

Mondi narrativi e serialità televisiva

Gianluigi Rossini

Lezione 4 – A.A. 2023-24





Teorie e tecniche

Narratologia dell'audiovisivo

- Approccio scientifico: tiene in considerazione la bibliografia esistente e usa argomentazioni dimostrative.
- Scopo: creare strumenti teorici che consentano di comprendere e analizzare la narrazione audiovisiva come fenomeno.



Manualistica per la sceneggiatura

- Autori-guru: il pensiero dell'autore è alla base dell'intera teoria, che non ha bisogno di dimostrazioni. Scarsa considerazione per i precedenti.
- Scopo: fornire strumenti pratici utili a scrivere sceneggiature competitive sul mercato.





Storia e struttura: la scaletta

Sviluppare l'idea per un film o una serie tv significa **strutturare un racconto**, ovvero articolare una storia in un elenco di eventi che è possibile mostrare su uno schermo: **la scaletta**.

La scaletta è uno strumento di **sviluppo**: prima di scrivere una sceneggiatura, si fa un elenco delle scene con una breve descrizione per ognuna, sviluppando una storia dall'inizio alla fine (la scaletta non è la **fabula**, è già l'**intreccio**).

La scaletta è anche uno strumento di **analisi**: fare le scalette di film e serie tv è molto utile per capire come si articola una storia.

Esempio: **Lights out (David Sandberg, 2013)**



Scaletta Lights Out

1) Situazione iniziale: è una notte piovosa. Una donna è sola in casa e sta per mettersi a letto.

2) Evento scatenante: Quando spegne la luce in corridoio, vede una figura inquietante dal capo opposto.

3) Affrontare il problema: la donna fissa l'interruttore del corridoio sulla posizione di acceso con del nastro adesivo. Si mette a letto, con una lampada accesa sul comodino.

4) La situazione si complica: la luce in corridoio si spegne e si sentono dei passi veloci. La donna si rifugia sotto le coperte. Quando tira fuori la testa vede la porta aperta, come se qualcuno fosse entrato nella stanza.

5) Climax: La lampada sul comodino frigge sta per spegnersi. La donna agisce: allunga una mano fuori dalle coperte e infila meglio la spina nella presa.

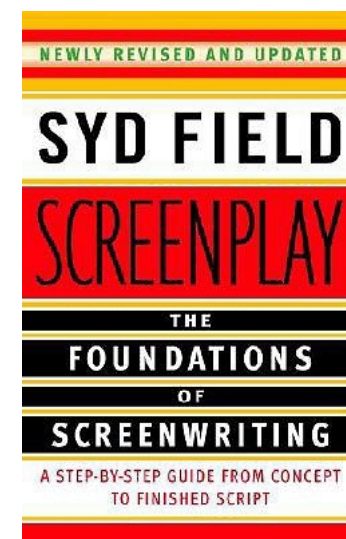
6) Falsa risoluzione: ha funzionato! La luce torna non solo in camera, ma anche in corridoio, e la porta è di nuovo socchiusa. Sembra che la presenza sia svanita.

7) Finale: la donna si guarda intorno, poi sente una specie di rantolo: si gira e vede un volto mostruoso dietro al comodino. Il mostro spegne la luce. Schermo nero. Fine.



Creare una struttura

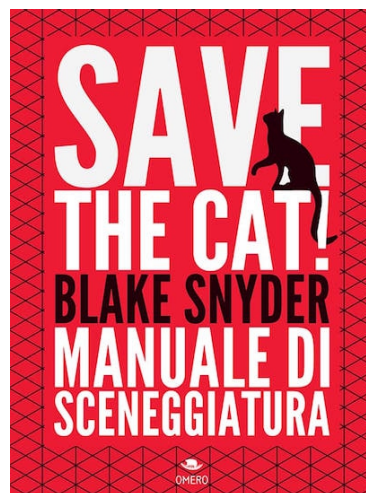
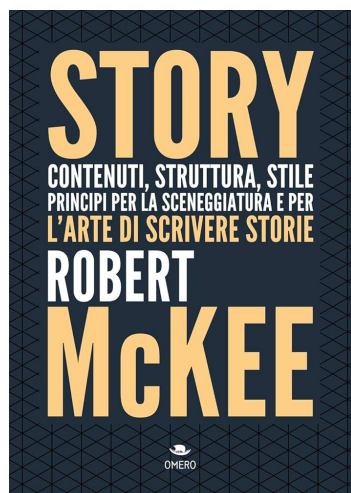
- Un film è una storia di una certa lunghezza, che comprende molti eventi e molti personaggi. **Strutturare il racconto** per arrivare alla prima stesura della sceneggiatura può essere molto complesso.
- La **struttura in tre atti** è uno degli strumenti organizzativi più noti e utilizzati, resa popolare dal manuale di Syd Field del 1979.
- Si richiama alla *Poetica* di Aristotele, l'idea fondamentale è che una storia debba essere pensata in tre atti, che corrispondono a **inizio, mezzo e fine**.





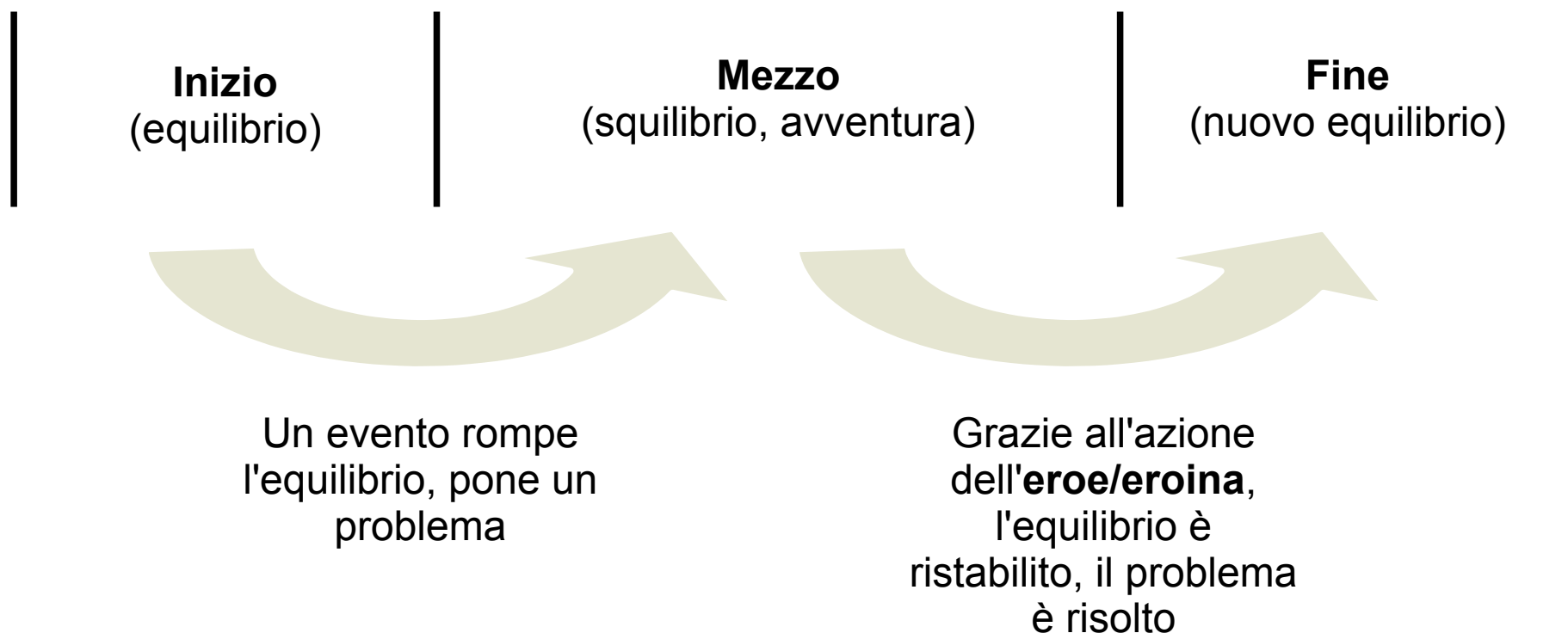
Molte versioni della struttura in tre atti

Esistono molti manuali di scrittura cinematografica, ognuno dei quali propone il suo schema strutturale con differenze anche importanti. Tutti, però, si collocano all'interno del macro-schema dei tre atti sistematizzato da Syd Field.





La struttura in tre atti





La struttura in tre atti

Situazione iniziale
(equilibrio)



Il mondo ordinario, un equilibrio stabile ma insoddisfacente.

Scontro
(squilibrio, avventura)



Il mondo straordinario, in cui l'eroe è chiamato a combattere contro le forze del male che hanno causato lo squilibrio.

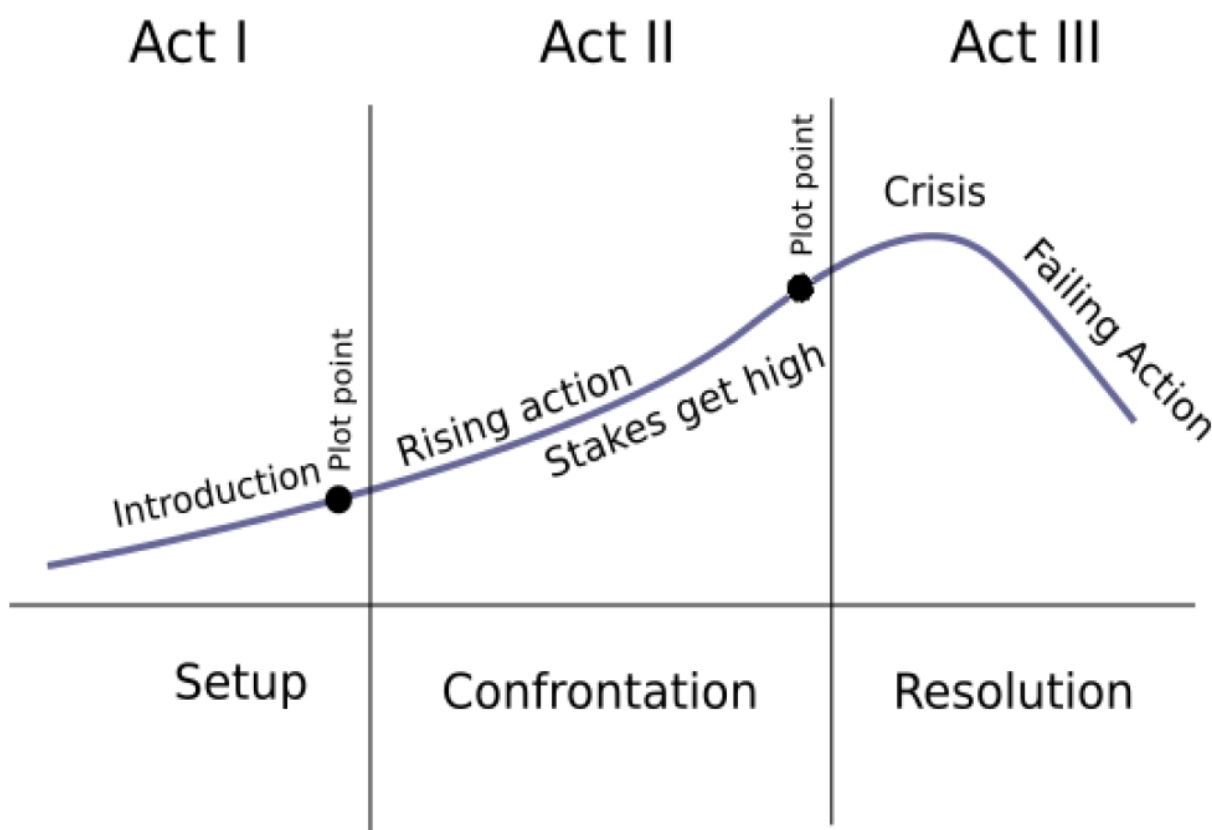
Scioglimento
(nuovo equilibrio)



Ritorno nel mondo ordinario, ma con una nuova consapevolezza, in un nuovo equilibrio più soddisfacente.



La struttura in tre atti

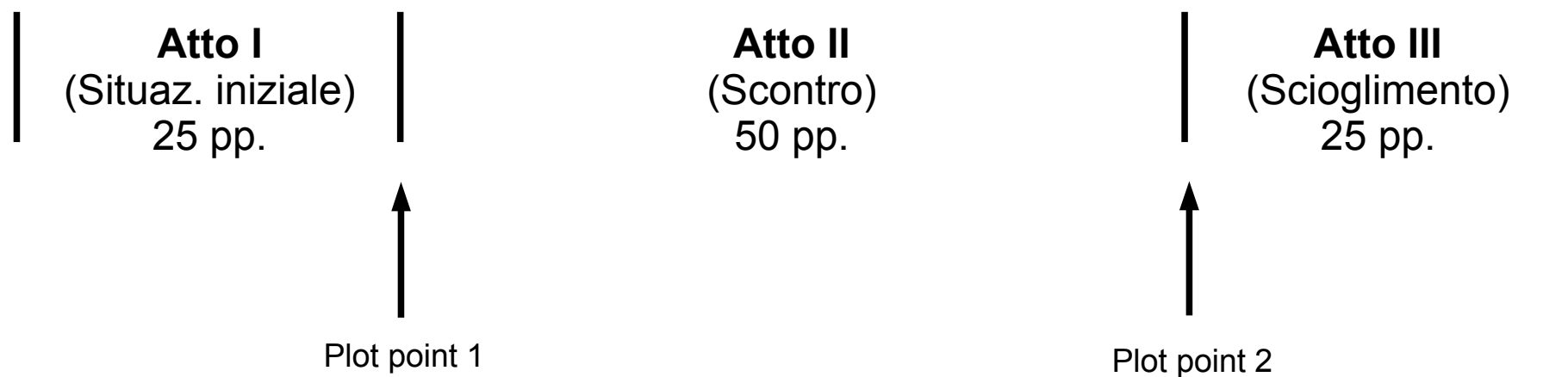


Nello schema dei tre atti **la tensione drammatica sale sempre** fino all'ultimo climax.

A ogni svolta, la posta in gioco deve diventare sempre più alta.

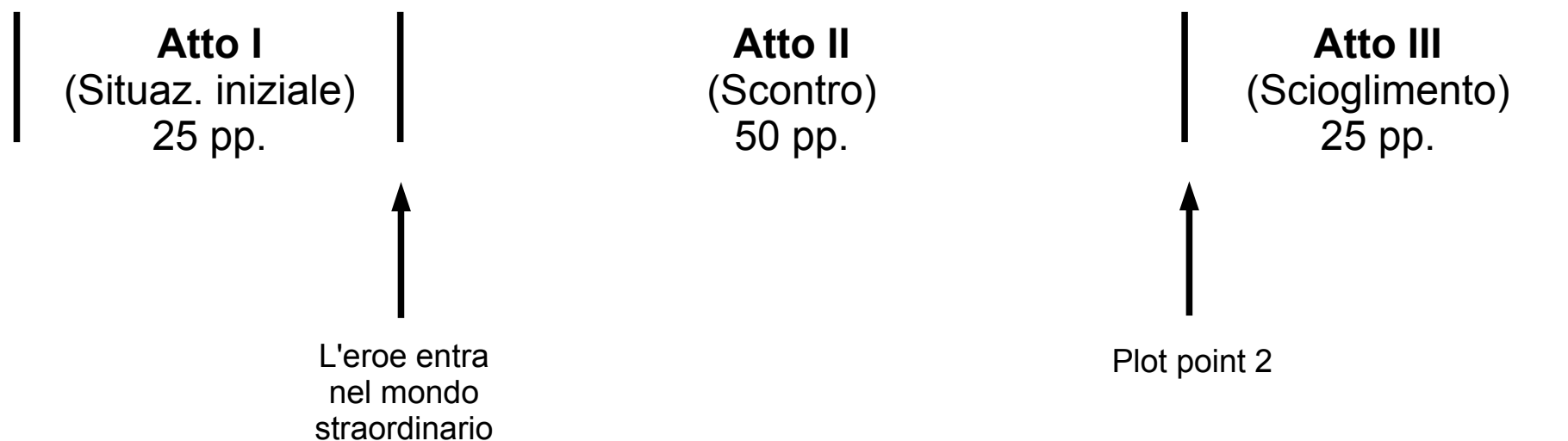


La struttura in tre atti



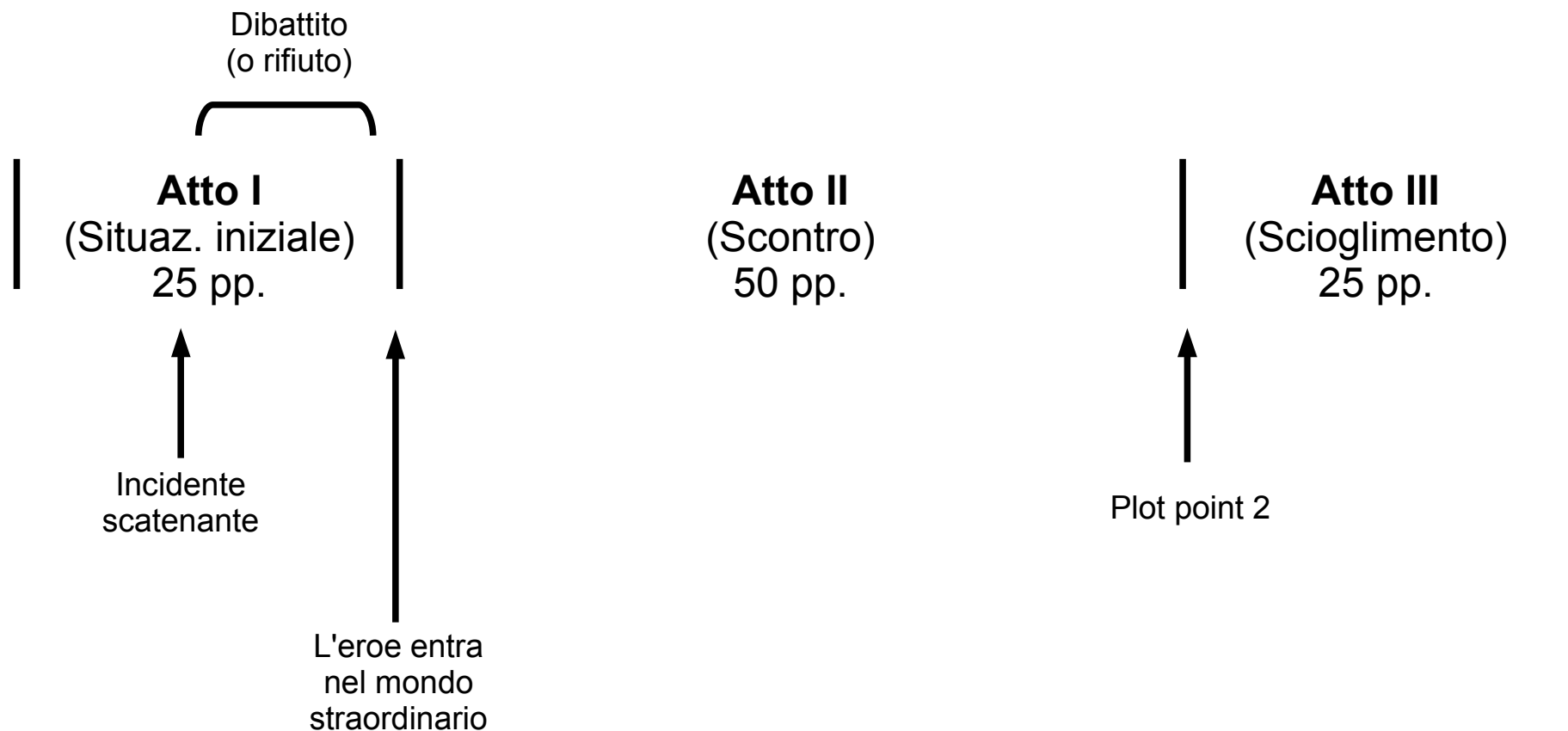


La struttura in tre atti



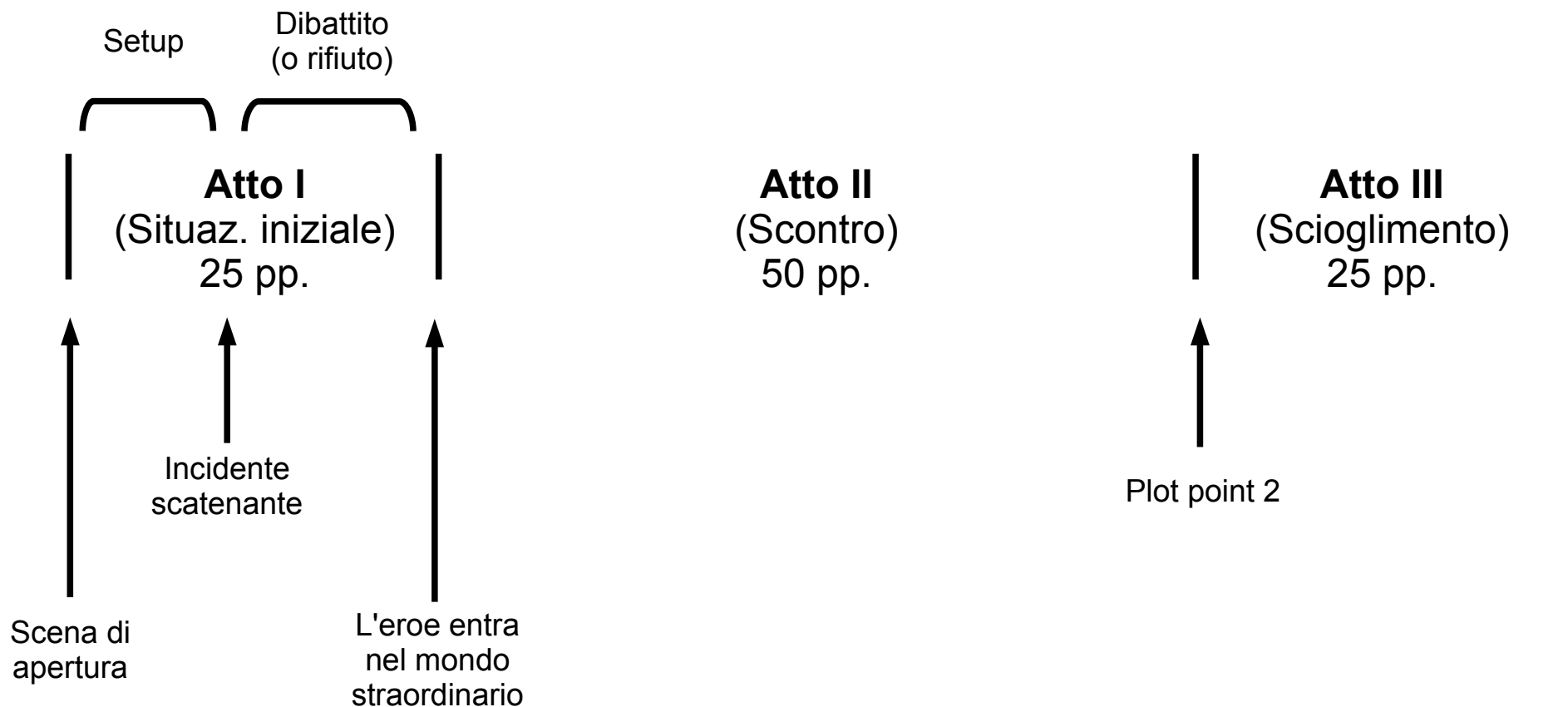


La struttura in tre atti



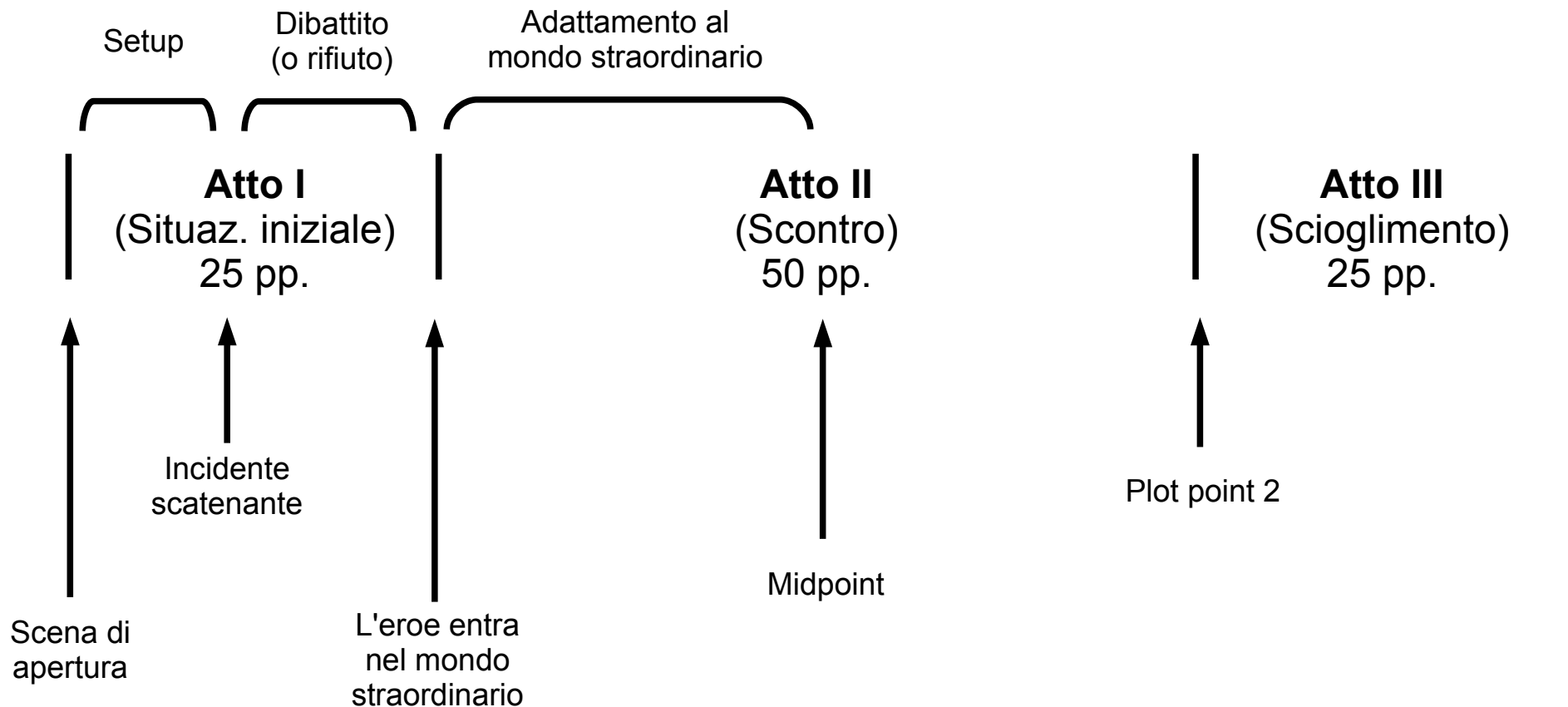


La struttura in tre atti



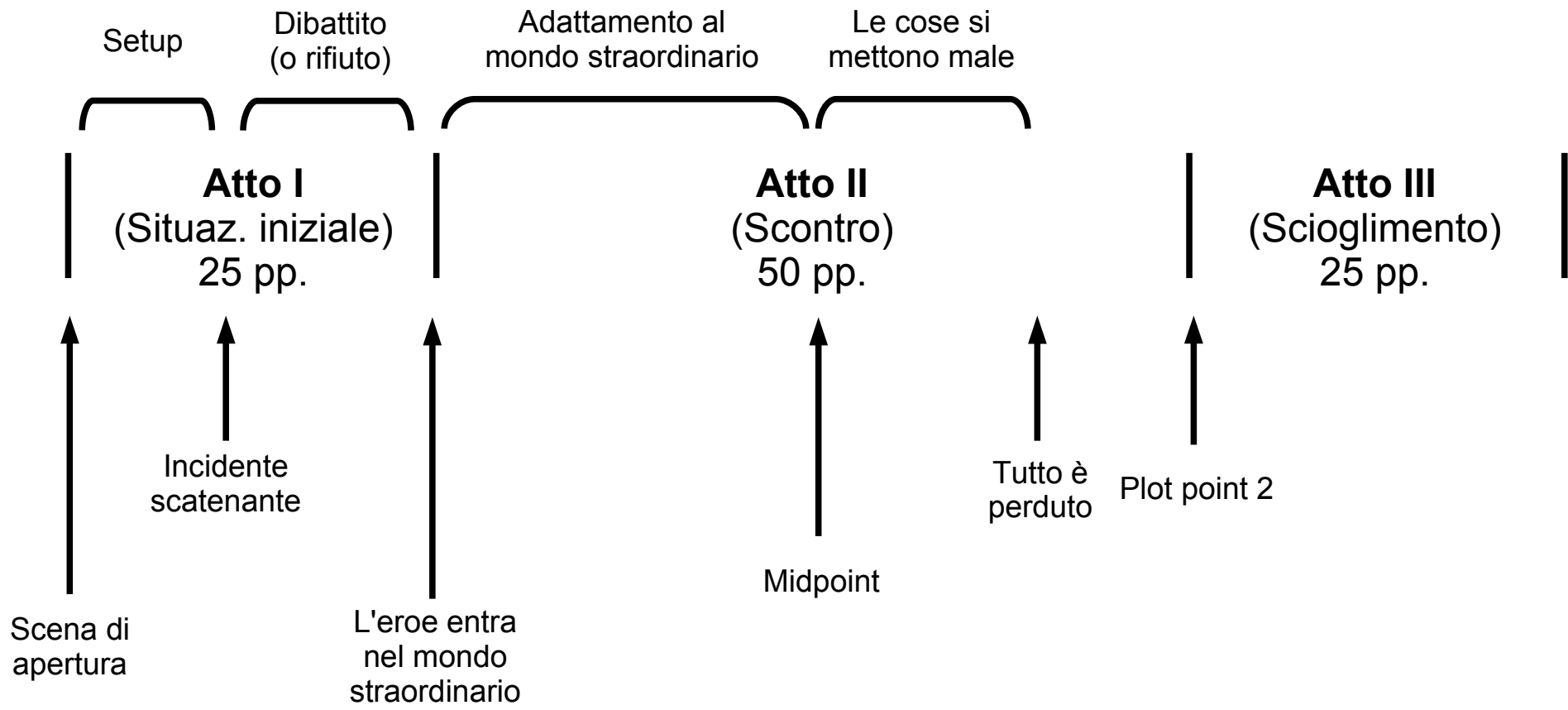


La struttura in tre atti



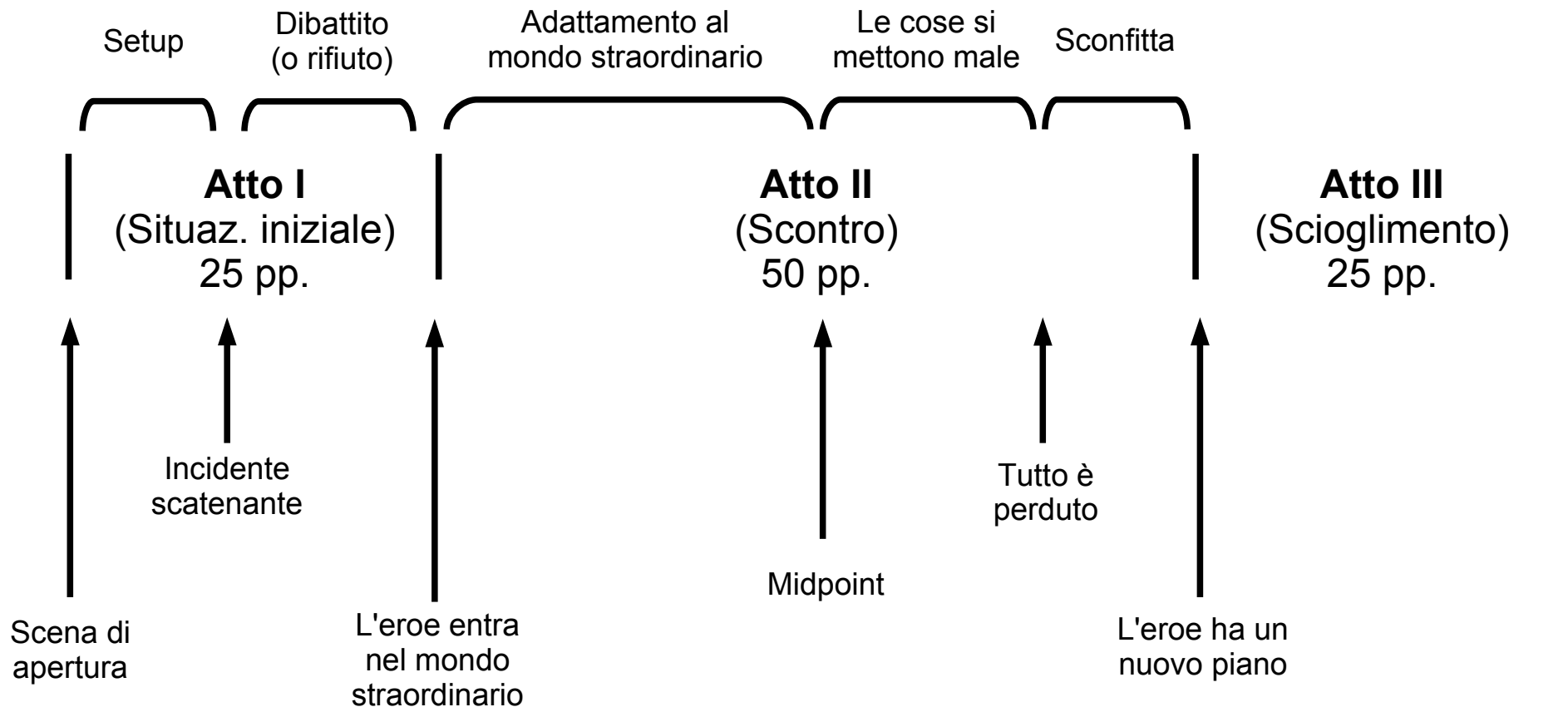


La struttura in tre atti



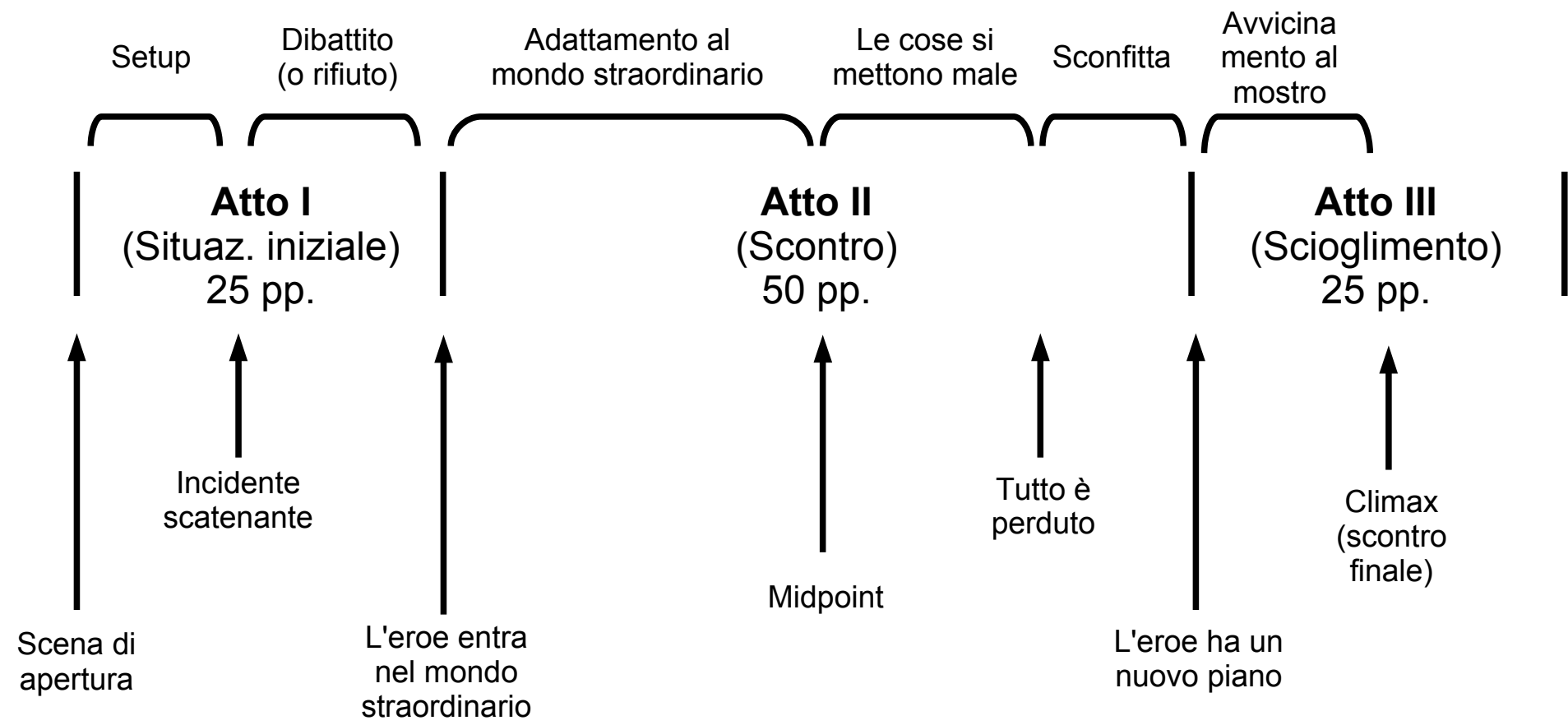


La struttura in tre atti



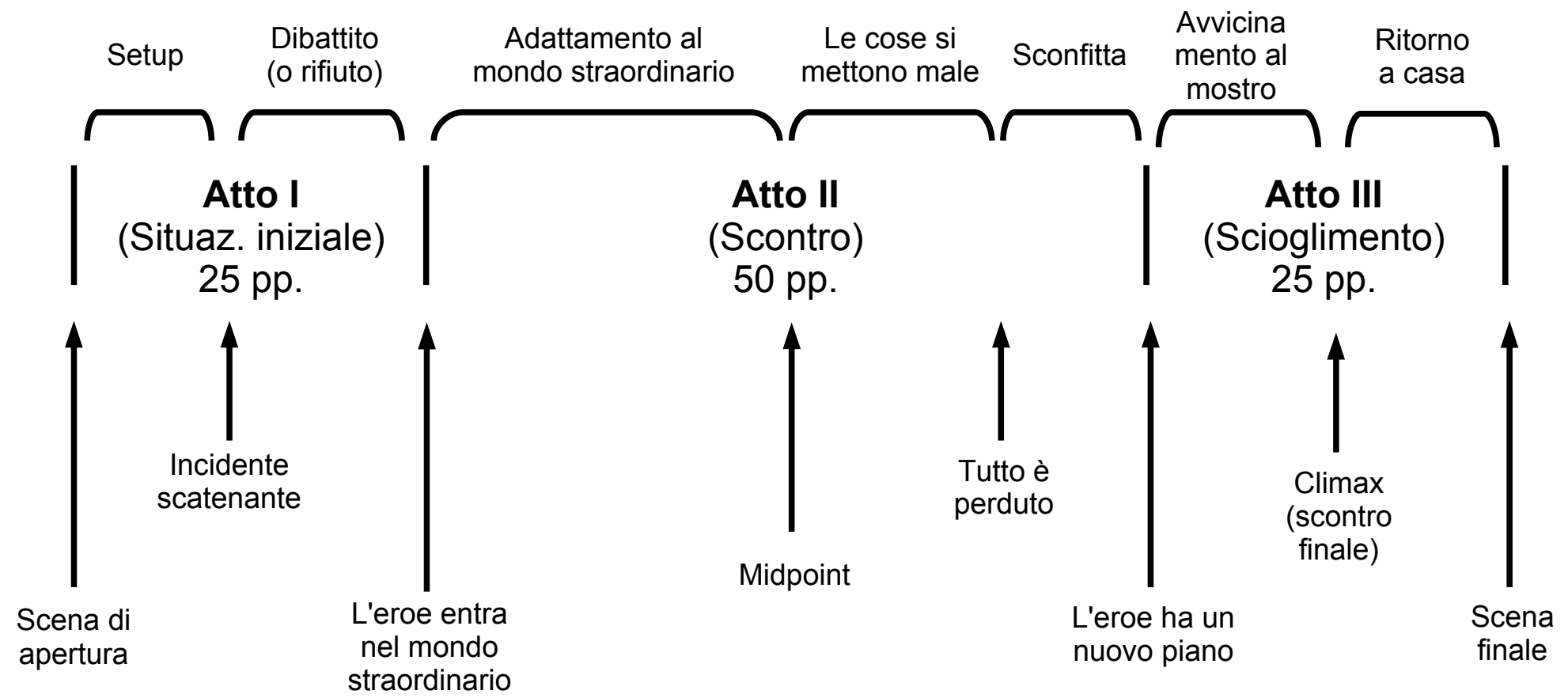


La struttura in tre atti





La struttura in tre atti





Breaking story

Gli sceneggiatori statunitensi usano l'espressione “**to break story**”, che essenzialmente equivale a costruire la scaletta.

I punti della scaletta vengono spesso chiamati “**beat**”, dove un beat è una scena (o un insieme di scene) che fa muovere in avanti la storia (“beat sheet” = scaletta).

La scaletta è uno strumento di **sviluppo**: prima di scrivere una sceneggiatura, si fa un elenco delle scene con una breve descrizione per ognuna, sviluppando una storia dall'inizio alla fine (la scaletta non è la **fabula**, è già l'**intreccio**).

La scaletta è anche uno strumento di **analisi**: fare le scalette di film e serie tv è molto utile per rendersi conto di come si articola una storia.



Beat sheet: atto I

1. **Scena di apertura:** la prima scena è altamente simbolica, è un'immagine che dichiara tono e stile del film. (*Matrix*: 0 - 1:30)
2. **Setup:** un segmento in cui si presentano il protagonista, l'antagonista, i personaggi principali, l'ambientazione. (*Matrix*: 0 – 13:00)
3. **Incidente scatenante:** un evento che crea uno squilibrio nel mondo ordinario e mette in moto il racconto, chiamando il protagonista all'azione.
4. **Dibattito (o rifiuto):** un segmento in cui il protagonista è riluttante a intraprendere l'azione, considera i rischi, ha paura, dubita di se stesso.
5. **Passaggio al II atto:** un evento costringe il protagonista a prendere una decisione, spingendolo finalmente a superare dubbi e paure per buttarsi nell'avventura offerta dal mondo straordinario (anche grazie all'azione di un mentore).



Beat sheet: atto II (prima parte)

- 6. Linea B:** nel secondo atto, si introduce una trama secondaria che permette di esplorare altri aspetti del protagonista e/o del mondo narrativo (es: la storia d'amore).
- 7. Adattamento al mondo straordinario (fun and games):** un segmento in cui il protagonista inizia ad orientarsi nella nuova situazione. Acquisisce nuove capacità, matura, incontra nuovi amici e nemici.
- 8. Midpoint:** un evento che modifica radicalmente la situazione. Da qui in poi le cose iniziano ad andare sempre peggio.



Beat sheet: atto II (seconda parte)

9. **Le cose si mettono male:** un segmento in cui il protagonista accumula sconfitte e si comincia a temere il peggio.
10. **Tutto è perduto:** Un evento causa una sconfitta apparentemente definitiva, disastro totale. Momento di morte simbolica.
11. **Sconfitta:** segmento in cui il protagonista è solo, spalle al muro, e deve far appello a tutte le sue forze per rialzarsi e tornare a combattere.
12. **L'eroe ha un piano:** il protagonista trova finalmente una soluzione possibile, spesso grazie ai personaggi incontrati nella linea B.



Beat sheet: atto III

- 13. Avvicinamento al mostro:** l'eroe smette di fuggire e affronta a viso aperto l'antagonista, entrando nel suo territorio (la caverna più recondita, la tana del mostro).
- 14. Scontro finale:** protagonista e antagonista sono finalmente faccia a faccia per una battaglia all'ultimo sangue. (Il momento di morte simbolica può trovarsi anche qui).
- 15. Ritorno a casa:** Sconfitto l'antagonista, il protagonista deve tornare indietro. Il protagonista non si sostituisce all'antagonista: deve salvare gli amici se non il mondo intero. Maturato grazie allo scontro con il male, deve tornare da dove è venuto con una nuova consapevolezza.
- 16. Scena finale** (p. 110): Una sorta di ribaltamento della scena iniziale, che dimostra la trasformazione avvenuta, offre una conclusione definitiva (o rilancia un ipotetico seguito).



L'unica regola è che non ci sono regole

- La teoria dei tre atti è un modo per strutturare una storia. Ma è **solo uno dei modi possibili**, tipico di Hollywood, finalizzato ad accentuare la progressione drammatica e massimizzare la comprensibilità. Può essere utile, ma anche limitante o portare a risultati stereotipati.
- Le strutture e le possibilità del racconto sono infinite:
 - Quarantine Mood (Alessandro Marinelli, 2020)