

Sceneggiatura e racconto

Prima della realizzazione di un film narrativo (immagini e dei suoni) c'è un'idea. L'idea deve essere articolata, precisata e definita per essere raccontata per immagini. La sceneggiatura è la descrizione più o meno precisa di una serie di eventi, personaggi e dialoghi connessi tra loro. Il racconto cinematografico è elaborato attraverso diverse fasi:

1. **soggetto:** prima manifestazione concreta dell'idea, uno scritto (anche di poche pagine) in cui viene riportato il breve riassunto della storia del film. Il soggetto può essere originale (ideato e scritto appositamente in previsione del film) oppure un adattamento (trasposizione cinematografica di opere letterarie o teatrali preesistenti)
2. **trattamento:** FASE ANCORA LETTERARIA. Gli spunti narrativi del soggetto vengono sviluppati e approfonditi. Vengono definite le scene e precisate le situazioni che costituiranno il film. Primo abbozzo di dialoghi, di solito ancora in forma indiretta.
3. **scaletta:** passaggio dal momento letterario della storia a quello della COSTRUZIONE DEL FILM. Le scene vengono enumerate e sistematicamente suddivise. Precisati i dialoghi, descritti gli ambienti, personaggi ed eventi.
NB trattamento e scaletta interagiscono fra loro
4. **Découpage tecnico:** Le scene sono divise in singole inquadrature, a loro volta numerate; viene indicato il contenuto, il punto di vista della cinepresa e la presenza di eventuali movimenti di macchina. Indicazioni più o meno numerose o precise. Il testo scritto può essere affiancato dalla storyboard. (disegni che prefigurano le future inquadrature)



Sceneggiatura: oggetto dalla natura effimera e fluttuante, pensata per diventare qualcos'altro, sempre suscettibile a modifiche in fase di effettiva ripresa → porsi dei problemi di resa espressiva in rapporto alle immagini e ai suoni che verranno

NB fasi descritte da non considerare con rigidità. Sceneggiatura talvolta la sceneggiatura è desunta dalla copia definitiva del film.

La sceneggiatura può essere seguita più o meno rigidamente, spazio di trasformazione racchiuso da due polarità:

1. **Sceneggiatura chiusa:** (“sceneggiatura di ferro”, Pudovkin) tipica del cinema classico. Il testo scritto viene seguito quasi pedissequamente, anche per evitare errori in fase di ripresa. Hitchcock pensava che un film ben sceneggiato fosse come un film già fatto.
2. **Sceneggiatura aperta :** legata al cinema moderno. Manipolabile, flessibile e soggetta a trasformazioni legate alle contingenze. La Nouvelle Vague ha sempre mostrato apertura all'improvvisazione delle riprese, qualora quelle già decise in sceneggiatura non soddisfacessero la continua ricerca dell'ambiente reale (autentico).

Con la sceneggiatura si considerano le concrete possibilità di realizzazione di un film, perché informa sui costi approssimativi del film e dà la possibilità di stabilire il piano di lavorazione necessario.

1.2 Che cosa è un racconto

Racconto: termine che raccoglie in sé almeno due significati diversi, storia (cosa viene narrato) e discorso (come viene narrato). Narratività: insieme di codici, procedure e operazioni, indipendenti dal medium (esiste narrazione letteraria e cinematografica), ma la cui presenza in un testo ci permette di riconoscere questo ultimo come racconto. Operazione minimale della narratività: “equilibrio-evento” o “serie di eventi-squilibrio-evento” o “serie di eventi-riequilibrio” (definizione adattata da quella fornita da André Gardies). Propp individua strutture in profondità in ogni racconto, partendo dall'analisi di fiabe russe (elementi quali antagonista, eroe, premio...). Modello attanziale: Greimas propone un modello costruito da sei funzioni (attanti di Greimas) così strutturate: Il destinatore assegna ad 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 invece che lo ostacoleranno (opponenti). Le osservazioni di Propp e Greimas sottolineano l'importanza della causalità. Diegetico: tutto ciò che fa parte del mondo della diegesi (ad esempio, musica che i personaggi del film possono sentire); Extradiegetico: tutto ciò che esula dalla diegesi, pur facendo parte del film (ad esempio, musica di commento che i personaggi non possono sentire).

1.3 Il racconto cinematografico

Istanza narrante (o narratore) → narrare → mostrare
→ far sentire

Narratore extradiegetico: manifestazione verbale dell'istanza narrante; Narratore intradiegetico: personaggio che si rivolge con le sue parole o con immagini direttamente allo spettatore o a un altro dei personaggi della storia.

Spazio del racconto cinematografico: spazio della storia (spazio diegetico, rappresentato da un film, dai luoghi e dai suoi ambienti) / spazio del racconto (formato attraverso il modo in cui il discorso articola lo spazio) 4 tipi fondamentali di rapporti spaziali (modalità attraverso le quali si passa da una immagine (inquadratura) ad un'altra • Identità spaziale: articolazione tra due segmenti dello spazio in sovrapposizione tra di loro (una parete prima intera e poi in particolare, si parla anche di ritorno dello stesso) • Alterità spaziale contrapposta alla prima modalità: • Contiguità: due spazi legati tra di loro da un rapporto di comunicazione visiva immediata (due persone che discorrono, le cui immagini si alternano). • Disgiunzione: distinzione tra spazi vicini e lontani; individuabili disgiunzioni di prossimità e di distanza: • Disgiunzione di prossimità: ogni qualvolta tra due spazi non adiacenti sia possibile la comunicazione visiva o sonora non amplificata (attraverso binocolo o telefono; ad esempio, due detenuti in due celle adiacenti che riescono a comunicare). • Disgiunzione di distanza: congiunzione tra due spazi privi di comunicazione visiva o sonora diretta.

Tempo del racconto (il tempo del film è il presente!!): Secondo la distinzione in storia e racconto, si possono distinguere due diversi tempi: tempo diegetico (della storia) e del discorso (del racconto, comunemente chiamato tempo filmico) Gerard Genette individua tre livelli di tempo: 9 ORDINE: flashback/flashforward – meccanismi di analepsi e di prolessi • Analepsi esterna: l'episodio evocato inizia e finisce prima del momento in cui ha preso inizio il racconto • Analepsi interna: l'episodio evocato è accaduto all'interno della storia narrata; • Analepsi mista: evocazione di un episodio passato che ha inizio prima del racconto che la contiene e che termina dopo esso)

DURATA: durata determinata da metri di pellicola, il tempo di fruizione è vincolato, non libero come in un libro. • Pausa ($TR=n$; $TS=0$); tempo della descrizione letteraria; nel cinema si attua attraverso movimenti della macchina da presa; ad un dato tempo del racconto, non corrisponde alcun momento della storia; • Estensione ($TR>TS$); tempo del racconto superiore al tempo della storia, benché la seconda non sia nulla; • Scena ($TR=TS$); ad esempio, una scena di dialogo, identità tra tempo del racconto e della storia; • Sommario ($TR<TS$); configurazione temporale usata per eliminare dettagli inutili o accelerare ritmo della narrazione; alcuni processi possono essere presentati attraverso sequenze (ordinarie, nel caso di ellissi di minima incidenza, e episodiche, rapide immagini separate da dissolvenze o veloci panoramiche) • Ellisse ($TR=0$; $TS=n$) nessuna durata del tempo del racconto in rapporto ad un dato tempo della storia; si utilizza per eliminare tempi morti.

FREQUENZA: rapporto tra numero di volte in cui un avvenimento è accaduto e numero i volte in cui viene evocato nella storia. Genette indica 4 tipi di rapporti: • Racconto singolativo: nR/nS ; • Racconto ripetitivo: $nR/1S$ • Racconto iterativo: $1R/nS$

Vedere e sapere Focalizzazione: modo in cui vengono regolati i rapporti di sapere fra narratore, personaggi e spettatori; è una strategia narrativa che si instaura tra le suddette parti. Todorov individua: 1. racconto a focalizzazione 0 (narratore>personaggio) → narrazione onnisciente; 2. racconto a focalizzazione interna (narratore=personaggio) → narratore assume punto di vista di un personaggio; 3. racconto a focalizzazione esterna (narratore<personaggio) → il narratore dice meno di quanto il personaggio ne sappia.

Ocularizzazione: François Jost introduce il termine per indicare lo scarto tra ciò che la macchina mostra e ciò che il personaggio si presume sappia; si elencano: 1. ocularizzazione zero: visione di un oggetto senza la mediazione di un personaggio a vederlo; tipica di Hitchcock e Griffith • enunciazione mascherata: immagini ordinarie che mostrano gli elementi diegetici più importanti del mondo, dimenticandoci della macchina da presa; • enunciazione marcata: la macchina da presa sottolinea una certa autonomia dell'istanza narrante, ad esempio quando viene mostrata l'ombra di un assassino. 2. ocularizzazione interna: ciò che si vede è mediato da un personaggio; • ocularizzazione interna primaria: le immagini recano in sé la traccia di chi le guarda; ad esempio, immagini con deformazioni ottiche che rimando ad uno stato di ubriachezza di uno dei personaggi; • ocularizzazione interna secondaria: alternanza di immagine del personaggio che guarda e ciò che viene visto.

2. L'inquadratura

Definizione: unità di base del discorso filmico, è la rappresentazione in continuità di un certo spazio per un certo tempo. Fornisce la porzione di realtà rappresentata da un certo punto di vista e delimitata da una cornice ideale.



Caratteristiche:

- rappresentazionalità: inquadrare è *scegliere* cosa deve essere visualizzato per comunicare con il pubblico.
- dimensione temporale: ciò che viene rappresentato si modifica in termini di tempo
- dimensione spaziale: ciò che viene rappresentato si modifica in termini di spazio
- bidimensionalità: illusione di tridimensionalità grazie all'uso della prospettiva (rappresentare oggetti su una superficie piana in modo che questa rappresentazione sia simile alla percezione visiva che si può avere nella realtà di quegli stessi oggetti).

Ogni inquadratura è il risultato di scelte relative a due livelli:

1. **Profilmico**: tutto ciò che sta davanti alla cinepresa, che è lì per essere ripreso e per far parte della storia narrata → è dunque la messa in scena, elementi che hanno finalità puramente narrativa.
2. **Filmico**: riguarda prettamente i codici specifici del linguaggio cinematografico. L'angolazione, la distanza, la dialettica di campo e fuori campo, quella di piani oggettivi e soggettivi, i movimenti di cinepresa.

NB l'inquadratura SI DISTINGUE DAL PIANO: la prima è la messa in quadro (→ rapporto tra ciò che non mostrato e ciò che non lo è), il secondo è la porzione di spazio rappresentato. Piano può avere diverse accezioni a seconda del contesto → ES Piano fisso: assenza di *movimento* filmico; Primo piano: *distanza* tra cinepresa e soggetto ripreso; Piano sequenza: un criterio di ordine narrativo e di implicito rifiuto del montaggio.



Definizione: operazione che unisce e mette in relazione diverse inquadrature, scene o sequenze secondo un progetto estetico, narrativo e semantico.

Profilmico

L'ambiente e la figura

Scenografia: modificazione o la creazione di un ambiente in funzione della ripresa cinematografica e della realizzazione di un film. Origine teatrale MA nel cinema abbiamo una scenografia-madre di cui vengono poi inquadrati particolari porzioni (→ col montaggio dimensione temporale).

NB L'ambiente NON si configura come semplice contenitore, bensì contribuisce al processo di significazione e di costruzione di senso, in particolare contribuisce alla definizione dei personaggi che lo abitano (ES un personaggio triste verrà descritto in un luogo triste).

Motivi di ricostruzione di un ambiente: (1)economici: spesso ricostruire interi set costa meno che occuparli per giorni o settimane di riprese; (2)funzionali: costruendo set si possono determinare gli aspetti scenografici per rendere più espressivo e funzionale il contributo significativo che l'ambiente reca all'opera intera. Anche le capacità espressive di certe scene possono essere migliorate.

Diversi modi di concepire un ambiente (Martin):

- **Realista**: l'ambiente non ha altra implicazione che la sua stessa materialità (neorealismo italiano). Quasi documento di una realtà storica e sociale.
- **Impressionista**: l'ambiente è scelto, modificato e ricostruito a partire dalla dominante psicologica dell'azione, è il paesaggio di uno stato d'animo (amarcord, fellini – cast away, zemeckis)
- **Espressionista**: l'ambiente è stilizzato, esibisce apertamente la propria artificialità e si riveste di significati simbolici. Può anche essere più o meno funzionale alla dominante psicologica dell'azione

Scenografie virtuali

scenografie puramente fittizie, realizzate attraverso l'elaborazione di un computer, altrimenti impossibili da realizzare. Creazione attraverso il chroma key (tecnica per cui, una volta ripreso un soggetto con sfondo di

colore neutro come blu o verde, uno sfondo viene sostituito con un'immagine fissa → interazione personaggi con ambienti digitali).

Possono essere classificate secondo quattro modi e quattro tipi di ambiente :

- **Puro vs parziale** (cioè interazione tra ambiente reale e ambiente digitale, vd Amelie)
- **realistico VS fantastico**: mondo possibile o mondo impossibile
- **illusorio vs esplicito**: esibizione o meno dell'artificialità della scenografia.

ESEMPI: per il world trade center di Munich (Spielberg) è usata la costruzione della torre col chroma-key. Inception dove c'è sempre un effetto illusorio in un ambiente puramente non vero e fantastico.

Moulin Rouge: ricostruzione parigi fine 800. disomogeneità degli elementi messi in campo → esplicitazione della diversità fonti visive coinvolte.

CASO A PARTE: DOGVILLE. Ambiente esplicitamente fittizio per mettere a vista le contraddizioni degli abitanti e dei loro invisibili mondi interiori → metafora dell'ipocrisia e debolezze del genere umano.

La luce e il colore

Illuminare uno spazio → modellarlo, strutturarne e significarlo, non soltanto fornire la luce sufficiente affinché la sua rappresentazione cinematografica sia ben visibile agli occhi dello spettatore. Imporre una certa lettura alla quale lo spettatore non può sottrarsi. Con le luci e il colore, lo spazio cinematografico acquista senso e drammatizzazione. Netta distinzione tra

- **Luce intradiegetica:** fonti di luce che fanno parte della messa in scena, interne della storia raccontata.
- **Luce extradiegetica:** illuminazione prodotta da riflettori e superfici riflettenti che esiste solo nella realtà produttiva del film e non nella sua diegesi.
NB logica di verosimiglianza: la luce extradiegetica entra direttamente nel film e determina la natura dell'illuminazione. Questo ingresso luminoso viene diegeticamente motivato attraverso fonti di luce intradiegetiche. Es volto molto illuminato e ambiente scuro → candela o un lampione

Luce cinema classico(1) vs moderno(2): differenza nel senso, significato.

(1) Nel cinema classico la luce, come gli altri elementi è asservita ad una logica narrativa centrata intorno al personaggio. Uno dei compiti essenziali del cinema narrativo è quello di mettere bene in rilievo i propri protagonisti per favorire i processi di **riconoscimento, proiezione e identificazione dello spettatore** → **preminenza nei processi di significazione e coinvolgimento emotivo dello spettatore**.

Fotografia classica costruita su tre imperativi:

1. Simbolizzazione: che trova fondamento nell'espressionismo classico. La luce simetforizza, non lesina allegorie o simboli, impone allo spettatore un senso massiccio e uno solo
2. Gerarchizzazione: Attore come elemento d'elezione primaria l'attore. In ogni caso determina all'interno di ogni inquadratura ciò che è più importante e ciò che lo è meno, ciò che è visibile e ciò che è nascosto → spettatore indotto ineluttabile a una e una sola lettura.
3. Leggibilità: luce deve rendere ogni immagine chiara e riconoscibile.



la luce obbedisce ad un cammino logico nel quale tutto converge perfettamente verso il senso voluto e verso quello solo, e attraverso cui il cineasta ci presenta un mondo razionalmente organizzato in quello stesso senso.