

## 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 2014/15

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 ... 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 14/15

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 14/15

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 14/15

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 14/15

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 il **contesto**, 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

## Soggetto di *Breaker Morant*

Bruce Beresford, Australia 1980

Un sottotenente australiano nel periodo della guerra dei Boeri (1900) viene giudicato dalla Corte Marziale per aver combattuto il nemico in modo "non ortodosso" e "incivile" (guerrilla warfare).

Viene condannato e ucciso per ragioni politiche. È una semplice pedina nella scacchiera del potere internazionale.

Le sue tattiche di combattimento, benché fossero il risultato di una rigorosa esecuzione di ordini superiori, successivamente smentiti, non avevano nulla di eccezionale con il processo.

Inizio

Parte centrale

Conclusione

## 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 *Le fate ignoranti*

Ferzan Ozpetek, Italia 2001

Antonia e Massimo sono sposati da dieci anni quando all'improvviso Massimo muore in un incidente stradale.

Antonia cade nella più profonda depressione fino a che un giorno scopre che Massimo da sette anni la tradiva.

Alla ricerca dell'amante del marito con solo un nome e un indirizzo, Antonia scopre che è un uomo: Michele.

Corso di laurea in Comunicazione digitale  
Progetto multimediale, AA 14/15      13      La sceneggiatura  
M.A. Alberti, A. Berolo

### Soggetto di *Io e Annie*

Woody Allen, USA 1977

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.

Corso di laurea in Comunicazione digitale  
Progetto multimediale, AA 14/15      14      La sceneggiatura  
M.A. Alberti, A. Berolo

**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 14/15      15      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 14/15      16      La sceneggiatura  
M.A. Alberti, A. Berolo

### Scaletta

- E' lo schema dell'intreccio punto per punto e riassume i momenti fondamentali della storia.
- Si presenta come una successione numerata e in ordine di tutte le scene, (in circa 25 punti) con una frase che ne riassume, per ogni scena sequenza, l'azione relativa.
- E' molto soggettiva e diventa un promemoria per lo sceneggiatore che, con essa, costruisce lo scheletro della sceneggiatura.

Corso di laurea in Comunicazione digitale  
Progetto multimediale, AA 14/15      17      La sceneggiatura  
M.A. Alberti, A. Berolo

### Scaletta

*Il filo rosso della drammaturgia*  
Vincenzo Cerami

La mappa del film con gli eventi principali numerati

*Il sesto senso*  
Shyamalan 1999

**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 mudo, 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 Sear, 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 riventerò 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..."

Corso di laurea in Comunicazione digitale  
Progetto multimediale, AA 14/15      18      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**

## 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

## Pulp fiction, Q. Tarantino 1994

1. Nel caffè, Zucchini 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, Zucchini 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

## 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

## Tempo reale e della narrazione

Woody Allen in *Io e Annie*

- In classe co-presenza Alvy bambino e Alvy (Woody Allen) adulto
  - <https://www.youtube.com/watch?v=AgRu3SJiBMM>
- In fila con McLuhan
  - <https://www.youtube.com/watch?v=k11ZN7r5PK4>

## 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

## 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
  - Le prime due scene di *Pulp Fiction*
    - Int. bar - mattino
    - Int. '74 Chevy (in movimento) - mattino

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.

[www.youtube.com/watch?v=w5S0R8nZAY](http://www.youtube.com/watch?v=w5S0R8nZAY)  
da 1:41 a 1:59 minuti

MOTHER  
(To the doctor)  
He's been depressed. All of 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.

27

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

## 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
- Suggestivi alla regia impliciti
- **Mostra, non parlare:** descrizione per immagini più che con le parole

Corso di laurea in Comunicazione digitale  
Progetto multimediale, AA 14/15

31

La sceneggiatura  
M.A. Alberti, A. Berolo

## 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**

Corso di laurea in Comunicazione digitale  
Progetto multimediale, AA 14/15

32

La sceneggiatura  
M.A. Alberti, A. Berolo

## Due modalità di sceneggiatura

- **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

Corso di laurea in Comunicazione digitale  
Progetto multimediale, AA 14/15

33

La sceneggiatura  
M.A. Alberti, A. Berolo

## 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

Corso di laurea in Comunicazione digitale  
Progetto multimediale, AA 14/15

34

La sceneggiatura  
M.A. Alberti, A. Berolo

## 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, interrotto da alcune voci.

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

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

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

OVER (Attilio)  
Fermi un attimo...

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

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

- 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 14/15

35

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

## Forma francese

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

ANNA (F.C.)  
(quasi sovrapprendendosi)  
(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, Ella e Luciano 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. Luciano sembra intimidito 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, Ella le osserva, indeciso tra l'esuberanza di Anna e la fragilità di Luciano.

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

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

Corso di laurea in Comunicazione digitale  
Progetto multimediale, AA 14/15

36

## 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.
                    ATTILO (OFF)*
                    Fermo!
                    FILIPPO (si ferma)
                    A chi lo dici, sto scoppiando... Come cavolo si chiama questo posto?
                    SCATTO DELL'OTTURATORE
                    ANNA (OFF)
                    (rispira in modo più affannato)
                    AUGUSTO
                    Monti Capuana...
STACCO su Enrico e Mietta in Campo Medio (attraverso l'obiettivo di Attilio)
                    ENRICO
                    (Canta una canzone in voga in quel periodo: "I Whitesnake")
                    Nel continente nero, paragono/pontono,
                    alle falde del Killmangaroo, paragono/pontono,
                    ci sia un popolo di negri che ha inventato tanti balli...
                    MIETTA
                    Oh mannamama... non ce la faccio più.
                    SCATTO DELL'OTTURATORE
                    Dopo lo scatto Attilio gira di 180° l'obiettivo della macchina fotografica cogliendo nell'inquadratura Giovanni.
                    ATTILO (OFF)
                    Un sorriso, prego.
    
```

Corso di laurea in Comunicazione digitale  
Progetto multimediale, AA 14/15

37

La sceneggiatura  
M.A. Alberti, A. Berolo

## 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, voce over ...

Corso di laurea in Comunicazione digitale  
Progetto multimediale, AA 14/15

38

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 14/15

39

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 14/15

40

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=Z0oJtAXDPk>

Corso di laurea in Comunicazione digitale  
Progetto multimediale, AA 14/15

41

La sceneggiatura  
M.A. Alberti, A. Berolo

**INTERIO-CAMERA-GIORNO(1)**  
Le coperte gualcite di un letto disfatto coprono solo per metà il corpo di un BAMBINO che dorme nella culla. Le sue mani, grosse e ruvide, sono sprofundate sul petto. I suoi piedi, svenevoli e inerti, sfilano fuori dalla lenzuola, mostrandoci unghie troppo lunghe. Accanto al letto, la luce del soffitto rinfacciatore appena un rasoio di plastica. Adagiato tra le gambe del padrone, un GAMBINO di razza indiana, a fianco, robusto e il suo pelo troppo denso. TORNERRE scatta. La sua breve zampa si aggrappa al cuscino avanti-l(5)

**ESTERIO-PRATO-GIORNO-GIORNO DI TORNERRE(1)**  
Ci troviamo (insieme) nel mezzo di una folle corsa (ACCURSA DA SREGA TAVOLERA(1)), su un'isola. Verde e fresca, il mondo ha proporzioni finite sconosciute. L'erba è alta, i fiori più alti ancora e il sentiero che penetra in tutta velocità somiglia a un mucchio di fango. Davanti a noi, la parte posteriore di un motore a gas si aggancia e si accende. Una massa di fumo scende in un gorgoglio. Le VOCI DI UN CORO(1)(OFF)(1)(1)(1), si spingono e si accendono nel cielo. Il consiglio viene. I suoi balzi sono sempre più forti. Le PAROLE(OFF) finiscono per formare un ordine breve e ripetitivo che viene per ogni, il consiglio avanti-l(5)

TEX  
[OFF(1)(1)(1)(1)(1)(1)]  
Vattana(1)(1)(1)(1)(1)(1)(1)(1)  
Come uno specchio che va in frantumi, l'erba verde si dissolve.  
In un silenzio assordante, Tornerre apre gli occhi. A pochi centimetri da lui, il volto sottappeso e ruvido TEX, eccitandosi.  
TEX  
Altre, l'hai preso?  
Tornerre, le quattro zampe contro il petto del padrone, lo guarda fino a si mette ad abbaiare. Disputato dall'alto della sua casa, Tex si allontana.  
TORNERRE(OFF) della porta della camera che si apre. Immediatamente, mentre nella camera si accendono, sotto il letto, Tex sparisce sotto le lenzuola.

Corso di laurea in Comunicazione digitale  
Progetto multimediale, AA 14/15

42

La sceneggiatura  
M.A. Alberti, A. Berolo

**Regole di scrittura**

- (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, Tornerre 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

<p><b>INTERNO-CAMERA-GIORNO(1)</b></p> <p>La coperta spazzata da un letto disteso coprono solo per metà il corpo di un <b>UOMO</b> che dorme sulla schiena. Le sue mani, sparse e coperte, sono distaccate sul petto. I suoi piedi, straordinariamente belli, fuoriescono dalle lenzuola, mostrando un bel tempo lungo. Accanto al letto, la luce del mattino rimbombava appena un paio di secondi invecchiati nel letto. Torna tra le gambe del padrone, un <b>CANE</b> di razza indisciplinato e sgarbo, feroce e il suo pelo crepato doveva essere un tempo bianco. Le sue brevi zampe si agitano: <b>TORNARE</b> carica.</p> <p><b>ESTERNO-PRATO-GIORNO-SOGNO DI TORNARE(2)</b></p> <p>Cl <b>TOURISTE</b> (nei) nel mezzo di una folta copra/<b>MACCHINA DA PISTA RACCOMBA(3)</b>); su un'ombra folta, verde e fresca il mondo ha proporzioni finze sconosciute. C'è un'alta, i suoi occhi alla mano e il pensiero che perfino un'alta velocità sembra in un ronzio di tempo. Davanti a noi, la parte posteriore di un enorme ciempio appare e scompare secondo i balzi verticali cui si dà per sfuggire. La voce di un <b>CORRISPONDENTE</b> (4) rimbombante e incomprensibile. Il mondo è fermo. I suoi balzi sono sempre più lenti. Le <b>PROSCOP</b> (5) si alzano per scoprire un ordine nuovo e il fatto che siamo per capire. Il compito avvicina: (5)</p> <p><b>TEX</b> <b>LOWELL(1)(2)</b> Dattilografando la <b>CASIN(3)</b></p> <p>Come uno specchio che va in frantumi, l'acqua verde si dissolve.</p> <p><b>INTERNO-CAMERA-GIORNO</b></p> <p>In un ultimo sgruppello, <b>Tornare</b> apre gli occhi. A pochi centimetri da lui il volto parzialmente è sopra il viso, sorridente.</p> <p><b>TEX</b> Allora, l'hai preso? <b>Tornare</b>, le quattro zampe contro il petto del padrone, lo guarda feroce e si mette ad abbaiare. Risparmiato dall'alto fetore del cane, <b>Tex</b> si allontana.</p> <p><b>SOND(1)</b> nella parte della scena che si apre. Immediatamente, <b>Tornare</b> salta e va a nascondersi sotto il letto. <b>Tex</b> spiarlo sotto le lenzuola.</p>	<p>(13) Il dialogo, senza salto di riga sotto la didascalia, risulta leggermente spostato a sinistra e si estende a destra</p>	<p>Regole di scrittura</p>
43	<p>La sceneggiatura M.A. Alberti, A. Berolo</p>	

<p><b>INTERNO-CAMERA-SOTTO LE LENZUOLA (14)</b></p> <p>Catatonico, <b>Tex</b> resta adriato e finge di dormire.</p> <p><b>SIGNORA NANCY</b> (15) Se che è previsto. E signor <b>Giorgio(14)E'</b> ora.</p> <p><b>Tex</b> non si muove, i suoi occhi si stringono, come se intendesse un <b>SOLCO</b>.</p> <p><b>SIGNORA NANCY</b> (16) Signor <b>Giorgio!</b> Dovrò prendere delle misure.</p> <p><b>Tex</b> chiude gli occhi e muove la bocca in una preghiera muta. Attende.</p> <p><b>SIGNORA NANCY</b> (17) Va bene! (lasciando la voce) (17) <b>Gilias!</b></p> <p><b>INTERNO-CAMERA-GIORNO</b></p> <p>Urlando, <b>Tex</b> compare arruffato sotto le lenzuola.</p> <p><b>TEX</b> No, per favore, no, non <b>Gilias</b>.</p> <p>La <b>SIGNORA NANCY(18)</b>, infermiera nei cinquant'anni, alta e ovata, in questo frame, fittava l'ago di una siringa. (19) Sotto il letto, <b>Tornare</b> contempla la due ruote. Il <b>TEX</b> <b>GRUPPO</b> (20) si affrettava. Un <b>apporto</b>, <b>il punto</b>, e <b>il letto</b> di un <b>gioco</b> è subito sempre in <b>quadrato</b>.</p> <p>(21) <b>Sil</b>, la matita di <b>Tex</b>, ancora livida per le precedenti puntate, si tende con agguatia.</p> <p>(22) <b>Tornare</b> apre la bocca.</p> <p>(23) La mano della signora <b>Nancy</b> comincia la sua discesa. (24) <b>dent</b> di <b>Tornare</b> si chiudono su una delle due corchie. Si sente un <b>SURSE</b> di una notte.</p> <p><b>Tex</b>, la matita ancora tremante, quando la signora <b>Nancy</b> che <b>GUIDA</b> (25) di <b>disorso</b>.</p>	<p>(14) Viene indicato un nuovo titolo perché la <b>Midp</b> si trova sotto le lenzuola, luogo che può essere indicato come indipendente dalla stanza.</p> <p>(15) <b>OFF</b> è coerente con la scena, sentiamo la signora <b>Nancy</b> ma ancora non è inquadrata.</p> <p>(16) I nomi dei personaggi nel dialogo non sono mai scritti in maiuscolo</p> <p>(17) Indicazioni molto brevi nel dialogo possono essere inserite</p> <p>(18) La descrizione della scena suggerisce un <b>découpage</b> tecnico. I salti di riga dividono le inquadrature</p> <p>(19) Prima istanza di <b>découpage</b> implicito.</p> <p>(20) Questa indicazione <b>suggerisce</b> un certo tipo di inquadratura come fanno anche le indicazioni (21), (22), (23)</p> <p>(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.</p>	<p>Regole di scrittura</p>
44	<p>La sceneggiatura M.A. Alberti, A. Berolo</p>	

<p><b>ESTERNO - PRATO - GIORNO - FLASHBACK (1)</b></p> <p><b>FINE FLASHBACK (2)</b></p> <p><b>ESTERNO - INGRESSO RICK'S CAFE' AMERICANS - NOTTE</b></p> <p>Sotto l'insegna al neon <b>RICK'S CAFE' AMERICANS</b> il portone è illuminato da una luce gialla. Un <b>POSTIERE</b> col suo cappello gli <b>ALBERTI</b> che si immergono nell'<b>APPELLATO</b>, fuma e <b>BORRGO</b> locale.</p> <p><b>INTERNO - RICK'S CAFE' AMERICANS - NOTTE</b></p> <p>Il <b>Rick's Cafe'</b> è un ampio salone arredato in stile arabo: un <b>ORIENTAL</b> <b>DORO</b>, davanti ad una <b>stazione</b> di <b>LANCI</b> e <b>BARCOTE</b> sono tra i <b>quasi</b> di <b>interrogazione</b>, veloci <b>CAMBI</b> con <b>vasoni</b> di <b>coppie</b> di <b>ciampagne</b>.</p> <p><b>AL PIANOFOORTE (3)</b></p> <p>Un <b>UOMO</b> di <b>COLORE</b>, calvo ed in smoking <b>ativo</b>, <b>SIOBA</b> e <b>CARTA</b> estrinseco, accompagnato dall'<b>ORCHESTRA</b>.</p> <p><b>AD UN BANCO (4)</b></p> <p>Appartato dietro ad una colonna, nei pressi del bancone, <b>OME</b> <b>DONDI</b> di <b>pezzo</b> <b>eti</b>: uno <b>FUME</b>, l'altro stringe nella mano un bicchiere <b>fiavido</b> il <b>notto</b>.</p> <p><b>UOMO COL BICOCHERRE (5)</b></p> <p>Si aspetta, si aspetta, si aspetta... Il <b>QUO</b> è <b>due</b> però <b>di</b> <b>CAVITA</b> e <b>QU(1)</b>... <b>MILIO</b> e <b>Canabianca</b>.</p> <p><b>AD UN ALTRO BANCO</b></p> <p>Un <b>UOMO</b> <b>GRASSO</b> <b>vestito</b> di <b>nero</b> <b>accosta</b> un <b>UOMO</b> <b>PIU'PICCOLO</b> che, alla <b>linea</b> di un <b>aba-don</b>, gli <b>indica</b> dei <b>dati</b> su un <b>blocco-nota</b>.</p> <p><b>UOMO PIU'PICCOLO (6)</b></p> <p>Esco e li <b>destruccio</b> <b>Gentilep</b>, parte <b>all'uno</b> <b>stessi</b> <b>notte</b>, della <b>parla</b> di <b>Canabianca</b> e il <b>seno</b></p> <p><b>DETTO (7)</b></p>	<p>(1) Quando si inizia il flashback inizia una nuova scena</p> <p>(2) Se il flashback è composto da più scene si indica in apertura SEQUENZA <b>FLASHBACK</b> e poi indicarne la fine</p> <p>(3) (4) Spesso una scena contiene più unità drammatiche più nuclei di azione, distaccati 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.</p> <p>(5)(6)(7) La punteggiatura nei dialoghi svolge una funzione particolare:</p> <p>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)...</p> <p>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...</p>	<p>Regole di scrittura</p>
45	<p>La sceneggiatura M.A. Alberti, A. Berolo</p>	