

Capitolo secondo

GLI STRUMENTI SEGRETI DELLA COMICITÀ

Credo che mio padre vedesse i figli come delle aggiunte alla sua cassetta degli attrezzi. Ventisette anni fa, uscì sulla veranda davanti a casa e disse:

«Dunque, potrei tagliare il prato, ma tanto l'erba crescerà di nuovo.

Oppure potrei tornare a letto e puntare su un po' di sperma per creare un piccolo tosaerba che lo farà per i prossimi ventisette anni».

(Bob Odenkirk)

A partire dall'**equazione della comicità** è possibile ricavare una serie di strumenti pratici e pronti all'uso. Si tratta sostanzialmente degli **strumenti segreti della comicità**. Sono le leve nascoste che possono mettere a punto l'elemento comico all'interno di una scena, uno spettacolo o un film.

Questi strumenti sono:

- 1) la vittoria;
- 2) l'eroe comico;
- 3) la relazione metaforica;
- 4) l'azione positiva (o egoista);
- 5) l'emozione attiva;
- 6) la linea dritta/linea ondulata.

E, per lo sviluppo di una sceneggiatura:

- 7) l'archetipo;
- 8) la premessa comica.

Nei prossimi capitoli vedremo più nel dettaglio come riconoscere, comprendere e applicare tutti questi strumenti nella scrittura e nelle performance. Adesso ricapitoliamoli attraverso un breve sunto.

La **vittoria** è al primo posto. Nell'equazione: *Una persona comune lotta contro difficoltà insormontabili, priva di molte delle abilità e degli strumenti necessari per vincere; senza però perdere mai la speranza*, quella della vittoria è l'idea che, nella commedia, è permesso fare qualsiasi cosa si ritenga necessaria per vincere, non importa quanto possa far sembrare stupidi, rozzi o demenziali. *La comicità dà al personaggio il permesso di vincere*. Dove vincere non significa cercare di essere divertenti, ma tentare di ottenere quello che si vuole, considerata la propria identità.

Al secondo posto c'è l'**eroe comico**, cioè *la persona priva di molte delle abilità e degli strumenti necessari per vincere*. Non un idiota, un personaggio ridicolo o sciocco, semplicemente qualcuno di manchevole ma deciso a vincere. La conseguenza di questa leva è che più abilità possiede il personaggio, meno sarà comico (e più sarà drammatico). Ecco quindi come modellare l'arco in una commedia romantica: nei momenti sentimentali il personaggio, fino a quel momento impacciato o insopportabile, diventa più sensibile e più maturo. Non ci credete? Date un'occhiata a Bill Murray in *Ricomincio da capo*.

La **relazione metaforica** è al terzo posto ed è lo strumento della percezione. Uno dei concetti alla base della relazione metaforica è l'idea che sotto ogni relazione di superficie ce ne sia una vera, essenziale, appunto metaforica. Ciascun personaggio percepisce le persone che lo circondano e il mondo stesso in modo metaforico. Pensate alle coppie che conoscete. C'è chi litiga come cane e gatto, chi tuba come un colombo in amore, mentre altre si comportano come soci in affari: «Ok, non posso fare sesso con te questo giovedì, ma se sposto un po' di appuntamenti forse riesco a incastrare il coito domenica alle 15:00, salvo ulteriori complicazioni». La loro relazione, metaforicamente, è quella di due partner in carriera che lavorano incredibilmente sodo. È il caso di Oscar e Felix, coinquilini divorziati di mezza età, che sembrano una vecchia coppia di sposi. Oppure Jerry e George, nel retro di un'auto della polizia, che si comportano come bambini: «Ehi, posso mettere in azione la sirena?».

L'**azione positiva** risponde all'idea che qualsiasi azione il personaggio compia è fatta nella convinzione che possa funzionare, a prescindere da quanto possa farlo sembrare stupido, irrazionale o ingenuo. La speranza è che il risultato dell'azione per lui si riveli positivo (ecco perché viene anche chiamata "azione fiduciosa"). Un altro vantaggio dell'azione positiva: sdrammatizza i personaggi sgradevoli, come Basil Fawlty in *Fawlty Towers* o Louie De Palma in *Taxi*.

L'**emozione attiva** risponde all'idea che, quale che sia l'emozione che l'attore teatrale o cinematografico percepisce *davvero* mentre interpreta una scena, quella sarà la linea emozionale corretta per quello specifico personaggio. Piuttosto che una qualsiasi reazione "divertente" ideata in anticipo da autori, registi o produttori, l'emozione corretta è quella che si presenta naturalmente quale reazione onesta e organica dell'*attore* alla situazione. L'emozione attiva è il motivo per cui può capitare che anche un comico da cabaret alle prime armi e senza alcuna esperienza di recitazione riscuota grande successo al cinema o in tv.

La **linea dritta/linea ondulata** la spiega bene John Cleese, attore, sceneggiatore e produttore noto per aver fatto parte dei Monty Python. All'inizio, racconta Cleese, lui e i suoi compagni erano convinti che la comicità stesse nelle parti sciocche: «Credevamo che la risata scaturisse dal guardare qualcuno fare qualcosa di stupido... poi abbiamo realizzato che la comicità è *guardare* qualcuno che guarda qualcun altro fare qualcosa

di stupido». Questa è la base dello strumento della linea dritta/linea ondulata. Erroneamente si ritiene che la comicità riguardi un personaggio divertente accompagnato da un personaggio serio che gli fornisce spunti, gli fa da spalla. Ma è un modello ingannevole. In gioco c'è una dinamica diversa: la comicità riguarda qualcuno che è inconsapevole di un problema (o che lo crea da sé) e qualcun altro che si sforza di risolvere questo problema. Linea dritta/linea ondulata.

In *Who's on First?* è chiaro che l'elemento divertente del duo è Lou Costello, l'imbranato bassino e grassoccio, mentre l'alto, magro e severo Bud Abbott è "l'uomo o personaggio serio". Ma presumere che sia semplicemente questa relazione a definire la loro comicità vuol dire non cogliere un punto fondamentale: la comicità è uno sforzo collettivo, dove ogni elemento della squadra contribuisce al momento comico. La vera dinamica è quella dell'osservatore e dell'osservato, di chi vede e di chi non vede; colui che crea il problema e colui che ci si scontra.

Pensate a Kramer in *Seinfeld*. La comicità non risiede solo nel suo comportamento strambo e bislacco; è necessario anche che Jerry, George o Elaine lo osservino con stupore, divertiti o sbalorditi. L'idea, quindi, è che non basta qualcuno di divertente che faccia qualcosa di stupido o crei un qualche tipo di problema, ma serve anche qualcuno che agisca come un rappresentante del pubblico e che *guardi* quella persona fare qualcosa di stupido o faticare per risolvere il problema che si è venuto a creare. Il secondo personaggio potrebbe non essere particolarmente comunicativo e non fare nulla di divertente. Ma siccome si tratta di un eroe comico, vede il problema e ci si scontra, però senza risolverlo. In pratica: il personaggio che incarna la linea dritta è cieco al problema, come se portasse dei paraocchi. Invece chi rappresenta la linea ondulata si sforza di risolvere il problema ma senza esserne in grado. Nella maggior parte dei casi, linea ondulata fatica a comprendere il senso di ciò a cui sta assistendo, mentre linea dritta, noncurante di linea ondulata e di tutto e tutti coloro che lo circondano, fa – come direbbe John Cleese – cose stupide. Ed è il risultato di questa combinazione che crea il momento comico.

La **premessa comica**, invece, è "la bugia che dice la verità": l'impossibile o improbabile serie di circostanze che genera il dilemma e sospinge i protagonisti in avanti nel racconto. Più che un semplice strumento di marketing o una *log line*, è lo strumento più importante di cui dispone l'immaginazione per creare la storia.

In ultimo, parleremo anche dell'**archetipo**. In un certo senso anche gli archetipi sono degli strumenti. In particolare per creare la sitcom. Gli archetipi sono personaggi comici che conosciamo da tremila anni, i classici. E c'è un motivo per cui questi personaggi – come anche i tipi e le relazioni che rappresentano – continuano a ricomparire nel corso della storia drammaturgica occidentale. Più avanti vedremo quale.