



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI TERAMO

SCENEGGIATURA E SCRITTURE CREATIVE



PROF. MATTEO SANTANDREA
msantandrea@unite.it

Lezione 5
09/04/2025

A.A. 2024/2025

LA STRUTTURA



Un film non è semplicemente un susseguirsi di momenti di conflitto o di attività, di personalità o di emozioni, di dialoghi o di simboli.

Ciò che lo sceneggiatore cerca sono gli eventi.

La **struttura** è una selezione di eventi tratti dalle storie esistenziali dei personaggi, sistemati in un ordine scelto per causare precise emozioni ed esprimere una precisa visione della vita.

Ma gli eventi scelti non possono essere mostrati a caso o in modo indifferente, devono essere composti... e “comporre” in una storia somiglia molto a ciò che si fa nella musica:
cosa si include?, cosa si esclude?, cosa va collocato prima?

L'EVENTO

Evento significa cambiamento.

In una storia gli eventi sono significativi, non banali. Perché un cambiamento sia significativo deve innanzitutto accadere a un personaggio.

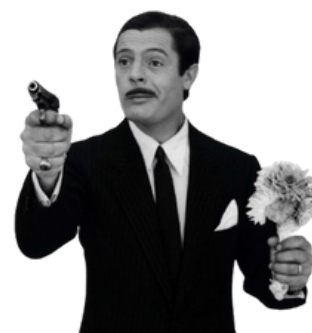
Un **evento** della storia crea nella situazione esistenziale del personaggio un cambiamento significativo che viene espresso e vissuto nei termini di un **valore**.



I valori sono l'anima della narrazione.

Sono le qualità universali dell'esperienza umana che, da un momento all'altro, possono passare dal positivo al negativo, oppure dal negativo al positivo.

L'EVENTO



Un **evento** della storia crea un cambiamento significativo nella situazione esistenziale di un personaggio. Questo cambiamento viene espresso e vissuto in termini di valore e **ottenuto attraverso il conflitto**.



LA STRUTTURA IN TRE ATTI



“SCREENPLAY ARE STRUCTURE”

La capacità di **strutturare**, prima ancora del saper scrivere delle buone scene, è ciò che distingue i migliori sceneggiatori.



Al cinema non è la qualità della scrittura che fa funzionare un film, bensì l'**organizzazione** del racconto.

Non esiste un modello strutturale universale, ma la storia del cinema ha sicuramente affinato delle traiettorie narrative ricorrenti che nel tempo si sono imposte come canoni di scrittura.

LO SCHELETRO E LA FACCIATA

Il modello (la struttura) costituisce semplicemente lo scheletro del palazzo che costruirete, non la facciata.
Ma uno scheletro deve esserci, e dovrà essere solido.

Tra tutti i modelli di struttura ce n'è uno che è particolarmente famoso:



LA STRUTTURA IN TRE ATTI

Si tratta di un paradigma reso celebre negli anni '80 da Syd Field e divenuto un punto di riferimento quasi imprescindibile nel sistema hollywoodiano.



LA STRUTTURA IN TRE ATTI

Ogni storia è composta da:

- un'impostazione (primo atto)
- uno sviluppo (secondo atto)
- una conclusione (terzo atto)



La progressione della storia è affidata anzitutto a due svolte principali:
due colpi di scena che si situano nell'intersezione tra primo e secondo atto e tra secondo e terzo.

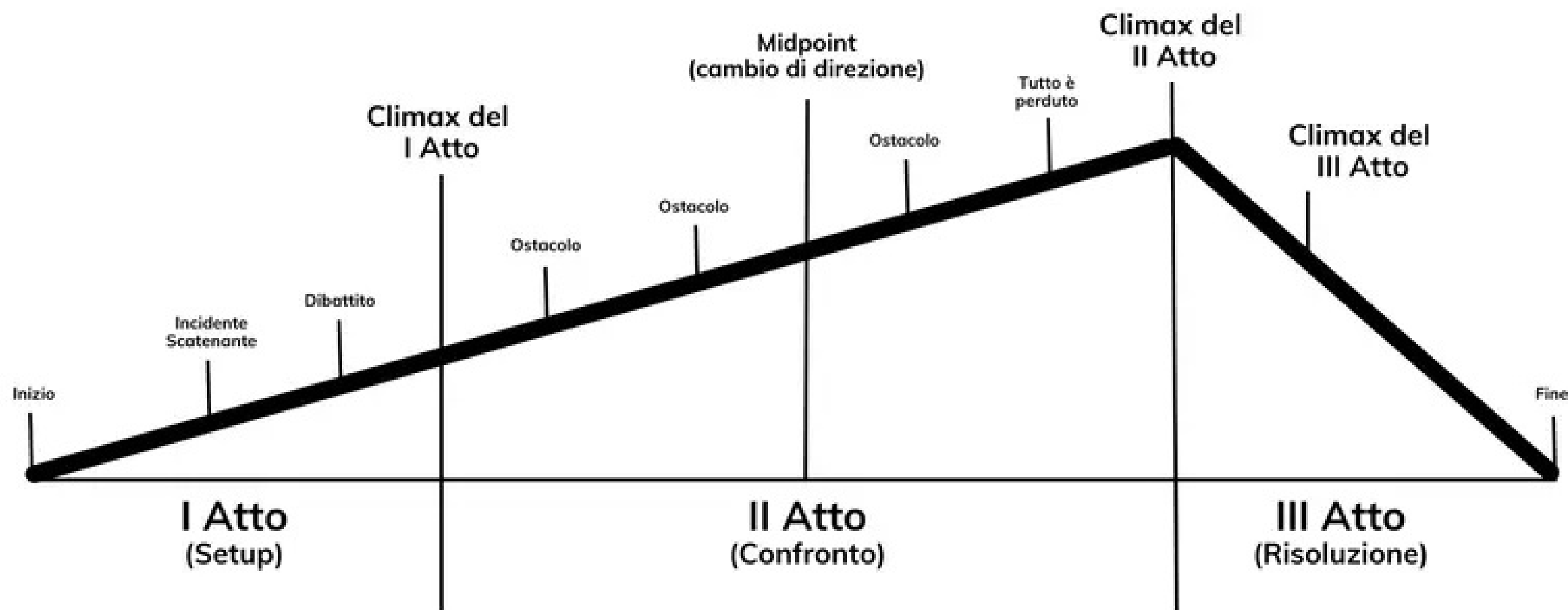


LA STRUTTURA IN TRE ATTI





Struttura in tre atti



pictureswriters.com

LA STRUTTURA IN TRE ATTI



LE PROPORZIONI:



LA STRUTTURA IN TRE ATTI



UN ESEMPIO:

PRIMO ATTO

Il giovane Homer viene cresciuto dal dr. Larch, che gli insegna il mestiere di medico e gli impartisce le sue convinzioni morali, tra cui la sua opinione favorevole all'aborto, seppur mantenendo segreto il suo operato.

Homer sembra sempre attratto dalla sicurezza che l'orfanotrofio gli offre, pur sentendosi insoddisfatto dalla vita che conduce. Introduzione della tesi: godersi il mondo oppure salvare il mondo come medico?

FIRST PLOT POINT

PAGINA 30 DELLO SCRIPT

Homer dismette simbolicamente il camice, chiede un passaggio in auto a una giovane coppia e parte alla scoperta del mondo all'esterno dell'orfanotrofio.

SECONDO ATTO

Homer è ormai sottratto alla professione medica (lavorerà come raccoglitore di mele). Lo osserviamo alle prese con le insidie e le tentazioni del mondo esterno.

SECOND PLOT POINT

PAGINA 90 DELLO SCRIPT

Homer, a seguito di un evento drammatico, riprende in mano i ferri da chirurgo.

TERZO ATTO

Trionfa la tesi del “rendersi utile”: Homer rinuncia a godersi il mondo per tornare a salvarne una piccola parte all'orfanotrofio.

LA STRUTTURA IN TRE ATTI

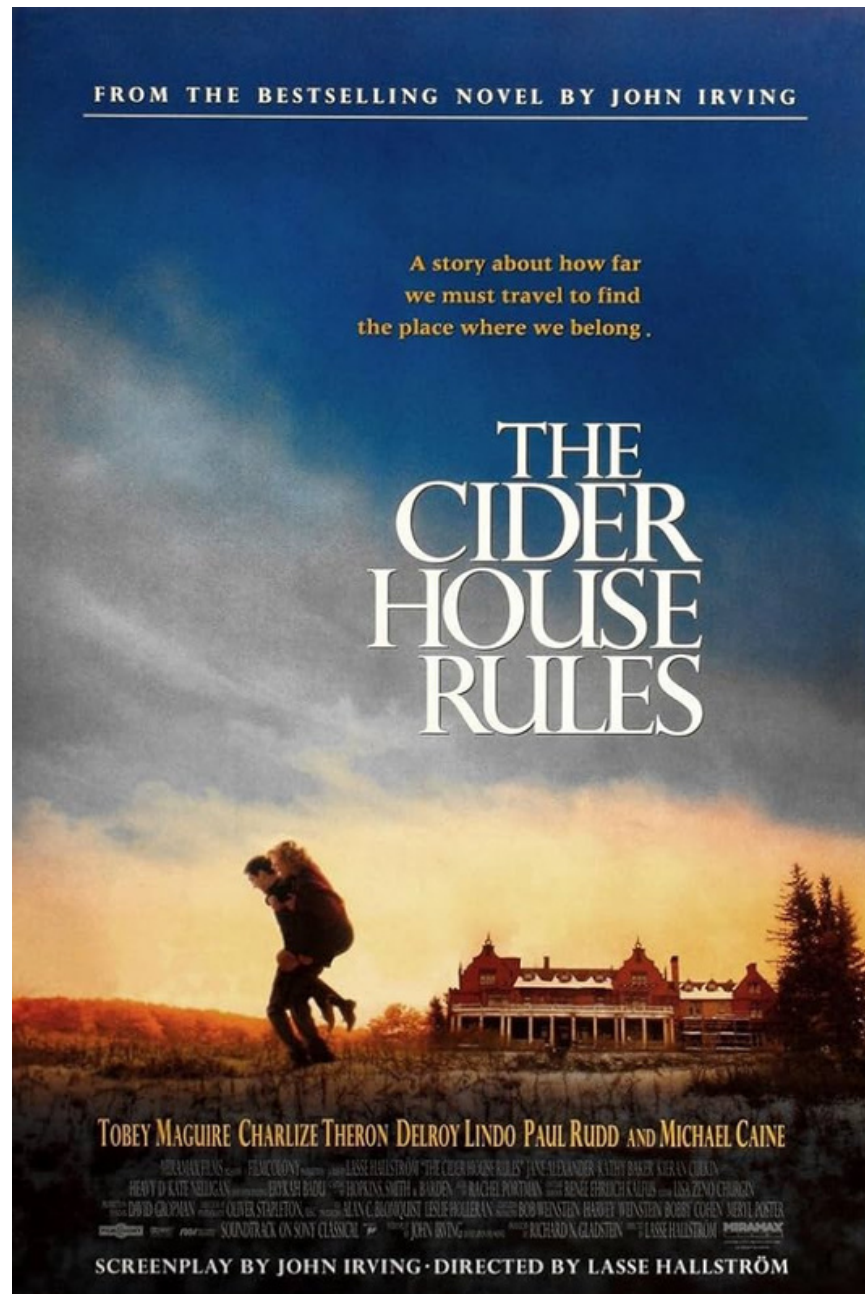
UN ESEMPIO:

LE REGOLE DELLA CASA DEL SIDRO (*THE CIDER HOUSE RULES*, 1999)

REGIA: LASSE HALLSTRÖM

SCENEGGIATURA: JOHN IRVING

Tratto dall'omonimo romanzo di John Irving



LA STRUTTURA IN TRE ATTI



Il paradigma affonda le sue radici nella **Poetica** di Aristotele

Nel suo trattato sulla tragedia, Aristotele descrive la struttura di un'opera drammatica come composta da tre parti fondamentali: **l'inizio**, **lo sviluppo** e **la conclusione**. Questi concetti sono molto simili alla struttura in tre atti che viene comunemente utilizzata nella sceneggiatura moderna.

- **Primo atto** (l'inizio): Aristotele parla della necessità di un inizio chiaro, che stabilisca i personaggi, l'ambientazione e l'innesco del conflitto. Questo corrisponde al primo atto nella sceneggiatura, dove vengono presentati il mondo e i protagonisti, e viene introdotto il problema centrale.
- **Secondo atto** (lo sviluppo): Aristotele discute la parte centrale della tragedia come una fase di sviluppo, in cui i personaggi affrontano il conflitto e sperimentano peripezie. Questo è il cuore del secondo atto, dove il conflitto si sviluppa, ci sono colpi di scena, e il protagonista cerca di risolvere il problema in modi che spesso complicano ulteriormente la situazione.
- **Terzo atto** (la conclusione): Aristotele sottolinea l'importanza di una conclusione chiara, che risolva il conflitto e riporti l'ordine. Nella struttura in tre atti, il terzo atto è proprio quello in cui il conflitto raggiunge il culmine e viene finalmente risolto, portando a una conclusione soddisfacente per il pubblico.



PRIMO ATTO (SETUP)



Il primo atto stabilisce lo **status quo**, ossia come è la vita del protagonista prima che avvenga l'incidente scatenante.

Il pubblico deve capire cosa rende normale la vita del protagonista, quali sono le sue abitudini, i suoi obiettivi e le sue dinamiche interpersonali. In questo modo, quando il conflitto centrale inizia a svilupparsi, il pubblico ha una chiara percezione di ciò che è cambiato.

PUNTI CHIAVE:

INTRODUZIONE DEL MONDO NARRATIVO E DEL PROTAGONISTA

- **Personaggio principale:** vengono definiti i tratti principali del protagonista (o dei protagonisti), i suoi desideri, le sue paure, i suoi difetti e le sue motivazioni. Questo è il momento per far conoscere il "chi" e il "cosa" della storia.
- **Ambientazione:** viene introdotto l'ambientamento temporale e spaziale della storia, per far capire al pubblico in quale tipo di mondo si muoveranno i personaggi. Che sia un mondo realistico o fantastico, il pubblico deve sentirsi parte integrante del contesto.

PRIMO ATTO (SETUP)



IL CONFLITTO E L'INCIDENTE SCATENANTE

Il punto più importante del primo atto è l'incidente scatenante.

Questo evento è quello che altera la vita del protagonista, rompendo lo status quo e costringendolo a reagire. Senza l'incidente scatenante, non ci sarebbe motivo per il protagonista di intraprendere un viaggio o affrontare il conflitto della storia. Questo è il momento che dà il via al conflitto principale, il motore della trama.

L'incidente scatenante può essere un evento interno (una decisione del protagonista) o esterno (un incontro o un evento che cambia il corso della sua vita).

Questo evento deve essere **decisivo e chiaro**, altrimenti il pubblico potrebbe non capire quale sia il problema centrale.

PRIMO ATTO (SETUP)



IL PROTAGONISTA E IL SUO DESIDERIO

Nel primo atto viene anche definito il desiderio del protagonista: cosa vuole ottenere?

Questo desiderio spinge il protagonista ad agire. Può essere qualcosa di molto concreto (ad esempio, vendetta, amore, successo) o più astratto (come il desiderio di riscatto o di cambiamento interiore). **Questo desiderio diventa l'obiettivo da perseguire nel corso della trama.**

Il desiderio principale deve essere chiaro e motivato, e deve essere abbastanza forte da giustificare le azioni del protagonista nel secondo e terzo atto.

PRIMO ATTO (SETUP)



PRIMO PUNTO DI VOLTA (FIRST PLOT POINT)

Verso la fine del primo atto troviamo il primo punto di svolta (o First Plot Point).

Si tratta di un evento cruciale che segna il passaggio dal primo al secondo atto.

Spesso questo punto porta il protagonista ad affrontare la sfida centrale in modo attivo, cambiando le sue priorità e la sua direzione.

Il primo punto di svolta spesso comporta una decisione significativa, una rivelazione importante, o un evento che aumenta il coinvolgimento emotivo del protagonista.

Questo evento rende chiaro che non c'è più ritorno: il protagonista è ora in una situazione che richiede un'azione decisiva e irreversibile.

PRIMO ATTO (SETUP)



IN SINTESI

Nel primo atto vengono stabilite le basi emotive e narrative della storia. È il momento in cui il pubblico familiarizza con il mondo e i personaggi, e in cui si inizia a costruire il conflitto che guiderà l'intero racconto.

SECONDO ATTO (CONFRONTO/COMPLICAZIONE)



Si tratta della parte centrale e più lunga della storia, e può essere considerato **il cuore della narrazione**.

Questo atto rappresenta la **complicazione del conflitto**, in cui il protagonista deve affrontare ostacoli e difficoltà crescenti, che mettono alla prova le sue motivazioni e le sue capacità.

Il secondo atto è essenziale perché costruisce la tensione, sviluppa i personaggi e porta il conflitto a un punto culminante, preparando il terreno per la risoluzione finale nel terzo atto.

SECONDO ATTO (CONFRONTO/COMPLICAZIONE)



PUNTI CHIAVE:

IL CONFLITTO CRESCENTE

Nel secondo atto, **il conflitto che è stato introdotto nel primo atto si intensifica e complica.**

Questo atto non è solo una sequenza di eventi che seguono uno dopo l'altro, ma è un periodo in cui il protagonista affronta ostacoli sempre più gravi e si trova a dover fare scelte difficili.

Non si tratta solo di un susseguirsi di azioni, ma di una vera e propria **escalation del conflitto**, sia interno (relativo ai sentimenti, alle emozioni e alle convinzioni del protagonista) che esterno (relativo agli eventi, alle sfide e agli antagonisti).

Durante questa fase, il protagonista si trova spesso bloccato, incapace di raggiungere il suo obiettivo.

Il secondo atto deve essere un percorso di sfide che si fanno sempre più complesse, e che costringono il protagonista a evolversi e ad adattarsi.

SECONDO ATTO (CONFRONTO/COMPLICAZIONE)



PUNTI CHIAVE:

IL MIDPOINT (PUNTO CENTRALE)

Uno degli aspetti più importanti del secondo atto.

Questo evento rappresenta **una svolta significativa nella storia**, che cambia la direzione della trama. Può essere un evento inaspettato, una rivelazione o una crisi che cambia la prospettiva del protagonista, portandolo a fare una scelta decisiva.

Il midpoint non è solo un evento fisico, ma anche un cambio emotivo e psicologico del protagonista. **Dopo il midpoint, la situazione del protagonista non è mai più la stessa**, e la sua percezione del conflitto cambia radicalmente.

In molti casi, il midpoint è anche il momento in cui la posta in gioco diventa più alta, e il protagonista prende una decisione che lo porta verso la conclusione del conflitto.

SECONDO ATTO (CONFRONTO/COMPLICAZIONE)



PUNTI CHIAVE:

LE SOTTOTRAME E I PERSONAGGI SECONDARI

Nel secondo atto, le sottotrame si sviluppano in modo parallelo alla trama principale.

Queste storie secondarie aiutano a esplorare i temi più ampi della storia, approfondendo la psicologia dei personaggi o creando tensione e interesse. **Le sottotrame devono integrarsi con la trama principale e non essere separate da essa**, altrimenti rischiano di distrarre il pubblico.

I personaggi secondari giocano anche un ruolo cruciale nel secondo atto, e spesso essi hanno un impatto sul protagonista, influenzandolo e mettendo alla prova le sue convinzioni e azioni.

Le relazioni tra il protagonista e gli altri personaggi si approfondiscono e si complicano, spesso con momenti di conflitto, alleanze e tradimenti.

SECONDO ATTO (CONFRONTO/COMPLICAZIONE)



PUNTI CHIAVE:

SECONDO PUNTO DI SVOLTA (SECOND PLOT POINT)

Alla fine del secondo atto, si verifica un altro punto di svolta chiamato "Second Plot Point".

Questo punto segna il passaggio dal secondo atto al terzo atto e rappresenta **l'evento cruciale che porta la trama verso la risoluzione**.

Spesso è un evento che costringe il protagonista a prendere decisioni decisive, spingendolo verso l'azione finale. Questo punto di svolta può essere un momento di rivelazione, una sconfitta o un colpo di scena che cambia la situazione in modo irreversibile.

Questo punto di svolta **deve essere un momento che riporta l'attenzione del pubblico sulla posta in gioco**, spingendo la storia verso una conclusione inevitabile.

SECONDO ATTO (CONFRONTO/COMPLICAZIONE)



IN SINTESI

Il secondo atto è **una fase fondamentale per intensificare il conflitto**, approfondire i personaggi e preparare il terreno per la conclusione.

È il momento in cui il protagonista deve affrontare e superare le difficoltà più grandi, spesso mettendo alla prova la sua determinazione e la sua visione del mondo, fino a raggiungere un punto di non ritorno.

TERZO ATTO (CONFRONTO/COMPLICAZIONE)



Il terzo atto è **la fase in cui il conflitto principale raggiunge il suo culmine e viene risolto**, con il protagonista che affronta le sue sfide finali.

Si tratta del momento in cui tutte le tensioni accumulate nel primo e secondo atto devono essere risolte in modo soddisfacente, ma anche inevitabile, per il pubblico.

TERZO ATTO (CONFRONTO/COMPLICAZIONE)



PUNTI CHIAVE:

IL CULMINE DEL CONFLITTO

Qui si raggiunge l'apice del conflitto che è stato costruito nei primi due atti.

Si tratta del **momento in cui il destino del protagonista è in gioco**, e la storia deve portare a una conclusione emotivamente soddisfacente. Questo non significa necessariamente una conclusione "felice", ma deve essere una risoluzione che ha senso e che rispecchia il percorso che il protagonista ha intrapreso.

Nel terzo atto, **il protagonista deve affrontare l'ostacolo finale**, che è spesso la prova più grande e difficile.

In alcuni casi, questo potrebbe includere una lotta fisica, emotiva o psicologica, ma la chiave è che il protagonista deve affrontare il core del conflitto in modo decisivo.

TERZO ATTO (CONFRONTO/COMPLICAZIONE)



PUNTI CHIAVE:

LA RISOLUZIONE

La risoluzione deve essere inevitabile, ma anche sorprendente.

Questo significa che, pur essendo l'esito del conflitto chiaro e comprensibile, deve essere qualcosa che non sembri forzato o troppo ovvio, ma che scaturisca logicamente dalle scelte e dalle azioni del protagonista durante tutta la storia.

La risoluzione fornisce la chiusura emotiva per il pubblico.

Le trame e le sottotrame che sono state sviluppate durante il secondo atto devono arrivare alla loro conclusione, che potrebbe comportare un cambiamento nella situazione iniziale, nel protagonista o nel mondo che lo circonda.

Una buona risoluzione non deve lasciare domande irrisolte: tutti i conflitti principali devono essere chiusi, e tutte le promesse narrative fatte durante la storia devono essere onorate.

TERZO ATTO (CONFRONTO/COMPLICAZIONE)



PUNTI CHIAVE:

IL FINALE E IL DESTINO DEL PROTAGONISTA

Nel terzo atto, il protagonista finalmente affronta le conseguenze delle sue scelte e si confronta con il costo delle sue azioni.

Questo è **un momento di verità, in cui il protagonista può mostrare una trasformazione finale, che spesso è la chiave per la risoluzione della storia.**

Il protagonista, a questo punto, deve affrontare la propria crisi interiore o esterna. Questo non significa che il protagonista debba essere "salvato", ma che la sua evoluzione attraverso la storia lo porta a un momento di rivelazione o crescita.

In alcuni casi, la fine potrebbe non essere positiva per il protagonista, ma dovrebbe comunque avere un significato che deriva dal suo percorso.

TERZO ATTO (CONFRONTO/COMPLICAZIONE)



PUNTI CHIAVE:

IL CLIMAX DEL TERZO ATTO

Il climax è il momento cruciale in cui il protagonista e l'antagonista (o il conflitto centrale) arrivano a uno scontro decisivo.

Questo è il punto in cui il conflitto raggiunge il suo apice e si determina la vittoria o la sconfitta del protagonista.

Il climax deve essere intenso e centrato sul tema principale della storia.

La tensione emotiva deve essere al massimo e il risultato deve rispecchiare la lotta interiore e la crescita del protagonista. La risoluzione finale (che può essere una vittoria, una sconfitta o una scelta difficile) deve derivare direttamente dalle sue azioni e dalle sue scelte.

TERZO ATTO (CONFRONTO/COMPLICAZIONE)



PUNTI CHIAVE:

LA CHIUSURA

Dopo il climax, McKee suggerisce che la storia debba chiudersi con **una "coda" che fornisca un po' di respiro al pubblico**, ma che non introduca nuove tensioni.

La chiusura dà un senso di completamento e lascia che il pubblico rifletta sulla trasformazione del protagonista e sugli effetti della storia sul mondo narrativo.

Questo è anche il momento in cui il protagonista (o gli altri personaggi) possono riflettere sulla propria evoluzione o accettare le conseguenze delle loro azioni.

TERZO ATTO (CONFRONTO/COMPLICAZIONE)



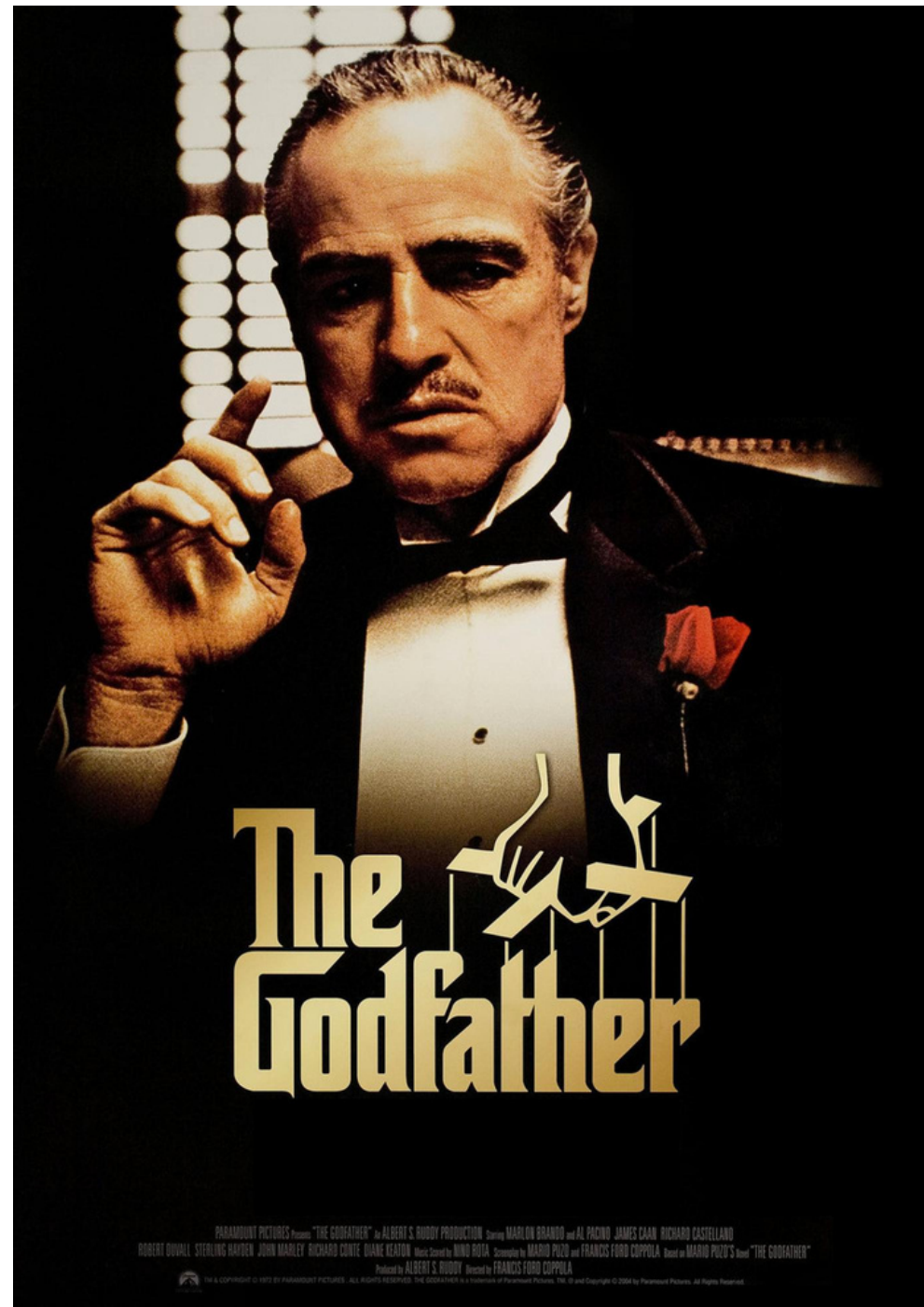
IN SINTESI

Il terzo atto è la parte della storia che dà **una conclusione definitiva alla lotta**, dove tutte le domande e i conflitti vengono risolti in modo soddisfacente.

La risoluzione deve essere un risultato inevitabile delle azioni e delle scelte del protagonista, e deve fornire **una chiusura emotiva e tematica** che soddisfi il pubblico.

LA STRUTTURA IN TRE ATTI

ALCUNI ESEMPI:

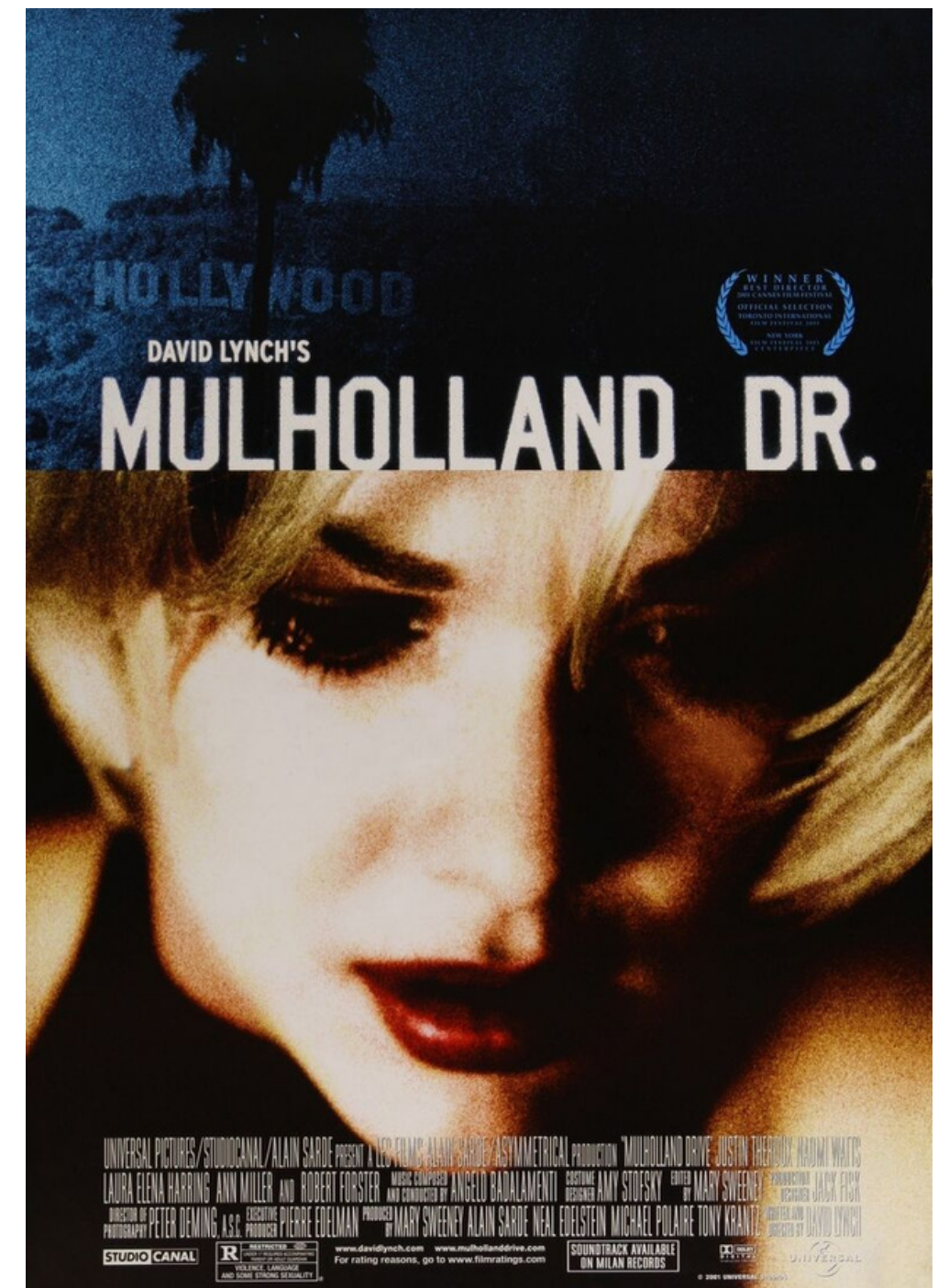
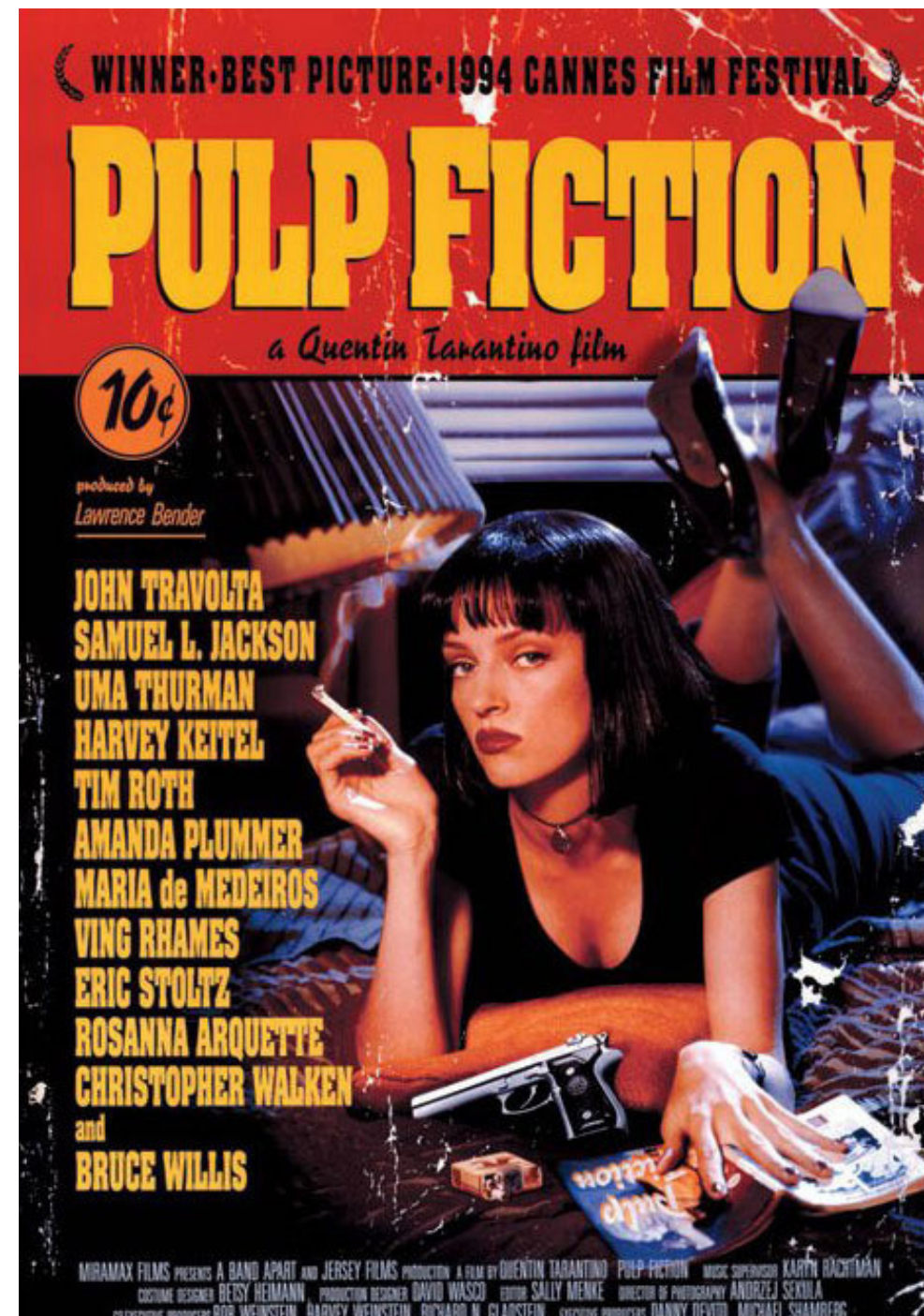


TRASGREDIRE LA STRUTTURA IN TRE ATTI



ALCUNI ESEMPI:

An epic drama of
adventure and exploration



TRASGREDIRRE LA STRUTTURA IN TRE ATTI



2001: ODISSEA NELLO SPAZIO (*2001: A SPACE ODISSEY*, 1968)

REGIA: STANLEY KUBRICK

SCENEGGIATURA: STANLEY KUBRICK, ARTHUR C. CLARKE



STRUTTURA EPISODICA E SPERIMENTALE

Il film, suddiviso in sezioni distinte, non segue una tradizionale progressione narrativa e non possiede una trama lineare con chiari conflitti e risoluzioni. La struttura non è tradizionale e l'esperienza del film è più contemplativa che drammatica.

PULP FICTION (1994)

REGIA: QUENTIN TARANTINO

SCENEGGIATURA: QUENTIN TARANTINO



STRUTTURA NON LINEARE

Tarantino racconta la storia in modo non lineare, saltando avanti e indietro nel tempo, con diverse vicende che si intrecciano. La trama non ha un chiaro inizio, sviluppo e conclusione, ma piuttosto episodi distinti che si sovrappongono e si influenzano a vicenda.

MULHOLLAND DRIVE (2001)

REGIA: DAVID LYNCH

SCENEGGIATURA: DAVID LYNCH



STRUTTURA AMBIGUA

La trama è complessa, frammentata e ambigua, con una forte enfasi sul sogno, la memoria e l'identità.