

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



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

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

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 forme proprie
 - Per essere realizzato ha bisogno dell'apporto di altri linguaggi

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

Un linguaggio visivo

- Una scrittura che ha nella *visibilità* la sua qualità principale e nella *azione* la sua specificità
- Il *cinema mentale* dell'immaginazione. Italo Calvino:
il potere di mettere a fuoco visioni a occhi chiusi, di far scaturire colori e forme dall'allineamento di caratteri alfabetici neri su una pagina bianca, di pensare per immagini.
- Impianto del testo basato su scene e dialoghi

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

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
 - Cosa raccontare
- **Scaletta**
 - Sequenza tecnica delle scene con una breve descrizione.
 - Evidenzia il ritmo della storia
 - Come raccontare
- **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**
- Una guida per la stesura successiva. Non contiene dettagli, anzi va scritto, rivisto e limato finché non risulti chiaro cosa si vuole
– Poche frasi per mettere in luce il protagonista e individuare lo svolgimento dell'azione
- Lo stesso soggetto può avere diversi trattamenti e sceneggiature e quindi film

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
 - Tempo verbale indicativo presente in III persona
 - Questo tempo verbale è il tempo in cui accadono i fatti e dà forza al racconto
- **Sintesi della sostanza del film**
 - Il nocciolo della storia, i personaggi principali e lo spazio tempo dell'azione
 - Mostrare più che raccontare

Mostrare vs raccontare

Pensare per immagini significa scrivere solo quello che si vede

Il sig. XY, impiegato del Comune, mezza età ma giovanile, si avvia al lavoro

Meglio:

- Il sig. XY, con la cartella consumata dall'uso sottobraccio, disinvoltato nel suo cappotto scuro, varca la soglia del Comune

Mostrare vs raccontare

Il sig. XY pensa alla sua antica fiamma? No.
Se non corrisponde ad un fatto visuale

Meglio:

- Il sig. XY estrae dalla tasca del cappotto una foto sgualcita dal tempo. Ritrarre una giovane donna castana e sorridente

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, basato sul testo di Kenneth G. Ross 1978

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 inumano".

Viene condannato e ucciso per ragioni politiche: una semplice pedina nella scacchiera della guerra internazionale.

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

Inizio

Parte centrale

Conclusione

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 aveva una relazione.

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

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.

Soggetto de *Il sesto senso*

Malcolm, psicologo, lavorava con i bambini e gli piaceva. Gli piaceva più di ogni altra cosa. Poi una sera scopre di aver commesso uno sbaglio con uno di loro. Non era riuscito ad aiutarlo. Da quel momento non fa che pensare a lui. Non può dimenticare. Da allora tutto è stato diverso. Ma lui non è più la stessa persona di una volta. E a sua moglie non piace la persona che lui è diventato. A malapena si parlano, ormai. Sono due estranei. E poi un giorno Malcolm incontra un bambino davvero meraviglioso. Gli ricorda tantissimo l'altro. E Malcolm decide di tentare di aiutare questo bambino... perché sente che se riuscisse ad aiutare questo bambino sarebbe come aiutare anche quell'altro.

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

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.

Scaletta

Il filo rosso della drammaturgia
Vincenzo Cerami

La mappa del film con gli eventi
principali numerati

Il sesto senso
Shyamalan 1999

La scaletta completa
<http://www.scriptonline.it/files/81.pdf>

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 teclamo , Domine..."

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

Storia e discorso

Il cinema è finzione

- La **storia** è la sequenza dei fatti che vogliamo raccontare
 - La storia è cosa raccontiamo
- Il **discorso** riguarda il modo con cui li mostriamo
 - Il discorso è come raccontiamo

Questa distinzione appare chiara se pensiamo al **tempo** nella storia narrata che necessariamente è diverso dal tempo della realtà

- In entrambe le direzioni: una contrazioni dei tempi e talora un rallentamento

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 retrosezioni (*flash back* o analessi) aggiungono dettagli di informazioni, fanno capire il presente

I tempi dell'intreccio

- Nella distinzione tra fabula e intreccio (plot) i tempi possono subire un'alterazione
- Fabula: i tempi degli eventi sono nell'ordine di causa effetto
 - Un inizio, l'evoluzione e la conclusione
- Plot: la sequenza degli eventi può essere mostrata diversamente
 - Flash-back, più comuni, flash-forward o anticipazioni degli eventi per riprendere il racconto, più difficili da realizzare.

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

Tempo 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=k1IZN7r5PK4>

Il trattamento

- Non è sempre presente, ma talora precede la scrittura vera e propria della sceneggiatura
- Un testo letterario di circa 30 pagine
 - Approfondimento dei caratteri dei personaggi
 - Definizione degli ambienti e delle atmosfere
- In tutti i documenti cartacei la pagina è di 30 righe circa e di 60 battute a riga con margini di 4,5 cm dx e sn e 7 sup e inf

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

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.

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.

35

Annie Hall, Woody Allen

www.youtube.com/watch?v=wxSONbSNZcY
da 1:41 a 1:55 minuti

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
- **Mostra, non parlare:** descrizione per immagini più che con le parole

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 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

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 si...

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)
Muoi...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: "I *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.

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 ...

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

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.

Il video clip di Pulp Fiction con la scena dell'iniezione di adrenalina

<https://www.youtube.com/watch?v=ZOoJoTAXDPk>

<p>INTERNO-CAMERA-GIORNO(1)</p> <p>Le coperte gualcite 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 rischiarerà 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.</p> <p>ESTERNO-PRATO-GIORNO-SOGNO DI TONNERRE(5)</p> <p>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)</p> <p>TEX (over)(11)(12) Vattene!Vattene!Vattene!(13)</p> <p>Come uno specchio che va in frantumi, l'erba verde si dissolve.</p> <p>INTERNO-CAMERA-GIORNO</p> <p>In un ultimo soprassalto, Tonnerre apre gli occhi. A pochi centimetri da lui, il volto settuagenario e rugoso TEX, sorridente.</p> <p>TEX Allora, l'hai preso?</p> <p>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.</p> <p>RUMORE(OFF)della porta della camera che si apre. Immediatamente, Tonnerre salta e va a nascondersi sotto il letto. Tex sparisce sotto le lenzuola.</p> <p>Corso di laurea in Comunicazione digitale Progetto multimediale, AA 15/16</p>	<p>(1) Il titolo delle scene è diviso in tre parti : spazio, luogo e tempo. Tutto maiuscolo. Numerare le scene</p> <p>(2) Tra titolo scena e inizio descrizione azione si lascia una interlinea</p> <p>(3) La prima volta che appare un personaggio si scrive in maiuscolo</p> <p>(4) Anche se è un cane, Tonnerre è un personaggio come Tex</p> <p>(5) Questo titolo poteva essere indicato come POV (point of view)</p> <p>(6) Si utilizza la prima persona plurale per indicare una soggettiva</p> <p>(7) NO !!!! Non si indicano posizioni della Mdp, inquadrature, ossia tutto ciò che concerne scelte del regista</p> <p>(8) Tutte le enunciazioni di RUMORI o di MUSICA o qualsiasi effetto sonoro devono essere scritte in maiuscolo.</p> <p>(9) OFF la sorgente del suono fa parte della scena ma non è inquadrata</p> <p>(10) Salto di riga</p> <p>(11) OVER indica che il suono non fa parte della scena</p> <p>(12) Nessun salto di riga tra l' indicazione del personaggio e la sua recitazione</p>	<p>Regole di scrittura</p>
--	--	----------------------------

<p>INTERNO-CAMERA-GIORNO(1)</p> <p>Le coperte gualcite 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 rischiarerà 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.</p> <p>ESTERNO-PRATO-GIORNO-SOGNO DI TONNERRE(5)</p> <p>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)</p> <p>TEX (over)(11)(12) Vattene!Vattene!Vattene!(13)</p> <p>Come uno specchio che va in frantumi, l'erba verde si dissolve.</p> <p>INTERNO-CAMERA-GIORNO</p> <p>In un ultimo soprassalto, Tonnerre apre gli occhi. A pochi centimetri da lui, il volto settuagenario e rugoso TEX, sorridente.</p> <p>TEX Allora, l'hai preso?</p> <p>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.</p> <p>RUMORE(OFF)della porta della camera che si apre. Immediatamente, Tonnerre salta e va a nascondersi sotto il letto. Tex sparisce sotto le lenzuola.</p> <p>Corso di laurea in Comunicazione digitale Progetto multimediale, AA 15/16</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>
--	--	----------------------------

<p>INTERNO-CAMERA-SOTTO LE LENZUOLA (14) Catatonico, Tex resta sdraiato e finge di dormire.</p> <p>SIGNORA NANCY (off)(15) So che è sveglio, signor Grangini!(16)P' ora.</p> <p>Tex non si muove. I suoi occhi si stringono, come se attendesse un dolore.</p> <p>SIGNORA NANCY (off) Signor Grangini!Dovrò prendere delle misure.</p> <p>Tex chiude gli occhi e muove la bocca in una preghiera muta. Attende.</p> <p>SIGNORA NANCY (off) Va bene(alzando la voce)(17)Gilles!</p> <p>INTERNO-CAMERA-GIORNO Urlando, Tex compare arruffatoda sotto le lenzuola.</p> <p>TEX No, per favore, no, non Gilles.</p> <p>La SIGNORA NANCY(18), infermiera sui cinquant'anni, alta e osuta, 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.</p> <p>(20)Sul letto, la natica di Tex, ancora livida per le precedenti punture, si tende con angoscia.</p> <p>(21)Tonnerre apre la bocca.</p> <p>(22)La mano della signora Nancy comincia la sua discesa.</p> <p>(23)I denti di Tonnerre si chiudono su una delle due caviglie. Si sente un RUMORE di ossa rotte.</p> <p>Tex, la natica ancora tremante, guarda la signora Nancy che GRIDA(OFF)di dolore.</p>	<p>(14) Viene indicato un nuovo titolo perché la Mdp si trova sotto le lenzuola, luogo che può essere indicato come indipendente dalla stanza.</p> <p>(15) OFF è coerente con la scena, sentiamo la signora Nancy 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 <i>découpage</i> tecnico. I salti di riga dividono le inquadrature</p> <p>(19) Prima istanza di <i>découpage</i> implicito.</p> <p>(20) Questa indicazione <u>suggerisce</u> 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>Corso di laurea in Comunicazione digitale Progetto multimediale, AA 15/16</p>	<p>51</p> <p>La sceneggiatura M.A. Alberti, A. Berolo</p>

Regole di scrittura

<p>ESTERNO - PARIGI - GIORNO - FLASHBACK (1) FINE FLASHBACK (2)</p> <p>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.</p> <p>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 vassoio carichi di coppe di champagne.</p> <p>AL PIANOFORTE (3) un UOMO DI COLORE, calvo ed in smoking estivo, SUONA e CANTA sorridendo, accompagnato dall'ORCHESTRA,</p> <p>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.</p> <p>UOMO COL BICCHIERE (assorto) Si aspetta, si aspetta, si aspetta...(5) Quand'è che potrò uscire di qui?(6)... morirò a Casablanca.</p> <p>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.</p> <p>UOMO PIU'VECCHIO (sottovoce) Ecco, è il peschereccio Santiago, parte all'una domani notte, dalla punta di Damedina: è il terzo battello -- (7)</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 FLASHBACK e poi indicarne la fine</p> <p>(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.</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>Corso di laurea in Comunicazione digitale Progetto multimediale, AA 15/16</p>	<p>52</p> <p>La sceneggiatura M.A. Alberti, A. Berolo</p>

Regole di scrittura