

Dolly, l'altra sceneggiatura, ovvero: Show don't tell

FABRIZIO BORIN

L'idea sottesa alla sezione *Dolly per la Sceneggiatura visiva* del Premio Internazionale Mattador è quella di aver prefigurato, già nel 2015, da parte degli organizzatori triestini e dunque proposto anche questa edizione all'attenzione di potenziali giovani autori di cinema, modalità di scrittura delle immagini filmiche o dei media audiovisivi aggiuntive, quando non sostitutive, rispetto ai consueti modelli letterari.

In questo senso, l'innovazione costituita da *Dolly* "Illustrare il cinema" si qualifica come un suggerimento di sperimentazione di scrittura creativa atta a prefigurare una sorta di scommessa artistica per gli sceneggiatori-disegnatori partecipanti: *scrivere un film disegnandolo*.

Il coinvolgimento di forme scritturali differenti amplia le possibilità inventive e narrative in ordine alla sinteticità, al cromatismo, alle forme, alle linee di sviluppo di spazi e volumi che possono trovare, in un numero limitato di tavole, un senso di storia visiva alla quale fare riferimento nei tempi successivi, quelli dedicati alla pratica messa in opera – sul set – sotto la forma delle immagini filmate.

Se il tradizionale *script* di un film, prima di diventare un apparato di immagini in movimento, si trova inevitabilmente soggetto a tempi di attesa, preparazione, riscrittura, produzione ed edizione a volte anche lunghi, è prevedibile che l'"invecchiamento" di un testo sceneggiato in forma letteraria sia decisamente attenuato da un similare racconto

esposto però sotto forma di *story board* e questo in ragione del fatto che tendenzialmente la parola – denotativa e significante in maniera precisa – per così dire, si logora nel tempo più dell'immagine.

La quale, per la caratteristica di sinteticità propria anche del linguaggio cinematografico di *suggerire* ed *evocare* piuttosto che, appunto, *dire* analiticamente qualcosa – significativamente lo slogan della sezione da quest'anno è «*Show don't tell*» – può potenzialmente resistere di più a quella che potremmo segnalare come un'ideale sequenza: *idea-creazione-sviluppo-attesa-lavoro finito*. Insomma, *pensare per immagini*, ovvero pre-vedere una storia, sentirla nella mente e nel cuore e disegnarla, è una pratica che in qualche modo, e stupendamente, elimina il passaggio ripetitivo e regressivo che dalla visione approda alla messa in scrittura di vicende che poi saranno destinate a tornare ad essere immagini sullo schermo. Ovvero: se un/una giovane ha qualcosa da esprimere – con quella spinta all'Arte che potremmo definire come una vitale *urgenza necessaria* – meglio un'immagine originale che nasce e resta tale che la seconda copia di quella stessa immagine.

Un'altra motivazione che ha determinato la nascita di *Dolly* è partita dal convincimento che, come noto, il mondo delle immagini ha ormai invaso e pervaso la vita quotidiana a livelli impensabili solo pochi anni fa e con un ritmo, una velocità ed un'eccitazione digitale sempre crescenti. E quindi, un possibile modo per mettersi sulla lunghezza d'onda dei giovani aspiranti artisti visivi, dei *concept designers*, dei disegnatori, dei pittori, degli scenografi, degli sceneggiatori-scrittori, è quello di intercettare nuove potenzialità nonché inedite aperture espressive connesse a queste nuove occasioni tecnico-creative acquisite dalle nuove generazioni. È anche per questa ragione che l'attenzione di *Dolly* – sulla scorta delle aspirazioni e delle volontà del giovane Matteo Caenazzo alla figura del quale Mattador intende sempre ispirarsi – si rivolge in maniera attenta e appassionata agli studenti delle Accademie, dei Corsi di Arte o di Grafica, di Beni culturali o di chi in ogni caso percorre la variegata via artistica del disegno, della pittura o della scultura per creare, inventare e fare cinema.