

# Mondi narrativi e serialità televisiva

Gianluigi Rossini

Lezione 12 – A.A. 2023-24



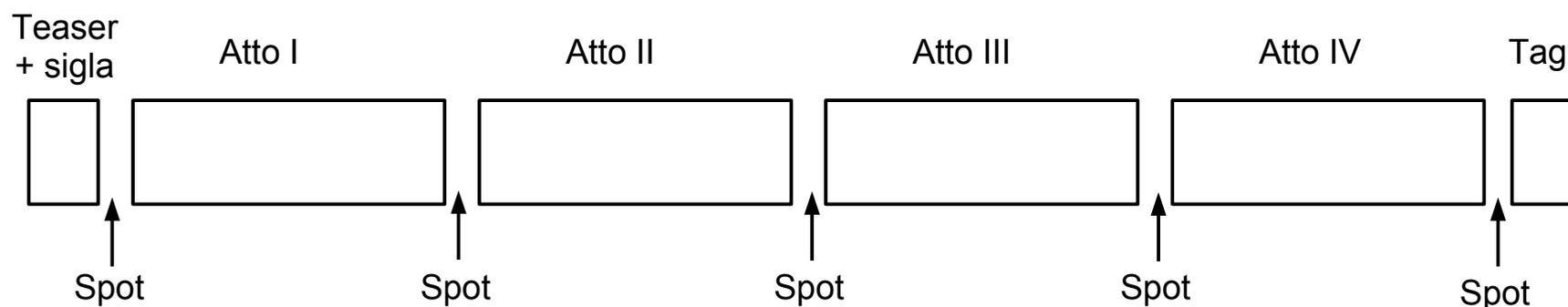


# Struttura di un episodio: scrittura in quattro atti



## Struttura di un episodio: i 4 atti

- La serie da un'ora si scrive tradizionalmente in 4 atti più teaser e tag (facoltativi, il secondo più raro).
- La struttura in 4 atti delle serie tv organizza il racconto in funzione delle interruzioni pubblicitarie. **Inizio e fine degli atti sono segnalati sulla sceneggiatura stessa.**



**La sitcom** ha una struttura diversa, la più comune è **due atti più teaser e tag**.



## Teaser e Tag

- **Teaser** o cold opening: sequenza – breve, ma non sempre – che precede i titoli di testa. Deve essere un gancio che catturi l'attenzione dello spettatore («prima del nemico: il telecomando, il mouse, il pulsante esc»).
- **Tag**: un epilogo, un commento conclusivo, spesso umoristico, la scena che comunica il ritorno alla normalità. («L'inevitabile battuta di Spock alla fine di ogni episodio di *Star Trek*»). Spesso usato dalle sitcom.



## Struttura in quattro atti

- **Atto I:** si introducono i personaggi, i conflitti e la posta in gioco.
- **Atto II:** l'eroe intraprende un percorso d'azione per risolvere il conflitto, ma nuovi ostacoli intralciano il suo cammino. Alla fine dell'atto la storia dovrebbe svoltare in una nuova e sorprendente direzione.
- **Atto III:** l'eroe reagisce alla nuova situazione e ai nuovi ostacoli che essa presenta, e si imbarca in un nuovo percorso d'azione che gli fa credere di avere tutto sotto controllo. Verso la fine dell'atto l'eroe capisce che aveva torto: la situazione è peggiorata notevolmente e un nuovo, ancor più scoraggiante ostacolo si è frapposto fra lui e il suo obiettivo.
- **Atto IV:** l'eroe trova la soluzione, supera gli ostacoli, risolve i conflitti e raggiunge il suo obiettivo.

Goldberg-Rabkin, *Successful Television Writing*, 2003



BETTER CALL SAUL #410 "WINNER" EMMY FINAL 5/08/18 11.

THE BIG BANG THEORY (FIRST DRAFT)  
"Pilot" 10/02/06

50.  
(TAG)

ACT ONE

5 CLOSE-UP of FLOWERS. A small group of red, pink and white carnations held in someone's hands. REVEAL:

EXT. CEMETERY - DAY

It's Jimmy, dressed for mourning in black coat and tie.

TAG

WIDE: He stands alone in a picturesque cemetery -- a field of tombstones and tall trees in early sunlight. Jimmy hangs his head before a large granite GRAVESTONE in remembrance of Charles McGill (and we may or may not notice an extra spot on the plot that was reserved for his ex-wife, Rebecca).

FADE IN:

INT. LEONARD'S CAR - THAT NIGHT (NIGHT 1)  
(Leonard, Sheldon, Penny, Wolowitz, Koothrappali)

LEONARD IS DRIVING, SHELDON IS IN THE PASSENGER SEAT. PENNY IS IN THE BACK, SQUEEZED BETWEEN KOOTHRAPPALI AND WOLOWITZ.

LEONARD

Thai food okay with you, Penny?

PENNY

Sure.

15 EXT. TRAVEL WIRE - CONTINUOUS 15

Mike heads to his car -- hopeful this is the break he needs. As he dials one of the numbers off a pamphlet... REVEAL:

A BINOCULAR POV OF MIKE -- now talking on his phone. *Oh shit.*

A BLOCK AWAY: It's Lalo -- tucked behind a corner and watching from an ND beater. He must have followed Victor and Gus from the farm to here, and now considers Mike -- a new player to him -- the more interesting target.

He watches Mike speed out of the lot. Lalo, softly SINGING his song from earlier, starts his engine and follows...

END ACT ONE



## Amok Time (2:01)

**Teaser.** 0 – 2:10: Spock si comporta in maniera strana e violenta, e rifiuta di spiegare il motivo.

**Atto I.** 3:35 – 11:00: Spock chiede di avere una licenza per andare su Vulcano. Kirk acconsente, ma la nave deve passare prima per il pianeta Altair VI. Il dott. McCoy scopre che Spock deve tornare su Vulcano entro pochi giorni, altrimenti morirà.

**Atto II.** 11:00 – 24:00: Spock si confida con Kirk, a cui però viene negato il permesso di andare prima su Vulcano. Decide di disobbedire e dirige la nave su Vulcano. Spock chiede a Kirk e McCoy di andare con lui. Vediamo la promessa sposa di Spock, T'Pol.

**Atto III.** 24:00 – 38:10: Su Vulcano, a sorpresa, T'Pol chiede in sposo Kirk, il quale accetta di sfidare Spock a un duello rituale. Kirk pensa di cavarsela con una finzione, ma scopre che il duello è all'ultimo sangue.

**Atto IV.** 38:10 – 50:00: Il duello termina con Kirk apparentemente morto. In realtà, McCoy con un trucco ha risolto la situazione. La regina di Vulcano fa in modo, inoltre, che Kirk non venga punito per aver disobbedito agli ordini.



## Architettura multitrama

- Le serie classiche avevano sempre un protagonista unico, dunque sviluppavano un'unica linea narrativa principale.
- A partire dagli anni '80 si diffondono serie multitrama (multistrand), che portano avanti contemporaneamente più di una trama.
- Di solito:
  - Almeno una trama A, B e C, in ordine di importanza (la linea C, ad esempio, può essere un *comic relief* da poche scene).
  - Le trame possono essere episodiche (anthology plot) o continue (running plot).



## Multitrama e atti

Uno schema per organizzare la struttura di una serie multistrand (Pamela Douglas, *Scrivere le grandi serie TV*, Dino Audino). Sette beat drammatici per atto, circa due minuti per beat.

	I	II	III	IV
T	A C	//	//	//
1	A	A	...	...
2	A	B	...	...
3	C	A	...	...
4	B	A	...	...
5	A	C	...	...
6		B	...	...
7		B		



## Struttura multitrama e cast corale

- **Flexi-narrative:** struttura multitrama organizzata in brevi segmenti che si alternano a ritmo rapido, ogni due minuti circa.
- Ogni segmento porta avanti una linea narrativa della quale è protagonista una parte del cast.
- La flessibilità:
  - Permette bruschi cambi di tono e stile.
  - Tende all'economia narrativa e al ritmo rapido.
  - Spesso i segmenti si uniscono alla musica formando sequenze simili a videoclip.

(R. Nelson, *TV Drama in Transition*, 1997)