



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI TERAMO

SCENEGGIATURA E SCRITTURE CREATIVE



PROF. MATTEO SANTANDREA
msantandrea@unite.it

Lezione 4
08/04/2025

A.A. 2024/2025

2° SETTIMANA DI CORSO

- DALLO SCHELETRO AL SOGGETTO
- LA NECESSITÀ DI STRUTTURARE
- SEMINA E RACCOLTA (SETUP-PAYOFF)
- LA SOTTOTRAMA
- SORPRESA, SUSPENSE, TIME LOCK
- LA STRUTTURA IN TRE ATTI
- ANALISI DI ALCUNI CASI-STUDIO



GLI ELEMENTI CHIAVE DI UNA STORIA

- Situazione iniziale e protagonista;
- impostazione del conflitto;
- la posta in gioco;
- l'arco di cambiamento del protagonista;
- risoluzione e affermazione della tesi.

UN ESEMPIO



Marocco francese, 1941.

Nel Marocco francese controllato dal regime di Vichy, un americano di nome Rick viene in possesso di due lettere di transito, ovvero due visti per lasciare il Paese.

Pochi giorni dopo, Rick, che gestisce un locale a Casablanca, vede entrare nel bar la sua vecchia fiamma Ilsa (di cui è ancora innamorato) e l'attuale compagno Victor, eroe della Resistenza cecoslovacca ricercato dalla Gestapo perché fuggito da un campo di concentramento.

Scopriamo presto che Victor è determinato a lasciare il Marocco insieme a Ilsa, ma avrebbe bisogno di due lettere di transito, proprio quelle che ha Rick con sé.

Rick è disposto a cedere le sue lettere di transito a Ilsa (la donna che lo ha abbandonato in passato) e Victor (il suo nuovo compagno)?



CONFLITTO

Tre persone in competizione per due lettere di transito e due uomini in competizione per una donna.

Si tratta di un **conflitto senza compromessi**: non è possibile trovare una mediazione.

Manca una **tesi**, ossia la lezione appresa dal protagonista nel corso della storia.



TESI

Il bene comune deve prevalere sull'interesse del singolo.

CAMBIAMENTO DEL PROTAGONISTA

Rick è inizialmente un uomo cinico ed egoista, ma quando, nel finale, dovrà scegliere chi mettere sull'aereo per Lisbona, rinuncerà a Ilsa per altruismo e aiuterà Victor, un uomo la cui libertà è fondamentale nella lotta per la democrazia.

LO SCHELETRO DELLA STORIA



SITUAZIONE INIZIALE E PROTAGONISTA

Marocco francese, 1941: l'americano Rick gestisce un locale a Casablanca. Si dice che abbia combattuto la guerra civile spagnola dalla parte repubblicana. In passato era un idealista, oggi non lo è più.

IMPOSTAZIONE DEL CONFLITTO

Rick entra in possesso delle due lettere di transito. Il giorno successivo, Ilsa (che a Parigi lo aveva abbandonato) e Victor (che deve tornare a guidare la Resistenza in Europa) entrano nel suo bar.

POSTA IN GIOCO

Le due lettere di transito... ma anche l'amore per Ilsa e il destino di Victor e della sua battaglia politica.

ARCO DI CAMBIAMENTO DEL PROTAGONISTA

Da cinico e disilluso ad altruista.

RISOLUZIONE E AFFERMAZIONE DELLA TESI

Rick rinuncia a Ilsa escogitando un piano che, a sorpresa, permetterà a Victor di partire con la donna per Lisbona.

COSA MANCA AFFINCHÉ LO “SCHELETRO” POSSA DIVENTARE UN SOGGETTO?

COSA MANCA AFFINCHÉ LO “SCHELETRO” POSSA DIVENTARE UN SOGGETTO?



In che modo Rick entra in possesso delle lettere di transito?

Come attua il suo piano finale?

Dove sono, in questa bozza, gli altri personaggi?

CASABLANCA (1942)

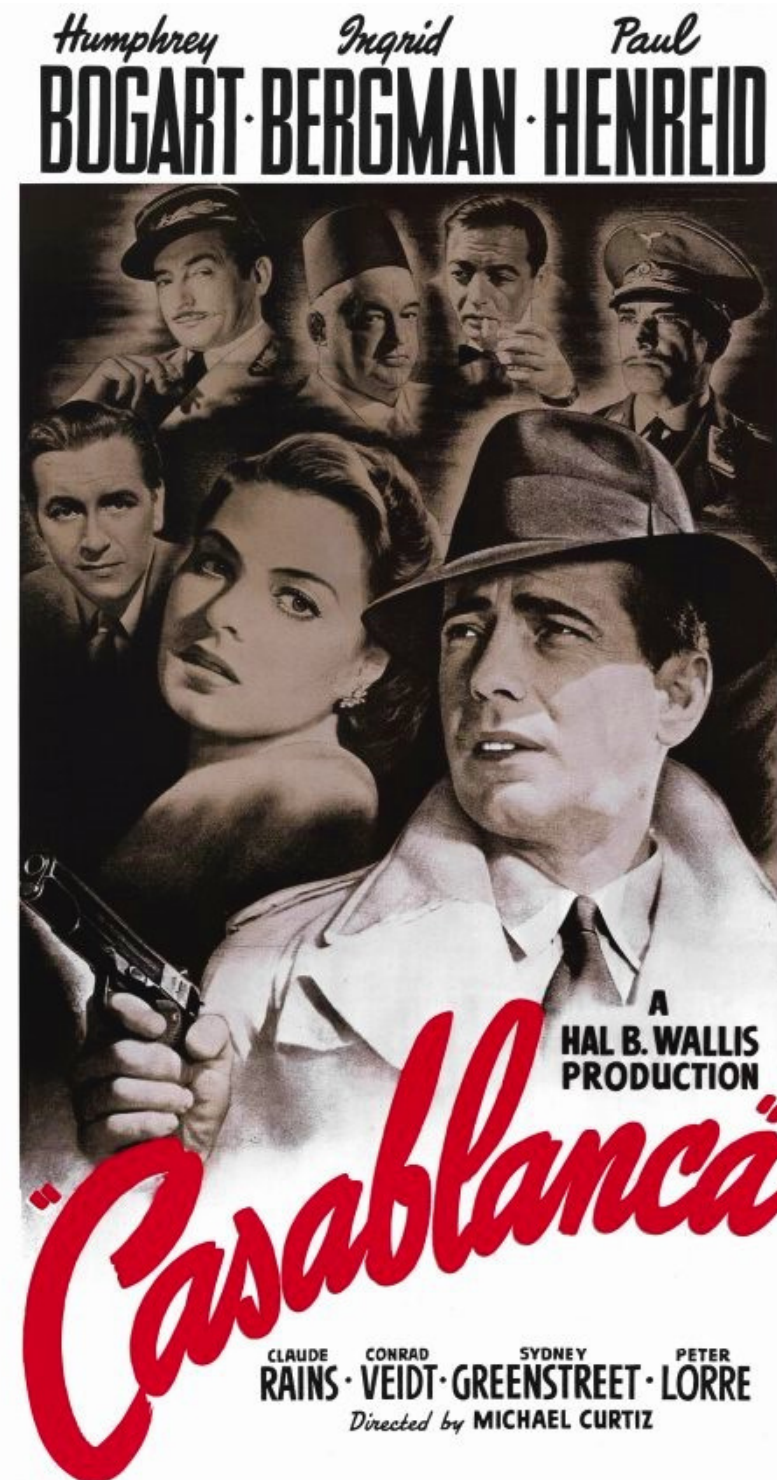
REGIA: MICHAEL CURTIZ

SCENEGGIATURA: JULIUS J. EPSTEIN, PHILIP G. EPSTEIN, HOWARD KOCH

Dalla pièce *Everybody Comes to Rick's* di Murray Burnett e Joan Alison



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI TERAMO



LA NECESSITÀ DI **STRUTTURARE**



Per trasformare la nostra bozza di storia in un soggetto compiuto dobbiamo **strutturarla**.



- Decidere il **ritmo** con cui progredisce il racconto.
- Stabilire le proporzioni tra una fase e l'altra del film e il rapporto funzionale tra una trama principale e quelle secondarie.
- Evidenziare un rapporto di **casualità** tra le varie sequenze e curare l'unità del racconto attraverso un meccanismo di **semina e raccolta**.

SEMINA E RACCOLTA SETUP - PAYOFF

ALCUNI ESEMPI:

IL DELITTO PERFETTO (*Dial M for Murder*, 1942)

REGIA: ALFRED HITCHCOCK

SCENEGGIATURA: FREDERICK KNOTT

Dall'omonima pièce di Frederick Knott

Due momenti della storia che sono l'uno in funzione dell'altro:

1. la donna che prende le forbici per sistemare i ritagli di giornale è il **setup** (ossia la preparazione, la **semina**);
2. la donna che usa le forbici per uccidere il proprio aggressore è il **payoff** (ossia l'esito, la **raccolta**).



SEMINA E RACCOLTA SETUP - PAYOFF

ROCKY (1976)

REGIA: JOHN G. AVILDSSEN

SCENEGGIATURA: SYLVESTER STALLONE

Due momenti della storia che sono l'uno in funzione dell'altro:

1. **SEMINA** (*setup*): Rocky, a corto di fiato, è incapace di arrivare in cima alla scalinata di un museo di Philadelphia;
2. **RACCOLTA** (*payoff*): Rocky, alla fine di un duro ciclo di allenamenti, riesce a salire di corsa la scalinata.



SEMINA E RACCOLTA

SETUP - PAYOFF



In un certo momento della storia dobbiamo introdurre delle informazioni, apparentemente ininfluenti e superflue, che solo dopo si riveleranno importanti.

L'arte del **setup-payoff** è uno degli aspetti centrali del lavoro di uno sceneggiatore.

Il ruolo preparatorio del **setup** deve essere da una parte **dissimulato** (le informazioni vanno inserite con la massima naturalezza), ma dall'altra **evidenziato** (lo spettatore deve memorizzare la scena preparatoria).

SEMINA E RACCOLTA

SETUP - PAYOFF



Il sistema del **setup-payoff** dona alla storia un senso di unità e compattezza. Tutto torna, l'universo della storia è ben delineato, il film funziona.

Il **setup** è un evento narrativo dotato delle seguenti caratteristiche:

- dispensa informazioni alla luce delle quali un evento futuro, che altrimenti per noi non avrebbe importanza, diviene carico di significato;
- deve essere sottolineato in maniera tale da poter essere ricordato al momento opportuno;
- deve al tempo stesso essere introdotto con naturalezza nel racconto.

Il **payoff** è un evento narrativo dotato delle seguenti caratteristiche:

- deve essere un momento appagante e significativo per il pubblico;
- deve risultare comprensibile sulla base delle informazioni fornite in un momento precedente;
- deve comportare una partecipazione del pubblico, che deve riconoscere il legame con l'evento precedente.

SEMINA E RACCOLTA

L'USO DELLE SOTTOTRAME

Un meccanismo di semina e raccolta per molti versi analogo a quello del *setup-payoff* è riscontrabile nell'**intreccio fra una trama secondaria e la trama principale** della storia.

Questo meccanismo viene alla luce quando l'intersecarsi delle varie trame imprime una svolta decisiva al racconto.



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI TERAMO



Signs (M. Night Shyamalan, 2002)

LA SUSPENSE

Se il meccanismo *setup-payoff* è basato su un utilizzo imprevisto di un'informazione precedentemente comunicata al pubblico in maniera sobria e prudente, quando parliamo di **suspense** evochiamo un'operazione quasi opposta.

In questi casi l'informazione (che spesso riguarda una minaccia per il protagonista) è **sottolineata con forza** per far salire la tensione in vista del possibile concretizzarsi della minaccia.



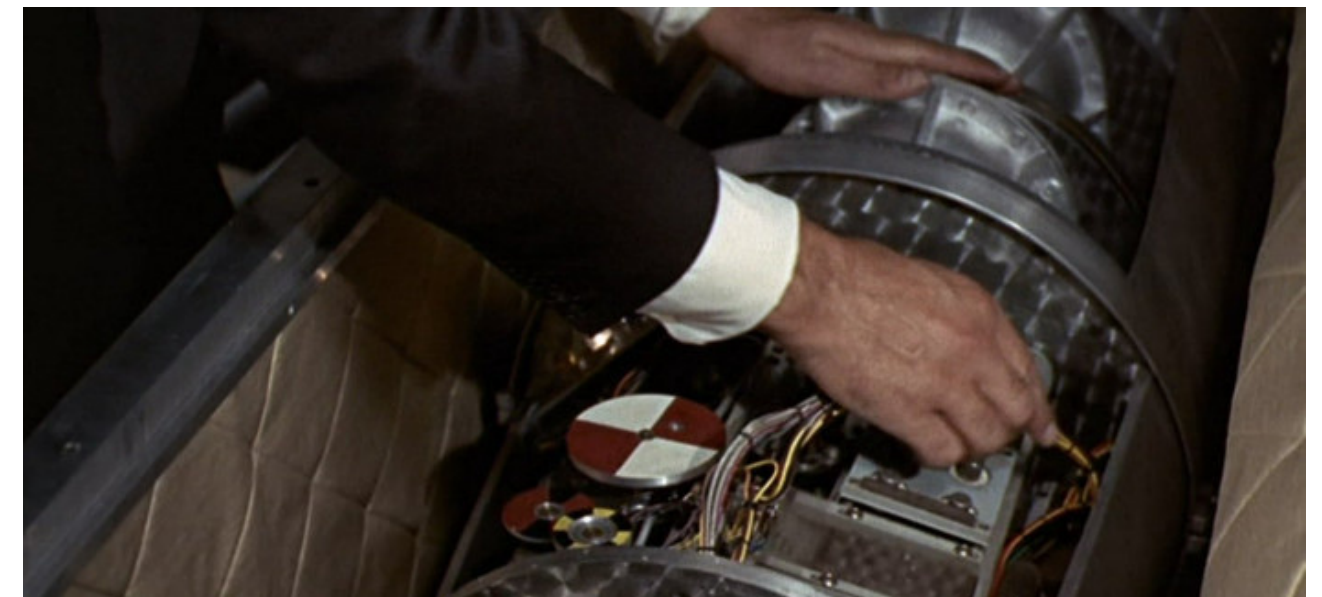
Psycho (Alfred Hitchcock, 1960)

IL “TIME LOCK”

Il concetto di **time lock** si riferisce a quei casi in cui viene esplicitamente stabilito un limite temporale al compimento di un’operazione o alla neutralizzazione di una minaccia.

Esempio classico: il timer di una bomba da disinnescare.

Non solo il pubblico (come accade nel caso di suspense) ma anche il personaggio è cosciente della scadenza imminente.



Goldfinger (Guy Hamilton, 1964)

SORPRESA, SUSPENSE, TIME LOCK



MECCANISMO DELLA SORPRESA

Né lo spettatore né il personaggio sono a conoscenza di quanto sta per accadere.

Emozioni suscitate: incredulità, shock, meraviglia.

Esempio: ***The Sixth Sense - Il sesto senso*** (*The Sixth Sense*, M. Night Shyamalan, 1999).

MECCANISMO DELLA SUSPENSE

Il personaggio non sa quanto sta per accadere, mentre lo spettatore sì (sebbene non sappia esattamente quando e come).

Emozioni suscitate: ansia, tensione, attesa.

Esempio: ***Lo squalo*** (*Jaws*, Steven Spielberg, 1975).

MECCANISMO DEL TIME LOCK

Sia lo spettatore che il personaggio sono a conoscenza di quanto sta per accadere, e c'è una scadenza imminente.

Emozioni suscitate: urgenza, ansia, paura di non fare in tempo.

Esempio: ***Agente 007 - Missione Goldfinger*** (*Goldfinger*, Guy Hamilton, 1964).

