

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI TERAMO- A.A. 2023/2024

SCENEGGIATURA E SCRITTURE CREATIVE

Prof.ssa Arianna Vergari
avergari@unite.it


7. lezione 16/04/2024



Christopher Vogler

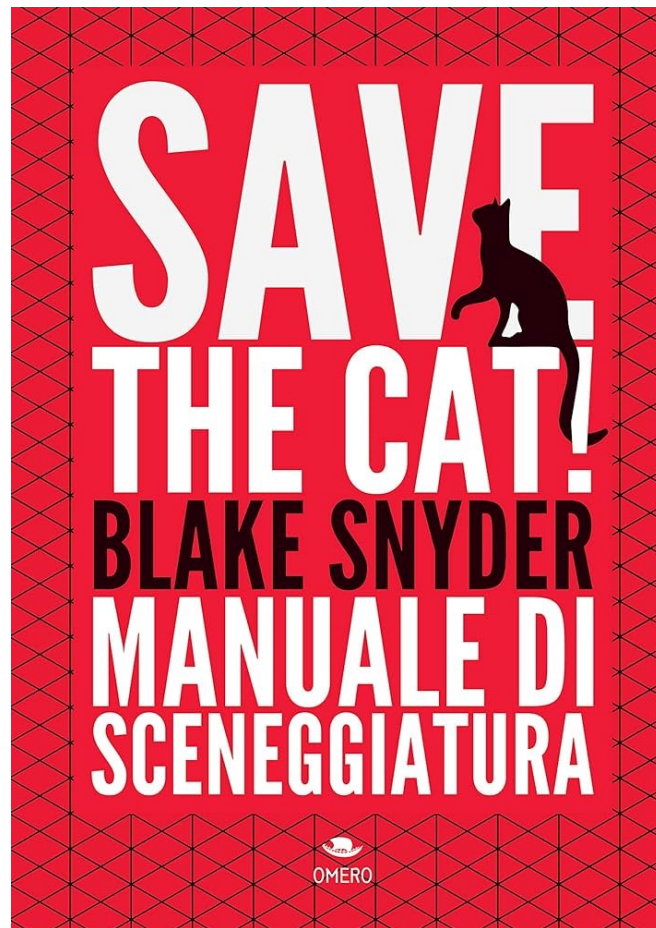
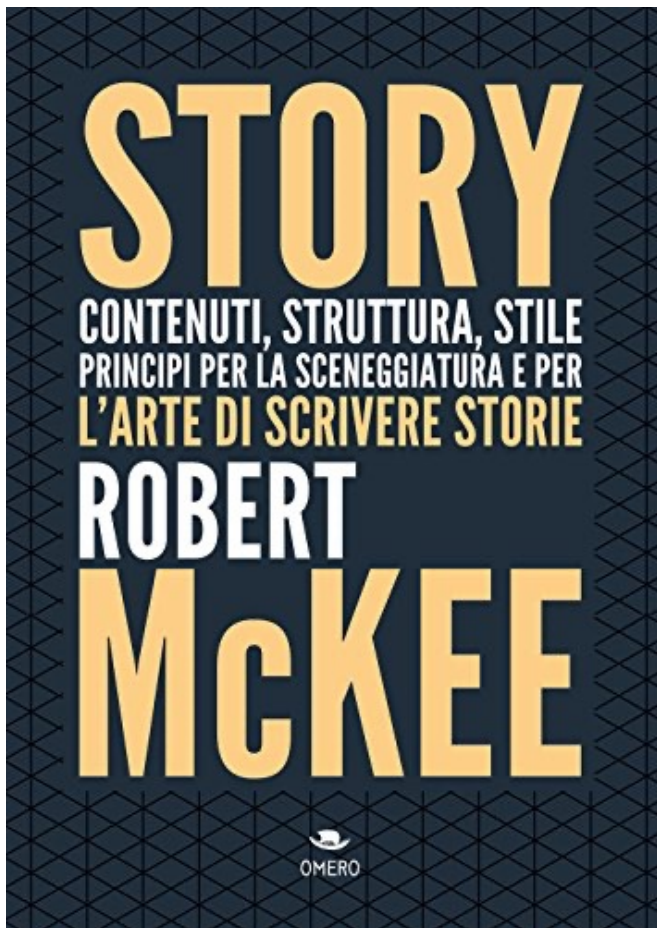
Il viaggio dell'Eroe

La struttura del mito ad uso di scrittori
di narrativa e cinema

 Dino Audino



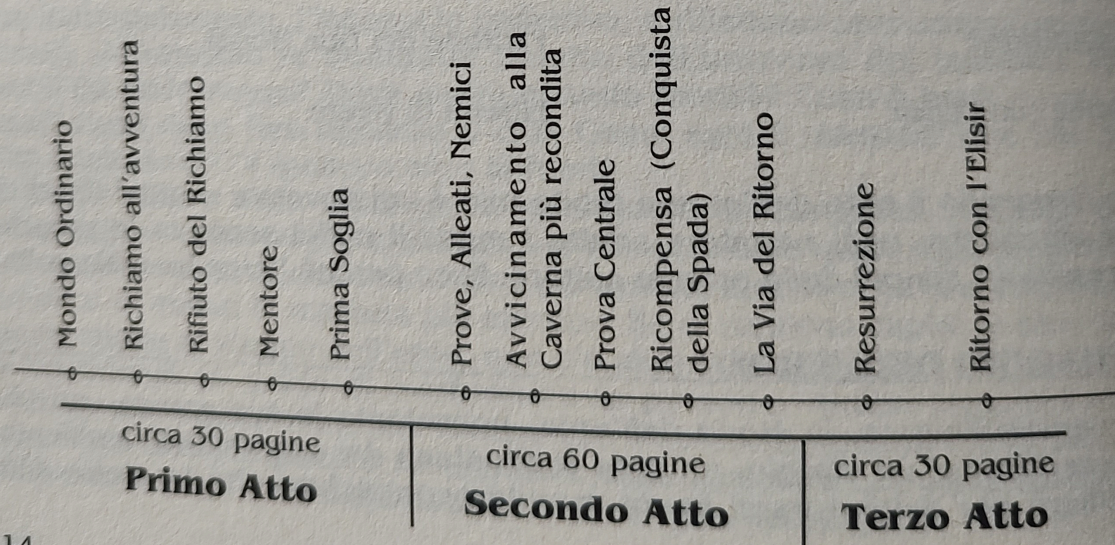
LA STRUTTURA IN TRE ATTI



LE FASI DEL VIAGGIO DELL'EROE

- 1) Mondo Ordinario
- 2) Richiamo all'avventura
- 3) Rifiuto del Richiamo
- 4) Incontro con il Mentore
- 5) Varco della prima Soglia
- 6) Prove, Alleati, Nemici
- 7) Avvicinamento
- 8) Prova Centrale
- 9) Ricompensa
- 10) La Via del Ritorno
- 11) Resurrezione
- 12) Ritorno con l'Elisir

IL MODELLO DEL VIAGGIO DELL'EROE



TITOLO DEL PROGETTO:

GENERE:

DATA:

1. Scena di apertura (1)
2. Esposizione del tema (5)
3. Set-up (1-10)
4. Il catalizzatore (12)
5. La disputa (12-25)
6. Passaggio al Secondo Atto (25)
7. Linea B (30)
8. Giochi e divertimento (30-55)
9. *Midpoint* (55)
10. Arrivano i cattivi (55-75)
11. Tutto è perduto (75)
12. Notte oscura dell'anima (75-85)
13. Passaggio al Terzo Atto (85)
14. Finale (85-110)
15. Scena finale (110)

LE SEZIONI DEL PERCORSO:

Atto 1 (km 1-27)³

C'era una volta (km 1-13)

La novità (km 13)

Lo smarrimento (km 13-25)

L'imbarco (km 26-27)

Atto 2 (km 27-81)

Sottotrama (km 28-30)

Cose dell'altro mondo (km 30-54)

L'interruttore (km 54)

Il piano inclinato (km 54-74)

Il martedì nero (km 75-80)

Il salvagente (km 81)

Atto 3 (km 81-108)

La vigilia (km 82-90)

Il Superbowl (km 91-105)


Il bacio della buonanotte (km 106-108)

Tranquilli, è tutto molto più semplice di come sembra.

Christopher Vogler

Il viaggio dell'Eroe

La struttura del mito ad uso di scrittori
di narrativa e cinema

 Dino Audino



IL VIAGGIO DELL'EROE (DELL'EROINA)



«Studiando i miti sul mondo degli eroi, Campbell scoprì che tutti sono la medesima storia narrata all'infinito con variazioni; rilevò che tutta la narrativa segue quegli **antichi modelli della mitologia** e che tutte le storie possono essere ricomprese nei termini del viaggio dell'Eroe: il "monomito".

Il modello del viaggio dell'Eroe è universale, si ripresenta in ogni cultura e in ogni tempo»

1949

INCONSCIO COLLETTIVO E ARCHETIPI

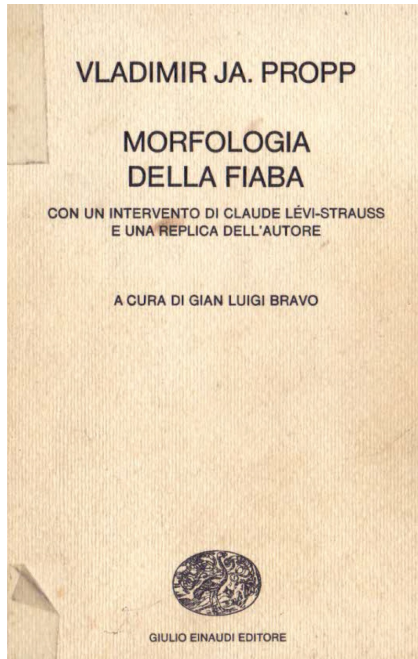
Carl Gustav Jung

“archetipi”:

personaggi o forze ricorrenti che si riaffacciano nei sogni di tutti e nei miti di tutte le culture

«è un contenuto dell'inconscio collettivo, che determina la tendenza a reagire e a percepire la realtà secondo forme tipiche costanti nei vari gruppi culturali e periodi storici. Gli a., contenuti nei livelli più profondi dell'inconscio, non risultano mai accessibili direttamente e affiorano nel linguaggio figurato, nei miti, nei simboli onirici, nelle rappresentazioni folcloriche» (Enciclopedia Treccani)

Funzioni: Vladimir Propp



Già nei primi decenni del secolo, Propp, studiando le fiabe russe, notò come queste, pur raccontando delle storie diverse, si costruissero a partire da un **ristretto numero di funzioni, ovvero di azioni-tipo necessarie allo sviluppo del racconto**

(Cfr. Rondolino-Tomasi, *Manuale del film*)

Funzioni: Vladimir Propp

Che cosa sono concretamente queste funzioni?
Immaginiamo tre frammenti di tre possibili diversi racconti:

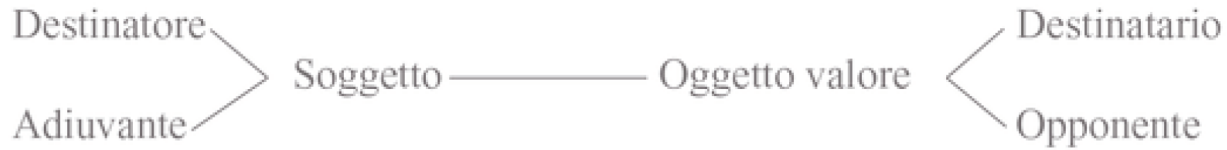
1. Un ragazzo lascia il suo villaggio per andare a fare fortuna altrove.
2. Un uomo, accusato di alto tradimento, è cacciato dalla sua città e mandato in esilio.
3. Una donna lascia la sua casa per raggiungere l'uomo di cui è innamorata.

COSA HANNO IN COMUNE?

Funzioni: Vladimir Propp

Il lavoro di Propp ci mostra così come dietro a ogni racconto, ma sarebbe forse meglio dire **sotto ogni racconto, in profondità, si nascondono delle strutture che sono le stesse per ogni storia** e che questa attualizza rivestendole di un aspetto (personaggi, luoghi, motivazioni) di volta in volta diverso.

Greimas: modello attanziale



Un destinatore assegna a un soggetto eroe il compito di conquistare un certo oggetto di cui un destinatario potrà beneficiare. Nel corso della sua azione, il soggetto incontrerà elementi che gli faciliteranno il compito, adiuvanti, e altri che invece glielo ostacoleranno, opposenti.

Il viaggio: reale o metaforico

«la storia dell'Eroe, rimane sempre un viaggio: un Eroe si allontana dal suo abituale ambiente familiare per avventurarsi in un mondo sconosciuto che lo mette alla prova: un viaggio lontano verso un luogo reale (un labirinto, una foresta..), oppure un posto nuovo, che diventa teatro del conflitto, con forze nemiche che mettono alla prova. Ma ci sono anche viaggi interni diretti verso la mente, il cuore o lo spirito»

12 TAPPE

PREMESSA:

La struttura non dovrebbe attirare l'attenzione su di sé, né essere seguita pedissequamente.

L'ordine delle fasi è solo uno dei tanti possibili. Le fasi possono essere omesse, aggiunte e mischiate del tutto senza perdere in efficacia.

Gli elementi del viaggio tipico possono cambiare infinitamente per adeguarsi a ciascun racconto e ai bisogni della società in cui viene raccontato

1. MONDO ORDINARIO

La maggior parte delle storie porta l'eroe fuori dal MONDO ORDINARIO per introdurlo nel MONDO STRA-ORDINARIO, nuovo e ignoto.

teoria del "pesce fuor d'acqua" : per descrivere un pesce fuori dal suo ambiente usuale, dovrete prima di tutto ritrarlo nel suo mondo abituale, per creare un forte contrasto con il mondo nuovo e sconosciuto nel quale sta per entrare

1. MONDO ORDINARIO



L'IMMAGINE INIZIALE

L'immagine iniziale può essere un potente strumento per richiamare un'atmosfera e indicare la direzione della storia.

Può essere una metafora visiva che in una sola ripresa o scena evoca il Mondo Stra-Ordinario del Secondo Atto, i conflitti e i dualismi che vi saranno affrontati.

Può suggerire il tema, allertando il pubblico sulle situazioni che i personaggi affronteranno



Dogman (2018)

Matteo Garrone



Le iene (1992)

Quentin Tarantino



Magnolia (1999)

Paul Thomas Anderson

Prologo

- La bella e la bestia (Beauty and the Beast), 1991 diretto da Gary Trousdale e Kirk Wise, scritto da Linda Woolverton (basato sulla fiaba)



PRESENTAZIONE DELL'EROE

- Presentazione dell'eroe al pubblico (identificazione)
- Tassello mancante nel personaggio (può essere anche una qualità a mancare, non necessariamente una persona fisica)
- Difetto tragico: **hybris** (gli eroi perfetti e impeccabili non sono molto interessanti ed è difficile immedesimarsi con loro)
-
- Eroe ferito

1. MONDO ORDINARIO

Qualche volta un eroe può sembrare completo e padrone della situazione. Ma questa padronanza cela una **profonda ferita psicologica**.

La maggior parte di noi ha un vecchio dolore o una ferita a cui non pensa mai, ma che è sempre vulnerabile a qualche livello di coscienza. Per rendere umano un eroe o qualunque personaggio, dategli una ferita, fisica e visibile oppure emozionale e interiore.

Un eroe può essere anche fortissimo in certi aspetti proprio per difendere alcune parti ferite



Batman Begins

(Nolan, 2005)

basato sul supereroe Batman

ideato da Bob Kane e Bill Finger.

La sceneggiatura è stata scritta dallo stesso Nolan, in collaborazione con David S. Goyer, che ha curato anche il soggetto

Vita del protagonista prima che la trama vera e propria si metta in moto

Lo osserviamo impegnato in situazioni per lui ordinarie (ma interessantissime per noi spettatori, che ancora non lo conosciamo), ignaro che qualcosa di grosso sta per succedergli, qualcosa che romperà l'equilibrio esistente e modificherà il suo destino.

Chi è? Qual è il suo carattere? Che tipo di vita conduce? Dove vive?



All'inizio di **Casablanca**, Rick (Humphrey Bogart) è un americano cinico, disilluso, egoista, che gestisce un Café américain in Marocco e non vuole problemi

In **Thelma & Louise**, Thelma è una donna pavida, insicura e sottomessa a un marito prepotente.



Le scene iniziali del vostro film dovrebbero suggerire due-tre aggettivi anche per il vostro protagonista. Dato che ogni buon film è la storia di un cambiamento interiore, questi aggettivi corrisponderanno spesso ai limiti che il vostro eroe dovrà superare nel corso della storia.

ESPOSIZIONE DEL TEMA

Nei primi cinque minuti di una sceneggiatura ben strutturata, a un certo punto qualcuno (di solito non il protagonista) farà una domanda o dirà una battuta (di solito rivolta al protagonista) in cui è racchiuso il tema del film. "Attento a quello che desideri", sentiremo dire, oppure "L'orgoglio porta alla rovina" o ancora "La famiglia è più importante del denaro". Non sarà così esplicito, naturalmente: sarà più disinvolto, magari un commento di sfuggita che il protagonista li per lì non afferra, ma che avrà un impatto significativo e di grande portata.

Questa affermazione è la premessa tematica del film

SET-UP

«questa è la sezione in cui o la va o la spacca: è qui che dovete afferrarmi, o altrimenti perderete il mio interesse.

Pensate a tutti i migliori set- up che avete visto nei primi 10 minuti di un film: qui vengono "settati" l'eroe, la posta in gioco e l'obiettivo della storia... forte e chiaro!

‘SEMINARE’...

Le prime 10 pagine sono anche il punto in cui va seminata ogni piccola mania, e mostrato ogni comportamento particolare a cui ci si riferirà in seguito, oltre a mettere in scena il modo e il motivo per cui l'eroe deve cambiare se vuole avere la meglio, alla fine.

Nel momento in cui il nostro eroe desidera qualcosa, o sente che gli manca, vanno infilate le "cose da aggiustare" (breve lista di cose che mancano nella vita del nostro eroe e che vanno mostrate)

PER POI 'RACCOGLIERE'...

queste "cose da aggiustare" (tic e difetti del personaggio), saranno affrontate successivamente nel copione, ribaltate da capo a piedi e, appunto, aggiustate. Diventeranno gag ricorrenti **seminate e raccolte**. Noi del pubblico dobbiamo sapere per quale motivo verranno raccolte!

L'arte del setup-payoff

il ruolo preparatorio del setup deve essere da una parte dissimulato (le nozioni vanno inserite con la massima naturalezza, non se ne deve prevedere il futuro utilizzo) e dall'altra evidenziato (perché lo spettatore deve memorizzare la scena preparatoria).

Non è sempre facile trovare il giusto equilibrio fra queste esigenze opposte»

(Cfr. Dedola)

L'arte del setup-payoff

Se, ad esempio, il nostro personaggio nella scena finale deve nascondersi a lungo sott'acqua, nella piscina dell'antagonista, potrebbe essere intelligente mostrare prima una scena in cui vince una gara di apnea.

Qualcuno dirà: perché? Perché non possiamo scoprire questa sua abilità direttamente nella scena finale, perché non possiamo scoprirla solo quando ci serve?

Perché il pubblico si sentirebbe tradito, riterrebbe di essere stato tenuto inutilmente a seguire un lungo racconto per poi scoprire che la chiave di tutto era altrove.

L'arte del setup-payoff

Il sistema del setup-payoff è appagante perché dona alla storia un senso di unità e compattezza.

Tutto torna, l'universo della storia è ben delineato, il film funziona

Harry ti presento Sally

(When Harry Met Sally...) è un film del 1989 diretto da Rob Reiner e scritto da Nora Ephron



L'Appartamento

(The Apartment) è un film del 1960 scritto e diretto da Billy Wilder



Bud dà lo specchietto al capo solo nella seconda parte di questa scena, il cui tema principale è il nuovo impiego dello stesso Baxter nella compagnia (il gesto dunque appare di secondaria importanza, è ben dissimulato).

In compenso Baxter fa notare al capo che l'oggetto è rotto e ne segue una divertente spiegazione di come si è rotto.

In questo modo gli sceneggiatori si assicurano che il pubblico memorizzi lo specchietto e che la scena in sé sia gradevole e divertente, al di là della sua funzione preparatoria