolavoro di Scorsese "Taxi Driver" per imparare come si gira un film. Spesso quando i registi guardano un film c'è la tendenza a "prendere in prestito" o "rendere omaggio", per essere gentili. Questo ragionamento, però, è controproducente. Se guardiamo i film per cercare qualcosa da mettere nel nostro lavoro, quello che stiamo facendo è solo campionare e riciclare. Tutti amano Tarantino, e anche Kurosawa è stato influenzato da John Ford quando faceva i suoi film di samurai (che alla fine influenzarono i western di Sergio Leone, che di recente sono tornati attraverso Tarantino), quindi non c'è niente di cui vergognarsi. Ma questa è una lista essenzialmente redatta per chi è interessato nella pratica alla regia, e, mantenendo ampio il più possibile il campo di interesse, spero ci siano alcuni punti intriganti anche per i non addetti ai lavori.

Per mettere a frutto questi suggerimenti, vediamo perché Ben Woodiwiss, critico, sceneggiatore e regista statunitense, ha scelto di parlare "solo" di *Taxi Driver* (Scorsese, 1976), ma avrebbe potuto scegliere anche un altro film.

1. Personaggi secondari

Dare importanza ai personaggi secondari può realmente rendere vitale un film. Possono introdurre un modo di vedere aperto e fuori dall'ordinario e arricchire l'intero film. Troppo spesso

si vedono caratteri secondari che servono giusto come supporto, per dare informazioni sull'eroe, e non hanno un loro modo di vivere. Sembra quasi che siano lì seduti, aspettando che arrivi l'eroe per avere qualcosa da dire.

Si dice che, alla fine della lavorazione di *Taxi Driver*, Paul Schrader ringraziò Albert Brooks per avergli mostrato chi era Tom e come era fatto. Ma sarebbe stato un peccato vedere

Taxi Driver

senza il calore o lo humour che Brooks porta nel film senza parlare di altri personaggi secondari. C'è una moltitudine di ruoli di secondo piano in questo film che lo arricchiscono, e rimuovere Tom sarebbe stato come togliere le esperienze di vita della maggior parte della gente, e avrebbe lasciato il film impoverito nella sua capacità di relazionarsi col pubblico.

È sempre piuttosto difficile rendere veri i personaggi secondari, con i loro interessi e le loro vite. Ma non importa quanto sia piccolo il loro ruolo, tutto il resto salirà di livello.

2. Divagare dal tema principale

Quando scrivi una sceneggiatura dovresti sempre avere un tema principale in ogni scena. È un po' come una regola. E per quanto mi piaccia rompere le regole, questa è una alla quale mi attengo. Alla fine di ogni scena tutto dovrebbe essersi mosso in avanti un poco, dovremmo aver imparato qualcosa, o qualcosa dovrebbe essere più vicina o più lontana dalla conclusione. Fondamentalmente, le cose non possono essere come erano all'inizio della scena.

Ma questo non significa che un'aderenza supina al punto sia il punto. A volte è necessario divagare o fingere di divagare.

Prendiamo come esempio l'appuntamento a pranzo di Travis e Betsy. A Travis Betsy piace, gli piace un sacco. Betsy è incuriosita da Travis ma è chiaro che non prova le stesse cose. In un film scarso Betsy sarebbe stata giusto seduta lì a dire come si sentiva. Invece la conversazione devia da quello che sta succedendo nella scena, e così abbiamo la nebulosa confusione del momento "organizzato". Uno scherzo andato male. E non era poi così divertente, comunque. E nessuno dei due sta veramente ascoltando l'altro, non come quando le cose in un appuntamento stanno andando bene.

Nessuno cerca veramente di ottenere un film dove tutti parlano per tutto il tempo di quello che

stanno facendo. Sembrerebbe troppo fasullo. Ma divagare dal punto principale con sufficiente delicatezza è spesso il modo per centrare il punto.

3. Restare flessibili

Un intero film non si improvvisa. Ha bisogno di avere sceneggiatura, tempistica, storyboards e tutto il resto. Ma non bisogna seguirli tutto il tempo. Una volta che si possiede la struttura generale del film questo rende liberi di cominciare a fare cose diverse.

Tutti ricordano lo strano batterista in *Taxi Driver*. Dice due battute e suona un po' il tamburo. Non interferisce con nessun altro personaggio. È giusto un tipo che Scorsese vide suonare un giorno. Non è necessario al film. Non era nel piano originale, ma lo incrementa immensamente.

È necessario restare flessibile, perché il piano non è il film, il film ha bisogno di magia, e non è facile pianificare la magia.

4. Seconda unità

La prima volta che Travis parla a Betsy le spiega perché è venuto e muove le mani sulla scrivania. È un'inquadratura dall'alto, una visuale caratteristica di questo film. Avete visto questa inquadratura prima, e la vedrete ancora con il movimento di macchina fuori dalla casa alla fine del film (per il quale è stato necessario rimuovere il tetto dell'edificio, un esempio in più di come prendevano sul serio il lavoro girando *Taxi Driver*).

Troppo spesso la seconda unità esegue un lavoro noioso, molto rigido e funzionale. Troppo spesso c'è un'energia che corre attraverso un film che è completamente assente nella seconda unità. Oltretutto il lavoro della seconda unità è spesso realizzato con una squadra diversa, in locations differenti e l'effetto rischia di rappresentare uno spazio-tempo completamente diverso, straniante. Ma la seconda unità in *Taxi Driver* è fantastica, perché è la seconda unità che effettivamente arricchisce il film, dandogli una forte identità visuale.

Molti film dovrebbero fare questo genere di cosa, invece di accontentarsi di inserire materiale

da intervallo con inquadrature del traffico, o profili di città, o questo tipo di cose.

5. L'importanza di mentire e nascondere informazioni

Adesso sappiamo che a Travis piace Betsy, e Betsy lavora per Palantine. Ma davvero Travis dice a tutti quelli che passano per il suo taxi che devono votare per Palantine? Abbiamo visto qualcuno dei passeggeri, e non è mai successo. Naturalmente, non abbiamo visto ogni singolo passeggero, quindi forse è possibile che sia vero e sia stato semplicemente messo da parte. Difficile da dire.

Una cosa è certa, l'intera scena è molto più interessante grazie a questa menzogna/omissione. Ecco la tesi per questa parte: tutti i film diventano più interessanti quando la gente comincia a mentire.

E notate la risposta stupita del senatore mentre i suoi occhi cercano indizi sul cruscotto prima di trovare finalmente il nome dell'autista.

"Be, grazie..." (occhi che cercano il nome sulla licenza di guida) Travis".

Palantine non gli chiede come si chiama, finge di essere una persona con grande spirito di osservazione che s'interessa alla gente. E magari è sincero... Di sicuro non abbiamo niente che lo contraddica. Ma, del resto, in questo mondo dove non riusciamo a distinguere cosa è un'omissione e cosa una menzogna è difficile dire quanto ne sappiamo a proposito di qualunque cosa.

La prossima volta che stai scrivendo un dialogo per un personaggio e c'è qualcosa che non va, prova a scrivere esattamente il contrario e poi metti menzogne su menzogne e guarda l'effetto che fa.

6. L'importanza degli oggetti

Travis non sempre dice quello che prova. Veniamo spesso lasciati a supporre come crediamo che si senta, o cosa crediamo che stia pensando quando interagisce con le persone o, più di frequente, con gli oggetti.

Un famoso esempio di questo potrebbe essere il frizzante alka-seltzer che lo fa cadere in un sogno a occhi aperti mentre lo guarda. Ma un esempio ripetuto potrebbe essere il biglietto spiegazzato da 20 dollari che Matthew/Sport tira nella cabina del Taxi dopo aver trascinato Iris fuori.

Travis non dice mai niente su questo biglietto, ma lo tiene separato dal resto dei soldi, e ogni volta che vediamo il biglietto sappiamo a cosa sta pensando senza che ci sia bisogno di fargli dire qualcosa. Sta dando all'oggetto una storia.

Questa è la banconota che ha ricevuto per non aver portato via Iris quando è saltata nella sua macchina. Questo è il suo fallimento. Questo è tutto il marciame interno a lui. E quando lo dà all'omaccione che gestisce l'Hotel con le parole "questo è tuo" sappiamo che sta mettendo molto più senso in queste parole di quello che potrebbe apparire su carta.

Gli oggetti sono preziosi nei film. Possono essere complicati, e dire un sacco di cose senza dire niente.

7. La macchina da presa è viva

Dopo il disastroso appuntamento di Travis con Betsy lui la chiama da un telefono a gettoni. La chiamata è intermittente, difficoltosa, quasi come se il film stesso non ce la facesse più a guardare, la camera si muove e centra un corridoio vuoto.

I film sono tutto quello che vede la macchina, e tutti i posti dove la macchina va. Troppo spesso questa macchina è morta, inchiodata a un momento da un vecchio stanco che sa come si fanno queste cose perché le fa così da tanto tempo ed è rimbacillito a furia di farle così spesso.

Qualche volta c'è bisogno di ricordarsi che la camera è manovrata da una persona e che questa persona è viva, e la macchina da presa è viva anche lei. Può andare ovunque, fare qualunque cosa, e può mostrare dei sentimenti a seconda di quello che decide di mostrare (o non mostrare) e da come si muove. Legarsi a tutto ciò che è provato e testato con la formula del "così si fanno le cose" significa semplicemente che non vedremo niente di nuovo.

Immaginiamo la scena della telefonata da *Taxi Driver* senza quel movimento che porta Travis fuori dall'inquadratura. Piuttosto noiosa, giusto? È solo un tizio al telefono. E sicuramente, a volte abbiamo bisogno di vedere dei tizi al telefono, ma ancora più spesso abbiamo bisogno di movimenti di macchina che suggeriscano una discussione sulle loro motivazioni.

Naturalmente, questa è solo la mia opinione.

8. Non sottovalutare il potere della ripetizione

Mentre Travis scrive sul suo diario, lo sentiamo in *voice over*, mentre dice: "non sei mai stato così in forma". Poi ripete le stesse parole, più lentamente, e vediamo la punta della sua penna trasformare questi suoni in parole scritte, come se Travis stesse pensandole prima di scriverle sul suo diario.

Quando scrivi o giri un film vuoi dare allo spettatore determinate informazioni, o trasmettere determinate emozioni, e uno dei modi attraverso quasi tutti i grandi film lo fanno è attraverso la ripetizione.

Non deve essere per forza un dialogo, può essere un movimento, un luogo, una determinata azione. Se osservate le sequenze d'apertura e di chiusura di un gran numero di film, vi accorgete che molto spesso si somigliano, o sono la versione invertita l'una dell'altra. Ad

esempio ne *Ispettore Callaghan: il caso "Scorpio" è tuo!* (Don Siegel, 1971) tanto all'inizio quanto alla fine troviamo una conversazione sul numero di proiettili che possono essere contenuti da una pistola. Se non l'avessimo già vista all'inizio, la conversazione finale non avrebbe avuto alcun senso.

È facile mettersi a rifinire tutto per essere sicuri di non esagerare, ma il rischio è quello di tagliare ciò che rende un film magico. E sarebbe un peccato.

9. Il suono è tutto

Il senso comune vuole che la camera cinematografica sia tutto. Sbagliato. Prendiamo per esempio la scena di Easy Andy.

Andy espone le pistole, Travis le prova: le tiene in mano, prende la mira, se le nasconde addosso... La scena è elettrizzante, soprattutto grazie, al suono, o meglio, all'assenza di musica. La colonna sonora di *Taxi Driver* è normalmente piuttosto esibita. Ma non c'è musica in questa scena. Al suo posto troviamo i rumori della città: armi, voci, dei bambini che giocano. Per tutta la durata della scena ci viene ricordato chi c'è là fuori, oltre la stanza. Tutto questo viene sottolineato visivamente quando Travis punta la pistola verso un uomo che sta camminando per strada, inconsapevole di essere usato come bersaglio.

Scene simili ne puoi vedere a dozzine, ma nessun'altra pellicola ti farà sentire come *Taxi Driver* la presenza del mondo reale. Quello che rende questa scena così ricca è il fatto che stai sentendo ciò che non stai vedendo. Ti viene costantemente ricordato quello che non stai vedendo. Ed ecco che ti rendi conto di guardare un grande film: ogni volta che ciò che non stai vedendo o non stai sentendo entra nello schermo, ecco, in quel momento sai che stai guardando qualcosa di grande.

10. Nessuno è onnisciente

Davvero c'è qualcosa di speciale in *Taxi Driver*. C'è qualcosa di magico, una sorta di misteriosa e sconosciuta alchimia. Se siete interessati al cinema dovrebbero esservi familiari cose come le riscritture, i test screenings, i gruppi-campione e cose del genere.

Il giochino di chiedersi come andrà questo film a Canicattì, è uno dei passatempi preferiti degli studi, come se sapessero davvero cosa funzionerà e cosa invece no. Certo, ci sono delle linee

guida che possono suggerire un trend positivo. Per esempio, se un film va particolarmente bene, allora conseguentemente anche un suo ipotetico seguito dovrebbe andare bene, ma tutto questo è lontano dall'essere una scienza esatta.

Il punto è che nessuno sa per davvero cosa rende un film in grado di agganciare il pubblico. Alcuni sostengono di saperlo, per il solo fatto che queste persone sono pagate per creare la magia di cui sopra. Ma tirano solo ad indovinare, non puoi sapere cosa funzionerà. Sulla carta *Taxi Drive*

r sembra un film eccessivamente deprimente, eppure il prodotto finito non lo è: è un film vivo come pochi. Paul Schrader, lo sceneggiatore, parlando di sceneggiature, ha dichiarato: "Devi avere circa 4 buone battute, 2 grandi battute e una battuta fantastica".

Ora, se parli di *Taxi Driver* a qualcuno, questo ti risponderà: "Stai parlando con me?". Tutti lo ricordano.

Sapete quale battuta non è stata scritta da Schrader? Esatto. Quella battuta fu frutto di un'improvvisazione da parte di Robert De Niro. Quello che penso di tutta questa storia è che Paul Schrader non ne sa un bel niente. Nemmeno io ne so un bel niente. Nessuno sa un bel niente.

Andare in giro pavoneggiandosi come Mr. Big Film è una completa perdita di tempo, perché né voi né nessun altro lo è. Puoi abbuffarti di tutte quelle robe sull'audience e su cosa le persone vogliono, e di *Save the Cat* ("il manuale" per gli sceneggiatori Hollywoodiani scritto da Blake Snyder) e di tutto quello che vuoi, ma la verità è che si brancola nel buio. Non ci sono grandi, non ci sono geni.

Potete anche avere una vaga idea di come andranno le cose e delle reazioni del pubblico, ma non esiste una predizione certa. *Taxi Driver* è un grande esempio di come il fare film possa essere un processo alchemico e misterioso.

di [Caterina Doni](#) per [farefilm.it](#)

[Leggi anche: [Come inventare una grande storia con semplici oggetti di scena](#)]

{jcomments on}