

Casablanca un film di Michael Curtiz del 1942
con Humphrey Bogart, Ingrid Bergman

Laboratorio di Multimedia II

*Struttura Narrativa
e
personaggi*

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.

Tempo della storia

Riguarda lo svolgimento dei fatti nella realtà e la loro durata reale

Tempo del racconto

Riguarda la distanza tra i fatti che si narrano e il momento della narrazione es. C'era una volta, come se i fatti si svolgessero nel momento stesso in cui li raccontiamo.

Ordine riguarda l'ordine con cui esponiamo i fatti

Corretta sequenza cronologica (1,2,3,4,5)

Prolessi o anticipazione (**flash-forward**: 1,2,**4**,3,4,5)

Analessi o retrospesione (**flashback**: 1,2,3,4,**0**,5)

Durata della narrazione relazione tra il tempo che impiego a raccontare i fatti (tempo del racconto) e la loro estensione temporale (tempo della storia) ; possiamo avere le seguenti relazioni:

Riassunto o sintesi tempo del discorso è più breve del tempo della storia (es racconto 20 anni in 5 minuti)

Ellissi tralascio una parte del tempo (es . Racconto la nascita di un personaggio e poi passo al personaggio già adulto, in questo ho omesso il tempo intermedio)

Pausa è il tempo della storia a fermarsi, per esempio nel caso delle descrizioni

Estensione il tempo del racconto è maggiore rispetto al tempo della storia, come se fosse a rallentatore (es racconto 5 minuti in 20 pagine)

Scena tempo del racconto e tempo della storia coincidono per esempio nel caso di un dialogo o azioni fisiche di breve durata.

Gli elementi fondamentali della struttura di una storia sono :
Plot, Personaggio e Tema

- Plot = COSA e DOVE
- Personaggio = CHI
- Tema = PERCHE'

Il COSA, il DOVE, Il CHI sono indicatori di COME procedere nelle fasi iniziali della storia.

Le azioni dei personaggi si intensificano intorno al conflitto dando forma a un INIZIO, un CENTRO ed una FINE.

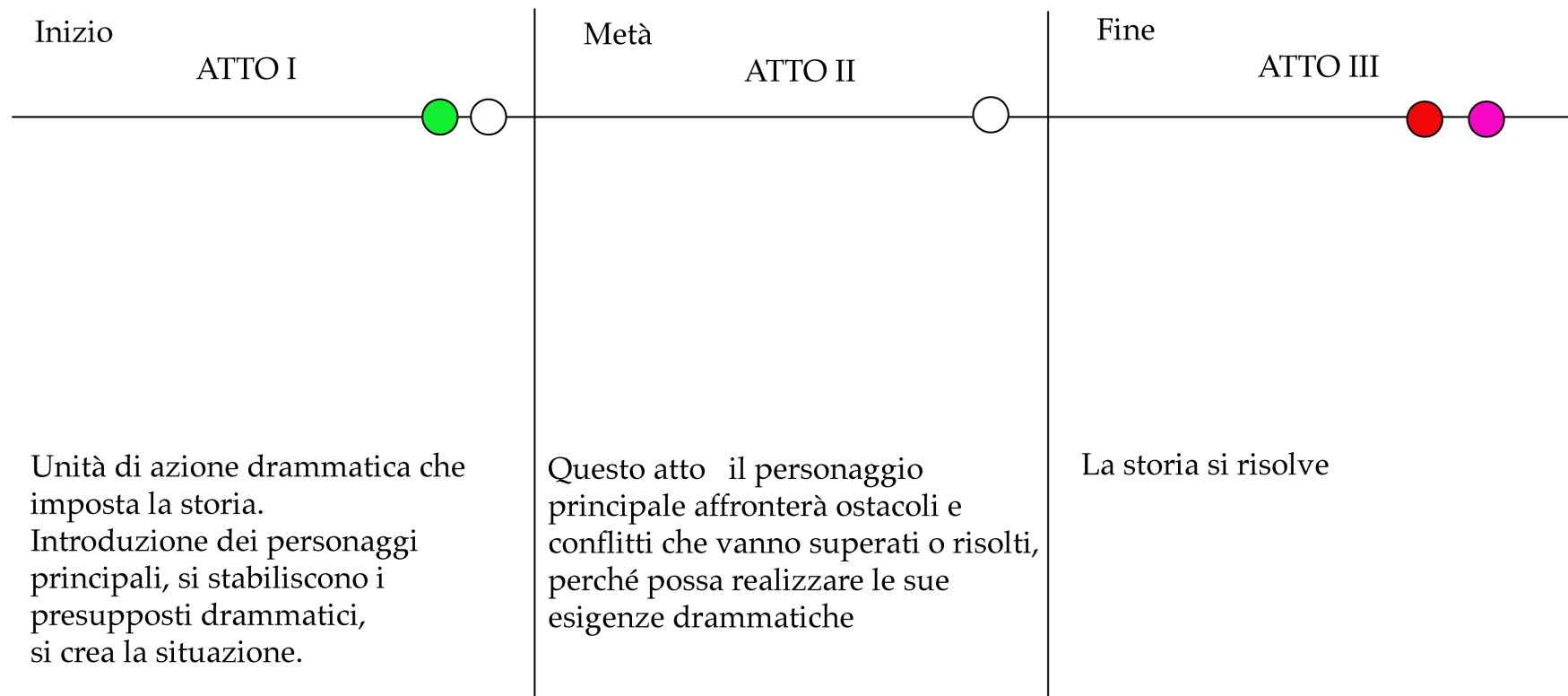
| STORIA | REAZIONE EMOTIVA |
|---------------------------------|-------------------------|
| John si reca al negozio..... | Nessun interesse |
| per comprare del latte | Ancora nessun interesse |
| per il suo bambino | Un po' di interesse |
| che è malato | Maggiore interesse |
| E che non mangia da giorni..... | Molto interesse |

Questa è la semplice natura del plot di una storia, si forma attorno alle azioni generate da un CONFLITTO è tale conflitto produce un senso di EMERGENZA. Una volta che conflitto e emergenza hanno raggiunto lo stesso livello esso stabilirà automaticamente il bisogno di arrivare alla RISOLUZIONE.

Gli spettatori restano coinvolti attraverso la lotta che i personaggi combattono all'interno di se stessi.

Dove il plot porta avanti la linea di azione, il sub-plot porta avanti il contenuto emotivo.

| STORIA | REAZIONE EMOTIVA |
|---|--------------------------|
| John è andato al negozio per comprare il latte per il bambino malato e affamato ma non ha il denaro per pagarlo | INIZIA LA PARTECIPAZIONE |
| Si è bevuto fino all'ultimo centesimo del suo assegno di disoccupazione ancora prima di arrivare a casa | INIZIA IL COINVOLGIMENTO |



Il paradigma è un modello, uno schema concettuale, una struttura che serve per costruire il soggetto

Vi sono però solitamente dei punti in sequenze particolarmente importanti che fanno impennare l'interesse del pubblico e che costituiscono una "svolta" nella narrazione.

La loro funzione è quella portare in alto la curva di interesse del film, per farla ridiscendere solo di un poco, e guidando il film verso direzioni diverse.

Gli sceneggiatori statunitensi chiamano questi momenti **plot point**.

Il primo atto: impostazione, introduzione dei personaggi

Il primo atto ha una funzione preparatoria, volta a delineare il conflitto.

Una volta delineati i personaggi primari e secondari e la situazione, si verifica un evento catalizzatore poco prima del primo plot point e viene così a delinearsi il conflitto che coinvolgerà il protagonista.

Il secondo atto: scontro e lotta

L'atto centrale tende verso un finale.

Parte dalla definizione del problema e dalla necessità di risolverlo

Si creano le basi per la risoluzione

Il plot point si trova sul finale del secondo atto e coincide con la situazione critica del personaggio : il punto di non ritorno

Il terzo atto: risoluzione della crisi

Il terzo atto ha la funzione di risolvere la storia

Unità narrativa chiusa

Climax : punto culminante dell'intreccio. Il climax non ha bisogno di essere violento per essere efficace, dopo questo stato segue la risoluzione e la curva di coinvolgimento discende

Risoluzione: ossia la risoluzione del conflitto creato nel primo atto. Non necessariamente coincida con l'happy end, la cosa importante è che la risoluzione del conflitto appaia logico
La risoluzione è la parte del film senza poi ulteriori sorprese che accompagna lo spettatore verso il **finale**

Introduzione dei personaggi

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

- Persona

- unità psicologica
- unità d'azione

- Ruolo

- attivo-passivo
- modificatore o conservatore
- protagonista o antagonista

- Attante

- soggetto/oggetto
 - destinante/destinatario
 - aiutante e oppositore

Persona

- unità psicologica la distinzione del personaggio in base al carattere
- unità d'azione la distinzione del personaggio in base al suo atteggiamento.

Da non dimenticare la caratterizzazione fisica: uomo o donna, alto o basso, ecc.....

Ruolo

Il personaggio non è più un individuo unico ma diventa parte o meglio assume un "ruolo" nel corso della narrazione.

Attivo è fonte diretta dell'azione

Passivo è un personaggio che subisce l'iniziativa altrui

Modificatore o conservatore è colui che opera attivamente nella narrazione e può fungere da volano o da punto di resistenza

Protagonista e antagonista, entrambi fonti di "far fare" sia di "fare", ma secondo logiche contrapposte.

Attante

Modello attanziale di Greimas

Con questo metodo il personaggio è valutato nel suo essere e nel suo agire da un punto di vista astratto

Soggetto  Oggetto

Destinante  Destinataro

Aiutante  Opponente

Il Soggetto è colui che si muove verso l'Oggetto per conquistarlo e per fare ciò agisce sul mondo che lo circonda e mette in atto una azione per poter procedere verso l'Oggetto.

L'Oggetto rappresenta il punto di confluenza dell'azione del Soggetto.

Attorno all'asse Soggetto-oggetto si sviluppano altri attanti :

Destinatore e Destinatario

Il primo rappresenta è punto d'origine dell'oggetto e rappresenta il punto di partenza.

Il Destinatario si identifica in colui che riceve l'Oggetto.

In questo caso Soggetto e Destinatario possono coincidere.

Aiutante e Oppositore

Il primo subentra in aiuto del Soggetto, il secondo invece cercherà in tutti i modi di ostacolarlo

Es di un racconto con attanti

L'eroe (soggetto) viene incaricato da un qualcuno (destinatore) di superare determinate prove per sposare la donna amata e riscattarsi agli occhi della società con il sostanzioso premio pattuito (oggetto).

Nel suo percorso verrà ostacolato dal suo antagonista (oppositore), ma in suo aiuto ci sarà sempre il suo fidato amico (aiutante)

Del successo del soggetto e della conquista dell'oggetto ne beneficerà la sua famiglia (Destinatario).

Propp (linguista e antropologo russo) individuò sette personaggi, o sette sfere d'azione caratteristici delle fiabe.

1. l'eroe: protagonista della storia (può essere vittima o cercatore), solitamente è il personaggio meglio sviluppato, la sua evoluzione nella storia è uno degli elementi fondamentali per conferire ritmo e interesse.
2. l'antagonista: è il personaggio che si oppone al protagonista non è necessariamente un personaggio in senso stretto; può essere rappresentato da un gruppo, un sistema sociale, ecc.
3. l'aiutante: chi aiuta l'eroe a portare a termine la missione

4. il donatore (che fornisce all'eroe uno strumento, spesso magico, per superare le prove)
5. la persona cercata (o anche l'oggetto del desiderio);
6. il mandante (chi dà all'eroe l'incarico di cercare o superare la prova)
7. il falso eroe: chi tenta di sostituirsi all'eroe per godere i vantaggi della vittoria

A volte il donatore può essere anche l'aiutante, come il mandante può essere l'antagonista.

Un personaggio può assumere un duplice ruolo