

Missione Cultura 4.0

IL CINEMA E L'AUDIOVISIVO ARRIVANO IN CLASSE!



**CINEMA
E IMMAGINI
PER LA SCUOLA**



MIM
Ministero dell'Istruzione
e del Merito

moige
proteggiamo i nostri figli

FLUENDO
COMUNICAZIONE INTEGRATA

Iniziativa realizzata nell'ambito del Piano Nazionale
Cinema e Immagini per la Scuola promosso da MiC e MiM

PERCHÉ ABBIAMO BISOGNO DI INTRATTENIMENTO?

Può sembrare strano, ma il nostro amore per il divertimento e la narrazione non è fine a se stesso, ha radici molto profonde, scritte direttamente nel nostro patrimonio genetico. Alla base di tutto ci sono le **emozioni**. Dal punto di vista evolutivo, le emozioni servono ai fini della sopravvivenza, garantendo una reazione immediata a specifiche situazioni, aiutandoci così a riconoscere i pericoli. Il termine emozione viene da latino "emovere" ("ex" = fuori + "movere" = muovere), letteralmente "portare fuori", smuovere. Si tratta, quindi, di qualcosa che è dentro di noi e che si manifesta all'esterno.

MOTION & EMOTION

Per quanto abbiamo sviluppato una società basata sulla manipolazione della natura, plasmando il mondo per soddisfare bisogni via via più complessi, il nostro cervello continua a funzionare ancora come quello dei nostri antenati ancestrali. La mente umana, infatti, non ha avuto il tempo (evolutive parlando) di adattarsi al suo nuovo stile di vita artificiale. Ecco perché l'istinto ci porta ancora a reagire per la **sopravvivenza** in un mondo in cui non esistono più predatori naturali. Un mondo in cui, tuttavia, la distinzione tra reale e virtuale si è sempre più affievolita, soprattutto da quando la rappresentazione artistica si è arricchita di **movimento**, colmando la lacuna di una contemplazione statica.

Il cinema, in quanto rappresentazione del movimento, nasce già come forma espressiva fondata sull'emozione. Da questa premessa parte il nostro viaggio che, parlando di emozioni in movimento, ci permetterà di capire come mettere a fuoco le nostre storie. Perché se è vero che la tecnologia non è più una barriera per dare vita alle nostre opere visive, l'obiettivo diventa creare contenuti che meritino di essere condivisi. Contenuti davvero emozionanti: che attraverso il movimento siano capaci di generare una reazione in chi li osserva.

Prima di entrare all'università, mi sembrava che la vita migliore da fare dovesse includere tante partite di golf quanto più fosse possibile, perciò decisi di diventare un dentista. "Un dentista?" mia madre scoppiò a ridere. "Non puoi dire sul serio. Cosa succederà quando troveranno la cura per tutti i problemi dei denti? a che serviranno allora i dentisti? No, Bobby, la gente avrà sempre bisogno di spettacolo. Io penso al tuo futuro. Tu devi entrare nello show business".

Robert McKee
Story - 1997

MA CHE SORPRESA!

Cosa genera un'emozione? Il cambiamento. Un rumore forte, una luce abbagliante o un movimento improvviso sono stimoli che mettono in allerta i nostri sensi e pretendono una reazione da parte nostra: reazione che è spesso frutto dell'emozione, il sistema più veloce che abbiamo elaborato nel corso della nostra evoluzione per evitare di perdere tempo a ragionare razionalmente quando tempo non ce n'è.

La prima emozione che proviamo di fronte a un cambiamento improvviso è quindi la **sorpresa**. Un'emozione così breve che nemmeno ce ne rendiamo conto, che fa rapidamente largo ad altre emozioni, più o meno piacevoli a seconda del contesto: come il senso di meraviglia di fronte a un arcobaleno o di disgusto di fronte a uno zombie. La sorpresa nasce proprio dalla differenza che si genera tra le aspettative e la realtà dei fatti, il divario tra le nostre ipotesi e la risposta che ci viene fornita dal mondo esterno.

Da questa prospettiva, quindi, l'**incertezza** è il vero motore della narrazione, in quanto tutto ciò che non si può comprendere o spiegare risulta attraente e affascinante, anche se potenzialmente pericoloso. Il senso di **mistero**, l'impossibilità di capire e schematizzare tutto razionalmente, è quindi una sorta di catalizzatore per l'immaginazione, perché contiene il potenziale per infinite realtà possibili. La nostra mente viene stimolata enormemente dall'ignoto, al punto che il mistero risulta più importante della conoscenza, come sanno bene i maestri della suspense...

LE SEI EMOZIONI BASE



PAURA



TRISTEZZA



GIOIA



DISGUSTO



SORPRESA



RABBIA

CAMBIAMENTO E DIVERTIMENTO

La razionalizzazione di un'emozione genera un **sentimento**: uno stato emotivo prolungato fatto di reazioni (emotive) che spingono all'azione (d'impulso). È vero, stiamo semplificando molto le cose: l'importante è avere chiaro in mente che una forte emozione genera un **impulso**, una reazione per lo più inconscia che trasforma e rilascia l'emozione appena provata attraverso un'azione. Per esempio:

PAURA (EMOZIONE) → FUGA (IMPULSO) → SOLLIEVO (EMOZIONE)

Come conseguenza di un impulso ci troviamo quindi con una nuova emozione, dando vita così a un processo ciclico che, quando ha un inizio e una fine, chiamiamo esperienza. Arrivati a questo punto è molto importante capire che, ai fini dell'intrattenimento, **l'emozione che segue l'impulso deve essere opposta a quella che lo precede.**

Il cambiamento tra stati emotivi in un film è come la punteggiatura in un romanzo: senza, passeremmo il tempo a cercare di individuare l'inizio di ogni scena/frase piuttosto che a comprendere il significato delle scene/frasi nel loro insieme.

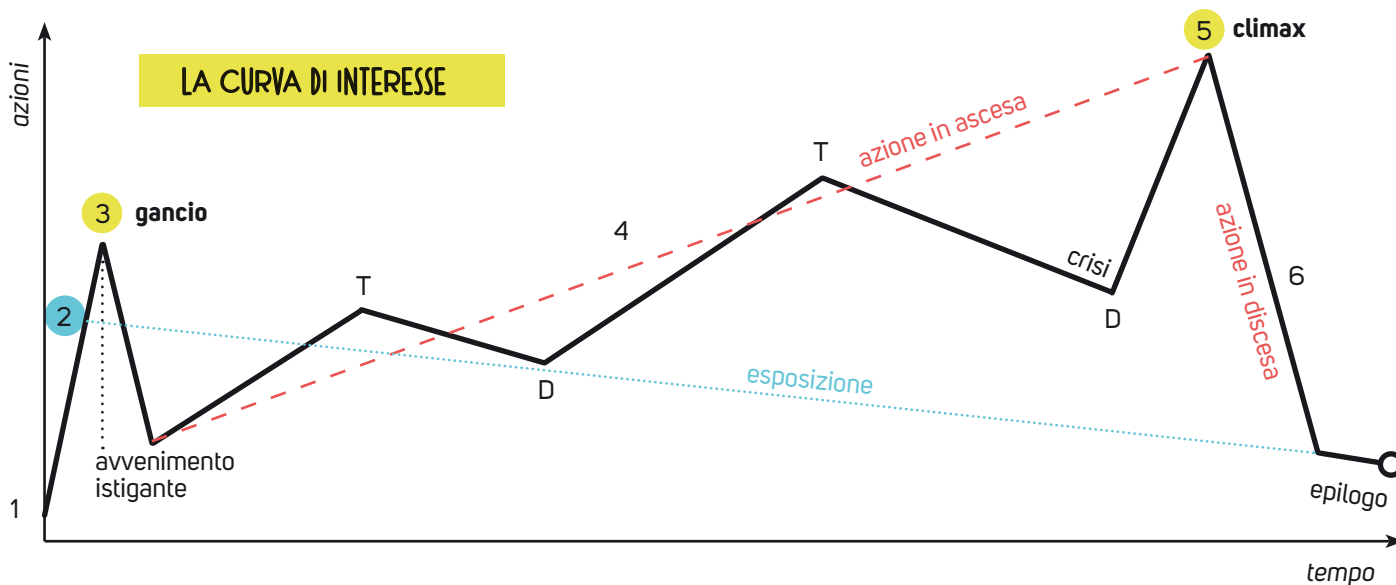
Il **capovolgimento emotivo** è l'elemento fondamentale alla base del divertimento. Dopo una situazione di terrore, la soddisfazione e la sicurezza provata quando ci si trova finalmente al sicuro sono tanto più potenti quanto lo era il rischio scampato. Per massimizzare l'emozione ottenuta bisogna incrementare anche la potenza del suo interruttore. Nella vita reale, le migliori soddisfazioni emotive si provano dopo grandi privazioni o urgenze, perché vanno a colmare o a stravolgere un pericolo opprimente. Maggiore la fame, più buono il cibo che mangiamo. Più il cambiamento è intenso e radicale, più divertente sarà viverlo se possiamo paragonarlo all'emozione precedente.

VARIARE GLI STIMOLI

Per quanto possa essere intensa, ogni singola emozione diventa noiosa se protratta per troppo tempo. Per mantenere forza e freschezza, un'esperienza di intrattenimento deve quindi trasformarsi con il passare del tempo. Il segreto per ottenere un viaggio appassionante sta nella **variazione del ritmo**. Un'esperienza del tutto positiva o negativa non offre nulla in termini narrativi, perché manca di conflitto e capovolgimento delle emozioni. Al contrario, muovendosi costantemente lungo un variopinto spettro emotivo, l'opera otterrà forza e freschezza,

cambierà nel tempo e attuerà questa progressione anche nello spettatore. Lo schema classico di ritmo, che possiamo immaginare come una corsa sulle montagne russe, segue la cosiddetta **curva di interesse**:

1. Comincia con un **interesse**, più o meno spontaneo, che permette alle persone di avvicinare l'esperienza volontariamente. In genere questo livello di attenzione è proporzionale alle aspettative sul potenziale di intrattenimento dell'opera (questa è la funzione del trailer).
2. Inizia quindi l'**esposizione**, ovvero l'introduzione al contesto della storia e ai suoi attori. Questa prosegue per tutta la narrazione, ma diminuisce gradualmente all'aumentare dell'azione.
3. Questa fase iniziale giunge rapidamente al **gancio** della storia, volto a massimizzare l'attenzione con un evento inspiegabile o assurdo, che crea aspettativa e assicura la partecipazione del pubblico fino alla fine. In termini narrativi, spesso coincide con l'**avvenimento istigante**, che rompe l'equilibrio presentato e pone i termini del conflitto principale.
4. Se l'innesco ha funzionato, lo spettatore segue lo sviluppo del conflitto e vi partecipa emotivamente. Questo sviluppo deve oscillare tra picchi di attenzione e **tensione (T)**, e momenti di **distensione (D)** e distrazione per offrire emozioni mutevoli e stimolanti (la punteggiatura di cui si parlava poco sopra). Solitamente l'azione si sviluppa in ascesa man mano che i personaggi comprendono e si avvicinano al proprio obiettivo. Dopo avanzamenti più o meno decisivi (e altrettante brusche frenate) il loro cammino degenera in una **crisi**, in cui il successo della missione viene profondamente messo in discussione o ulteriormente complicato.
5. Infine, la storia culmina in un **climax** drammatico, la cui potenza emotiva esplose e dà una svolta all'azione. Tra tutte le alternative proposte, solo una diventa l'unica possibile per necessità, costringendo i personaggi al successo o al fallimento.
6. L'azione a questo punto si muove in rapida discesa, mostrando le conseguenze del climax e la risoluzione dei conflitti. La partecipazione emotiva è poi mitigata da un **epilogo**, che mostra il ritorno a una nuova normalità, accompagnando lo spettatore soddisfatto fuori dall'esperienza. In generale le due situazioni possibili sono lo scioglimento, in cui il protagonista si trova in una posizione migliore, o la catastrofe, in cui, al contrario, soffre di una situazione peggiore rispetto a quella iniziale.



IMPOSTARE LA TRAMA

Quasi ogni storia, a prescindere dal mezzo attraverso cui è narrata, può essere analizzata seguendo il modello della curva di interesse. Su questa impalcatura ogni autore imbastisce di volta in volta una trama con ambientazioni, drammi e personaggi differenti. La **trama** riguarda proprio la successione di eventi che dà forma a una particolare narrazione (e non ciò di cui la storia tratta, quello è il tema).

Sulla base del nostro approccio riduzionista, possiamo affermare che gli elementi che compongono una struttura narrativa standard sono pochi, ma imprescindibili:

- **Conflitto:** la natura del confronto tra le parti opposte (protagonista/antagonista)
- **Posta in gioco:** cosa c'è in palio per il vincitore del conflitto
- **Livello di rischio:** come conflitto e posta in gioco mettono in pericolo i personaggi
- **Tensione drammatica:** i risultati del conflitto e della posta in gioco, nonché le modifiche che possono apportare nei personaggi
- **Tempo:** il lasso di tempo in cui il conflitto avviene, che definisce le possibilità di intervento dei personaggi. Minore il tempo a disposizione, maggiore la tensione drammatica

CONFLITTO

Il conflitto spesso ricade in una delle seguenti categorie, che riassumono in modo stereotipato i drammi dell'esistenza umana:

- **Uomo contro uomo:** prevede un protagonista e un antagonista con interessi contrapposti
- **Uomo contro se stesso:** illustra il conflitto interiore proprio di ogni essere umano
- **Uomo contro passato:** racconta la fuga del protagonista dai propri traumi e azioni passate (tipico delle storie di amnesia)
- **Uomo contro destino/fortuna:** nasce dall'impossibilità di accettare il proprio fato
- **Uomo contro natura:** mostra l'uomo in contrasto con creature e fenomeni naturali che non può controllare (come una tempesta in mare o un'invasione aliena)
- **Uomo contro macchina:** inscena il conflitto tra l'uomo e le sue creazioni artificiali. La tecnologia spesso prende coscienza di sé (come in Terminator e The Matrix)
- **Uomo contro sistema:** pone l'eroe, portatore della verità/giustizia, in conflitto con la società o il mondo intero (che non gli vuole credere)



POSTA IN GIOCO

La posta in gioco a sua volta può essere ricondotta a una delle seguenti coppie:

- **Vita o morte:** l'istinto primordiale di autopreservazione di sé e dei propri cari
- **Benessere o povertà:** sempre legato alla sopravvivenza (la fame è un buono stimolo all'azione)
- **Amore o perdita:** il traguardo emotivo per eccellenza, che soddisfa il nostro istinto di riproduzione della specie
- **Felicità o tristezza:** il desiderio di sentirsi in pace con se stessi e soddisfatti della propria vita
- **Trionfo o sconfitta:** la vittoria in una battaglia o una guerra più o meno metaforica (come una promozione sul lavoro)
- **Sicurezza o instabilità:** il controllo sul caos e sull'incertezza (le cose vanno o non vanno come pianificato)

Il livello di conflitto e il livello della posta in gioco determinano l'intensità del **rischio** che l'eroe deve affrontare e, di conseguenza, la tensione drammatica della storia. Più grande il conflitto e maggiore la posta in gioco, più seria risulterà la narrazione. La commedia, al contrario, prevede un grande conflitto e un piccolo traguardo, di conseguenza un rischio massimo per una cosa da niente. Infine, il **tempo** definisce le regole a cui sottostanno i personaggi della storia. La posta in gioco aumenta quando c'è meno tempo per raggiungere gli obiettivi, di conseguenza il rischio diventa sempre più elevato.

Possiamo distillare il tutto in questa semplice equazione:



TRAMA - TENSIONE DRAMMATICA (CONFLITTI X POSTA IN GIOCO / TEMPO = I RISCHI DELL'EROE)

Proprio perché si tratta di un'equazione, il segreto sta nel far eseguire i calcoli allo spettatore. Questo principio è noto come "2+2", ovvero spingere il pubblico a mettere insieme le cose piuttosto che fornire una soluzione già pronta. Gli elementi forniti e l'ordine in cui sono inseriti nella narrazione diventano quindi fondamentali per riuscire o meno a coinvolgere il pubblico. Questa operazione invisibile è ciò che attira la nostra attenzione sulla storia. Le storie sono inevitabili ma diventano buone storie quando non sono prevedibili. Come ci ricorda il drammaturgo inglese William Archer: "Il dramma è attesa mescolata con incertezza." Quindi, quando creiamo la nostra trama, dovremmo cercare di rispondere a queste domande:

- Siamo riusciti a costruire l'attesa nei confronti di un evento?
- Siamo riusciti a fare in modo che lo spettatore abbia voglia di sapere cosa succederà a breve termine?
- Gli abbiamo fatto venire voglia di sapere come andrà a finire a lungo termine?
- Abbiamo costruito conflitti onesti e sinceri, capaci di creare dubbi sull'esito del risultato?

A tale proposito possiamo individuare tre meccanismi utili per portare avanti la nostra trama:

1. **Bilanciare il conflitto:** in modo che la tensione non cali mai del tutto. L'eroe deve sempre essere sull'orlo della disfatta, ma farcela per un pelo
2. **Spostare l'attenzione:** le azioni del personaggio devono essere ricondotte sempre allo sviluppo della trama principale, anche quando non sembrano collegate. Ogni scena deve infatti influenzare la percezione generale degli eventi, anche quando si incentra su dettagli e non mostra il quadro complessivo
3. **Anticipare gli eventi** che accadranno in futuro, in modo tale che lo spettatore possa iniziare a formulare di continuo ipotesi, teorie e dubbi. Questi verranno risolti solo con l'avanzare della trama, facendo scaturire soddisfazione o sorpresa a seconda che le aspettative siano o meno corrette. Gli eventi drammatici risultano più significativi se le emozioni che causano sono evocate in anticipo nel pubblico piuttosto che forzate. Questa tecnica è nota come "priming", quando l'esposizione a uno stimolo influenza la risposta agli stimoli successivi.

IMPOSTARE I PERSONAGGI

La struttura archetipica di una buona storia, che trascende ogni epoca e cultura, è stata individuata e definita dallo psicologo Joseph Campbell. È il cosiddetto monomito, ovvero il viaggio di scoperta del sé compiuto da un eroe chiamato a superare una minaccia reale o immaginata (pericolo o dilemma). A grandi linee, la vita dell'eroe segue quattro stadi (che possiamo facilmente riscontrare nei miti classici, in romanzi come *Il Signore degli Anelli*, nei fumetti supereroistici, in saghe come *Harry Potter* o *Star Wars*, e probabilmente in qualsiasi altra opera a cui siamo affezionati):

1. **Nascita misteriosa**
2. **Relazione complicata con la figura paterna**
3. **Ritiro dalla società e apprendimento** di una lezione (spesso grazie a una guida soprannaturale)
4. **Ritorno alla società** con il potere/conoscenza ottenuto e reintegrazione

Partendo dalla struttura del monomito, lo sceneggiatore Christopher Vogler ha individuato sette personaggi archetipici presenti pressoché in ogni narrazione. Non sono ruoli rigidi ma funzioni derivanti dall'inconscio collettivo che gli attori della storia assumono di volta in volta. Da notare che un singolo personaggio può ricoprire più di un archetipo; allo stesso tempo, questi possono essere incarnati in oggetti e situazioni piuttosto che in esseri senzienti:

1. **Eroe:** il protagonista della storia, con cui lo spettatore deve identificarsi. Deve avere una parte diretta nel conflitto, nonché un obiettivo finale da raggiungere, magari nella forma di un sé superiore (una proiezione dell'io a cui l'eroe aspira)
2. **Mentore:** la guida dell'eroe, non necessariamente positiva. In questo ruolo possono ricadere vari personaggi alleati del protagonista, con ruoli più prominenti o marginali
3. **Ombra:** l'antagonista principale, nemesi dell'eroe con fini direttamente contrapposti (può anche essere il lato oscuro dello stesso eroe)
4. **Guardiano della soglia:** cerca di prevenire l'intervento dell'eroe e ne ostacola il viaggio. Solitamente rappresenta un blocco interno della sua personalità, incarnato in un avversario o una prova da superare
5. **Mutaforma (shapeshifter):** appare in una forma e solo con il proseguimento della storia si rivela per ciò che è (ad esempio una spia o un traditore, ma anche un alleato segreto). Il tradimento/rivelazione è un meccanismo narrativo molto forte
6. **Imbroglione (trickster):** personaggio neutro e imprevedibile, che può agire per proprio interesse o risultare alleato di una delle parti (spesso ha il ruolo di spalla comica)
7. **Messaggero:** indica una nuova strada o fornisce informazioni che forzano un cambiamento nella storia (anche catastrofi ed altri eventi naturali possono svolgere questa funzione)



1



2



3



4



5



6



7

6

VIAGGIO IN TRE ATTI

Per riassumere e allineare le teorie a cui abbiamo accennato, gli sceneggiatori hollywoodiani utilizzano una struttura semplificata in tre passaggi. Ciascuno di questi può a sua volta essere suddiviso in alcune fasi principali che tendono a ripetersi da storia a storia.

ATTO I: L'INIZIO DELLA VICENDA

Serve a catturare immediatamente l'attenzione dello spettatore e a introdurre il problema. Solitamente si utilizza un inizio in medias res (durante l'azione) per innescare subito il gancio e, solo successivamente, prendersi il tempo di spiegare cosa stia realmente accadendo.

- **Il mondo ordinario:** il prologo presenta una situazione volutamente ordinaria (nei canoni del mondo narrativo) da contrapporre agli eventi straordinari che sconvolgeranno la vita del protagonista
- **La chiamata all'avventura (call to action):** l'evento scatenante della storia, che segna il passaggio fra i due mondi. Le chiamate possono essere molteplici e di vario tipo, opera di un messaggero o del protagonista stesso, o dettate da eventi esterni e incontrovertibili. Questo punto di svolta stabilisce il contesto per la crescente tensione che seguirà, e deve preparare il pubblico mentalmente ed emotivamente. È l'unica fase obbligatoria!
- **Il rifiuto della chiamata:** l'impatto con la novità spesso scoraggia l'eroe che, momentaneamente, nega o rifugge il proprio compito
- **L'incontro con il mentore:** grazie a un intervento esterno o a cambiamenti emotivi, il protagonista individua la strada da percorrere e si prepara a partire
- **L'attraversamento della soglia:** il distacco definitivo dal mondo ordinario e l'inizio del viaggio vero e proprio.



ATTO II: LO SVOLGIMENTO DELL'AZIONE

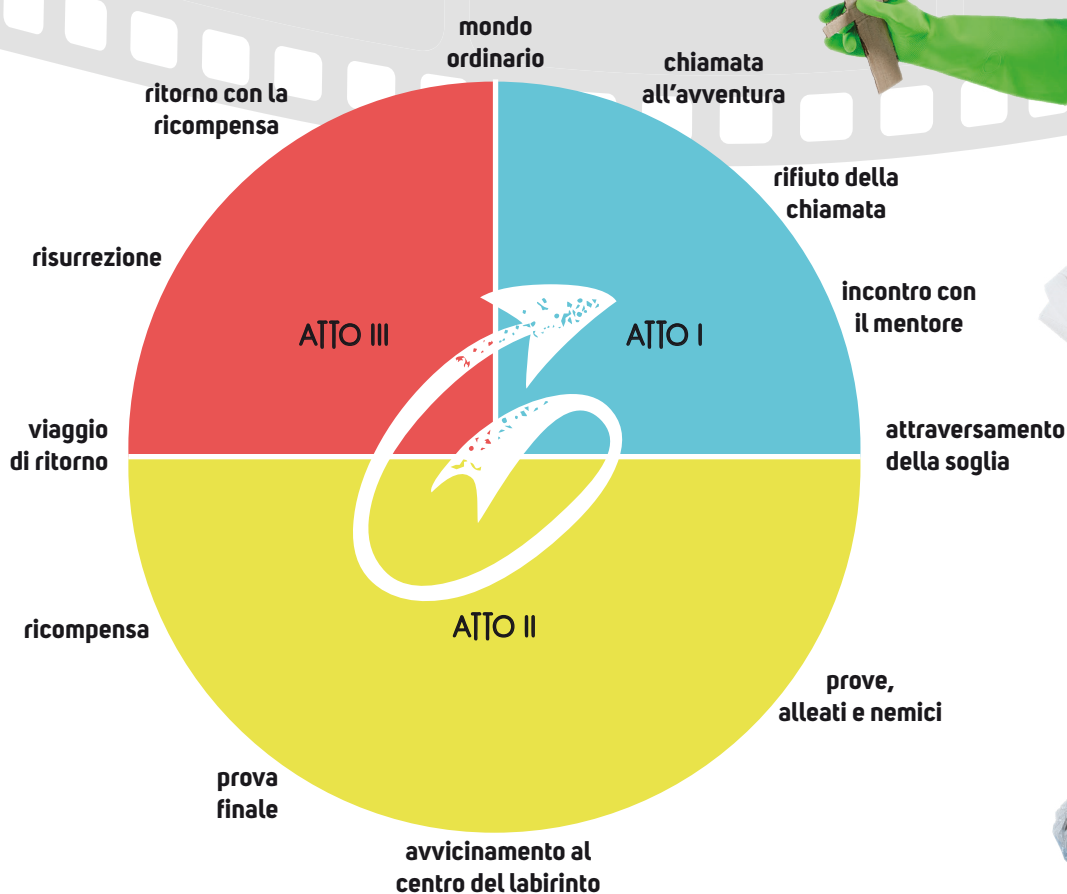
Volto a generare tensione e a presentare gli ostacoli che separano l'eroe dal suo obiettivo. Di norma questo atto occupa la porzione maggiore di una sceneggiatura.

- **Prove, alleati e avversari:** un saliscendi di vicende e tensione emotiva, incentrato sulla crescita personale del protagonista. Le sfide sempre più complesse e gli incontri significativi gli permettono di giungere alla prova finale con tutte le competenze necessarie
- **Crisi centrale** (a metà del secondo atto) o ritardata (che precede direttamente il finale): un punto critico che serve a equilibrare l'andamento della storia, contrapponendosi al climax finale. Nel primo caso, il secondo atto prosegue mostrando le conseguenze della prova e abbassando la tensione prima dello scoppio conclusivo. Il secondo tipo, invece, punta sul prolungamento del momento emotivo finale, lasciando molto spazio alla preparazione
- **Avvicinamento al centro del labirinto:** il climax drammatico della storia, in cui l'eroe si prepara alla prova finale. Può trovarsi alla fine della trama o a metà, nel qual caso verrà posta molta attenzione sul viaggio di ritorno
- **La prova finale:** lo scontro definitivo con l'ombra, la nemesi dell'eroe, spesso diviso a sua volta in fasi di apparente sconfitta e momenti di inaspettato trionfo
- **La ricompensa:** in seguito alla risoluzione dello scontro, l'eroe ottiene il suo premio, sempre positivo anche se così non appare. La ricompensa rappresenta infatti il cambiamento. Il viaggio ha cambiato l'eroe, se non il mondo che lo circonda. Può tradursi nel congedo finale o l'inizio del viaggio di ritorno, ma l'importante è che la ricompensa rifletta gli sforzi fatti per raggiungerla.

ATTO III: CONCLUSIONE

Necessario per presentare la risoluzione del problema e fornire una chiusura soddisfacente agli eventi. Spesso la situazione finale è un equilibrio ritrovato, speculare o contrapposto a quello iniziale o, al contrario, un twist a sorpresa che lascia il pubblico sbigottito, legato alla prosecuzione della storia in un'opera futura (questa tecnica è nota come "cliffhanger", letteralmente "appiglio")

- **Il viaggio di ritorno:** la reintegrazione dell'eroe, maturato e vittorioso, nel mondo ordinario. Spesso questi si trova però fuori posto perché troppo cambiato rispetto al mondo da cui è partito e, pertanto, fatica a integrarsi con la sua nuova identità
- **La risurrezione:** l'ultimo colpo di scena prima della fine, che spesso prevede un improbabile ritorno del nemico o la presenza di una difficoltà simbolica. Questa viene facilmente superata a riprova dell'avvenuta crescita del personaggio
- **Il ritorno con la ricompensa:** l'eroe si gode la sua ricompensa e la storia finisce con un nuovo equilibrio. Eventuali domande e sottotrame rimaste in sospeso possono determinare un nuovo inizio che coincide con questo finale.



OTTENERE L'ATTENZIONE DEL PUBBLICO

Tutte queste tecniche, affinate in anni di sperimentazioni, successi e fallimenti, hanno un unico obiettivo: mantenere sempre alta l'attenzione (purtroppo scarsa) del pubblico. In parte si tratta di una questione fisiologica, in parte è dovuta al bombardamento di dispositivi e opere di intrattenimento a cui siamo sottoposti, una lotta tutti contro tutti per accaparrarsi la nostra attenzione. Basta un attimo di calo protratto troppo a lungo per spingere l'utente a cercare (e trovare facilmente) svago da un'altra parte.

Abbiamo visto, infatti, come la maggior parte delle storie presenti la stessa struttura di base, che segue il viaggio di un protagonista che lotta contro la sua nemesi per raggiungere un obiettivo che può o non può essere risolto. La chiamata all'azione (call to action) stabilisce il contesto per la crescente tensione che segue l'azione drammatica, con lo scopo di avvisare il pubblico di una svolta imminente negli eventi. Senza un aumento della tensione, il pubblico non può prepararsi mentalmente ed emotivamente per una svolta importante. Un evento drammatico è significativamente più efficace se il pubblico può evocare in anticipo le emozioni appropriate, in modo che l'evento serva di più a convalidare (o a sovvertire) l'immaginazione del pubblico, piuttosto che a dettarne l'esperienza.

UNA SCENA TIRA L'ALTRA

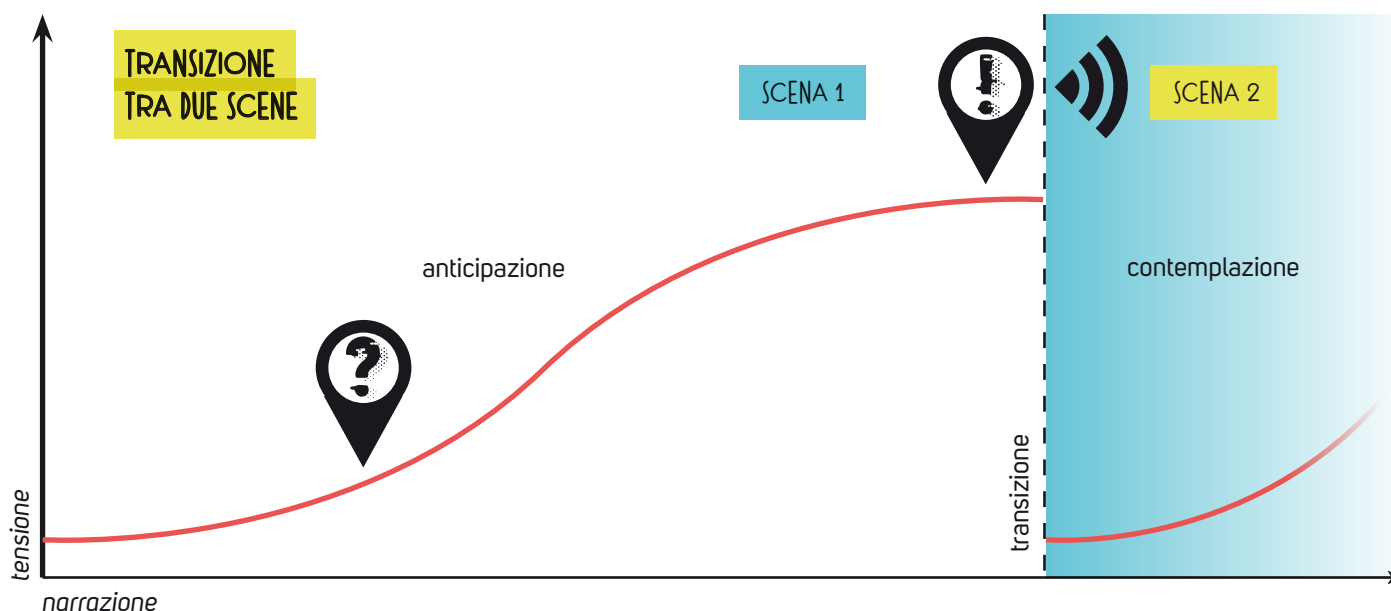
In questo processo diventa centrale il ruolo della **transizione**, che rappresenta il passaggio tra due scene. I cambiamenti estetici tra due scene adiacenti aiutano infatti a capire come le storie possano essere raccontate in modo da accrescere l'esperienza emotiva della curva di interesse. Le transizioni hanno svariate funzioni, supportate dal cambio estetico che si verifica tra una scena e l'altra.

1. **Call to action** (prima della transizione): un evento incitante crea i presupposti per il conseguente dramma/azione
2. **Aumento di tensione** (prima della transizione): la tensione aumenta gradualmente per adescare il pubblico e anticipare un evento chiave

3. **Punto di svolta** (prima della transizione): viene presentata una rivelazione o un cambio significativo negli eventi
4. **Spazio contemplativo** (dopo la transizione): un momento di bassa tensione per assimilare quanto avvenuto e le sue ripercussioni sulla storia
5. **Estetica contrastante** (prima e dopo la transizione): un'intensificazione dell'eco emotiva, derivante da input visivi contrapposti che si mettono in risalto a vicenda.

Possiamo pensare alle transizioni tra le scene come una forma di punteggiatura che semplifica la comprensione dei punti chiave della trama. Una narrazione con una linea di tensione continua indica che il pubblico non è preparato per anticipare eventi importanti della storia perché tutto sembra avere la stessa importanza. Senza un ritmo caratterizzato da periodi di alta e bassa attività, il pubblico inizia a sperimentare affaticamento nell'attenzione. Affinché il pubblico si impegni nella narrazione, deve essere adeguatamente preparato per riuscire ad anticipare gli eventi più importanti.

Per questo, alla fine di una scena, la regia e l'audio raggiungono la loro massima tensione drammatica, appena prima della transizione, assicurando che il pubblico sia desideroso e pronto per la svolta che promette di fornire una risposta o di spostare la trama in una nuova direzione. L'intrattenimento nasce dalla natura inaspettata di questa svolta. La scena che segue la transizione funge da spazio tranquillo di bassa attività, in cui il pubblico può contemplare gli eventi prima che la tensione aumenti di nuovo. Come abbiamo già accennato in precedenza, parlando di cambiamento nelle emozioni, lo stesso principio vale con le transizioni: più forte è il contrasto estetico tra scene contigue, più forte sarà l'eco emotiva vissuta dal pubblico. Ciò che rende le transizioni da scena a scena così importanti è che aggiungono enfasi emotiva e chiarezza alla storia. Ovviamente bisogna fare attenzione: se la svolta viene ritardata troppo a lungo, si riduce gradualmente l'anticipazione di un evento emotivo gratificante, rovinando l'esperienza; lo stesso accade se si continuano ad aggiungere nuovi elementi (personaggi, luoghi, eventi) dei quali è difficile tenere traccia.



SUSPENSE E SOSPENSIONE

Per mantenere sempre alta l'attenzione del pubblico si ricorre alla **suspense**, tecnica espositiva che consiste nel ritardare un evento, noto allo spettatore ma non ai personaggi, che potrebbe avere conseguenze radicali sulla storia. In questo modo, la tensione provocata è nella mente del pubblico e non nella narrazione in sé, mantenendo l'attenzione fino a quando il fatto precedentemente anticipato non si verificherà.

La suspense può essere definita come il processo narrativo mediante il quale si esaspera la durata di un segmento che va dall'annuncio di uno scioglimento imminente fra due alternative opposte fino alla sua materializzazione.

Perché la produzione di suspense si verifichi, il campo delle risposte deve essere così ristretto che nessun'altra informazione potrà generare nuove domande che distraggano dall'immediato richiamo per la soluzione annunciata. La piena attivazione della suspense si determina con l'imminenza della risoluzione a favore di una delle due alternative. Risoluzione che solitamente si realizza con la transizione tra le scene.

Mentre la suspense avviene a livello microstrutturale, ovvero quando è posto un interrogativo che va risolto all'interno di una singola sequenza, ogni storia presenta una **sospensione** a livello macrostrutturale, che riguarda interrogativi che si risolveranno al termine della narrazione.

FORME DI SOSPENSIONE

Esistono due forme per sollecitare l'impazienza del fruitore in relazione al racconto: la prima è relativa al desiderio che siano raccontati determinati eventi della narrazione (il viaggio dell'eroe); la seconda si rivolge al puro desiderio sensoriale di visione e ascolto. Da questo punto di vista, possiamo riconoscere quattro forme di sospensione:

- **Sospensione sensoriale:** ritardare o occultare le immagini legate a un evento o a un'informazione. Nel cinema non è necessario mostrare tutto per fare in modo che il pubblico comprenda ciò che sta accadendo. Anzi, spesso non esplicitare visivamente dei punti cruciali dà origine ad aspettative molto potenti. Per quanto sia facile dal punto di vista registico nascondere informazioni in maniera dissimulata, la vera difficoltà sta nel rendere evidente tale occultamento, in modo che lasci un senso di mistero nello spettatore. Il ritardo nella visione tuttavia non dovrebbe mai interferire con la comprensione generale della storia
- **Sospensione spaziale:** il punto di vista dello spettatore è sempre forzato dalla regia, in quanto coincide con l'inquadratura. In questo senso, lo spazio percepito è in continua sospensione perché mostrato solo in parte e da una certa posizione. Possiamo dividere questo tipo di sospensione in incognite sceniche (i movimenti di camera, le inquadrature scelte e il montaggio che le lega) e incognite umane (la posizione degli attori e le relazioni tra essi). Ad esempio, presentare un personaggio a partire da dettagli o nascondere volutamente il volto sono forti elementi di tensione, soprattutto quando si pone lo spettatore in soggettiva (mostrando il protagonista dal punto di vista dell'interlocutore misterioso, che si identifica così con lo spettatore)
- **Sospensione temporale:** riguarda la comprensione cronologica di una catena di fatti. Spesso, per rendere possibili rivelazioni e momenti di incognita, non bisogna narrare gli eventi per intero e in ordine di accadimento. Nello specifico, si può portare l'attenzione su eventi del passato (tramite flashback), fatti che non sono ancora accaduti (con i flashforward) o azioni che avvengono contemporaneamente all'azione principale (ad esempio con fuori campo e sottotrame parallele).
- **Sospensione cognitiva:** si applica al rapporto di identificazione tra spettatore e protagonista e le discrepanze tra le informazioni a loro disposizione. Possiamo avere casi di conoscenza superiore (quando lo spettatore ha più informazioni del personaggio, come avviene nei thriller), condivisa (quando il loro sapere coincide), o inferiore (se lo spettatore è all'oscuro delle informazioni di cui è a conoscenza il personaggio).



LO SCHERMO E LA PERCEZIONE

La vera magia dei media audiovisivi è la loro capacità di trasportare e immergere in un mondo alternativo, con la sua storia, personaggi e regole coerenti. Gli universi virtuali fruiti attraverso uno schermo trascendono la tecnologia moderna, illudono anzi l'uomo da secoli, dai quadri rinascimentali ai kolossal del cinema del XX secolo. Buona parte della cultura visiva è caratterizzata dall'esistenza di un altro spazio, racchiuso da una cornice e innestato all'interno del nostro ambiente reale. Questa cornice, che separa spazi coesistenti ma radicalmente differenti, è lo schermo. Esso esiste nello spazio fisico, ma agisce in quello virtuale, funzione che rimane costante a prescindere dall'epoca o dalla forma di rappresentazione. Anche le proporzioni tra base e altezza della finestra sono rimaste invariate per lungo tempo, tanto che si parla tuttora di formati verticali "a ritratto" e orizzontali "a paesaggio".

Se lo schermo, come cornice, definisce i limiti dell'ambiente virtuale all'interno del mondo reale, il modo che le immagini hanno per raccontare una storia è quello di ricorrere ad un punto di vista o a una determinata prospettiva.

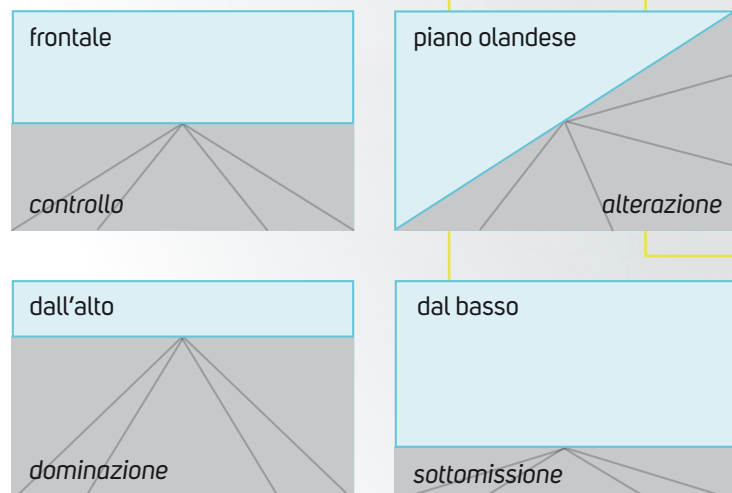
Ogni forma di narrazione contiene una prospettiva. Di fatto, non può esistere una narrazione oggettiva perché, non condividendo tutti lo stesso tipo di conoscenze, questa è comunque soggetta a differenti opinioni e quindi trasmessa seguendo una particolare prospettiva.

In termini visivi, la prospettiva è il modo in cui le cose appaiono all'occhio umano in base ai loro attributi spaziali, taglia e posizione, nonché aspetti globali dell'ambiente in cui sono poste. La teoria prospettica nasce nell'ambito pittorico con la scoperta del punto di fuga, il punto in cui le linee parallele sembrano convergere. Esso definisce la nostra posizione e la "fine" della nostra prospettiva, e può cambiare radicalmente in base al tipo di ottica (più o meno differente dal modello naturale dell'occhio umano) usata. Possiamo così fare riferimento a due tipi di prospettiva:

- **spaziale (visiva):** ha a che fare con la nostra percezione visiva
- **emotiva (o cognitiva):** riguarda la nostra posizione spazio/temporale

Ovviamente la prospettiva spaziale influenza quella emotiva, ma con esiti molto diversi a seconda dell'osservatore.

PUNTI DI VISTA E TEMI EMOTIVI ASSOCIATI



POSIZIONARE LA MACCHINA DA PRESA

Dal punto di vista pratico, questo ragionamento si traduce nella posizione della macchina da presa, che serve a impostare la prospettiva dello spettatore, ovvero il punto da cui osserverà la scena. Possiamo ricondurre lo sguardo a cinque dislocazioni principali:

- **Oggettiva convenzionale:** lo spettatore è collocato in posizione di ipotetico testimone (con un punto di vista umano e verosimile) che osserva dall'esterno l'agire dei personaggi posti di fronte a sé
- **Oggettiva irreale:** lo spettatore è collocato in una posizione inconsueta o impossibile per un essere umano (ad esempio all'interno di un oggetto). Spesso queste inquadrature necessitano di artifici tecnici o simulazioni digitali
- **Interpellazione:** lo spettatore osserva un personaggio che guarda in macchina, rivolgendosi direttamente a lui. Il mondo reale fuori dalla narrazione viene quindi interpellato dalla finzione. Questa rottura della "quarta parete" deve essere intenzionale e significativa per non generare confusione
- **Soggettiva convenzionale:** lo sguardo dello spettatore viene identificato con quello di un personaggio (come accade nei videogiochi in prima persona);
- **Soggettiva straniante:** lo sguardo dello spettatore viene identificato con quello di un essere o elemento non umano, che risulta inusuale rispetto alle percezioni a cui si è abituati (ad esempio la visione di un robot o di una mosca).



INQUADRATURE

Un ulteriore criterio per analizzare ciò che si vede su schermo è la definizione delle inquadrature, sviluppatasi col progredire del linguaggio cinematografico. Queste schematizzazioni fanno riferimento a ciò che lo spettatore/macchina da presa vede più che alla sua posizione. In generale, esse si dividono in campi, relativi ad ambienti e paesaggi, e piani, relativi ai personaggi e basati sulla figura umana

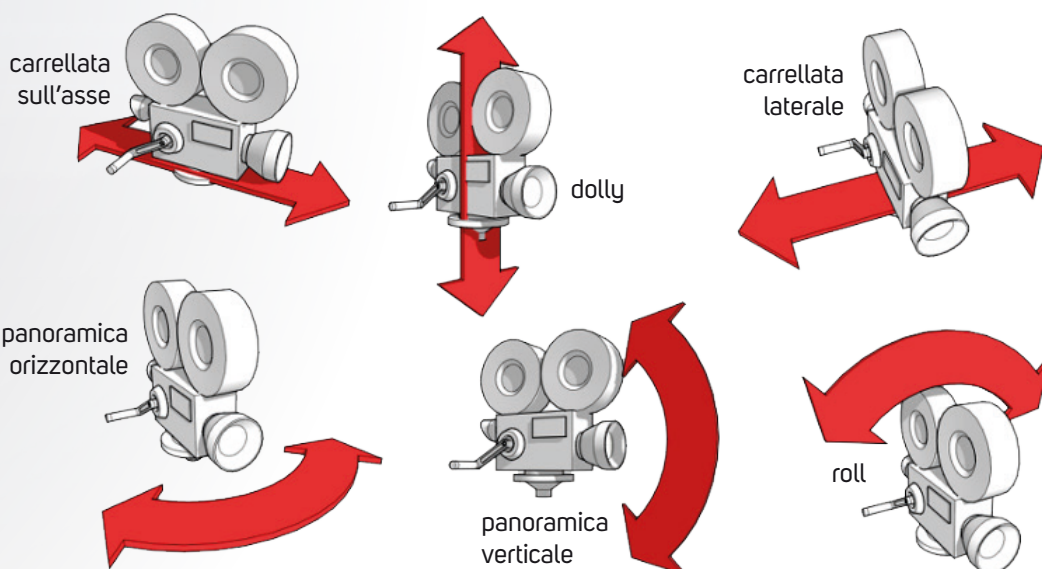
- **Campo lunghissimo (C.L.L.):** inquadratura da lontano di paesaggi o panorami, in cui la figura umana non è minimamente distinguibile ma si distinguono elementi naturali o antropici
- **Campo lungo (C.L.):** inquadratura da lontano che permette di individuare elementi architettonici e distinguere vagamente le persone
- **Campo totale (C.T.):** inquadratura che mostra un edificio, ambiente o stanza nella sua interezza, permettendo di distinguere chiaramente le figure umane
- **Campo medio (C.M.):** inquadratura che mostra una porzione di ambiente, oltre ad eventuali figure umane riconoscibili fisionomicamente;
- **Figura intera:** inquadratura che mostra un personaggio per intero, dalla testa ai piedi
- **Piano americano:** inquadratura che mostra un personaggio dalla testa fin quasi alle ginocchia, nata per mostrare l'estrazione delle pistole nei film western
- **Mezza figura:** inquadratura che va dalla testa alla vita del personaggio
- **Mezzo busto:** inquadratura che mostra il personaggio dalla testa al torace
- **Primo piano (P.P.):** inquadratura focalizzata sulla testa del personaggio, che lo mostra fino alle spalle
- **Primissimo piano (P.P.P.):** inquadratura del volto del personaggio, che termina a metà collo
- **Dettaglio/Particolare:** inquadratura ravvicinata di un oggetto, una parte del corpo o un altro elemento specifico (occhio, mano, bocca, etc...).

MOVIMENTI DI MACCHINA

Infine, ogni inquadratura è riferibile ai singoli frame di pellicola, ma non esaurisce le tante possibilità di una macchina da presa in movimento. La camera può essere paragonata all'occhio dello spettatore modello, guidato dal regista per porre attenzione su ciò che sta accadendo di importante dal punto di vista migliore. I movimenti di macchina cambiano radicalmente la percezione degli eventi, in quanto innescano meccanismi legati alla nostra esperienza quotidiana di esplorazione del mondo:

- **Camera target:** il punto verso cui la camera "mira", che determina il centro geometrico dell'inquadratura. Non necessariamente coincide con il centro d'interesse previsto
- **Carrello:** lo scorrimento della camera su binari in una certa direzione, che sposta il punto di vista in modo lineare (come quando si va sui pattini)
- **Dolly:** lo spostamento della camera in altezza, che abbassa o sopraeleva progressivamente il punto d'osservazione (come osservare il mondo dal vetro di un ascensore)
- **Zoom:** la progressiva focalizzazione dell'attenzione dal generale al particolare e viceversa
- **Steadycam:** il punto di vista simulato di una persona che cammina sulla scena
- **Skycam:** la visione aerea "a volo d'uccello" di un ambiente, ottenuta tramite un drone o altro oggetto volante
- **Panoramica** (orizzontale, verticale o diagonale): la rotazione della camera su uno dei propri assi. Non prevede il movimento della macchina nello spazio, solo una variazione di orientamento
- **Piano sequenza:** la visione mobile e ininterrotta di una lunga serie di azioni, che passa in modo dinamico da un'inquadratura all'altra senza uso di montaggio
- **Controcampo:** l'inquadratura opposta e complementare a quella appena precedente, spesso usata per scene di dialogo e azioni a botta e risposta. Come seguire due persone che giocano a carte mettendosi alternativamente alle spalle dell'una e dell'altra. Quando si effettua un campo e controcampo è fondamentale mostrare i personaggi sempre dallo stesso lato, in quanto "attraversare" con la camera la linea dei loro sguardi per portarli dalla parte opposta creerebbe confusione sulla loro posizione
- **Soggettiva:** la camera si muove seguendo il movimento del personaggio, in quanto l'inquadratura coincide con il suo sguardo.

PRINCIPALI MOVIMENTI DI CAMERA



LO STORYBOARD

Oltre all'uso delle parole in forma di sceneggiatura testuale, per definire con precisione la composizione delle singole inquadrature di una storia audiovisiva può essere necessario ricorrere a disegni, fotomontaggi e simulazioni digitali con modelli 3D. La **sceneggiatura verbovisiva**, o storyboard, è il percorso ideativo che unisce parole e immagini allo scopo di tradurre le mappe mentali di un autore in una specifica sequenza di inquadrature. Lo storyboard necessita di un disegno per ogni variazione di azione e inquadratura, in modo tale da mostrare tutto il film in momenti statici. Le immagini vanno integrate con note riguardo tutto quello che non è rappresentabile dai disegni fissi: movimenti di macchina, ottiche, dialoghi, effetti sonori, musica, e così via.

LA MAPPA NON È IL TERRITORIO

Ed eccoci arrivati al termine. Si è trattato di un viaggio tanto veloce quanto intenso, ma i pezzi che servono per dare vita alle proprie storie audiovisive sono tutti qui. Non si tratta di dogmi o certezze, ma strumenti di design che, come utensili in una cassetta degli attrezzi, possiamo usare di volta in volta per assemblare i nostri contenuti e dare loro una forma che possa essere condivisa e apprezzata da un pubblico sempre più vasto. Una guida che speriamo possa aiutarti a mettere davvero a fuoco il tuo obiettivo!

Se ti perdi, fai riferimento alla metafora come se stessi controllando una mappa durante un viaggio. Ma non confondere la mappa con il viaggio. Non puoi guidare con una mappa incollata sul parabrezza. La consulti prima di partire o quando sei disorientato. Il piacere di un viaggio non consiste nel leggere o seguire una mappa, ma esplorare luoghi sconosciuti e, di tanto in tanto, vagare fuori dai confini. È solo perdendosi creativamente, oltre i confini della tradizione, che si possono fare nuove scoperte.

Christopher Vogler

