

STADI DEL PROCESSO CREATIVO

Prof. M.A. Alberti, A. Berolo, P. Pasteris

Progetto Multimediale AA 2011-2012

Che cos'è la sceneggiatura ?

“ E' il film sulla carta ”

“ Storia raccontata per immagini ” (Syd Field)

“ Struttura che aspira ad essere un'altra struttura ” (Pasolini)

“ 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 C.Carrière)

Stadi del processo creativo

-Idea

-Soggetto

-Scaletta

-Trattamento

-Sceneggiatura

Idea

Cosa succederebbe se ?

“Cosa succederebbe se un neonato avesse la possibilità di parlare al pubblico e raccontare come vede il mondo degli adulti ? ”

“Senti chi parla”

Altro metodo per pescare idee è quello di scegliere un genere cinematografico e reinterpretarlo.

“Cosa succederebbe se in un western capovolgessimo le regole morali che contraddistinguono il genere ?
Ad esempio se non ci fossero più i buoni, ma solo i cattivi?”

“Il mucchio selvaggio”

Soggetto

E' un racconto che contenere, oltre all' idea originaria, anche il suo possibile sviluppo.

E' strutturato secondo un inizio in cui è indicata la localizzazione spazio-temporale della storia, i personaggi principali e il conflitto che è alla base della storia; una parte centrale con una breve descrizione dello sviluppo dominante del plot e il suo climax; una fine, dove avviene la risoluzione del conflitto.

Il soggetto non ha basi codificate, può essere scritto in qualsiasi tempo grammaticale.

Soggetto

Deve essere redatto in maniera tale che, in poche parole chi legge possa fiutare la validità della storia che gli si propone, e riesca a trarne indicazioni circa lo story concept che la sottende.

Regole per la stesura di un soggetto:

1. Concetti semplici in forma semplice e piana
2. Poco intreccio
3. Personaggi ridotti al minimo
4. Mancanza assoluta di pregi, ornamenti letterari
5. Sintesi del contenuto del film
6. Mancanza di riferimenti intellettualistici
7. Semplici accenni a ciò che è la sostanza del film

Scaletta

Per comprendere di cosa si tratti, prendiamo spunto dalla distinzione che i formalisti russi (1910-30) operano all'interno delle narrazioni tra favola (fabula) e intreccio.

Per i formalisti la favola è

“ l'insieme degli eventi che ci vengono comunicati nel corso dell'opera ovvero quello che è successo, l'intreccio è come il lettore viene a conoscenza di quello che è successo ”

Pulp Fiction di Quentin Tarantino

Tempo filmico:

1. Nel caffè, Zucchino e Coniglietta discutono.
2. Jules e Vincent, di nero vestiti, uccidono due occupanti dell'appartamento.
3. Vincent arriva al bar da Marselleus (presumiamo che Jules abbia lasciato la professione per consacrarsi a Dio) in t-shirt, incontra Butch e, più tardi, esce con Mia la cui "resurrezione" chiude questa parte del film.
4. Sogno di Butch.
5. Butch fugge, recupera l'orologio, uccide Vincent, salva Marselleus e lascia la città con la sua fidanzata.
6. Un terzo occupante cerca di ucciderli e li manca. Jules e Vincent lo eliminano. In macchina, Vincent uccide Marvin, il quarto occupante dell'appartamento, per sbaglio. Si rivolgono a Jimmy the 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. THE HAPPY END

Pulp Fiction di Quentin Tarantino

Tempo reale:

2. Jules e Vincent, di nero vestiti, uccidono due occupanti dell'appartamento.
6. Un terzo occupante cerca di ucciderli e li manca. Jules e Vincent lo eliminano. In macchina, Vincent uccide Marvin, il quarto occupante dell'appartamento, per sbaglio. Si rivolgono a Jimmy the Wolf.
1. Nel caffè, Zucchino e Conoglietta 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 Marselleus (presumiamo che Jules abbia lasciato la professione per consacrarsi a Dio) in t-shirt, incontra Butch e, più tardi, esce con Mia la cui "resurrezione" chiude questa parte del film.
4. Sogno di Butch.
5. Butch fugge, recupera l'orologio, uccide Vincent, salva Marselleus e lascia la città con la sua fidanzata. THE HAPPY END

Scaletta

Fabula : intreccio = soggetto : scaletta

Scaletta

IL SESTO SENSO – scaletta

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

E' la schematizzazione 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, 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.

Tempo della storia

Riguarda lo svolgimento dei fatti nella realtà e la loro durata reale

Tempo del racconto

Riguarda la distanza tra i fatti che si narrano e il momento della narrazione es. C'era una volta, come se i fatti si svolgessero nel momento stesso in cui li raccontiamo.

Ordine : riguarda l'ordine con cui esponiamo i fatti

Corretta sequenza cronologica (1,2,3,4,5)

Prolessi o anticipazione (flash-forward: 1,2,4,3,4,5)

Analessi o retrospezione (flashback: 1,2,3,4,0,5)

Durata della narrazione

relazione tra il tempo che impiego a raccontare i fatti (tempo del racconto) e la loro estensione temporale (tempo della storia)

possiamo avere le seguenti relazioni:

- **Riassunto o sintesi:** tempo del discorso è più breve del tempo della storia (es racconto 20 anni in 5 minuti)
- **Ellissi:** tralascio una parte del tempo (es . Racconto la nascita di un personaggio e poi passo al personaggio già adulto, in questo caso ho omesso il tempo intermedio)
- **Pausa:** è il tempo della storia a fermarsi (per esempio nel caso delle descrizioni)

Estensione: il tempo del racconto è maggiore rispetto al tempo della storia, come se fosse a rallentatore (es racconto 5 minuti in 20 pagine)

Scena: tempo del racconto e tempo della storia coincidono per esempio nel caso di un dialogo o azioni fisiche di breve durata.

Trattamento

E' il racconto della sceneggiatura (da qui anche il termine: sviluppo in pre-sceneggiatura).

In esso si descrivono dettagliatamente gli ambienti in cui si svolge la vicenda, è precisato il ritmo delle scene, l'agire dei personaggi e alcune battute fondamentali.

Rappresenta la verifica per vedere se c'è possibilità e concretezza di sviluppo dell'idea iniziale. La sua struttura narrativa è quella che più si avvicina al romanzo (usa il discorso indiretto e il presente indicativo, ma può anche descrivere gli stati d'animo dei personaggi).

Sostanzialmente è un soggetto allargato e tutto quello che viene risolto nel trattamento costituisce un problema in meno nella fase successiva. Alcuni preferiscono sostituirlo con la scaletta, altri invece fanno derivare la scaletta proprio dal trattamento.

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 sovrapponendosi)
(respira in modo cadenzato e deciso)

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

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

Nella forma all'italiana, la pagina è divisa in due colonne: quella di sinistra è la colonna visiva (descrittiva); quella di destra è la colonna sonora (rumori, musica e, ovviamente i dialoghi).

Al cambio scena si inizia una nuova pagina - se al cambio pagina non cambia la scena si scrive **CONTINUA.**

In regola a queste regole compositive, la lunghezza della sceneggiatura oscilla tra le 160 e le 200 pagine.

E' una forma particolarmente indicata in caso di sincronizzazione immagine/sonoro

SCENEGGIATURA FRANCESE

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

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

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

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

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

Nella forma alla francese le descrizioni sono a tutta pagina, mentre i dialoghi costituiscono una colonna a parte sul lato destro della pagina

SCENEGGIATURA 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 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, paraponzipozipò,
alle falde del Kilimangiaro, paraponzipozipò,
ci sta un popolo di negri che ha inventato tanti balli...

MIETTA
Oh mammamia...non ce la faccio più.

SCATTO DELL'OTTURATORE

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

ATTILIO (OFF)
Un sorriso, prego.

La forma americana è la più diffusa e in ambito cinematografico è sostanzialmente riconosciuta come la forma standard. Nella forma americana la descrizione è a tutta pagina, il dialogo è in una colonna centrale.

Ci sono due modi per scrivere la sceneggiatura:

SPEC o SPECULATION SCRIPT - per scene (decoupage implicito)
SHOOTING SCRIPT - per inquadrature (decoupage tecnico)

Il primo metodo, lo spec script, è la forma che ha la sceneggiatura quando deve essere proposta ad un produttore per essere venduta.

Nello spec script si utilizza la suddivisione per scene: Master Scene Style in quanto le scene vengono descritte da un punto di vista drammatico.

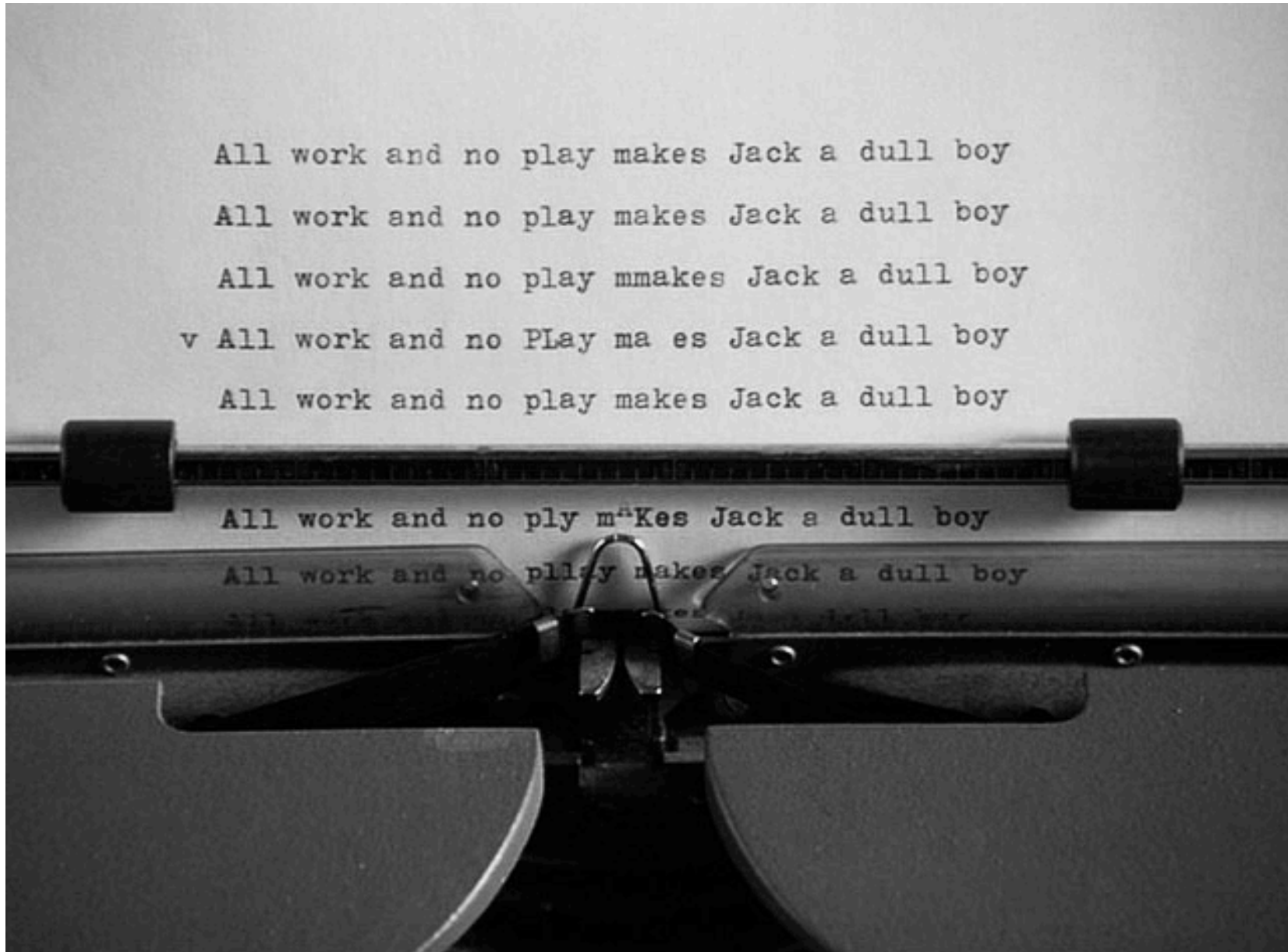
Il secondo metodo risponde a criteri tecnici, la scena viene scomposta nelle varie inquadrature. La lettura è altamente specialistica; la linearità del racconto scompare. (metodo utilizzato dal regista)

Le due forme sono complementari.

REGOLE DI SCRITTURA

Anna Jerry Berolo

Progetto Multimediale AA 2011-2012



La scrittura cinematografica impone delle regole

1. non sono ammessi i termini tecnici
2. scrivere al presente
3. il continuo interrogarsi sulla visibilità di ciò che si scrive
4. non si può descrivere la vita interiore dei personaggi
5. scrivere in modo vivido
6. impossibile fornire informazioni secondo modalità astratte
7. **la regia invisibile**

7. la regia invisibile

Es. “Quel ramo del lago di Como”

Umberto Eco la paragona a una ripresa fatta da un elicottero che atterra lentamente.

Qui si denotano due tecniche cinematografiche, lo *zoom* e il *rallentatore*

Questo è un esempio di regia implicita.

Nessuna indicazione tecnica

7. la regia invisibile

Come creare il ritmo nella sceneggiatura?

La velocità ed il ritmo sono rilevabili dal periodare: imponendo una scansione mirata nella lettura del testo

Per convenzione ogni punto a capo rappresenta uno stacco, un cambio di inquadratura, il passaggio a un altro oggetto della visione o un cambio di prospettiva rispetto al soggetto medesimo.

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 bocciate d'aria gli altri tre, alla larga da lei, profondamente scossi, la guardano per vedere se sta bene. >>

La scena

L'unità narrativa adottata è la scena: **azione** drammatica che si svolge in una unità di **spazio** e di **tempo**.

Una scena può essere composta da più inquadrature.

Un'azione si svolge in un determinato spazio e in un determinato tempo. La variazione di spazio o di tempo comporta una variazione di scena.

INTERNO-CAMERA-GIORNO (1)

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 rischiarava appena un vaso di anemoni freschi. Adagiato tra le gambe del padrone, un CANE(4) russa. Di razza indefinibile, è piccolo, robusto e il suo pelo crespo doveva essere un tempo bianco. Le sue brevi zampe si agitano: TONNERRE caccia.

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

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

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

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

INTERNO-CAMERA-GIORNO

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

TEX
Allora, l'hai preso?

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

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

- (1) Il titolo delle scene è diviso in tre parti : spazio, luogo e tempo. Tutto maiuscolo. Numerare le scene
- (2) Tra titolo scena e inizio descrizione azione si lascia una interlinea
- (3) La prima volta che appare un personaggio si scrive in maiuscolo
- (4) Anche se è un cane, Tonnerre è un personaggio come Tex
- (5) Questo titolo poteva essere indicato come POV (point of view)
- (6) Si utilizza la prima persona plurale per indicare una soggettiva
- (7) **NO !!!! Non si indicano posizioni della Mdp, inquadrature, ossia tutto ciò che concerne scelte del regista**
- (8) Tutte le enunciazioni di RUMORI o di MUSICA o qualsiasi effetto sonoro devono essere scritte in maiuscolo.
- (9) OFF la sorgente del suono fa parte della scena ma non è inquadrata
- (10) Salto di riga
- (11) OVER indica che il suono non fa parte della scena
- (12) Nessun salto di riga tra l'indicazione del personaggio e la sua recitazione

INTERNO-CAMERA-GIORNO (1)

Le coperte 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 rischiarava appena un vaso di anemoni freschi. Adagiato tra le gambe del padrone, un CANE(4) russa. Di razza indefinibile, è piccolo, robusto e il suo pelo crespo doveva essere un tempo bianco. Le sue brevi zampe si agitano: TONNERRE caccia.

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

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

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

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

INTERNO-CAMERA-GIORNO

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

TEX
Allora, l'hai preso?

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

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

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

INTERNO-CAMERA-SOTTO LE LENZUOLA (14)

Catatonico, Tex resta sdraiato e finge di dormire.

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

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

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

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

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

INTERNO-CAMERA-GIORNO

Urlando, Tex compare arruffatoda sotto le lenzuola.

TEX
No, per favore, no, non Gilles.

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

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

(21) Tonnerre apre la bocca.

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

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

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

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

ESTERNO - PARIGI - GIORNO - FLASHBACK (1)

FINE FLASHBACK (2)

ESTERNO - INGRESSO RICK'S CAFE' AMERICANS - NOTTE

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

INTERNO - RICK'S CAFE' AMERICANS - NOTTE

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

AL PIANOFORTE (3)

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

AD UN TAVOLO (4)

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

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

AD UN ALTRO TAVOLO

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

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

(1) Quando si inizia il flashback inizia una nuova scena
(2) Se il flashback è composto da più scene si indica in apertura SEQUENZA FLASHBACK e poi indicarne la fine

(3) (4) Spesso una scena contiene più unità drammatiche più nuclei di azione, dislocati in differenti punti dello spazio della location. Come in questo esempio in un locale pubblico in cui, in differenti punti, ci siano più personaggi che agiscono e parlano.

(5)(6)(7) La punteggiatura nei dialoghi svolge una funzione particolare :

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

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

Bibliografia consigliata

- AGE "SCRIVIAMO UN FILM" ed. Pratiche, Parma 1990
- AIMERI LUCA "MANUALE DI SCENEGGIATURA CINEMATOGRAFICA" ed. UTET, Torino 1998
- FIELD SYD "LA SCENEGGIATURA" ed. Lupetti, Milano 1990
- MOSCATI MASSIMO "MANUALE DI SCENEGGIATURA" ed. Oscar Mondadori, Milano 1989
- PARENT-ALTIER DOMINIQUE "INTRODUZIONE ALLA SCENEGGIATURA" ed. Lindau, Torino 1997
- PIRRO UGO "PER SCRIVERE UN FILM" ed. Rizzoli, Milano 1982
- F. CASETTI e F. di CHIO " ANALISI DI UN FILM "ed. Bompiani