

LA STRUTTURA NARRATIVA

Prof. M.A. Alberti, A. Berolo, P. Pasteris

Progetto Multimediale AA 2011-2012

Analizzando un film è possibile individuare gli elementi strutturali:

Inquadrature: indica le caratteristiche compositive del fotogramma (distanza apparente, angolazione,...)

Scena: indica l'insieme delle inquadrature che avvengono nello stesso arco temporale e spaziale.

Sequenze: indica più scene legate tra loro da una certa continuità d'azione

Parte (o atto): unità narrativa che indica una o più sequenze che svolgono la stessa funzione narrativa.

Esistono due scuole di sceneggiatura:

- Paradigma di Syd Field
- Il viaggio dell'eroe di Christopher Vogler

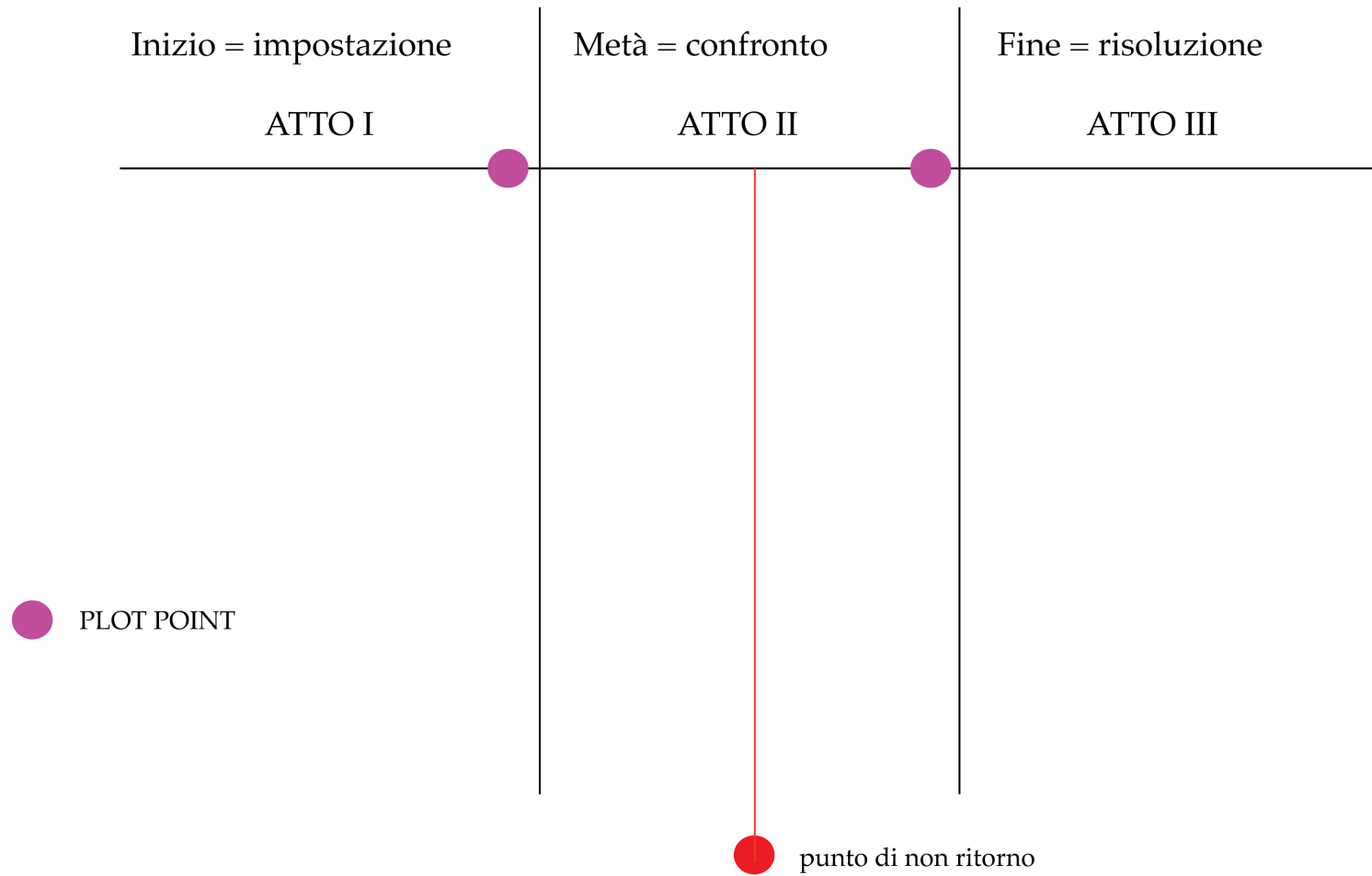
Paradigma di Syd Field

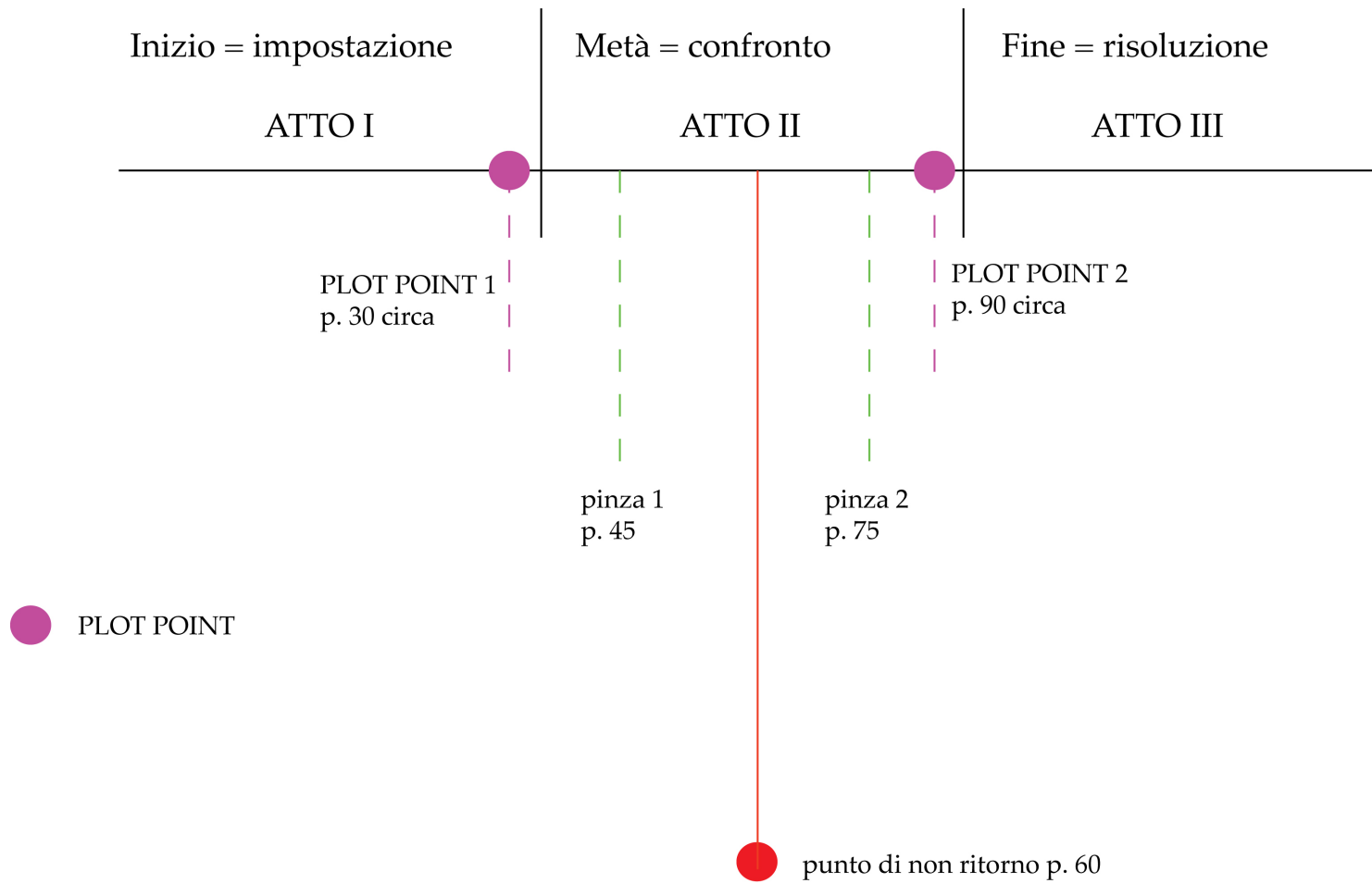
Inizio ATTO I	Metà ATTO II	Fine ATTO III
Unità di azione drammatica che imposta la storia. Introduzione dei personaggi principali, si stabiliscono i presupposti drammatici, si crea la situazione.	In questo atto il personaggio principale affronterà ostacoli e conflitti che vanno superati o risolti, perchè possa realizzare le sue esigenze drammatiche	La storia si risolve

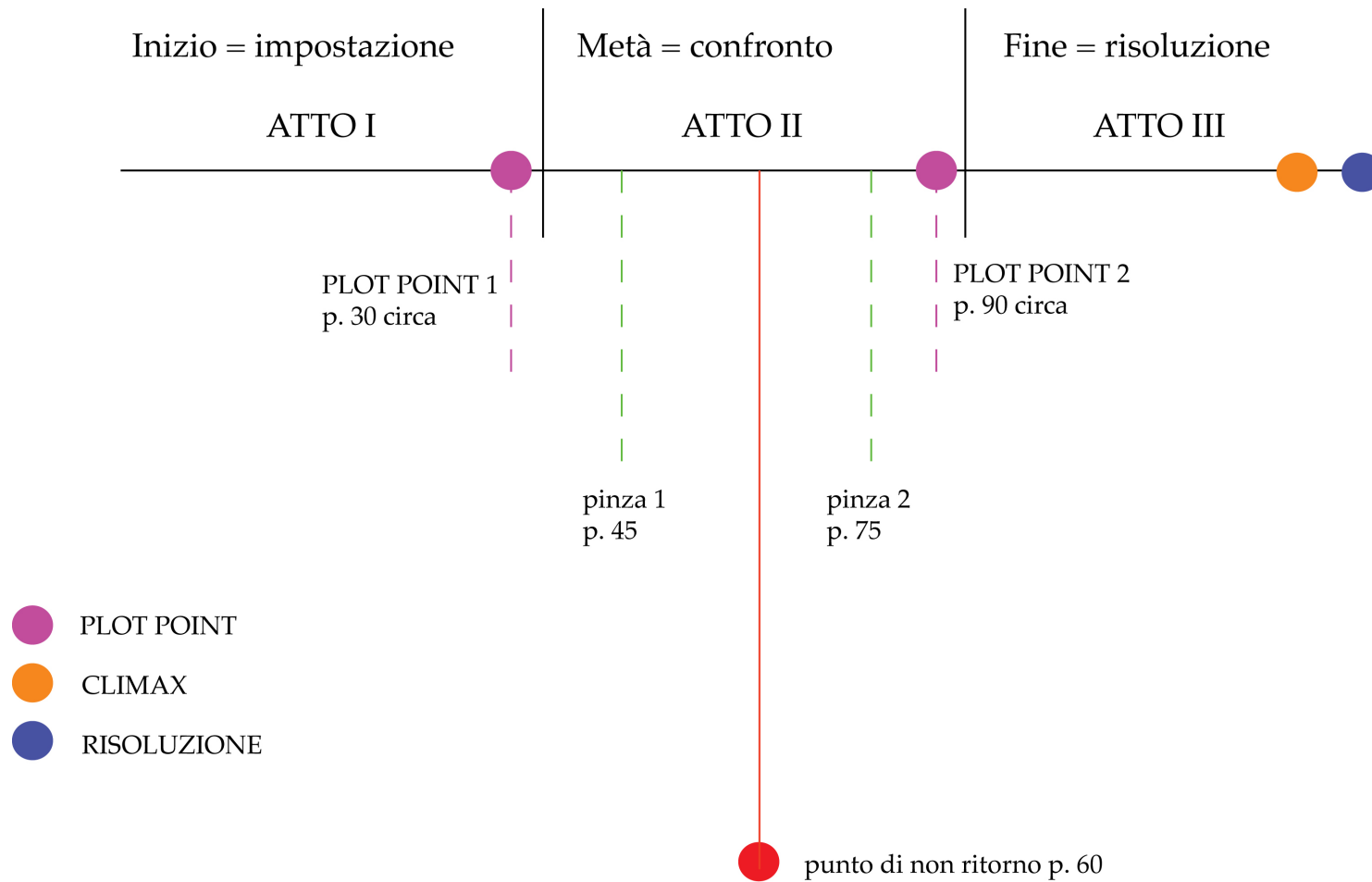
Il paradigma è un modello, uno schema concettuale che serve per costruire la struttura narrativa

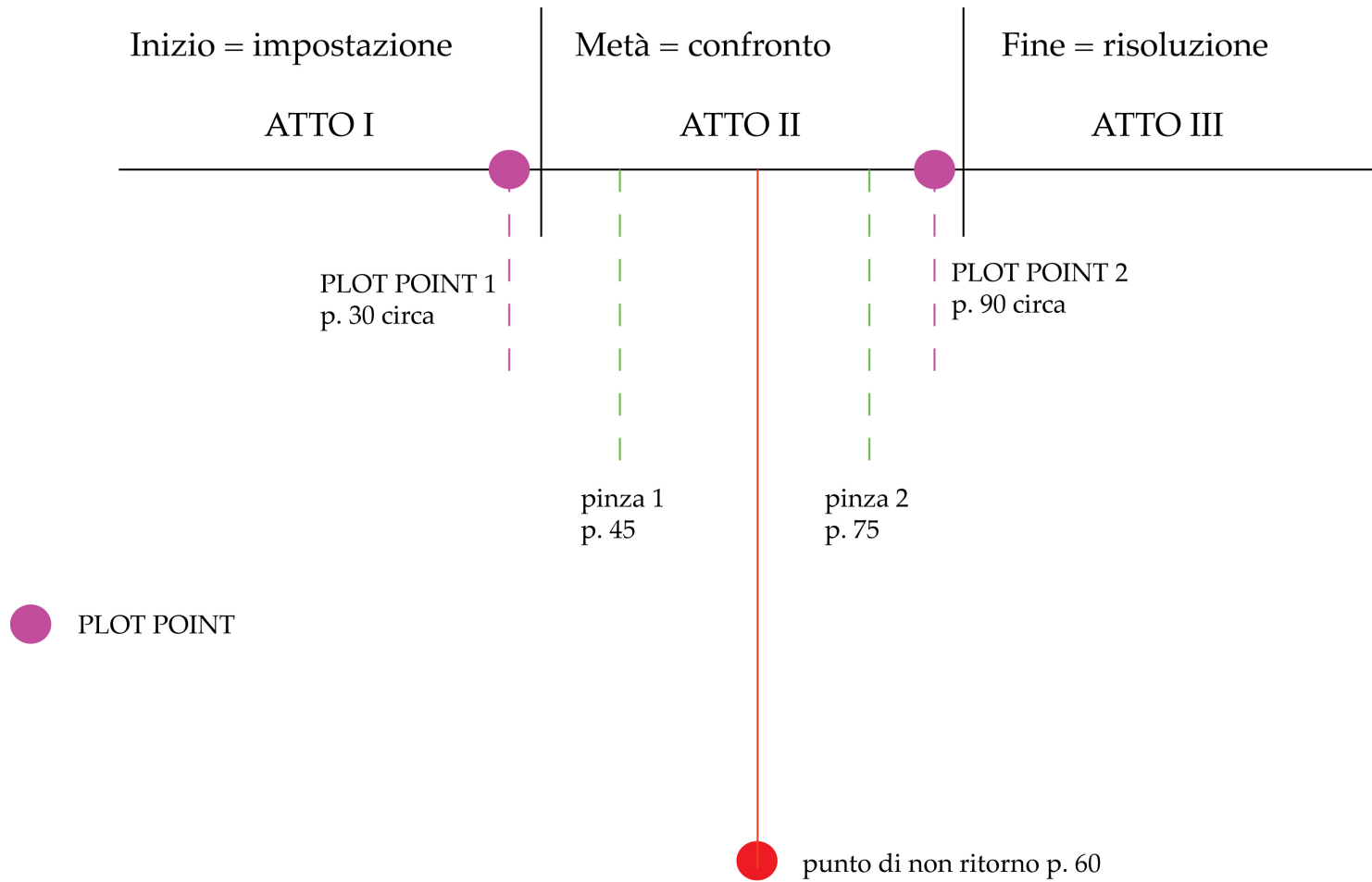


Il plot point è un incidente, o un evento, che “uncina” l’azione e la porta in un’altra direzione. Porta avanti la storia. (Syd Field)

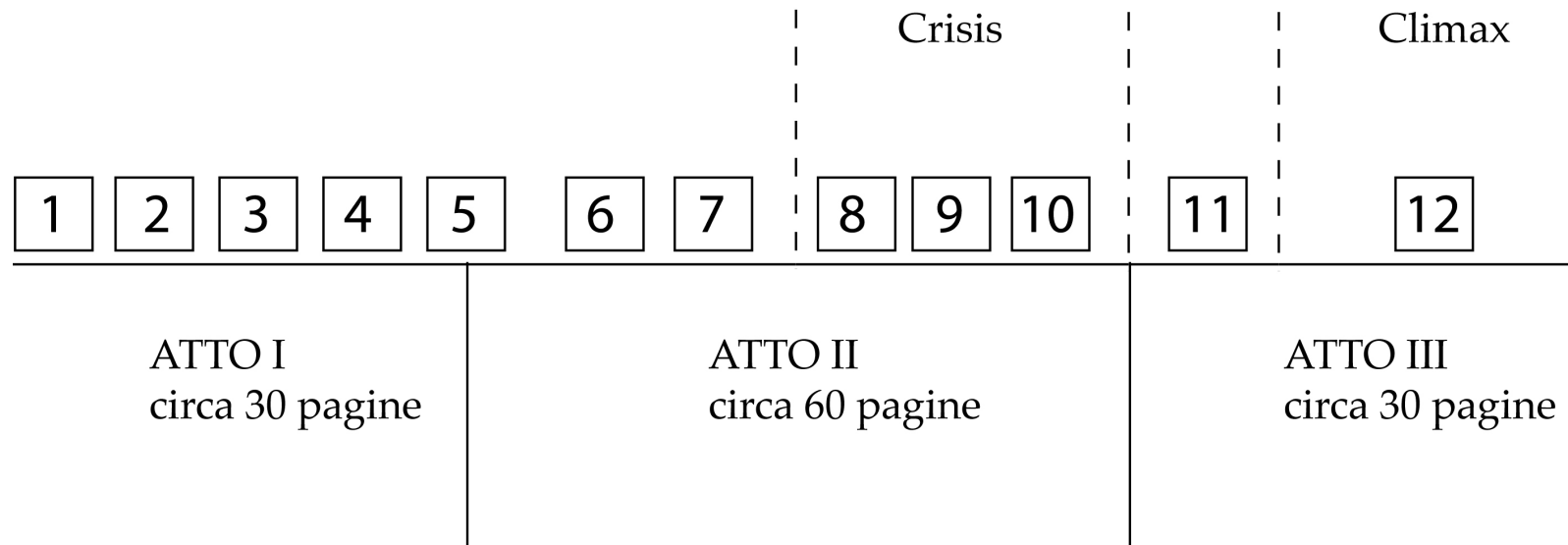








Il viaggio dell'eroe di Christopher Vogler



1. Ordinary World (mondo ordinario)
2. Call to Adventure (richiamo all'avventura)
3. Refusal Of The Call (rifiuto del richiamo)
4. Meeting With the Mentor (mentore)
5. Crossing The 1st Threshold (prima soglia)
6. Test, Allies, Enemies (prove,nemici,alleati)
7. Approach To Inmost Cave (avvicinamento)
8. Supreme Ordeal (prova suprema)
9. Reward (Seizing The Sworld) (premio – la spada)
10. The Road Back (la via del ritorno)
11. Resurrection (risurrezione)
12. Return With The Elixir (ritorno con l'elisir)

1. Ordinary World (mondo ordinario)
L'eroe vive in un Mondo Ordinario in cui domina un certo equilibrio o squilibrio consolidato (per cui equilibrio a sua volta)
2. Call to Adventure (richiamo all'avventura)
Una sfida, un problema o un'avventura vengono proposti al personaggio. Questo implica l'uscita dal mondo ordinario.
3. Refusal Of The Call (rifiuto del richiamo) l'eroe rifiuta il richiamo
4. Meeting With the Mentor (mentore)
L'aiuto di un mentore sblocca l'eroe. Il mentore fornirà le nozioni e gli strumenti utili per affrontare il mondo esterno.
5. Crossing The 1st Threshold (prima soglia)
l'eroe varca la prima soglia, intraprende il viaggio nel mondo esterno al proprio
6. Test, Allies, Enemies (prove,nemici,alleati)
fuori dal suo ambiente l'eroe dovrà affrontare delle prove, vedrà luoghi e conoscerà persone a volte amiche e altre si dimostreranno pericolose

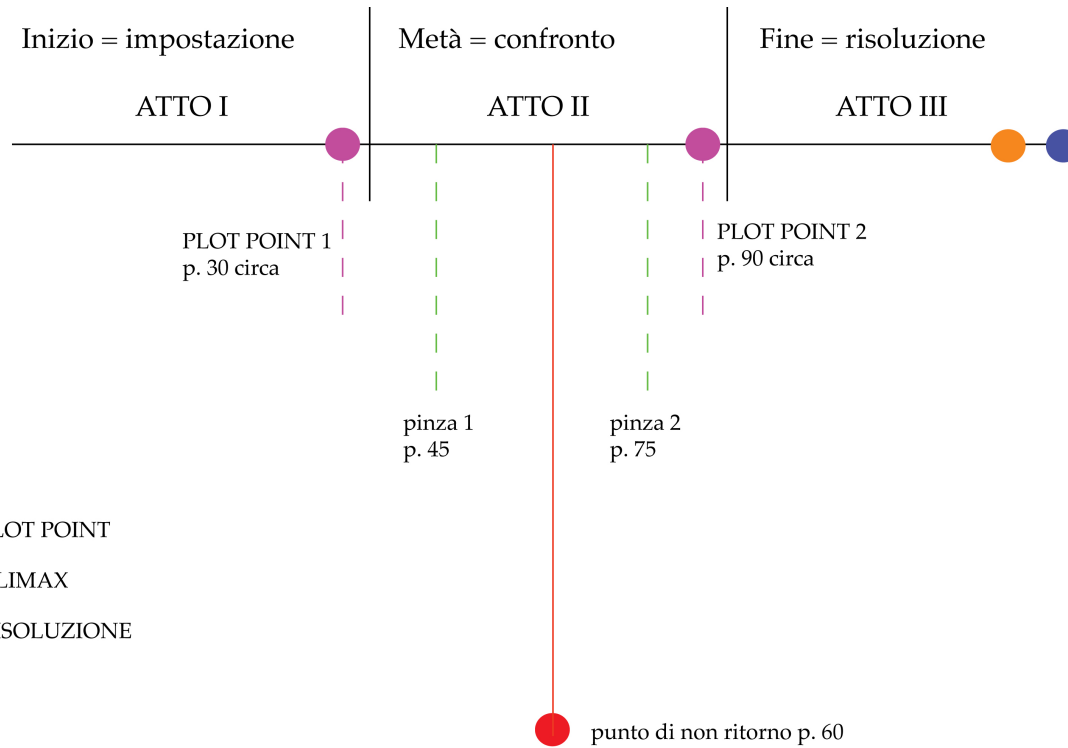
7. Approach To Inmost Cave (avvicinamento)
l'eroe varca la seconda soglia, ovvero una maggiore penetrazione nel territorio straordinario. Trova il nascondiglio in cui è custodito l'oggetto della ricerca. Serve un lavoro di pianificazione per il recupero dell'oggetto-desiderio
8. Supreme Ordeal (prova suprema)
l'eroe affronta la prova suprema, con l'ingresso nella caverna si trova a dover affrontare terribili prove che lo spingono come non mai alla disfatta
9. Reward (Seizing The Sworld) (ricompensa)
sopravvissuto l'eroe può festeggiare. Se l'oggetto-desiderio non è in suo possesso, egli ha le informazioni necessarie per conquistarlo in breve
10. The Road Back (la via del ritorno)
l'eroe deve tornare nel mondo ordinario. In questa fase le forze opposte, ancora più agguerrite, impongono una seconda prova suprema
11. Resurrection (risurrezione)
La salvezza restituisce un eroe trasformato, più forte e con nuove facoltà

12. Return With The Elixir (ritorno con l'elisir)
è il momento in cui l'eroe, vinta l'ultima battaglia e conclusa la guerra può ritornare al mondo ordinario.

VOGLER



FIELD



STRUTTURA NARRATIVA

IL PERSONAGGIO

Anna Jerry Berolo

Introduzione dei personaggi

Le vicende narrate accadono sempre a qualcuno, ossia al personaggio.

“Senza personaggio non c'è azione; senza azione, niente conflitto;
senza conflitto, niente storia, e senza storia, non c'è sceneggiatura”
(Syd Field)

Distinzione del personaggio:

categoria interna - vita del personaggio dalla sua nascita a quando inizia il film

categoria esterna - vita del personaggio che evolve nel corso del film

Cosa conoscere del personaggio?

Contesto storico:

- luogo e anno di nascita
- profilo dei genitori
- struttura familiare

Contesto psicologico:

- capacità o incapacità psichiche
- religione
- ambiente

Tratti caratteriali:

- introverso/estroverso, ecc..
- vittima, innocente, impostore ecc..

Come rivelare il personaggio?

- Attraverso l'azione
- Attraverso l'ambiente
- Attraverso il dialogo

Come rivelare il personaggio?

Attraverso il dialogo

1. deve esprimere il pensiero del personaggio
2. deve rivelare le sue caratteristiche sociali e individuali
3. deve fare avanzare l'intreccio
4. deve stabilire in modo consistente il tono del film

ARCHETIPI

Anna Jerry Berolo

- Eroe
- Mentore
- Guardiano della soglia
- Messaggero
- Shapeshifter
- Ombra
- Trickster

L'eroe

Scopo dell'Eroe è aprire una finestra sulla storia per gli spettatori. La sua funzione è imparare o crescere. Ulteriore compito è agire o fare.

Esistono diversi tipi di eroe:

- Determinati e riluttanti
- Antieroe
- Orientato al gruppo
- Solitario
- Catalizzatori

Il mentore

Insegnare o preparare l'Eroe é la funzione chiave del Mentore

- Mentori negativi
- Mentori caduti
- Mentori ricorrenti
- Mentori molteplici
- Mentori comici

Il guardiano della soglia

Possono rappresentare gli ostacoli comuni

La funzione drammaturgica è mettere alla prova l'Eroe

Il messaggero

Fornisce la motivazione all'Eroe e avvia la storia

Il messaggero può essere una persona oppure una forza

Lo shapeshifter

La funzione drammaturgica dello shapeshifter è instillare dubbi e dare suspense alla storia

L'ombra

Rappresenta la forza del lato oscuro

L'ombra può rappresentare il potere dei sentimenti repressi

Le ombre creano conflitto e tirano fuori il meglio di un eroe

Il trickster

Tutti i personaggi che sono buffoni o spalle comiche incarnano questo archetipo

Assolvono la funzione drammaturgica di intermezzo comico

Spesso sono personaggi catalizzatori che influiscono sulle vite altrui

ANALISI DELLA SEMIOTICA DEL CINEMA

Inquadrature

Anna Jerry Berolo

Progetto Multimediale AA 2011-2012

Modi di ripresa

Filmare un'oggetto significa anche decidere da quale punto guardarlo e farlo guardare (se di fronte, dall'alto, dal basso, da vicino, da lontano ecc.). Queste scelte non sono senza conseguenze, poiché esaltano o aggiungono significati a quelli propri dell'oggetto inquadrato.

Regole e codice di ripresa :

- 1 - Scala dei campi e dei piani
- 2 - Gradi dell'angolazione
- 3 - Gradi dell'inclinazione
- 4 - L'illuminazione
- 5 - Bianco&nero e Colore

Scala dei campi e dei piani

Assume come criterio classificatorio la quantità dello spazio rappresentato e la distanza degli oggetti ripresi.

Cos'è l'inquadratura ?

L'inquadratura è quella porzione di spazio delimitata dall'obiettivo della macchina da presa in cui l'azione si svolge senza soluzione di continuità. E' ciò che il regista decide di farci vedere, è quindi il suo punto di vista.

Più inquadrature costituiscono le scene e più scene formano le sequenze del film.

Scala dei campi e dei piani

Quali sono le inquadrature?

- CAMPO LUNGHISSIMO (C.L.L.) : una visione che abbraccia un intero ambiente, in modo assai più ampio di quanto i personaggi e l'azione che vi sono ospitati potrebbe richiedere (i personaggi in qualche modo si perdono).
- CAMPO LUNGO (C.L.) : una visione che abbraccia un intero ambiente, ma in cui i personaggi e l'azione risultano chiaramente riconoscibili
- CAMPO MEDIO (C.M.) : quadro in cui l'azione è posta al centro dell'attenzione, mentre l'ambiente è relegato al ruolo di sfondo. L'elemento umano diventa più importante.

- TOTALE (TOT.) : unità ambigua che va a porsi fra il campo medio e la figura intera, sovrapponendosi ora all'uno ora all'altro. E' un quadro in cui l'azione è ripresa interamente , indipendentemente dalla relazione che questa ha con l'ambiente e dalla distanza degli oggetti rappresentati. E' un po' più specifico del campo medio, concentrandosi sull'azione e tralasciando l'ambiente.

- FIGURA INTERA (F.I.) : inquadratura del personaggio dai piedi alla testa

- PIANO AMERICANO (P.A.) : inquadratura del personaggio dalle ginocchia in su

- PIANO MEDIO (P.M.) : inquadratura del personaggio dalla cintola in su, indica meglio i movimenti della parte superiore del corpo

- PRIMO PIANO (P.P.) : inquadratura ravvicinata del personaggio, concentrata sul volto, con il contorno del collo e delle spalle.
Utilizzata per dare enfasi all'espressività del viso
- PRIMISSIMO PIANO (P.P.P.) : inquadratura ravvicinatissima concentrata sulla bocca e sugli occhi. Mostra le espressioni più profonde.
- DETTAGLIO (Dett.) o particolare : inquadratura ravvicinata di un oggetto o di un corpo. Non bisogna abusarne. La differenza tra particolare e dettaglio è che nel primo caso viene riferito a una persona o a un animale e nel secondo caso ad oggetti o cose inanimate.
Ultimamente questa differenza "linguistica" è stata azzerata.

Esempi : Scala dei campi e dei piani



C.L.L.
Campo lunghissimo



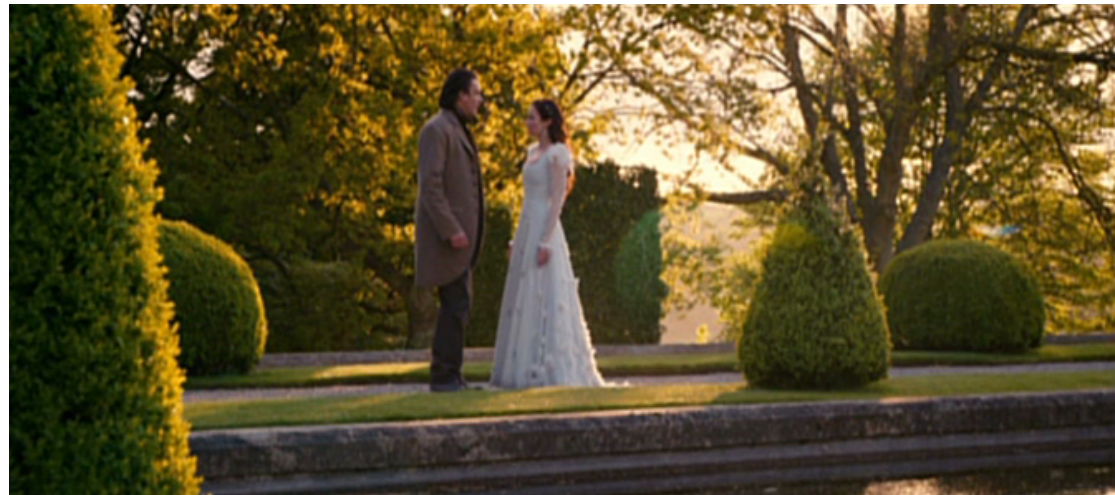
Progetto Multimediale AA 2011-2012

Esempi : Scala dei campi e dei piani



C.L.
Campo lungo

C.M.
Campo medio





Totale

F.I.
Figura intera





P.A.
Piano americano

P.M.
Piano Medio





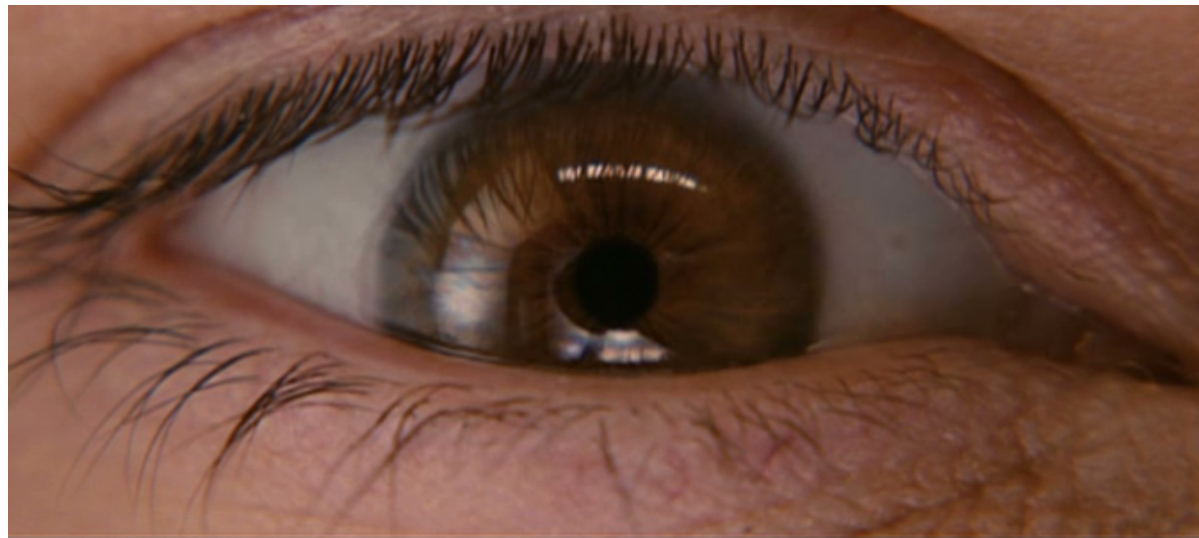
P.P.
Primo piano





P.P.P.
Primissimo piano

Dett.
Dettaglio o Particolare



Gradi dell'angolazione

I gradi dell'angolazione prevedono le seguenti possibilità :

- Inquadratura frontale : è quella che si ottiene mettendo la macchina da presa alla stessa altezza dell'oggetto filmato;
- Inquadratura dall'alto o plongée : è quella che si ottiene mettendo la macchina da presa al di sopra dell'oggetto filmato;
- Inquadratura dal basso o contre-plongée : è quella che si ottiene collocando la macchina da presa al di sotto dell'oggetto filmato;

La decisione di riprendere una persona o un oggetto in "plongée" (ripresa dall'alto) o in "contre-plongée" (ripresa dal basso) determina una serie di connotazioni:

L'inquadratura dal basso è spesso utilizzata per far emergere la "forza" di un soggetto, il suo essere predominante





L'inquadratura dall'alto può essere assunta in relazione ad una qualsiasi delle tipologie di inquadrature prima classificate.

Applicata ad un campo lungo è spesso utilizzata per esprimere uno sguardo onnisciente, oppure per mostrare con chiarezza il movimento dei personaggi nell'ambiente.

Applicata ad un primo o primissimo piano, questa angolazione è spesso utilizzata per conferire al soggetto debolezza e metterlo in una posizione di inferiorità.

E' l'angolazione quasi sempre usata per inquadrare i bambini, risponde infatti al nostro guardare quotidiano: i bambini sono di fatto più bassi degli adulti.



Le immagini tratte dal film "Gulliver's travels" di Rob Letterman (2010), presenti in queste slide , sono utilizzate esclusivamente a scopo didattico.

ANALISI DELLA SEMIOTICA DEL CINEMA

Movimenti di camera

Anna Jerry Berolo

Progetto Multimediale AA 2011-2012

Angolazioni soggettive e pseudo-soggettive

-Soggettive: vista attraverso gli occhi di un personaggio

-Pseudo-soggettive: riprende la scena quasi dal punto di vista del soggetto principale

l'angolazione oggettiva è il più vicina possibile alla soggettiva

Campo-controcampo

Si usa nel dialogo tra due o più persone sono due o più inquadrature che si susseguono. Per avere continuità bisogna rispettare la regola degli sguardi



Campo



Controcampo



Ribaltamento del campo

Le due telecamere devono posizionarsi dalla stessa parte del campo e non devono mai scavalcare la linea immaginaria.

Se ciò dovesse succedere, si avrebbe un errore detto "scavalcamento di campo" o "ribaltamento di campo", questo è un errore grave di ripresa

PANORAMICHE

Le panoramiche sono i movimenti che la macchina da presa (da ora MdP) realizza ruotando su se stessa

- Verticale (ingl. Pan): la mdp ruota verso l'alto o verso il basso
 - dal basso verso l'alto "cabrare"
 - dall'alto verso il basso "picchiare"
- Orizzontale (ingl. Tilt): da destra verso sinistra e viceversa
- Obliqua: ruota in verticale, orizzontale e diagonalmente
- Circolare: rotazione a 360°
- A schiaffo (ingl. Zip, Swish o Whip Pan): panoramica veloce
- Composta: insieme delle combinazioni precedenti

CARRELLATE

Le carrellate sono i movimenti che la MdP realizza senza ruotare su se stessa, ma spostandosi

Le carrellate si distinguono in base alla relazione tra la MdP e il soggetto: in termini di distanza e di asse di ripresa.

CARRELLATA OTTICA

- Carrellata avanti (ingl. zooming)
- Carrellata indietro (ingl. zooming reverse)

INQUADRATURE A SEGUIRE

- Carrellata a seguire
- Carrellata a precedere
- Carrellata laterale
- Carrellata verticale
- Carrellata circolare



Dolly



Jib Arm/Cran

Camera Car





Steadicam

Bibliografia consigliata

- SYD FIELD "LA SCENEGGIATURA" ed. Lupetti, Milano
- DARA MARKS "L'ARCO DI TRASFORMAZIONE DEL PERSONAGGIO" ed. Dino Audino, Milano
- CHRISTOPHER VOGLER "IL VIAGGIO DELL'EROE" ed. Dino Audino, Roma
- CASSETTI e DI CHIO "ANALISI DEL FILM" ed. BOMPIANI, Torino