

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



Corso di laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale AA 2013/14

2

La sceneggiatura
M.A. Alberti, A. Berolo

Forma in movimento

Una forma in movimento... dotata della volontà di diventare un'altra forma

Un processo ... di un puro e semplice dinamismo ... che si muove, 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

Corso di laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale, AA 13/14

3

La sceneggiatura
M.A. Alberti, A. Berolo

Forma passeggera

E' uno stadio transitorio, una forma passeggera destinata a "metamorfosarsi" e scomparire...

Oggetto effimero: non è concepito per durare, ma per cancellarsi, per divenire altro

Jean Claude Carrière
Sceneggiatore di diversi film di Luis Buñuel

Corso di laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale, AA 13/14

4

La sceneggiatura
M.A. Alberti, A. Berolo

Un processo laborioso

- Un processo graduale che si sviluppa passo dopo passo 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
 - Per essere realizzato ha bisogno dell'apporto di altri linguaggi

Leggi Angelo Pasquini *La scrittura per il cinema* su Treccani.it

Corso di laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale, AA 13/14

5

La sceneggiatura
M.A. Alberti, A. Berolo

Tre figure professionali

- **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

Corso di laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale, AA 13/14

6

La sceneggiatura
M.A. Alberti, A. Berolo

Stadi del processo di scrittura

- **Idea**
 - originale o basata su testi preesistenti: romanzi o testi teatrali
- **Soggetto** - poche pagine
 - 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 - niente buoni, solo cattivi...
 - *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
- Lo stesso soggetto può avere diversi trattamenti e sceneggiature e quindi film

Struttura del soggetto

- Inizio, con indicazione della localizzazione spazio-temporale della storia, i personaggi principali e il conflitto alla base della storia;
- Parte centrale, con una breve descrizione dello sviluppo dominante del plot e il suo climax;
- Fine, dove avviene la risoluzione del conflitto.
- Non richiede particolari formati testuali

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

Soggetto di *Io e Annie*, '77

Alvy si è lasciato con Annie dopo un anno circa di relazione e si ritrova ora a raccontare la storia del loro rapporto, cercando di capire quali problemi insorti durante l'infanzia (depressione, nevrosi) possano essere stati complici della fine della storia.

Partendo dal loro primo incontro, Alvy spiega l'evoluzione del loro amore, dalle prime fasi di felicità al deterioramento, fino alla definitiva rottura.

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

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

Syd Field

Corso di laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale, AA 13/14

13

La sceneggiatura
M.A. Alberti, A. Berolo

Il cammino dal soggetto alla realizzazione

- 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

Corso di laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale, AA 13/14

14

La sceneggiatura
M.A. Alberti, A. Berolo

Scaletta

Il filo rosso della drammaturgia
Vincenzo Cerami

La mappa del film con gli eventi principali numerati progressivamente

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. È 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..."

Il sesto senso, Shyamalan 1999

Corso di laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale, AA 13/14

15

La sceneggiatura
M.A. Alberti, A. Berolo

Scaletta

Ricordiamoci Propp e i formalisti russi

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

fabula : plot = soggetto : scaletta

Corso di laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale, AA 13/14

16

La sceneggiatura
M.A. Alberti, A. Berolo

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

Corso di laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale, AA 13/14

17

La sceneggiatura
M.A. Alberti, A. Berolo

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

Corso di laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale, AA 13/14

18

La sceneggiatura
M.A. Alberti, A. Berolo

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

Corso di laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale, AA 13/14

19

La sceneggiatura
M.A. Alberti, A. Berolo

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

Corso di laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale, AA 13/14

20

La sceneggiatura
M.A. Alberti, A. Berolo

La sceneggiatura

- Si scrive sempre al tempo presente e si riporta quello che i personaggi fanno e si dicono
 - Es: se nella scena qualcuno prende la pistola dal cassetto della scrivania, si scrive che c'è una scrivania con un cassetto
- Simile ad un testo teatrale con grandi differenze
 - Il testo teatrale descrive sommariamente la scena, si basa principalmente sui dialoghi e si indicano raramente le azioni
 - Nel testo per il cinema si scrivono i dialoghi e quello che fanno i personaggi, o dove sono

Corso di laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale, AA 13/14

21

La sceneggiatura
M.A. Alberti, A. Berolo

La scena

- L'unità narrativa della sceneggiatura
- Si svolge in un'unica unità di spazio e di tempo
- La scena cambia con ogni cambiamento spazio temporale
- Sono divise in *Interni* (Int.) ed *Esterni* (Est.) e indicano chiaramente lo spazio e il tempo degli eventi
 - Int. bar - mattino
 - Int. '74 Chevy (in movimento) - mattino

Corso di laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale, AA 13/14

22

La sceneggiatura
M.A. Alberti, A. Berolo

You know, I was a reasonably happy kid, I guess. I was brought up in Brooklyn during World War II.

INT. DOCTOR'S OFFICE-DAY

Alvy as young boy sits on a sofa with his mother in an old-fashioned, cluttered doctor's office. The doctor stands near the sofa, holding a cigarette and listening.

MOTHER
(To the doctor)
He's been depressed. All off a sudden, he can't do anything.
DOCTOR
(Nodding)
Why are you depressed, Alvy?
MOTHER
(Nudging Alvy)
Tell Dr. Flicker.
(Young Alvy sits, his head down. His mother answers for him)
It's something he read.
DOCTOR
(Puffing on his cigarette and nodding)
Something he read, huh?
ALVY
(His head still down)
The universe is expanding.

23

Annie Hall, Woody Allen

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 lo fa discendere dalla scaletta, chi lo usa per produrre la scaletta

Corso di laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale, AA 13/14

24

La sceneggiatura
M.A. Alberti, A. Berolo

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 costituiscono 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
- Suggerimenti alla regia impliciti

Incipit Promessi sposi

Quel ramo del lago di Como...

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

Due modalità di scrittura

- **Per scene** quella che si propone al produttore (detta *speculation script*)
 - 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.

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 sovrapposendosi)
(respira in modo cadenzato e deciso)

OVER (Elia)
Beh, ormai...ditei proprio di si...

- 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

Corso di laurea in Comunicazione digitale Progetto multimediale, AA 13/14 31

* OVER – VOICE OVER (VOCE SOPRA, fuori scena) quando il suono (dialogo, rumore, musica) proviene da una sorgente che non si trova nella scena)

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 sovrapposendosi)
(respira in modo più affannato)

Quando tutti sono arrivati, alcuni si gettano a terra affaticati, continuando a lamentarsi, sono un gruppo vocante e multicolore che contrasta con l'immobilità e il silenzio delle roccie. 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 toso 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, indico 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
(seduto per terra a braccia allargate)
Muioio...non ci siamo neanche portati da bere.

Corso di laurea in Comunicazione digitale Progetto multimediale, AA 13/14 32

Forma americana

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 scappando...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: "I Watass")
Nel continente nero, paraponzioponziop, alle fidele del Killimangio, paraponzioponziop, ci sta un popolo di negri che ha inventato tanti belli...

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

Corso di laurea in Comunicazione digitale Progetto multimediale, AA 13/14 33

Il formato della sceneggiatura

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

- I caratteri fissi (Courier 12), interlinea 1(1 pagina rende circa 1 minuto di film)
- Il layout fisso: disposizione dei dialoghi, intestazioni, transizioni
- La grammatica: uso di un codice per indicare suoni, dialoghi, descrizioni
 - Off, in, voice over ...

Corso di laurea in Comunicazione digitale Progetto multimediale, AA 13/14 34

La sceneggiatura M.A. Alberti, A. Berolo

Ritmo della narrazione

- Il ritmo nella sceneggiatura è controllato dalla struttura del testo
 - Convenzione che il punto rappresenti uno stacco: un cambio di inquadratura, il passaggio ad un'altra prospettiva

Corso di laurea in Comunicazione digitale Progetto multimediale, AA 13/14 35

La sceneggiatura M.A. Alberti, A. Berolo

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.

Corso di laurea in Comunicazione digitale Progetto multimediale, AA 13/14 36

La sceneggiatura M.A. Alberti, A. Berolo

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.

Il video clip di Pulp Fiction con la scena dell'iniezione di adrenalina
<https://www.youtube.com/watch?v=Z0oJotAXDPk>

Corso di laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale, AA 13/14

37

La sceneggiatura
M.A. Alberti, A. Berolo

INTERNO-CAMERA-GIORNO(1)
Le coperte qualitate di un letto disfatto coprono solo per metà il corpo di un uomo...
ESTERNO-PRATO-GIORNO-SOGNO DI TONNERRE(5)
Ci troviamo(1) nel mezzo di una folle corsa...
Come uno specchio che va in frantumi...
INTERNO-CAMERA-GIORNO
In un ultimo soprassalto, Tonnerre apre gli occhi...
CORNO(OFF) della porta della camera che si apre...
CORNO(OFF) della porta della camera che si apre...
CORNO(OFF) della porta della camera che si apre...

(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

Corso di laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale, AA 13/14

38

La sceneggiatura
M.A. Alberti, A. Berolo

Regole di scrittura

INTERNO-CAMERA-GIORNO(1)
Le coperte qualitate di un letto disfatto coprono solo per metà il corpo di un uomo...
ESTERNO-PRATO-GIORNO-SOGNO DI TONNERRE(5)
Ci troviamo(1) nel mezzo di una folle corsa...
Come uno specchio che va in frantumi...
INTERNO-CAMERA-GIORNO
In un ultimo soprassalto, Tonnerre apre gli occhi...
CORNO(OFF) della porta della camera che si apre...
CORNO(OFF) della porta della camera che si apre...
CORNO(OFF) della porta della camera che si apre...

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

Corso di laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale, AA 13/14

39

La sceneggiatura
M.A. Alberti, A. Berolo

Regole di scrittura

INTERNO-CAMERA-SOTTO LA LENZUOLA (14)
Catalinico, Tex resta adriato e finge di dormire.
SIGNORA NANCY
So che è sveglio, signor George? Non è? Tex.
Tex non si muove, i suoi occhi si stringono, come se attendesse un dolore.
SIGNORA NANCY
Signor George! Dov'è prendere della nitrate.
Tex chiude gli occhi e muove la bocca in una preghiera muta.
ATTENDE.
SIGNORA NANCY
Va bene! Alzate la voce!!
INTERNO-CAMERA-GIORNO
Urlando, Tex compare arruffato sotto la lenzuola.
No, per favore, no, non Gilles.
La SIGNORA NANCY (19), infermiere nei cinquant'anni, alta e curata, in questa stanza, sistema l'ago di una siringa.
SIGNORA NANCY
Tex, la natica ancora tremante, guarda la signora Nancy che ORIDA(OFF) di dolore.
SIGNORA NANCY
Tex, la natica ancora tremante, guarda la signora Nancy che ORIDA(OFF) di dolore.

(14) Viene indicato un nuovo titolo perché la Mdp si trova sotto la 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.

Corso di laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale, AA 13/14

40

La sceneggiatura
M.A. Alberti, A. Berolo

Regole di scrittura

ESTERNO - PRATO - GIORNO - FLASHBACK (1)
FINE FLASHBACK (2)
ESTERNO - INGRESSO RICK'S CAFE AMERICANS - NOTTE
Sotto l'immagine al nero RICK'S CAFE AMERICANS il portone d'ingresso del locale dal cui interno proviene il suono della musica...
INTERNO - RICK'S CAFE AMERICANS - NOTTE
Il Rick's Cafe è un posto molto servito in stile arabico...
AL PIANOFORTE (3)
UN SUONO DI COLORE, caldo ed in smoking attivo, SUONA A CARTEA...
AD UN TAVOLO (4)
APPETITO dietro ad una colonna, nei pressi del bancone, DUE UOMINI di mezza età...
SUONO COL BUCCHIERE (5)
Si aspetta, si aspetta, si aspetta...
AD UN ALTRO TAVOLO
UN UOMO GRASSO vestito di nero ascolta un UOMO...
SUONO COL BUCCHIERE (5)
Si aspetta, si aspetta, si aspetta...
SUONO COL BUCCHIERE (5)
Si aspetta, si aspetta, si aspetta...

(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 indicare la fine
(3) (4) Spesso una scena contiene più unità drammatiche più nuclei di azione, dislocati in differenti punti dello spazio. 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)...
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...

Corso di laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale, AA 13/14

41

La sceneggiatura
M.A. Alberti, A. Berolo

Regole di scrittura

Codice del suono

Il canale sonoro del film è costituito da tre categorie: le **voci**, i **rumori** e i **suoni musicali**

Il suono cinematografico può essere **diegetico** o **extradiegetico**, cioè far parte della narrazione o no.

La fonte può essere **in** o **off screen**: dentro o fuori campo, i limiti dell'inquadratura; e può essere **interiore**, originato nell'animo dei personaggi, o **esteriore**, con una propria realtà fisica oggettiva.

Corso di laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale, AA 13/14

42

La sceneggiatura
M.A. Alberti, A. Berolo

Codice del suono

In codice si dice:

in suono diegetico esteriore la cui fonte è nella scena e viene avvertito dai personaggi

off suono diegetico esteriore la cui fonte non è nella scena ma è udibile dai personaggi

over suono diegetico interiore fuori campo (voce narrante) e il suono extradiegetico (colonna sonora)

Codice del suono: la voce

voce in

voce proveniente da un personaggio inquadrato

voce off

voce proveniente da personaggio fuori scena in modo temporaneo

voce over - voce fuori campo

voce proviente da personaggio escluso in modo radicale dalla scena, in quanto di un'altra realtà (es. voce narrante)

Codice del suono: i rumori

in

suono in campo

off

suono proveniente da una fonte sonora diegetica non inquadrata

over

provieni da una fonte esclusa in modo radicale. Serve a creare atmosfere estese oltre all'immagine

Codice del suono: la musica

in - off

più raro che per la parola e per il rumore

over

frequentissimo, come accompagnamento della scena o come momento conclusivo di una sequenza per accompagnare lo stacco rispetto alla sequenza seguente

Le indicazioni per la musica vengono indicate nello storyboard.

ESTERNO - PRATO - GIORNO - SOGNO DI TONNERRE

Ci troviamo nel mezzo di una folle corsa, 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(OFF)(1) sale, singolare e incomprensibile. Il coniglio sfuma. I suoi balzi sono sempre più lenti. Le PAROLE(OFF)(2) finiscono per formare un ordine breve e ripetitivo. Il coniglio svanisce.

TEX

(over)(3)Vattene! Vattene!
Vattene!

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

- ① Tutte le enunciazioni di RUMORI o di MUSICA o di qualunque altro effetto sonoro devono essere scritte in maiuscolo, anche quando sono collocate nel corpo del testo
- ② È assolutamente indispensabile indicare nella descrizione dell'azione ciò che lo spettatore vede nel momento esatto in cui sente il personaggio OFF
- ③ Tex non fa parte del sogno di Tonnerre