

Le forme narrative

La sceneggiatura

Cos'è la sceneggiatura

- Un testo destinato a diventare un film
- Il film sulla carta o *una storia raccontata per immagini* - Syd Field
- *Una forma in movimento... dotata della volontà di diventare un'altra forma*
Pier Paolo Pasolini

Si legga anche la nota di A. Pasquini:

www.treccani.it/scuola/tesine/scrittura_del_cinema/2.html



Forma in movimento

Un processo ... di un puro e semplice dinamismo ... che simuove, senza partire e senza arrivare, da una struttura stilistica, quella narrativa, a un'altra struttura stilistica, quella del cinema, e più profondamente da un sistema linguistico ad un altro

Pier Paolo Pasolini, *Empirismo eretico*, 1972
Saggi su lingua, letteratura e cinema

Un processo laborioso

- Scrivere una sceneggiatura implica un processo da svilupparsi passo dopo passo con gradualità in modo organico
- Un lavoro artigianale che richiede diverse revisioni e si sviluppa in fasi
 - Come tutti i processi creativi, ma con le sue forme
- È un progetto che per essere realizzato ha bisogno dell'apporto di altri linguaggi

Tre figure cardine

- Autore
 - È l'ideatore dell'opera
- Sceneggiatore
 - Scrive la storia in una forma adatta alla sua trasposizione in immagini in movimento
- Regista
 - Responsabile delle scelte relative al piano visuale

Stadi del processo

- **Idea**
 - originale o basata su testi preesistenti: romanzi o testi teatrali
- **Soggetto** - pagine < 5
 - Descrizione breve della storia che introduce il personaggio, l'azione e il contesto
- **Scaletta**
 - Sequenza tecnica delle scene con una breve descrizione.
 - Evidenzia il ritmo della storia
- **Trattamento** - pagine ~ 30
 - Testo più esauriente in forma letteraria che descrive luoghi, personaggi, motivazioni
- **Sceneggiatura** - pagine > 100
 - Include i dialoghi e la descrizione dei luoghi dettagliata per ogni scena
 - Non contiene indicazioni sulla macchina da presa, compito del regista

Idea

- E se potessimo vedere il mondo con gli occhi di un bambino?
 - *Senti chi parla*, Heckerling 1989
- Partire da un fatto di cronaca o da un'esperienza personale
- Da un'interpretazione originale della realtà
 - *Il mucchio selvaggio*, Peckinpah 1969

Soggetto

- Drammatizza l'idea e individua l'**argomento**, il **personaggio** e l'**azione**
- Poche frasi per mettere in luce il protagonista e individuare lo svolgimento dell'azione
- Una guida per la stesura successiva. Non contiene dettagli, anzi va scritto, rivisto e limato finché non risulti chiaro cosa si vuole
- Non richiede particolari formati testuali

La cosa più difficile quando si scrive è
sapere che cosa scrivere

... e se non lo sapete voi, chi deve saperlo?

Syd Field

Scrivere il soggetto

- Concetti semplici in forma piana: una scrittura *visiva*
- Poco intreccio
- Personaggi ridotti al minimo
- Niente sottigliezze letterarie e riferimenti colti
- Sintesi della sostanza del film
 - Il nocciolo della storia, i personaggi principali e lo spazio tempo dell'azione

Il cammino dall'idea al soggetto

- Una lunga gestazione, frutto di collaborazione tra diverse figure
 - Produttori, funzionari cinematografici o televisivi, registi, sceneggiatori, lettori
- Prima di essere approvato per la produzione passa il filtro di molte decisioni e revisioni

Scaletta

- Lo schema dell'intreccio punto per punto, riassume i momenti fondamentali della storia
- Si presenta come una successione numerata delle scene più importanti, con una frase che ne descrive l'azione
- Un promemoria per lo sceneggiatore per costruire la struttura della sceneggiatura

Scaletta

Il filo rosso della drammaturgia
Vincenzo Cerami

Il sesto senso, Shyamalan 1999

Corso di laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale AA 2012/13

IL SESTO SENSO – scaletta

1. Una lampadina si accende gradualmente. All'interno della cantina entra Anna e sceglie una bottiglia di vino. Ha un brivido di freddo e sale di corsa le scale.
2. Nel salone Malcolm e Anna commentano il premio che lui ha appena ricevuto per la sua carriera di psicoterapeuta. Anna: "Finalmente i tuoi sacrifici sono stati premiati". Si baciano.
3. Vanno in camera e si spogliano. All'improvviso Anna si blocca impaurita: la finestra è stata rotta e qualcuno è entrato nella casa. Un'ombra passa lungo la porta del bagno.
4. Nel bagno Malcolm vede un uomo nudo, Vincent, che sta piangendo. E' un suo ex-paziente che lo accusa di averlo abbandonato. Malcolm si avvicina ma Vincent gli spara e poi si uccide. Malcolm si sdraia sul letto, mano sulla ferita.
5. Appare la scritta "L'autunno seguente." Malcolm, seduto su una panchina, legge un rapporto medico su Cole Scar, un bambino di 9 anni. Il bambino esce dal portone del palazzo e si incammina. Malcolm lo segue.
6. Cole corre sempre più velocemente e Malcolm lo vede entrare in una chiesa.
7. Malcolm lo raggiunge in chiesa e si scusa per essere mancato all'appuntamento. Cole gli chiede se è un buon dottore. "Una volta lo ero"- risponde Malcolm. "Ti rivedrò ancora?"- chiede Cole. "Se per te va bene"- risponde Malcolm.
8. Malcolm rientra a casa. La cucina è vuota, la tavola non è apparecchiata.
9. Malcolm va in camera da letto e si siede accanto ad Anna che dorme. Ha in mano dei fazzoletti e il viso arrossato dalle lacrime. Malcolm rimane in silenzio.
10. Malcolm prova ad aprire la porta della cantina ma la porta è chiusa.
11. In cantina Malcolm prende il dizionario di latino e traduce le parole della preghiera recitata da Cole in chiesa: "De profundis te clamo , Domine..."

Scaletta

Ricordiamoci Propp

- La fabula
 - Gli eventi come sono accaduti
- Il plot o intreccio
 - Come gli eventi vengono resi noti al lettore

fabula : plot = soggetto : scaletta

Tempi della narrazione

- *Tempo reale* della storia è il tempo della durata dell'azione nella storia
- *Tempo del racconto* è la distanza dei fatti come vengono presentati nella narrazione
 - Dall'ordine reale otteniamo una sequenza cronologica esatta
 - Le anticipazioni (flash forward o prolessi) creano suspense
 - Le retrospezioni (flash back o analessi) aggiungono dettagli di informazioni, fanno capire il presente

Durata della narrazione

Rapporto tra il tempo reale e quello della storia

- *Sintesi*: molto frequente ovviamente - l'infanzia in 5 minuti
- *Ellissi*: si tralasciano alcuni spezzoni temporali - dall'infanzia si passa all'età adulta
- *Pausa*: il tempo della storia si ferma
- *Estensione*: la vita al rallentatore - Gita al faro
- *Scena*: I due tempi coincidono - un dialogo, brevi azioni fisiche

Pulp fiction, Q.Tarantino 1994

1. Nel caffè, Zucchino e Coniglietta discutono
2. Jules e Vincent, vestiti di nero, uccidono due occupanti dell'appartamento, un terzo assiste silenzioso.
3. Vincent arriva al bar da Marcellus in t-shirt, incontra Butch e, più tardi, esce con Mia la cui “resurrezione” chiude questo episodio
4. Il sogno di Butch
5. Butch fugge, recupera l'orologio, uccide Vincent, salva Marcellus e lascia la città con la sua fidanzata
6. Un quarto occupante cerca di uccidere Jules e Vincent ma li manca. Viene ucciso. In macchina, Vincent uccide Marvin casualmente, il terzo occupante dell'appartamento. Si rivolgono a Jimmy Wolf
7. Jules e Vincent, in pantaloncini e t-shirt, arrivano al caffè, convincono la giovane coppia a lasciar perdere la rapina e se ne vanno

Pulp fiction: il tempo reale

2. Jules e Vincent, vestiti di nero, uccidono due occupanti dell'appartamento. Un terzo assiste silenzioso
6. Un quarto occupante cerca di ucciderli ma li manca. Jules e Vincent lo eliminano. In macchina, Vincent uccide Marvin casualmente, il terzo occupante. Si rivolgono a Jimmy Wolf
1. Nel caffè, Zucchino e Coniglietta discutono
7. Jules e Vincent, in pantaloncini e t-shirt, arrivano al caffè, convincono la giovane coppia a lasciar perdere la rapina e se ne vanno
3. Vincent arriva al bar da Marcellus in t-shirt, incontra Butch e, più tardi, esce con Mia la cui “resurrezione” chiude questo episodio
4. Sogno di Butch
5. Butch fugge, recupera l'orologio, uccide Vincent, salva Marcellus e lascia la città con la sua fidanzata

Trattamento o pre-sceneggiatura

- Il racconto in prosa della storia, scena dopo scena
- Espresso in forma narrativa(forma indiretta, tempo indicativo) con indicazioni non solo fattuali ma anche psicologiche dei personaggi
- Descrizione dettagliata degli ambienti, il ritmo delle scene, l'azione dei personaggi e alcune battute fondamentali.
- Serve per verificare la concretezza dello sviluppo dell'idea iniziale
- Il soggetto ampliato a qualche decina di cartelle
- Chi la fa discendere dalla scaletta, chi lo usa per produrre la scaletta

Derivazione da un opera letteraria

- La sceneggiatura derivata da un opera letteraria deve necessariamente introdurre differenze
 - Per la diversa durata
 - Per la diversa modalità di fruizione

La lingua della sceneggiatura

- Dalla lingua letteraria del soggetto, scaletta e trattamento alla lingua della visione
- Dalla trama verbale ottenere la catena delle immagini, che costituisce il film
- Parole, sintassi e punteggiatura perdono la loro connotazione letteraria per acquisire una nuova funzione espressiva

La scrittura cinematografica

- Usa il tempo presente
- Propensione al visuale
- Poche descrizioni psicologiche
- Poche modalità astratte
- Suggestimenti alla regia impliciti

Due modalità di scrittura

- **Per scene** *spec script* che si propone al produttore
 - Il racconto suddiviso in scene dal punto di vista della drammaticità della storia
- **Per inquadrature** *shooting script* usata dal regista
 - La scena viene scomposta in inquadrature
 - La linearità del racconto scompare, la lettura è specialistica

Il formato della sceneggiatura

- Diverse convenzioni sul formato della sceneggiatura
- Italiana
 - Pagina divisa su 2 colonne: a sinistra la descrizione, a destra l'audio (rumori di fondo, musica, dialoghi)
- Francese
 - Descrizioni a tutta pagina, dialoghi una colonna a destra
- Americana
 - Descrizioni a tutta pagina e dialoghi centrati

Forma italiana

SCENA 1

DOPO I TITOLI

Lo schermo è nero. Si sente solo un respiro determinato e ritmato di qualcuno che sta compiendo uno sforzo, intercalato da alcune voci.

- A sinistra colonna visiva, a destra colonna sonora
- Cambio di scena nuova pagina e se la scena continua, la nuova pagina inizia con CONTINUA
 - Comodo per ottimizzare le riprese nello stesso luogo
- Particolarmente indicata per sincronizzare audio e video
- Usata nel cinema italiano

OVER * (Anna)
(respira in modo cadenzato e deciso)

OVER (Elia)
Come va...? Ce la fai...?

OVER (Luciana)
Ma dobbiamo proprio arrivare fino in cima...?

OVER (Attilio)
Fermi un attimo...

OVER (Anna)
(quasi sovrapponendosi)
(respira in modo cadenzato e deciso)

OVER (Elia)
Beh, ormai...direi proprio di sì...

Forma francese

STACCO su Anna la MdP, tramite l'obiettivo di Attilio, inquadra in *CAMPO LUNGO* e segue da dietro Anna, ormai piccola, davanti a tutti.

ANNA (F.C.)
(quasi sovrapponendosi)
(respira in modo più affannato)

Quando tutti sono arrivati, alcuni si gettano a terra affaticati, continuando a lamentarsi, sono un gruppo vociante e multicolore che contrasta con l'immobilità e il silenzio delle rocce. Anna, Elia e Luciana stanno in piedi e guardano il nuovo versante, poco più in là Attilio scatta delle foto al paesaggio. Anna fa un profondo respiro e allarga le braccia come per abbracciare l'intero panorama, un vento teso le scompiglia i capelli e fa aderire al suo corpo il vestito leggero che indossa, poi si volta verso gli altri per esortarli ad ammirare lo spettacolo. Luciana sembra intimidita dall'altezza e da quella vista e, con un gesto opposto a quello di Anna, serra le braccia intorno al proprio corpo, quasi a proteggersi. Leggermente in dietro, Elia le osserva, indeciso tra l'esuberanza di Anna e la fragilità di Luciana.

AUGUSTO
(in piedi, si è tolto il cappello e si
passa il dorso della mano sulla fronte
per asciugarla)
Che faticaccia, saranno quasi mille metri.
E ci tocca pure tornare indietro.

FILIPPO
(sdraiato per terra a braccia allargate)
Muio...non ci siamo neanche portati
da bere.

Forma americana

- Il formato più usato
- Font Courier 12 pt, nomi e intestazione scene maiuscoli
- Adottato dalle piattaforme sw
 - Spoglio delle scene automatico

STACCO su Augusto ripreso in Campo Medio dall'alto, attraverso la macchina fotografica di Attilio.

AUGUSTO

Odio la montagna, sono venuto in un'isola per stare al mare e mi tocca arrampicarmi sulle *Dolomiti*.

La MdP zoomma su Filippo e lo fissa in un *FERMO IMMAGINE* nell'obiettivo di Attilio.

ATTILIO (OFF)*

Fermo!

FILIPPO (si ferma)

A chi lo dici, sto scoppiando... Come cavolo si chiama questo posto?

SCATTO DELL'OTTURATORE

ANNA (OFF)

(respira in modo più affannato)

AUGUSTO

Monte Capanne...

STACCO su Enrico e Mietta in Campo Medio (attraverso l'obiettivo di Attilio)

ENRICO

(Canta una canzone in voga in quel periodo: "*Watussi*")

Nel continente nero, paraonziponzipò,
alle falde del Kilimangiaro, paraonziponzipò,
ci sta un popolo di negri che ha inventato tanti balli...

MIETTA

Oh mammamia... non ce la faccio più.

SCATTO DELL'OTTURATORE

Dopo lo scatto Attilio gira di 180° l'obiettivo della macchina fotografica cogliendo nell'inquadratura Giovanna.

ATTILIO (OFF)

Un sorriso, prego.

Il formato della sceneggiatura

Alcune convenzioni che facilitano il compito dello sceneggiatore nella comunicazione con produttore, regista e attore

- I caratteri, interlinea (1 pagina --> 1 minuto)
- Il layout: disposizione dei dialoghi, intestazioni, transizioni
- La grammatica: uso di convenzioni per indicare suoni, dialoghi, descrizioni

Ritmo

- Convenzione che il punto rappresenti uno stacco, un cambio di inquadratura, il passaggio ad un'altra prospettiva
- Quindi si controlla il ritmo nella sceneggiatura attraverso la struttura del testo

Scena 10a - Int. Laboratorio di analisi: Reception - Giorno

Antonia, in camice da dottoressa, attraversa la hall di un laboratorio di analisi. Una sua collega (MARIA GRAZIA) le viene incontro con in mano i risultati di una analisi.

MARIA GRAZIA

Ecco il risultato. Daglielo tu.

Antonia consulta un momento le analisi, poi chiede con lo sguardo alla collega chi sia il paziente. Maria Grazia le indica con gli occhi un UOMO di circa 55 anni, calvo e anonimo, seduto tra altri.

ANTONIA

Fallo accomodare nello studio, per favore.

<< Vincent abbassa l'ago violentemente, trafiggendo Mia al petto.
La testa di Mia ha un sussulto per l'impatto. Gli occhi di Mia si spalancano, e lei emette un urlo diabolico. Si raddrizza, mettendosi seduta, con l'ago infilato nel petto, mentre Vincent, Lance e Jody, che stavano seduti davanti a Mia, balzano indietro, spaventati a morte. L'urlo di Mia si spegne. Lentamente, lei comincia ad aspirare boccate d'aria gli altri tre, alla larga da lei, profondamente scossi, la guardano per vedere se sta bene. >>

Incipit Promessi sposi

Quel ramo del lago di Como...

- Eco nota che indica quasi una ripresa dall'alto fatta da un elicottero che atterra lentamente
- Implicitamente vengono suggerite due tecniche cinematografiche: **zoom** e **rallentatore**

Elementi strutturali di un film

- **Inquadratura**
 - Le caratteristiche del fotogramma (distanza apparente, angolazione...)
- **Scena**
 - Insieme delle inquadrature che avvengono nello stesso luogo e tempo
- **Sequenze**
 - Più scene legate tra loro dall'azione
- **Parte o atto**
 - Una o più sequenze che svolgono la stessa funzione narrativa

INTERNO-CAMERA-GIORNO(1)

Le coperte qualcite di un letto disfatto coprono solo per metà il corpo di un UOMO(3)che dorme sulla schiena. Le sue mani, grosse e rugose, sono incrociate sul petto. I suoi piedi, straordinariamente belli, fuoriescono dalle lenzuola, mostrando unghie troppo lunghe. Accanto al letto, la luce del mattino rischiarava appena un vaso di anemoni freschi. Adagiato tra le gambe del padrone, un CANE(4)russo. Di razza indefinibile, è piccolo, robusto e il suo pelo crespo doveva essere un tempo bianco. Le sue brevi zampe si agitano: TONNERRE caccia.

ESTERNO-PRATO-GIORNO-SOGNO DI TONNERRE(5)

Ci troviamo(6)nel bel mezzo di una folle corsa(MACCHINA DA PRESA RASOTERRA)(7), su un'erba folta, verde e fresca. Il mondo ha proporzioni finora sconosciute. L'erba è alta, i fiori più alti ancora e il sentiero che percorriamo a tutta velocità somiglia a un ruscello di fango. Davanti a noi, la parte posteriore di un enorme coniglio appare e scompare secondo i balzi terrorizzati cui si dà per sfuggirci. La VOCE DI UN UOMO(8)(OFF)(9)sale, singolare e incomprensibile. Il coniglio sfuma. I suoi balzi sono sempre più lenti. Le PAROLE(OFF) finiscono per formare un ordine breve e ripetitivo che stiamo per capire. Il coniglio svanisce.(10)

TEX

(over)(11)(12)

Vattene!Vattene!Vattene!(13)

Come uno specchio che va in frantumi, l'erba verde si dissolve.

INTERNO-CAMERA-GIORNO

In un ultimo soprassalto, Tonnerre apre gli occhi. A pochi centimetri da lui, il volto settuagenario e rugoso TEX, sorridente.

TEX

Allora, l'hai preso?

Tonnerre, le quattro zampe contro il petto del padrone, lo guarda fisso e si mette ad abbaiare. Disgustato dall'alito fetido del cane, Tex si allontana.

RUMORE(OFF)della porta della camera che si apre. Immediatamente, Tonnerre salta e va a nascondersi sotto il letto. Tex sparisce sotto le lenzuola.

(1) Il titolo delle scene è diviso in tre parti : spazio, luogo e tempo. Tutto maiuscolo. Numerare le scene

(2) Tra titolo scena e inizio descrizione azione si lascia una interlinea

(3) La prima volta che appare un personaggio si scrive in maiuscolo

(4) Anche se è un cane, Tonnerre è un personaggio come Tex

(5) Questo titolo poteva essere indicato come POV (point of view)

(6) Si utilizza la prima persona plurale per indicare una soggettiva

(7) NO !!!! Non si indicano posizioni della Mdp, inquadrature, ossia tutto ciò che concerne scelte del regista

(8) Tutte le enunciazioni di RUMORI o di MUSICA o qualsiasi effetto sonoro devono essere scritte in maiuscolo.

(9) OFF la sorgente del suono fa parte della scena ma non è inquadrata

(10) Salto di riga

(11) OVER indica che il suono non fa parte della scena

(12) Nessun salto di riga tra l'indicazione del personaggio e la sua recitazione

INTERNO-CAMERA-GIORNO(1)

Le coperte qualcite di un letto disfatto coprono solo per metà il corpo di un UOMO(3)che dorme sulla schiena. Le sue mani, grosse e rugose, sono incrociate sul petto. I suoi piedi, straordinariamente belli, fuoriescono dalle lenzuola, mostrando unghie troppo lunghe. Accanto al letto, la luce del mattino rischiara appena un vaso di anemoni freschi. Adagiato tra le gambe del padrone, un CANE(4)rusa. Di razza indefinibile, è piccolo, robusto e il suo pelo crespo doveva essere un tempo bianco. Le sue brevi zampe si agitano: TONNERRE caccia.

ESTERNO-PRATO-GIORNO-SOGNO DI TONNERRE(5)

Ci troviamo(6)nel bel mezzo di una folle corsa(MACCHINA DA PRESA RASOTERRA)(7), su un'erba folta, verde e fresca. Il mondo ha proporzioni finora sconosciute. L'erba è alta, i fiori più alti ancora e il sentiero che percorriamo a tutta velocità somiglia a un ruscello di fango. Davanti a noi, la parte posteriore di un enorme coniglio appare e scompare secondo i balzi terrorizzati cui si dà per sfuggirci. La VOCE DI UN UOMO(8)(OFF)(9)sale, singolare e incomprensibile. Il coniglio sfuma. I suoi balzi sono sempre più lenti. Le PAROLE(OFF) finiscono per formare un ordine breve e ripetitivo che stiamo per capire. Il coniglio svanisce.(10)

TEX
(over)(11)(12)
Vattene!Vattene!Vattene!(13)

Come uno specchio che va in frantumi, l'erba verde si dissolve.

INTERNO-CAMERA-GIORNO

In un ultimo soprassalto, Tonnerre apre gli occhi. A pochi centimetri da lui, il volto settuagenario e rugoso TEX, sorridente.

TEX
Allora, l'hai preso?

Tonnerre, le quattro zampe contro il petto del padrone, lo guarda fisso e si mette ad abbaiare. Disgustato dall'alito fetido del cane, Tex si allontana.

RUMORE(OFF)della porta della camera che si apre. Immediatamente, Tonnerre salta e va a nascondersi sotto il letto. Tex sparisce sotto le lenzuola.

(13) Il dialogo, senza salto di riga sotto la didascalia, risulta leggermente spostato a sinistra e si estende a destra

INTERNO-CAMERA-SOTTO LE LENZUOLA (14)

Catatonico, Tex resta sdraiato e finge di dormire.

SIGNORA NANCY
(off) (15)
So che è sveglio, signor
Grangin. (16) E' ora.

Tex non si muove. I suoi occhi si stringono, come se attendesse un dolore.

SIGNORA NANCY
(off)
Signor Grangin! Dovrò prendere delle
misure.

Tex chiude gli occhi e muove la bocca in una preghiera muta. Attende.

SIGNORA NANCY
(off)
Va bene (alzando la voce) (17) Gilles!

INTERNO-CAMERA-GIORNO

Urlando, Tex compare arruffato da sotto le lenzuola.

TEX
No, per favore, no, non Gilles.

La SIGNORA NANCY (18), infermiera sui cinquant'anni, alta e ossuta, lo guarda fredda. Sistema l'ago di una siringa. (19) Sotto il letto, Tonnerre contempla le due magre caviglie dell'infermiera che sbucano, bianche e diritte, da due grosse e comode scarpe da ginnastica.

(20) Sul letto, la natica di Tex, ancora livida per le precedenti punture, si tende con angoscia.

(21) Tonnerre apre la bocca.

(22) La mano della signora Nancy comincia la sua discesa.

(23) I denti di Tonnerre si chiudono su una delle due caviglie. Si sente un RUMORE di ossa rotte.

Tex, la natica ancora tremante, guarda la signora Nancy che GRIDA (OFF) di dolore.

- (14) Viene indicato un nuovo titolo perché la Mdp si trova sotto le lenzuola, luogo che può essere indicato come indipendente dalla stanza.
- (15) OFF è coerente con la scena, sentiamo la signora Nancy ma ancora non è inquadrata.
- (16) I nomi dei personaggi nel dialogo non sono mai scritti in maiuscolo
- (17) Indicazioni molto brevi nel dialogo possono essere inserite
- (18) La descrizione della scena suggerisce un découpage tecnico. I salti di riga dividono le inquadrature
- (19) Prima istanza di découpage implicito.
- (20) Questa indicazione suggerisce un certo tipo di inquadratura come fanno anche le indicazioni (21), (22), (23)
- (24) La scena richiede degli spostamenti interni, dalla stanza a sotto il letto ma l'ambiente è il medesimo per cui non è necessario il cambio di scena.

ESTERNO - PARIGI - GIORNO - FLASHBACK (1)

FINE FLASHBACK (2)

ESTERNO - INGRESSO RICK'S CAFE' AMERICANS - NOTTE

Sotto l'insegna al neon RICK'S CAFE' AMERICANS il portone d'ingresso del locale dal cui interno proviene la MUSICA(over) ritmata dell'orchestra: un PORTIERE col fez accoglie gli eleganti CLIENTI che si immergono nell'AFFOLLATO, fumoso e RUMOROSO locale.

INTERNO - RICK'S CAFE' AMERICANS - NOTTE

Il Rick's Cafe' è un ampio salone arredato in stile arabo: un'orchestra SUONA davanti ad una miriade di tavoli e tavolini tondi tra i quali si destreggiano, veloci, CAMERIERI con vassoi carichi di coppe di champagne.

AL PIANOFORTE (3)

un UOMO DI COLORE, calvo ed in smoking estivo, SUONA e CANTA sorridendo, accompagnato dall'ORCHESTRA,

AD UN TAVOLO (4)

appartato dietro ad una colonna, nei pressi del bancone, DUE UOMINI di mezza età: uno fuma, l'altro stringe nella mano un bicchiere fissando il vuoto.

UOMO COL BICCHIERE
(assorto)
Si aspetta, si aspetta, si
aspetta...(5) Quand'è che potrò
uscire di qui?(6)... morirò a
Casablanca.

AD UN ALTRO TAVOLO

un UOMO GRASSOCCIO vestito di nero ascolta un UOMO PIU'VECCHIO che, alla luce di una abat-jour, gli indica dei dati su un blocco-note.

UOMO PIU'VECCHIO
(sottovoce)
Ecco, è il peschereccio *Santiago*,
parte all'una domani notte, dalla
punta di Damedina: è il terzo
battello -- (7)

- (1) Quando si inizia il flashback inizia una nuova scena
- (2) Se il flashback è composto da più scene si indica in apertura SEQUENZA FLASHBACK e poi indicarne la fine
- (3) (4) Spesso una scena contiene più unità drammatiche più nuclei di azione, dislocati in differenti punti dello spazio della location. Come in questo esempio in un locale pubblico in cui, in differenti punti, ci siano più personaggi che agiscono e parlano.
- (5)(6)(7) La punteggiatura nei dialoghi svolge una funzione particolare :

I punti di sospensione (.....) suggeriscono una pausa , una esitazione, un ripensamento, la perplessità, lo stupore. E' Preferibile utilizzare questo accorgimento piuttosto che spezzare le battute con note quali (pausa), (con stupore), ecc....

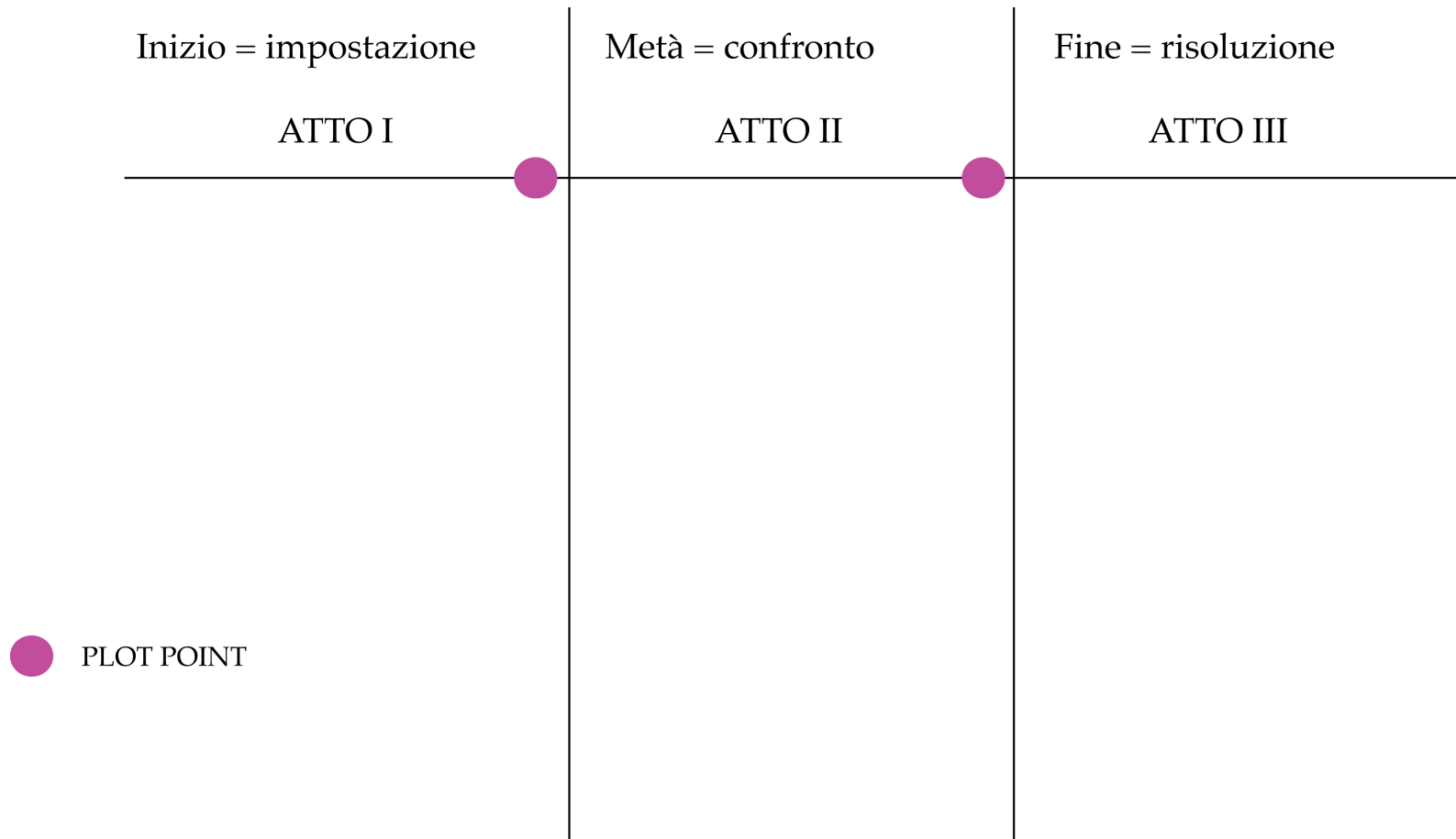
Il doppio trattino (--) deve essere utilizzato per indicare Un' interruzione brusca del discorso. La causa può essere l' intervento di un altro personaggio, un suono che attira l' attenzione, un' azione che spezza il dialogo, ecc.....

Il paradigma

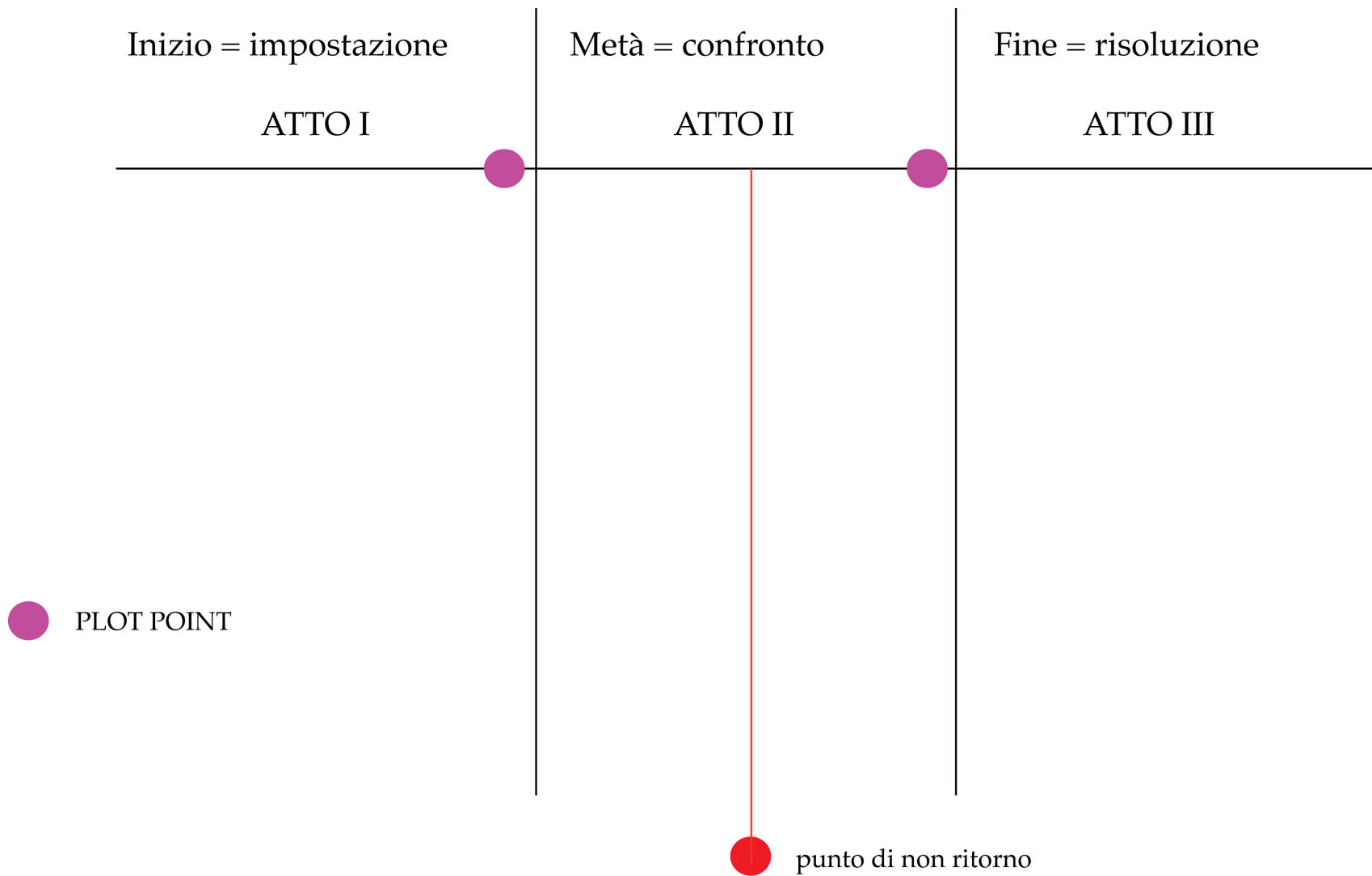
- Un modello, uno schema, per costruire la struttura narrativa
- La narrazione è costituita dal rapporto tra il protagonista e l'oggetto del desiderio (obiettivo del confronto)
- Il paradigma costituisce un modello della sua articolazione

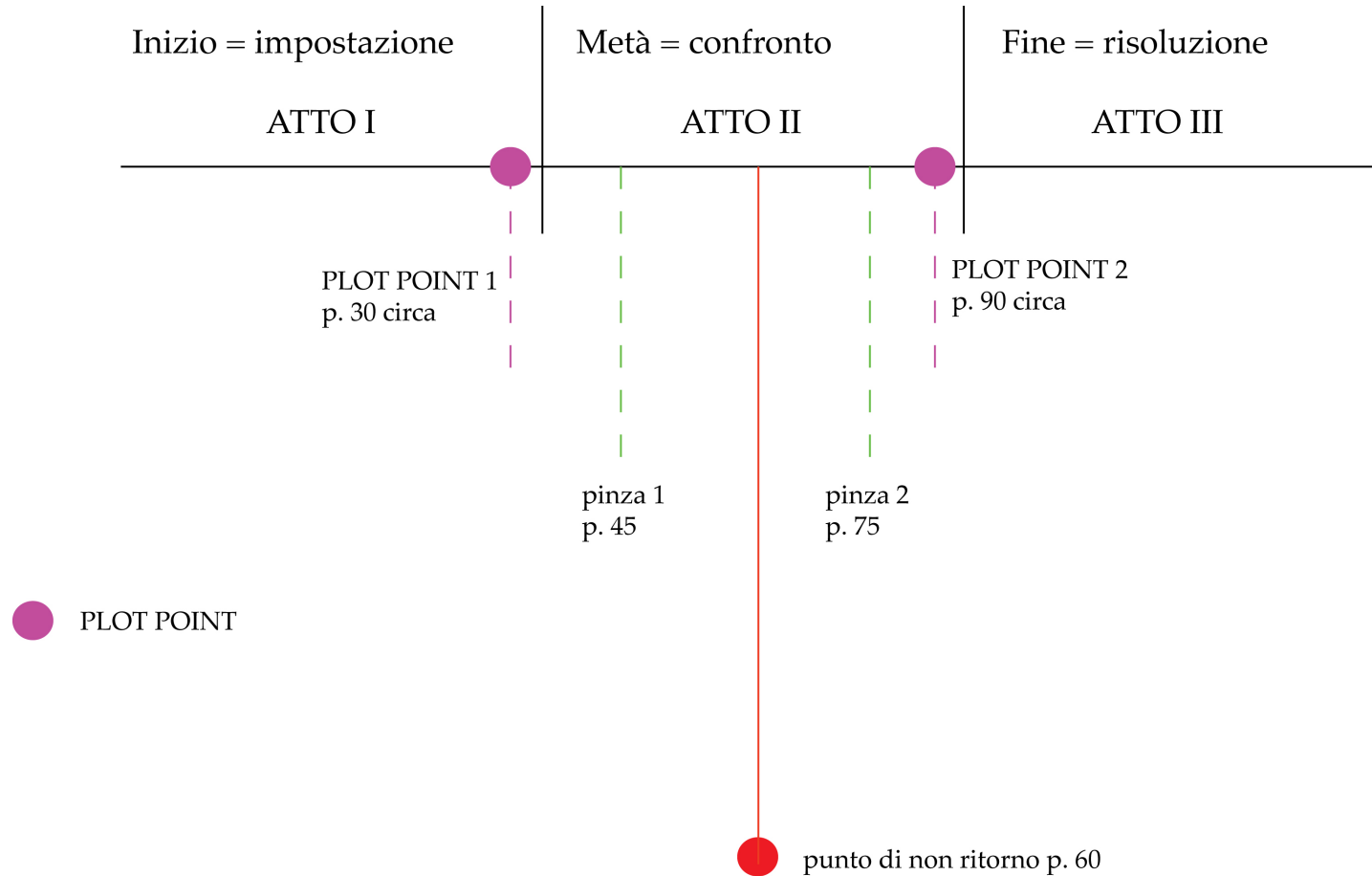
Il paradigma di Field

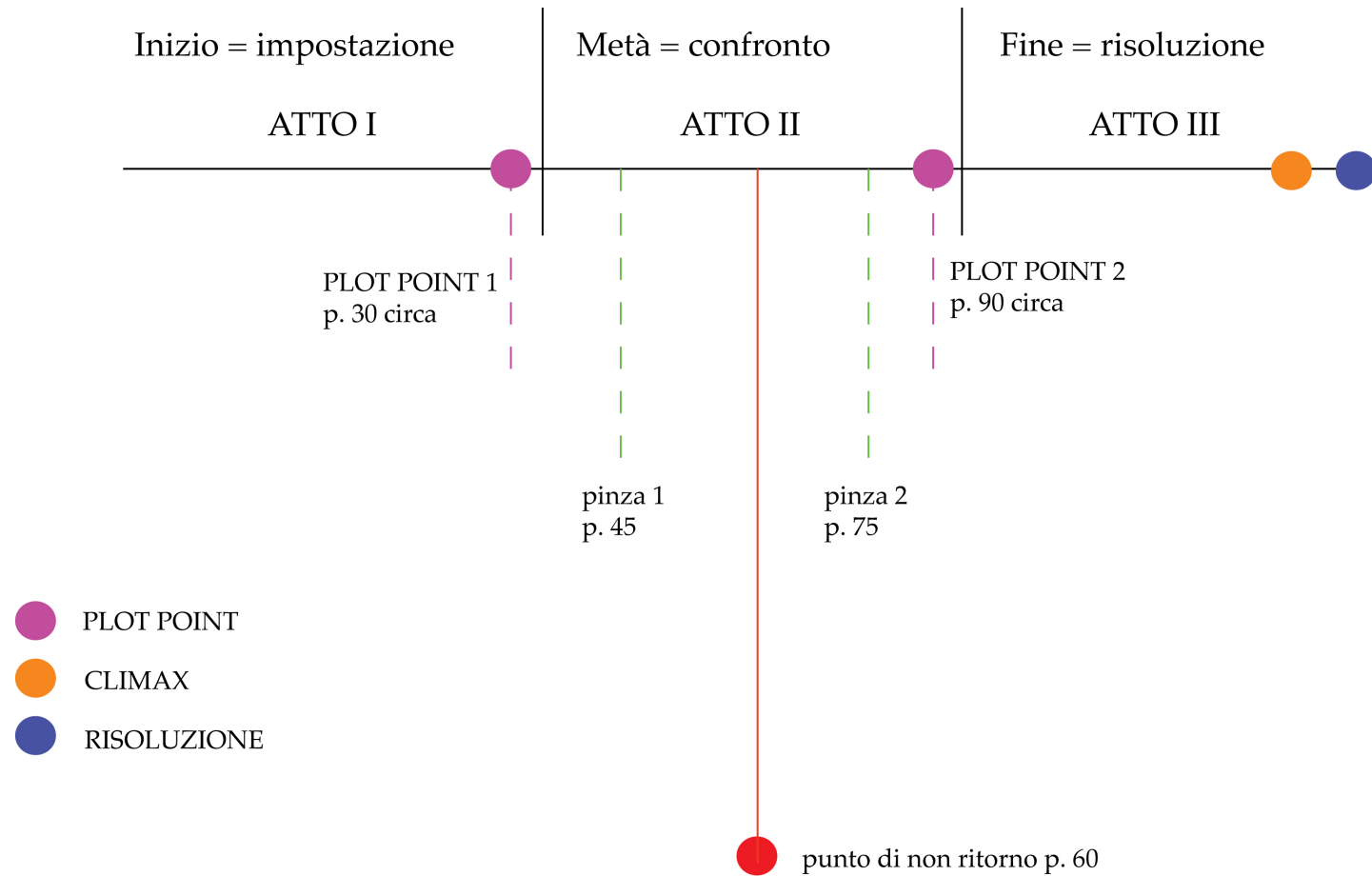
Inizio	Metà	Fine
ATTO I	ATTO II	ATTO III
Unità di azione drammatica che imposta la storia. Introduzione dei personaggi principali, si stabiliscono i presupposti drammatici, si crea la situazione.	In questo atto il personaggio principale affronterà ostacoli e conflitti che vanno superati o risolti, perchè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



Il *plot point* è un incidente, o un evento, che *aggancia* l'azione e la spinge in un'altra direzione. Porta avanti la storia

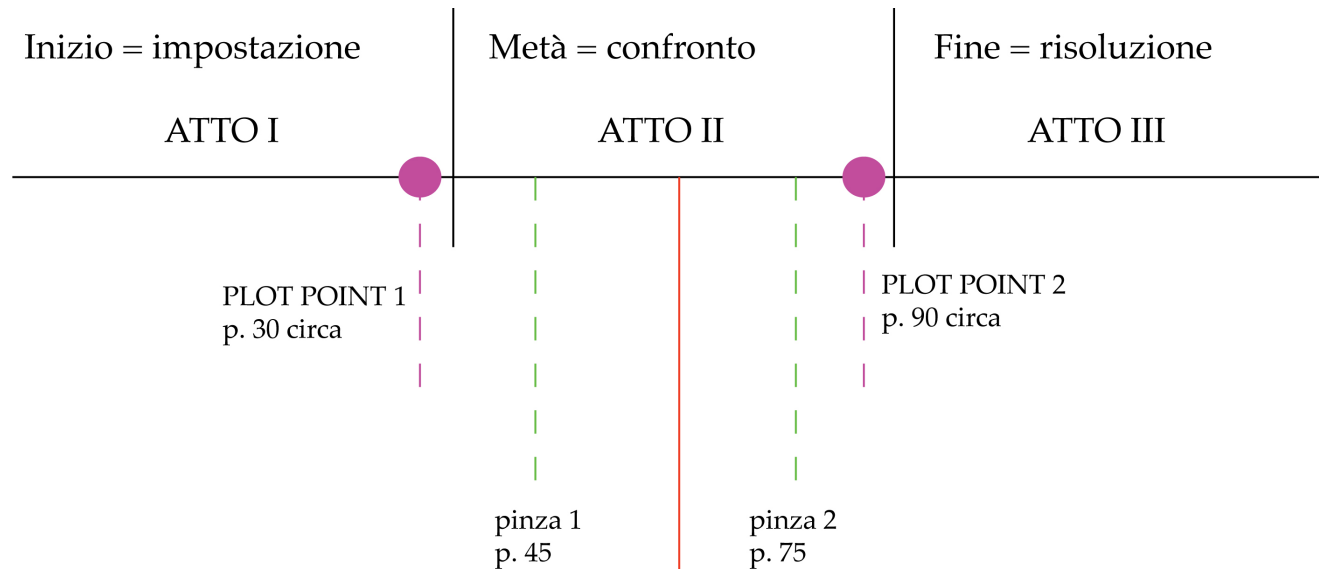






Una giovane donna

- **Idea**
 - Una giovane donna infelicamente sposata, segue un corso e ha una relazione con l'insegnante. Senza averne l'intenzione si innamora e poi si accorge di aspettare un figlio. Schiacciata tra marito e amante lascia entrambi.
- **Struttura**
 - Pensiamo subito all'inizio, alla fine e ai colpi di scena che portano avanti la storia
- **Impostazione iniziale**
 - Come mostrare l'infelicità del matrimonio? Com'è il marito? Dove li mostriamo? Non hanno nulla da dirsi? Sono cambiati? Com'è successo?
- **Risoluzione finale**
 - Si allontana per avere il bambino da sola
- **La svolta e I colpo si scena**
 - Si iscrive al corso di pittura
 - Si innamora dell'insegnante. Evento che tira la storia in un'altra direzione
- **Il II colpo di scena**
 - Aspetta un figlio. Evento che fa previpitare la storia verso la risoluzione finale



● PLOT POINT

Plot pt 1 - attrazione all'insegnante

Pinza 1 - primo incontro da soli

Pt non ritorno - primo rapporto sessuale

Pinza 2 - ritardo mestruale

Plot pt 2 - aspetta un figlio

Acronimi usati

PPP	Primissimo piano	CM	Campo medio
PP	Primo piano	CL	Campo lungo
PM	Piano medio	CLL	Campo lunghissimo
PA	Piano americano	CR	Campo ravvicinato
FI	Figura intera	FC	Fuori campo
MF	Mezza figura	Sogg	Soggettiva
		PAN	panoramica

MdP	Macchina da presa
DIDA	didascalia