

Trovare una *“buona storia”*

È quella che vale la pena di essere narrata e che la gente vuole conoscere.

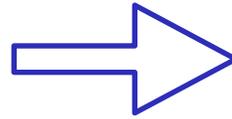
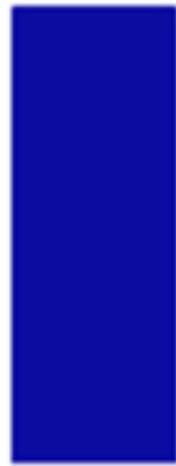
Trovarla è l'obiettivo.

Occorre sviluppare la capacità creativa di combinare cose usuali in un modo nuovo, magari come nessuno ha fatto prima.





Anzitutto c'è l'



Curiosità
Metodo
Ricerca
Creatività



L'idea è l'unico tipo di salto mortale che si compie da seduti.



AM. Testa

La pre-produzione



Il soggetto

La storia va presentata sotto forma di soggetto.

Il soggetto è la stesura in forma letteraria della trama del futuro film, senza nessuna indicazione tecnica.

L'idea che sta alla base del film viene espressa molto in sintesi e senza la necessità che gli episodi si susseguano nello stesso ordine che avranno nel film.

Per esempio, il soggetto può raccontare la trama del film con un ordine temporale, anche se poi il film avrà un ordine non vettoriale (cioè con *flashback* e anticipazioni).

Il soggetto

Il soggetto può essere:

- originale: se è inventato per l'occasione
- non originale: se è l'adattamento di un'opera (racconto, romanzo).

Il soggetto costituisce un breve sviluppo della trama, dove vengono delineati:

- personaggi
- ambientazione
- *catalyst* (l'evento, la situazione, la vicenda)
- *climax* (il crescendo, fino al momento determinante)
- lo sviluppo della vicenda
- l'esito della storia (il finale - aperto o chiuso)

Esempi di soggetto

L'ATTESA

di Emiliano S. Verga

Un uomo sta viaggiando in automobile lungo una strada isolata. Di colpo l'automobile si arresta. L'uomo scende dall'auto, prende dal bagagliaio una tanica contenente benzina, apre il serbatoio e riempie il serbatoio di benzina. La benzina fluisce però fuori dal serbatoio, in quanto risulta danneggiato. L'uomo allora telefona all'assistenza stradale. Mentre attende che giunga l'assistenza guarda distrattamente il cellulare, sistema alcuni documenti riposti in un vano dell'automobile, scende dall'auto e cammina nervosamente, ricontrollando spesso l'orologio o il cellulare. L'uomo decide poi di aprire nuovamente il bagagliaio e estrae una mazza da golf e alcune palline. L'uomo inizia quindi a colpire alcune palline cercando di centrare alberi lontani. Mentre sta effettuando questo gioco, compare all'orizzonte il meccanico dell'assistenza stradale. L'uomo non lo nota e colpisce in testa la persona dell'assistenza stradale con una pallina da golf, la quale cade a terra esanime.

NON SENZA DI ME

di Ilaria Floreano

Gianni è un emerito genetista con una sola debolezza: il figlio Luca, cui lo lega un vincolo emotivo e psicologico tanto forte quanto quello biologico del DNA. Luca ha 12 anni e Gianni lo soffoca con un amore totalizzante e disperato dacché la moglie è morta. Il figlio contraccambia, accettando in silenzio questo sentimento così pesante. I due vanno allo stadio, a pescare, girano per mercatini alla ricerca di vecchie figurine. Durante uno dei loro pomeriggi sul lago, il bambino, senza farsi vedere, si allontana con la barca. Gianni è disperato. Non sa capacitarsi della scomparsa del figlio. La barca viene ritrovata, Luca no. Vent'anni dopo, dopo ricerche forsennate Gianni si è rassegnato a sopravvivere come un automa. Un giorno rientrando a casa incontra sul pianerottolo uno sconosciuto. È Luca. "Scusa papà, avevo bisogno di vivere". Gianni, stravolto, si slancia verso il figlio, lo abbraccia, lo stringe, ride, piange, poi la sua risata diventa un grido e lancia Luca giù dalle scale.

FIN CHE MORTE NON CI SEPARI

di Iacopo Carapelli

Un uomo ed una donna. Lei, pulisce l'aspirapolvere, cambia il sacchetto, attacca la presa e inizia a pulire. Lui, pulisce la canna della pistola, assembla l'arma, la lucida e la mette in un sacchetto. Lei, ripone l'aspirapolvere e va in salotto. Lui, mette l'arma in una 24 ore e va in salotto. I due si danno un bacio amorevole, ai loro piedi si scopre un cadavere. Insieme, lo avvolgono in un tappeto e lo caricano sul furgone. Arrivati al cimitero, buttano il cadavere in una fossa già scavata e si allontanano mano nella mano. Fine.

La scaletta

È uno schema che pone le basi della successione delle scene, brevemente descritte anche nella loro ambientazione e disposte nell'ordine di montaggio.

È una sorta di indice dettagliato, e mappa dell'audiovisivo.

Non ha forma letteraria, ma quella degli appunti, è scandita in punti numerati che corrispondono ad una o più scene.

L'ordine rispecchia lo svolgimento del futuro film.

Riferimenti:

[Esempi di scalette di film](#)

[Quasi, quasi mi faccio un film!: la scaletta](#)

Esempio di scaletta

SCALETTA DI "CEFALONIA" (PARTE)

1. Sala radio del quartier generale di Cefalonia: annuncio dell'armistizio.
2. Sala radio del quartier generale di Cefalonia: arriva Gandin.
3. Quartier generale: la notizia si diffonde. Reazioni varie.
4. Strade di Cefalonia: scene di giubilo tra Greci, Tedeschi e Italiani. Si abbracciano. Appalano drappi alle finestre, come per una processione. Canti e danze. Alcuni hanno invece il viso scuro, altri hanno un'espressione rabbiosa.
5. Festa popolare spontanea presso lo spiazzo della Casetta Rossa (evidenziarla! Vi saranno fucilati 600 Italiani!). Militari e civili improvvisano balli regionali. Il vino scorre.
6. Passa il generale Gandin. La popolazione e i militari lo applaudono.
7. Festa popolare presso la Casetta Rossa. La festa è al culmine. Alla luce dei fuochi appaiono improvvisamente alcuni soldati armati d tutto punto: sono le ronde. E' stato proclamato il coprifuoco. Stupore. Protesta. Gelo. I militari si rimettono giacche e divise. Tedeschi, Greci, Italiani: ognuno per proprio conto.
8. Italiani e Tedeschi rientrano avviliti nelle proprie caserma.
9. Soldati e ufficiali sputano su Gandin e mettono una bomba sotto la sua macchina.
10. Alcune batterie italiane puntano i cannoni sul proprio quartier generale e un gruppo di ufficiali minaccia il generale, imponendo condizioni...

La sceneggiatura (con *découpage*)

Sviluppa in modo definitivo il succedersi delle scene nel film, corredata dalle indicazioni per le riprese (luogo delle riprese, luce, tipo di inquadrature, movimenti di macchina, ecc.).

In essa si cerca dunque di prevedere il futuro film in tutti i suoi particolari, scena per scena, dando l'indicazione delle azioni, dei dialoghi, dei rumori e della musica di accompagnamento.

Essa divide il racconto del film in piccole unità tematiche, dette **scene** (*unità di tempo e luogo*).

Ogni scena ha un numero progressivo (che indica la posizione di quella scena rispetto alle altre), un luogo in cui la scena è ambientata, se siamo in un esterno o in un interno, la luce (se è giorno, notte, alba o tramonto).

Esempio di sceneggiatura

19.

CONTINUED:

LEONORA

I don't know.

EXT. OUTSIDE HERBERT'S KITCHEN - DAY

Erik is sneaking around outside the house. He tries to listen to what Dave and Leonora's conversation, but hears nothing.

He takes out a small microphone from his pocket and places it in the partially open window. He puts an earphone in one ear and listens.

LEONORA (O.S.)

Still no more memories?

DAVE (O.S.)

No.

INT. HERBERT'S KITCHEN - DAY

DAVE

I thought they would come back, you know, like they say they do when you lose your memory, but so far I can't remember anything at all. It's really strange.

LEONORA

Well, if your uncle shows up soon at least we can ask him.

DAVE

Yeah, if he shows up. I'm getting worried.

It's silent for a moment.

DAVE (CONT'D)

So, why did you become a reporter?

LEONORA

Lo storyboard

È una visualizzazione grafica che fornisce, quasi come un fumetto, lo schizzo di come sarà ogni inquadratura. Ad ogni inquadratura corrisponde una vignetta.

I movimenti eventuali dei personaggi e della macchina possono essere indicati da frecce.

Sotto la vignetta vengono riportati i numeri di scena e di inquadratura e possono essere citate alcune parole significative dei dialoghi.

Riferimenti:

[Esempi di storyboard](#)

Esempio di storyboard: Harry Potter



Warner Bros. Entertainment Inc.
PRODUCTION SLATE: Harry Potter and the Deathly Hallows Part 2 Part 4

SCENE: C143 SHOTS: 097a-196a PAGE: 459



I...



master...



the...



all...



of...



elder...



the...

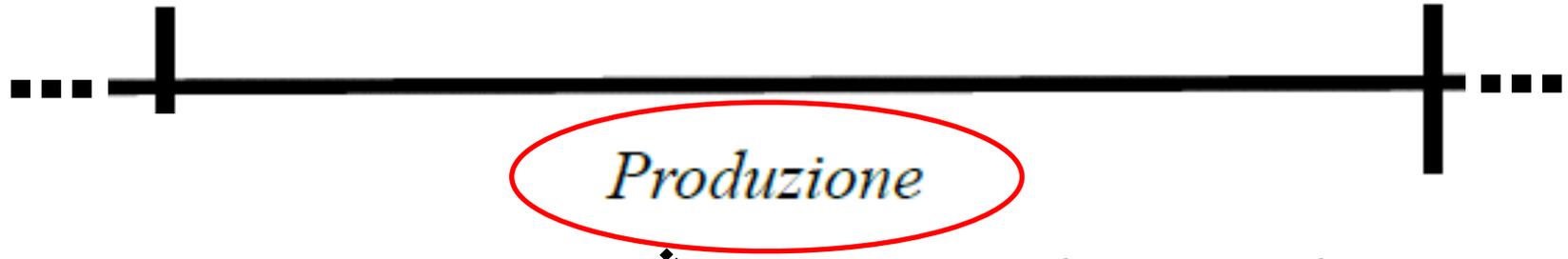


wand!

La produzione

Inizio Riprese

Fine Riprese



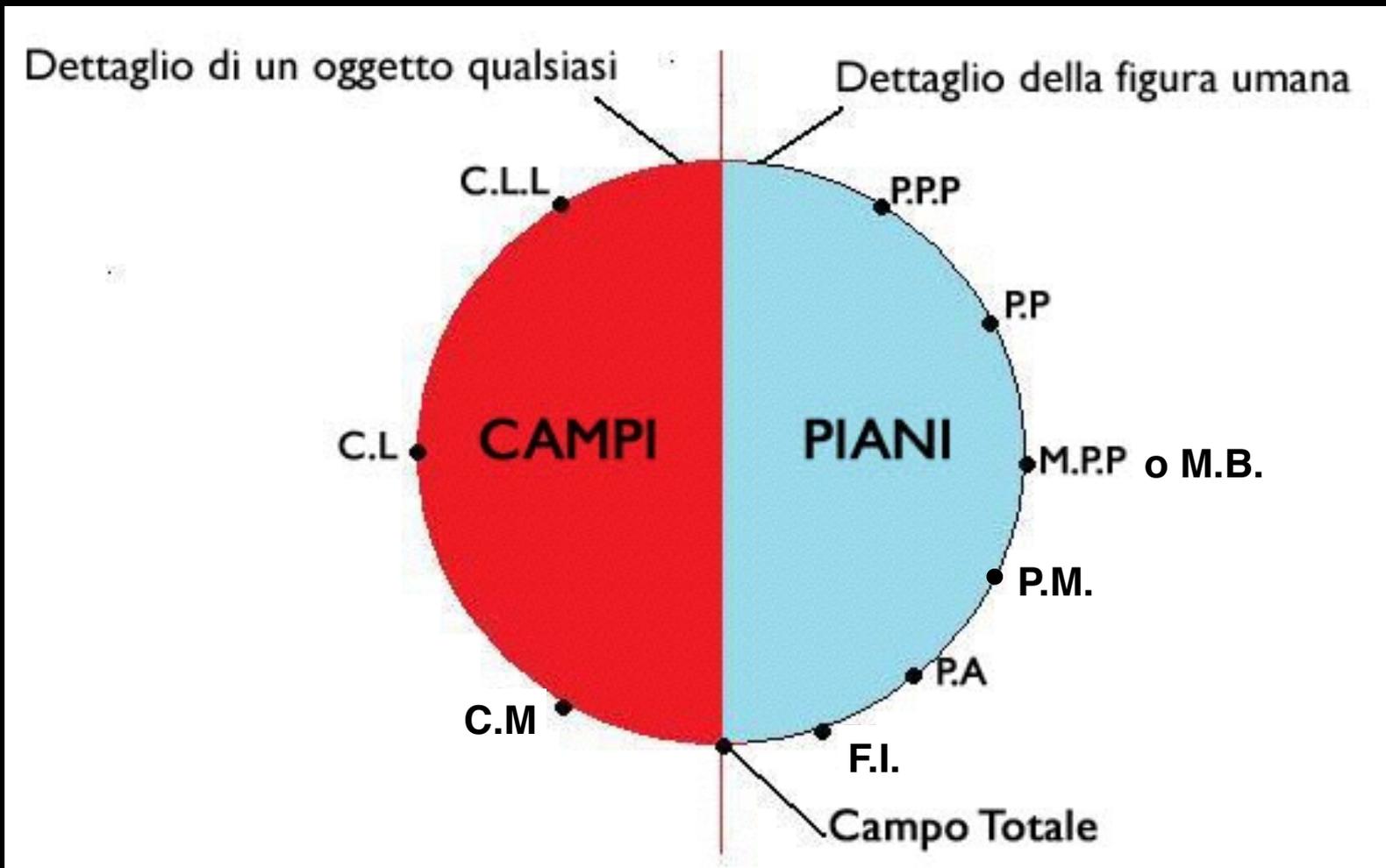
Inquadrature

**Movimenti
di macchina**

Scene

Sequenze

Campi e piani



Campi e piani



Analisi di scene dal film "Notorius" di A. Hitchcock con indicazione di campi e piani di ripresa.

Movimenti di macchina



Presentazione di esempi di movimenti di macchina:
carrellate, panoramiche, ecc.

Scene

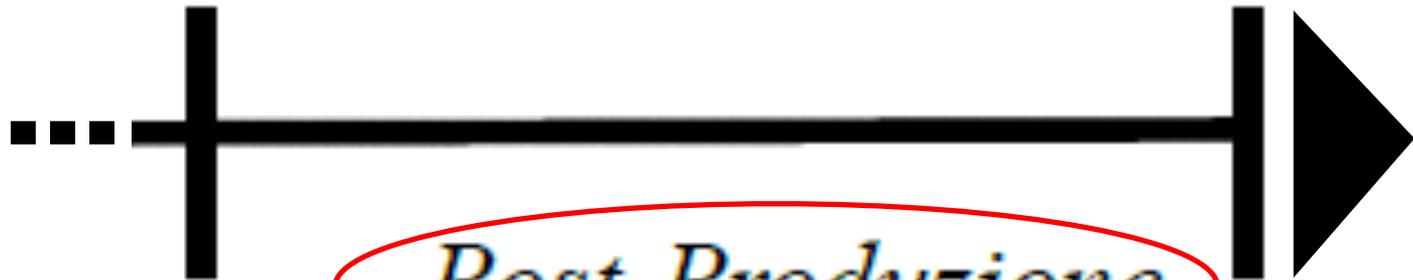


Due piani-sequenza da film di Hitchcock

La post-produzione

Fine Riprese

Distribuzione



Montaggio

Doppiaggio

Colonna sonora