

## MANUALE DEL FLM – Rondolino – Tomasi

### Sceneggiatura e racconto

#### Che cos'è la sceneggiatura?

La **SCENEGGIATURA** è un processo di elaborazione del racconto cinematografico, ovvero una descrizione più o meno precisa di una serie di eventi, personaggi e dialoghi connessi in qualche modo fra loro. Passa attraverso diversi stadi, quali:

- **SOGGETTO** → Prima manifestazione di un'idea, piccolo racconto, spunto narrativo solitamente contenuto in poche righe.
- **TRATTAMENTO** → Forma ancora letteraria, gli spunti narrativi del *soggetto* sono sviluppati e approfonditi. Caratterizzazione narrativa più definita, più funzionale alla descrizione delle varie scene in cui si articola la vicenda. Attenzione all'ambientazione e alla precisazione delle situazioni.
- **SCALETTA** → Segna il passaggio dal 'momento' letterario della storia a quello della costruzione del film. *Trattamento* sezionato, scandito, suddiviso in scene che vengono numerate. Di solito non supera le due paginette e serve a tenere sott'occhio l'intera storia del film.
- **SCENEGGIATURA** → *Trattamento* e *scaletta*, interagendo fra loro, danno vita alla *sceneggiatura*. Nella sceneggiatura sono messe in ordine tutte le scene del film, descritti con cura gli ambienti, personaggi ed eventi, indicati con precisione i dialoghi.
- **DECOUPE CLASSICO** → Le scene suddivise in singole immagini, dette inquadrature o piani, che a loro volta sono numerate, di esse si indica il contenuto, il punto di vista della cinepresa, la presenza di eventuali movimenti di macchina, ecc.
- **STORY BOARD** → Disegni che prefigurano le inquadrature del film.

La sceneggiatura è un oggetto estremamente labile, gli eventi che racconta possono continuamente modificarsi. Non va letta dal valore letterario, ma in rapporto a quelle immagini e suoni che andranno a costruire il film (**raccontare in funzione alle immagini/suoni**).

La sceneggiatura ha la **funzione pratica** di indicare i materiali, luoghi, le riprese, numero di attori e comparse, necessità di effetti speciali o no, i tempi necessari; in poche parole il denaro.

#### Che cos'è il racconto?

Il **RACCONTO** è un testo che contiene in sé il doppio significato di discorso e storia.

- **STORIA** → uno dei due termini derivati da "racconto", ovvero l'insieme di elementi testuali che combinati tra loro, danno vita a una trama. Inizia con una certa situazione destinata a modificarsi attraverso il succedersi di certi eventi che portano ad una nuova situazione.
- **DISCORSO** → espressione e insieme dei mezzi per il cui tramite viene comunicato il contenuto

La storia è il che cosa viene narrato, il discorso è il come.

A monte della nozione di racconto troviamo la **NARRATIVITA'** → insieme di codici, procedure, operazioni indipendenti dal medium nel quale esse si possono realizzare, ma la cui presenza in un testo ci permette di riconoscere quest'ultimo come racconto.

Il rapporto tra racconto e narrativa è simile a quello tra la grammatica e la lingua.

**Modello André Gardies** → equilibrio–squilibrio – riequilibrio

→poi trasformata in → equilibrio – serie di eventi – squilibrio – serie di eventi – riequilibrio

**Modello Algirdas Greimas** (strutture profonde del racconto) → Un **destinatore** assegna a 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 che invece glielo ostacoleranno, **opponenti**.

**Modello Roland Barthes:**

- le funzioni cardinali → momenti della narrazione che fanno a tutti gli effetti procedere il racconto
- le catalisi → azioni che si agglomerano intorno a un nucleo o a un altro senza modificarne la natura
- gli indizi → notazione che rinvia a un carattere, a un sentimento, a un'atmosfera
- gli informanti → elementi del racconto che situano qualcosa nel tempo e nello spazio

**METARACCONTO** → Una narrazione che è metafora di un'altra narrazione

## Il racconto cinematografico

La **Diegesi** è la cooperazione, all'interno delle convenzioni di racconto, tra il testo filmico con i suoi contenuti palesi e impliciti e il suo destinatario.

- elementi intradiegetici → insieme dei segni, eventi, elementi che pertengono allo sviluppo della finzione narrativa e della messinscena visiva o che in esso vengono presupposti
- elementi extradiegetici → tutto ciò che esula dall'universo visuale e finzionale, pur contribuendo a comporre l'opera filmica

Lo **spazio** della narrazione:

- Spazio diegetico rappresentato da un film, i suoi luoghi e ambienti (un palazzo, una stanza)
- Spazio del racconto, cioè lo spazio diegetico mostrato in diverse modalità

**Tempo** della narrazione:

Il tempo del film è il PRESENTE

- ANALESSI → flashback, descrizione di eventi passati rispetto al momento raccontato (→ posto delle fragole) deve essere audio + visivo (se fosse solo audio, cioè raccontato sarebbe analessi)
- PROLESSI → *flashforward*, anticipazione di eventi rispetto al tempo narrato
- PAUSA → alla durata determinata del tempo del racconto non corrisponde nessuna durata diegetica: esempio, in letteratura, la descrizione di un ambiente da parte del narratore (camera si fermasi dettagli per descriverli, l'azione non prosegue)
- ESTENSIONE → il tempo del racconto filmico è superiore a quello diegetico della storia, (Suspance/slowmotion, 'dilatazione' dell'azione)
- SOMMARIO/RIASSUNTO → Il tempo del racconto è minore del tempo diegetico, esempio: jump cuts. Il sommario è usato per sintetizzare diversi eventi più o meno in ordine cronologico. sommario/riassunto (opposta all'estensione) (scorrere di giorni sul calendario)
- ELLISSE → a una durata del tempo diegetico non corrisponde nessuna durata di quella del racconto. Ossia, una soppressione temporale degli eventi raccontati, che interviene fra le azioni, due scene, due sequenze o dentro la stessa sequenza. Scopo: eliminare i tempi "morti" e i dettagli inessenziali della storia, accentuare il ritmo.

La **FOCALIZZAZIONE** è la strategia narrativa che si costruisce attraverso la relazione di 3 diversi elementi: l'istanza narrante, il personaggio e lo spettatore. Il primo ha uno stato privilegiato perché sa tutto ma decide quando/quanto dire nel corso della narrazione.

- Focalizzazione zero → narratore onniscente dice di più di quello che sanno i personaggi
- Focalizzazione interna → narratore prende il punto di vista di un personaggio dicendo quello che esso sa
- Focalizzazione esterna → narratore non fa conoscere i pensieri dei personaggi, ne dice meno di quanto essi sanno

L'**OCULARIZZAZIONE** è la relazione che si instaura tra ciò che la macchina da presa mostra e ciò che vede il personaggio

- Ocularizzazione interna → io vedo quello che vede il personaggio
- Ocularizzazione interna primaria → i casi di quelle immagini che recano in sé tracce di qualcuno che guarda
- Ocularizzazione interna secondaria → alternanza di due immagini che mi mostrano l'una il personaggio che guarda, l'altra ciò che è guardato
- Ocularizzazione zero → sguardo esterno alla diegesi (nobody shot)

**SCENA** → unità di inquadrature in una continuità spazio – tempo – azione (se cambia una sola di questi elementi si cambia scena)

**SEQUENZA** → insieme di più scene che vanno a comporre un paradigma (o capitolo) narrativo.

## L'Inquadratura

L'INQUADRATURA è l'unità di base del discorso filmico e può essere definita come una rappresentazione in continuità di un certo spazio per un certo tempo → porzione di realtà delimitata da cornice → ciò pone il problema del rapporto tra ciò che è mostrato e ciò che non lo è.

Il PIANO è la porzione di spazio inquadrata e alle modalità della sua organizzazione e composizione.

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

1. PROFILMICO → tutto ciò che sta davanti alla macchina da presa
2. FILMICO → tutto ciò che concerne al piano discorsivo, al linguaggio del cinema, i modi con cui vengono rappresentati gli elementi profilmici (angolazione, distanza, dialettica di campo e fuoricampo, piani ogg./sogg).

## L'ambiente e la figura

L'ambiente è spesso legato alle figure; il valore e il senso dell'inquadratura può trovare in questa relazione un significativo elemento di definizione.

L'ambiente non si configura come un semplice contenitore ma può dare un contributo essenziale alla definizione dei personaggi che lo abitano.

- Espressionista: l'ambiente è più o meno funzionale alla dominante psicologica dell'azione. Il mondo è stilizzato in funzione simbolica e in maniera esplicitamente artificiale (*Avatar, Il dottor Caligari, Quarto Potere*)
- Impressionista: l'ambiente è funzionale alla dominante psicologica dell'azione. Prende spunto dalle prime avanguardie francesi cinematografiche (Delluc, Dulac, Epstein, L'Herbier, Gance)
- Realista: l'ambiente non rappresenta null'altro che se stesso (il Neorealismo sottolinea una realtà storica e sociale dell'Italia del dopoguerra, nulla del paesaggio viene alterato in funzione simbolica né psicologica).

EFFETTO QUADRO NEL QUADRO → la presenza e l'organizzazione visiva di certi elementi profilmici ha il compito di dar vita a una sorta di seconda inquadratura

## La luce e il colore

Attraverso il gioco delle luci e delle ombre lo spazio cinematografico

acquista senso, si drammatizza, diventa parte integrante e costitutiva della narrazione stessa.

- luce intradiegetica → si intendono tutte quelle fonti di luce che fanno parte del profilmico
- luce extradiegetica → si intende quel tipo di illuminazione che esiste nella realtà produttiva del film

Le caratteristiche fondamentali della luce sono: qualità, direzione, sorgente e colore

- illuminazione contrastata → effetto dato dall'uso dell'illuminazione diretta che crea netti contrasti (usata in situazioni di grande intensità)
- illuminazione diffusa

**Il posto delle fragole** → luci e ombre rimandano a funzione simbolica in contrapposizione a luce impressionista

## I piani e i campi

L'inquadratura può essere classificata in due famiglie, i Campi e i Piani, in base all'importanza a che viene data all'ambiente e alla figura umana.

Nei campi è protagonista l'ambiente, mentre nei piani è la figura umana ad avere una maggior risalto; nelle tabelle seguenti sono classificati i campi e i piani.



### Campo Lunghissimo CLL

Nel campo lunghissimo si vede solamente l'ambiente, il paesaggio, non appare visibile alcuna figura umana. Questa inquadratura viene effettuata per collocare un ambiente all'interno della vicenda filmica.



### Campo Lungo CL

Nel campo lungo l'ambiente è ancora dominante, ma si intravede la figura umana e l'azione.

Questa inquadratura colloca i personaggi all'interno di un ambiente; l'azione è distinguibile ed è legata all'ambiente in cui si svolge.



### Campo Medio CM

Nel campo medio l'ambiente è ancora molto presente, ma la figura umana diventa protagonista e l'azione è molto più evidente.

**Totale TOT**

Nel totale è l'azione ad avere maggiore importanza, la figura umana è interamente visibile, l'ambiente invece è limitato alla zona in cui si svolge l'azione. Questo tipo di inquadratura è una via di mezzo tra il campo medio e la figura intera.

**Figura intera F.I**

Nella figura intera l'attore è rappresentato totalmente, dai piedi alla testa. Questo tipo di inquadratura evidenzia la postura e la fisicità dell'attore.

**Piano americano P.A**

Nel piano americano l'attore è inquadrato dalle ginocchia alla testa; questo particolare tipo di inquadratura era molto utilizzata nei film western in cui era necessario inquadrare gli attori dalla testa alle pistole, che appunto scendevano sotto la cintura.

**Mezza figura / Piano Medio M.F/P.M**

Nella mezza figura l'ambiente non è più riconoscibile, mentre l'attore inquadrato dalla vita in su riempie la scena; alcune volte questa inquadratura viene anche chiamata piano medio.

**Primo Piano P.P**

Nel primo piano viene inquadrato l'attore dalle spalle in su; viene utilizzato per rivelare gli stati d'animo dell'attore ed è molto utilizzato per mostrare i dialoghi degli attori.

**Primissimo Piano P.P.P**

Nel primissimo piano viene evidenziato il volto dell'attore, isolandolo dal resto del corpo e dall'ambiente, in questo modo è possibile mostrare molto bene le emozioni e l'aspetto psicologico dello stesso.

**Particolare PART**

Il particolare è l'inquadratura di una piccola parte del corpo umano: gli occhi, le mani, la bocca, ecc...

**Dettaglio DETT**

Il dettaglio come per il particolare è l'inquadratura di un elemento di piccole dimensioni, ma a differenza del particolare il dettaglio non mostra una parte del corpo umano ma un oggetto.

**L'angolazione**

Il punto di ripresa della macchina da presa, non riguarda solo la distanza in rapporto ai soggetti inquadrati, ma anche l'angolazione, l'inclinazione e l'altezza della stessa macchina da presa:

dall'alto – dal basso – da sinistra – da destra – obliqua verso destra – obliqua verso sinistra

Ogni mutazione al piano di base è già l'esplicito segno del lavoro di un'istanza che mira a dare una particolare dimensione all'oggetto rappresentato

**Il campo e il fuori campo**

L'inquadratura è definibile sulla base di un doppio criterio spaziale: lo spazio in campo e quello fuori campo.

Il primo è definibile come ciò che ci viene mostrato e come fuori campo la serie di elementi profilmici non inclusi nel campo ma che con questo hanno una relazione spaziale di contiguità.

**La soggettiva e lo sguardo**

Le inquadrature soggettive esprimono un punto di vista ben determinato che non è più solo quello dell'istanza narrante, ma quello del personaggio ( sguardo del personaggio = dell'istanza narrante = dello spettatore).

La falsa soggettiva è un'inquadratura che, pur rappresentando lo sguardo di un personaggio non ne rispetta la posizione. Accade quando la macchina da presa è più lontana/vicina all'oggetto rispetto al personaggio. Inoltre può essere presente quando la macchina si colloca leggermente alle spalle del personaggio.

## Movimenti di macchina

I movimenti di camera sono inquadrature che variano al loro interno (senza stacchi) angolazione e/o distanza e/o inclinazione e/o altezza.

- PANORAMICA → sono movimenti semplici che la camera realizza ruotando sul proprio asse verticale, e può essere orizzontale (diviene circolare se compie un intero giro), verticale, obliqua. Quando è realizzata molto velocemente viene denominata panoramica a schiaffo, quando segue in velocità un personaggio e lo sfondo sfuma, viene chiamata panoramica filata.
- CARRELLATA → sono movimenti semplici che la camera realizza spostandosi. La carrellata indietro è il movimento che realizza la camera per accrescere la sua distanza dal soggetto. La carrellata avanti è il movimento che la camera realizza per diminuire la sua distanza dal soggetto. La carrellata a precedere è il movimento che la camera realizza indietreggiando mentre il soggetto avanza, mantenendo la distanza invariata. La carrellata a seguire è il movimento che la camera realizza quando segue il soggetto nel suo percorso mantenendo la stessa distanza. La carrellata laterale è il movimento che la camera realizza quando segue parallelamente il soggetto nel suo percorso, mantenendo la stessa distanza. La carrellata verticale è lo spostamento della camera lungo il suo asse verticale. La carrellata circolare è il movimento che realizza la camera quando ruota intorno al soggetto.
- ZOOM → simile alla carrellata avanti, e si ottengono per via ottica, senza dover spostare la camera
- ZOOM OUT → simile alla carrellata indietro, e si ottengono per via ottica, senza dover spostare la camera.
- VERTIGO → combinazione di carrellata e zoom in modo da mantenere invariata la dimensione del soggetto.
- CAMERA A SPALLA → non ha ammortizzatori ed anche gli operatori più abili non possono evitare riprese un po' mosse.
- STEADYCAM → tipologia di camera da presa composta da un complesso sistema di pesi e contropesi ideato da Garrett Brown per simulare i movimenti fluidi del carrello senza l'uso dei binari, ma esclusivamente grazie al corpo
- DOLLY → Imontato su ruote o più spesso su binario. Questo supporto consente movimenti fluidi in svariate le direzioni, il braccio è fisso, corto e azionato da un sistema idraulico.
- CAMERACAR → modalità meccanica tesa a riprendere da un autoveicolo. Possono essere costituite da supporti fissi (e in questo caso le inquadrature si possono assimilare a carrellate) o mobili, ad esempio montando jib o techocrane.

**MONTAGGIO:**

Si definisce tale la selezione e l'accostamento, tramite l'uso di stacchi e raccordi, di elementi audiovisivi (immagini e suoni) fra loro uniti da un senso narrativo diegetico (spazio, tempo, azione) e di contenuto. In altre parole: **operazione che consiste nell'unire la fine di un'inquadratura con l'inizio della successiva.**

1915: uscita in sala di *Nascita di una Nazione* (D.Griffith). Si inaugura nel 1917, grazie a questo autore, il primo codice linguistico del **decoupage "classico"**. Esso diviene modello mondiale nel cinema.

- **Decoupage "classico"**: un codice linguistico (detto anche analitico, narrativo, invisibile, trasparente) usato nel cinema per raccordare le varie inquadrature di una scena secondo criteri di logica e "continuità" tali per cui lo spettatore sentirà come "naturali" questi passaggi e non li percepirà nemmeno. Seguono i vari raccordi regolari del m.classico.

Il montaggio ha lo scopo di dare un'idea di linearità tra le singole inquadrature che tra loro non sono omogenee.

- **Montaggio alternato** → alterna inquadrature di due o più eventi che si svolgono in ambienti diversi ma che sono destinati a convergere in uno stesso spazio.
- **Montaggio parallelo** → Come il montaggio alternato solo che in questo caso gli eventi e i personaggi procederanno sempre lungo strade parallele senza mai convergere in uno stesso spazio
- **Montaggio ellittico** → è un montaggio di contrazione temporale. Ovvero lo stacco funge da ellissi temporale non mostrando determinate azioni ma sintetizzandole e procedendo col racconto.
- **Montaggio connotativo** → è un montaggio che ha lo scopo di produrre senso, di creare un significato.
- **Montaggio formale** → si basa su effetti di tipo formale, sia grafico-spaziali che ritmico-temporali.
- **Montaggio discontinuo** → tipo di montaggio che racconta la storia trasgredendo le regole della continuità classica
- **Piano sequenza**
- **Montaggio a "graffa"**
- Sequenza ad episodi

**Il raccordo** si verifica quando si cerca di stabilire continuità tra due inquadrature diverse. Il montaggio permette di costruire una narrazione unendo le diverse inquadrature.

**I raccordi ottici** (iris, tendina, dissolvenza) sono legati all'estetica del cinema muto e sono funzionali alla creazione di un racconto esclusivamente attraverso lo strumento delle immagine.

- **raccordo sull'asse** (cioè quel tipo di montaggio che passa dalla figura intera al dettaglio e viceversa restando sullo stesso asse visivo);
- **raccordo sul gesto** (un gesto iniziato in un'inquadratura e terminato in un'altra);
- **raccordo di direzione o di movimento** (quando qualcosa o qualcuno esce da destra deve proseguire il suo cammino entrando da sinistra nell'inquadratura successiva);
- **raccordo sullo sguardo** (mostra un personaggio che guarda in una direzione e nell'inquadratura successiva vediamo l'oggetto del suo sguardo).

**Due varianti:** soggettiva e semi-soggettiva; campo-controcampo = due distinte inquadrature speculari, usato nei dialoghi e mostra alternativamente il primo e il secondo soggetto mentre parlano: al botto e risposta

## MUSICA:

Il cinema nasce come semplice successione di immagini, privo di accompagnamento sonoro. Già nei suoi primi anni di vita si avvertiva l'esigenza di una presenza sonora, musicale.

L'affermarsi del sonoro determinò un grave arretramento rispetto alle conquiste linguistiche ed espressive a cui era giunto il cinema muto.

**La funzione chiave del suono** è quella di giocare un ruolo determinante nell'unificare il flusso delle immagini. Talvolta può muoversi in direzione diverse; nel cinema classico, un particolare evento drammatico viene enfatizzato tramite un brusco contrasto audio-visivo.

- **Suono diegetico** → si intendono tutti quei suoni che provengono direttamente dalla diegesi del film  
→ a sua volta distinto tra: suono fuori campo e suono in campo
- **Suono extradiegetico** → si intende quel tipo di sonoro che udiamo noi spettatori ma non i personaggi del film

### La voce e il rumore

Questi due elementi assumono un ruolo fondamentale: la **voce** è da considerarsi come la straordinaria espressione di uno strumento molto particolare; e se i **rumori** presenti nelle opere cine-televisive sparissero, ne sentiremmo il vuoto, e il visivo perderebbe di profondità e credibilità.

### La Musica

La funzione principale della musica è quella di riflettere nella mente dell'ascoltatore il clima della scena e suscitare più rapidamente il susseguirsi delle emozioni della storia.

- **Partecipazione** → la musica esprime la sua partecipazione all'emozione assumendone il ritmo
- **Distanza** → la musica manifesta una sorta di indifferenza nei confronti della situazione rappresentata, sviluppandosi in modo autonomo.