

Scrivere per l'audiovisivo

Capitolo 1. Dalla produzione alla sceneggiatura.

Versione ad alta leggibilità.

Indice

Come è fatto questo materiale	pag. 2
Parte 1. La produzione audiovisiva.....	pag. 4
Parte 2. Fiction: le fasi della scrittura	pag. 15
Parte 3. I modelli di formattazione.....	pag. 27
Parte 4. Lo stile della sceneggiatura	pag. 35
Glossario	pag. 41
Esercizi.....	pag. 44
Compito finale.....	pag. 51
Soluzioni degli esercizi.....	pag. 53

Come è fatto questo materiale

Questo materiale è il capitolo 1 del libro, riscritto per essere più chiaro. Il contenuto è lo stesso del libro. Cambia il modo di presentarlo.

Il capitolo ha **4 parti**:

1. La produzione audiovisiva: chi organizza un video e perché si scrive prima di girare.
2. Fiction: le fasi della scrittura, dall'idea alla sceneggiatura.
3. I modelli di formattazione: la sceneggiatura all'italiana e quella all'americana.
4. Lo stile della sceneggiatura: intestazione, descrizione, dialogo.

Dopo le 4 parti trovi: il **glossario** (le parole tecniche), gli **esercizi** e il **compito finale**. Ogni parte richiede circa 20 minuti di lettura.

Come usare ogni parte

1. Leggi il box «Obiettivi». Ti dice che cosa imparerai.
2. Leggi il testo. Leggi un paragrafo alla volta.
3. Quando trovi un box «Frase figurata», leggilo. Spiega le frasi che non vanno prese alla lettera.
4. Alla fine leggi il box «In sintesi».
5. Fai gli esercizi di quella parte.

I box: ogni box ha sempre lo stesso significato

Nome del box	A che cosa serve
Obiettivi	Ti dice che cosa impari nella parte.
Frase figurata	Spiega una frase che ha un significato diverso da quello letterale.
Attenzione	Segnala un errore frequente o una cosa facile da confondere.

Nome del box	A che cosa serve
Regola	Una regola precisa, da ricordare.
Esempio	Un caso concreto che mostra la regola.
In sintesi	I punti più importanti della parte.

Ogni box ha il suo nome scritto in alto. Non serve riconoscere i colori.

Parte 1 di 4.

La produzione audiovisiva

OBIETTIVI: CHE COSA IMPARI IN QUESTA PARTE

1. Sapere quali sono i 4 elementi di ogni progetto audiovisivo.
2. Sapere che cosa fa la produzione.
3. Capire perché si scrive prima di girare.

1.1 Il progetto

Un **prodotto audiovisivo** è un'opera fatta di immagini e suoni. Per esempio: un film, una serie TV, un video per i social.

Ogni prodotto audiovisivo nasce da un **progetto**. Questo vale per un cortometraggio girato con lo smartphone. Vale anche per una serie TV che costa milioni di euro.

Ogni progetto ha bisogno di **4 elementi**:

Elemento	Che cosa stabilisce
1. Un testo scritto	Che cosa vuoi raccontare.
2. Un obiettivo di comunicazione	A chi è rivolto il prodotto. Con quale mezzo arriva al pubblico (per esempio: cinema, televisione, internet).
3. Le risorse	Soldi, persone che lavorano, attrezzature tecniche.
4. Una pianificazione	Come usare le risorse nel tempo: che cosa deve succedere, in che ordine, quando.



La **produzione** organizza e gestisce il progetto, dall'inizio fino al prodotto finale.

FRASE FIGURATA: CHE COSA SIGNIFICA

«La produzione dà gambe al progetto»

significa: la produzione rende possibile realizzare il progetto e lo fa andare avanti. Il progetto non ha gambe vere.

1.2 Il personale di produzione

ATTENZIONE

Molte persone pensano che la produzione sia chi **possiede** i soldi. Non è così. Quasi sempre la produzione è chi **spende** i soldi e si prende la responsabilità di trasformarli in un prodotto audiovisivo.

La produzione fa 3 cose:

- trova i finanziamenti oppure li amministra (li gestisce);
- organizza il lavoro;

- controlla insieme i tempi, la qualità e i costi.

Per questo la produzione non è una persona sola. È un intero **reparto** (in inglese: *production department*). Il reparto è grande quanto serve al progetto:

- in un progetto scolastico può bastare 1 organizzatore. Questa persona gestisce gli orari, i rapporti con i docenti e con i compagni, il prestito delle attrezzature;
- in una grande struttura, come un network televisivo o uno studio cinematografico, la produzione è enorme: tantissime persone e tantissimi mezzi.

REGOLA

La produzione **non fa** il film. Il film lo fanno i registi, gli sceneggiatori, gli operatori e altri professionisti. La produzione **rende possibile** il film.

1.3 Scrivere prima di girare

Girare significa fare le riprese con la videocamera.

Ogni produzione funziona in modo diverso. Per esempio, la produzione di un film è molto diversa da quella di un programma televisivo. Ma c'è una regola che vale sempre: **nessuna produzione comincia prima che l'idea sia stata scritta**.

Anche quando nel lavoro professionale si improvvisa, non si parte dal nulla. Prima c'è sempre una forma di scrittura o di progettazione. Poi viene tutto il resto.

La scrittura è il primo passo. È anche il passo più importante. Il motivo è pratico:

- trovare un errore nella storia mentre è ancora scritta su carta costa poco;
- trovare lo stesso errore sul set (il luogo delle riprese) costa molto di più: le persone e le attrezzature sono già pagate e stanno ferme.

ESEMPIO

Un errore di questo tipo: un personaggio fa una cosa che non è coerente con come si è comportato prima. Sulla carta basta riscrivere una pagina. Sul set bisogna rigirare, spendere e perdere tempo.

Per questo la scrittura è la fase a cui si dedica più tempo. Le riprese di un film durano **settimane**. Per avere una sceneggiatura approvata a volte servono **anni**.

FRASE FIGURATA: CHE COSA SIGNIFICA

«Realizzare un prodotto audiovisivo senza scrittura è come costruire un palazzo senza cemento armato: prima o poi crollerà»

significa: il cemento armato tiene in piedi un palazzo. La scrittura tiene in piedi un video. Senza scrittura, il progetto avrà problemi gravi. Il video non crolla davvero come un palazzo.

«Costa poco finché rimane sulla carta»

significa: correggere un testo scritto è facile ed economico.

1.4 Scrittura e produzione

Scrivere prima di girare serve a **ridurre l'incertezza**: cioè a sapere prima che cosa bisogna fare. Più un progetto è complicato, più bisogna decidere le cose in anticipo.

ESEMPIO

«Realizzare un video sulla nostra scuola» è un'idea. Non è ancora un progetto.

Per diventare un progetto, l'idea deve diventare un testo. Il testo dice:

- che cosa vogliamo raccontare;
- quali informazioni servono;
- chi dobbiamo riprendere o intervistare;
- quali immagini dobbiamo girare;
- in quale ordine useremo le immagini.

La scrittura per l'audiovisivo ha quindi **2 funzioni**:

1. comunicare un contenuto (come ogni testo);
2. organizzare il lavoro necessario per produrre il video.

La seconda funzione è spesso implicita: il testo non la dichiara, ma c'è. La produzione legge il testo e lo divide in **voci di costo**. Una voce di costo è una spesa precisa: per esempio l'affitto di una cucina per un giorno, oppure un attore per 2 giorni. Così la produzione calcola con precisione quante risorse servono.

1.5 La scrittura e la troupe

La **troupe** è il gruppo di persone che lavora alle riprese.

La scrittura serve anche a comunicare tra professionisti diversi. Ognuno legge lo stesso testo, ma ognuno cerca le informazioni che servono al suo lavoro.

Il testo non scrive in modo esplicito come realizzare le cose. Ogni professionista deve **dedurle**, cioè ricavarle dal testo.

ESEMPIO

Il testo dice: la scena si svolge in una cucina, di giorno.

- Chi riprende capisce: devo riprendere in un ambiente chiuso.
- Chi si occupa delle luci capisce: devo ricreare la luce del giorno.

Ogni persona della troupe legge il testo dal suo punto di vista. Il testo resta però al centro del lavoro di tutti. Resta al centro anche quando cambia, per esempio per un problema pratico o per una nuova idea.

1.6 Una scrittura di servizio

La scrittura per l'audiovisivo descrive **solo ciò che si potrà vedere o ascoltare**.

Per questo non è un'opera letteraria autonoma. Un romanzo si legge per il piacere di leggerlo. Una sceneggiatura serve a fare un video.

UN PARAGONE

Il testo di una canzone, letto senza la musica, può sembrare semplice o ripetitivo. Con la musica, invece, funziona. La sceneggiatura è simile: da sola sembra un testo povero. Con le immagini e i suoni diventa completa.

Chi legge una sceneggiatura, o la scaletta di un documentario, deve fare 2 cose nello stesso momento: leggere e **immaginare** le immagini e i suoni che accompagneranno il testo.

Lo stile è semplice, diretto, pratico. È una **scrittura di servizio**: una scrittura che serve a qualcos'altro, cioè al video.

C'è però un legame forte tra l'audiovisivo e la letteratura: la **narrazione**, cioè il racconto. Anche la notizia di un telegiornale, o un programma di divulgazione scientifica, è pensata come un racconto. Ha personaggi e azioni. Vuole colpire il pubblico ed emozionarlo.

Qui c'è un **paradosso** (una cosa che sembra contraddittoria): il film esiste già prima delle riprese. Esiste nel testo scritto. Lo sceneggiatore costruisce un racconto fatto solo di pagine. Altre persone lo trasformeranno, sul set o al montaggio, in movimento, voce e luce.

FRASE FIGURATA: CHE COSA SIGNIFICA

«Scrittura di servizio»

significa: scrittura che non ha valore da sola, ma serve a realizzare un'altra cosa.

«Un racconto invisibile fatto solo di pagine»

significa: un racconto che ancora non si vede, perché esiste solo come testo scritto.

1.7 Esperienza didattica: metodi per far nascere idee a scuola

A volte, davanti a un foglio bianco, non vengono idee. Per aiutare la creatività, in classe si può scrivere in modi diversi. Questi modi ricordano quelli usati nel lavoro professionale. Ecco 6 metodi.

Metodo 1. Il brainstorming di gruppo



COME SI FA

1. Scrivete su una lavagna, o su dei post-it, tutte le idee che vi vengono in mente.
2. Non scartate nessuna idea. In questa fase conta il numero di idee, non quanto sono belle.
3. Alla fine scegliete le idee migliori e combinatele tra loro.

Anche un'idea che poi scartate può farvi venire in mente un'idea migliore.

Nel mondo professionale: Si usa nella redazione di un telegiornale e quando si sviluppa una serie TV.

Metodo 2. La revisione incrociata



COME SI FA

1. Ognuno scrive la sua versione della stessa scena (oppure della stessa scaletta, o dello stesso soggetto).
2. Vi scambiate i testi.
3. Ognuno commenta il testo di un altro.
4. Insieme scrivete una versione unica, condivisa da tutti.

Il confronto mostra problemi che chi scrive da solo non vede.

Nel mondo professionale: Si usa in un'agenzia pubblicitaria, prima di presentare la proposta al cliente.

Metodo 3. La scaletta visiva



COME SI FA

1. Scrivi ogni parte della storia su un post-it diverso.
2. Metti i post-it su un tavolo o su una lavagna.
3. Sposta o togli i post-it finché l'ordine della storia ti convince.

Vedi tutta la struttura della storia nello stesso momento. Così noti subito le parti che mancano e le

ripetizioni. Sul computer questo è più difficile, perché vedi solo una parte alla volta.

Nel mondo professionale: Si usa per storie complicate, con molti fatti intrecciati. Si usa anche per riordinare il materiale di un documentario prima del montaggio.

Metodo 4. Il pitch



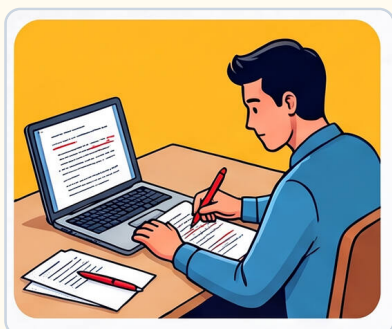
COME SI FA

1. Prima di scrivere, racconta la tua idea ad alta voce al gruppo.
2. Hai 2 o 3 minuti di tempo.
3. Racconta la parte più importante della storia. Lascia i dettagli per dopo.

Regola pratica: se non riesci a spiegare bene l'idea a voce, probabilmente non sarà chiara nemmeno per iscritto.

Nel mondo professionale: È il momento in cui un autore presenta la sua idea alle persone che potrebbero pagare per realizzarla.

Metodo 5. La revisione individuale



COME SI FA

1. Scrivi una versione del testo.
2. Dai il testo alla persona che lo deve approvare.
3. Raccogli le sue indicazioni.
4. Riscrivi il testo seguendo le indicazioni.

5. Ripeti dal punto 2 finché il risultato va bene.

Nel mondo professionale: Succede normalmente tra lo sceneggiatore e la produzione.

Metodo 6. Il prompting



COME SI FA

1. Parti da un'idea.
2. Chiedi a una o più intelligenze artificiali (IA) di proporti delle varianti dell'idea.
3. Ogni volta cambia **un solo vincolo**. Un vincolo è una regola che decidi tu: per esempio la durata, il tono, il punto di vista, il numero di personaggi.
4. Discuti le varianti con il gruppo.

Le varianti dell'IA non sono il progetto finito. Servono a mettere alla prova l'idea, a scoprire possibilità nuove e a far discutere il gruppo. L'IA può aiutare a cercare informazioni, esplorare, rivedere e correggere le bozze. Le scelte creative restano di chi scrive. Anche la responsabilità resta di chi scrive.

IN SINTESI

1. Ogni progetto audiovisivo ha 4 elementi: testo scritto, obiettivo di comunicazione, risorse, pianificazione.
2. La produzione non è chi possiede i soldi: è chi li spende per realizzare il prodotto. Rende possibile il film, non lo fa.
3. Si scrive sempre prima di girare, perché correggere un testo costa poco e correggere le riprese costa molto.
4. La scrittura audiovisiva comunica un contenuto e organizza il lavoro della produzione e della troupe.
5. È una scrittura di servizio: descrive solo ciò che si vede e si sente, ma è sempre un racconto.

Parte 2 di 4.

Fiction: le fasi della scrittura

OBIETTIVI: CHE COSA IMPARI IN QUESTA PARTE

1. Distinguere la fiction dalla non fiction.
2. Conoscere le 5 fasi della scrittura e a che cosa serve ognuna.
3. Distinguere una scena da una sequenza.
4. Sapere che cosa fa lo sceneggiatore.

2.1 Fiction e non fiction

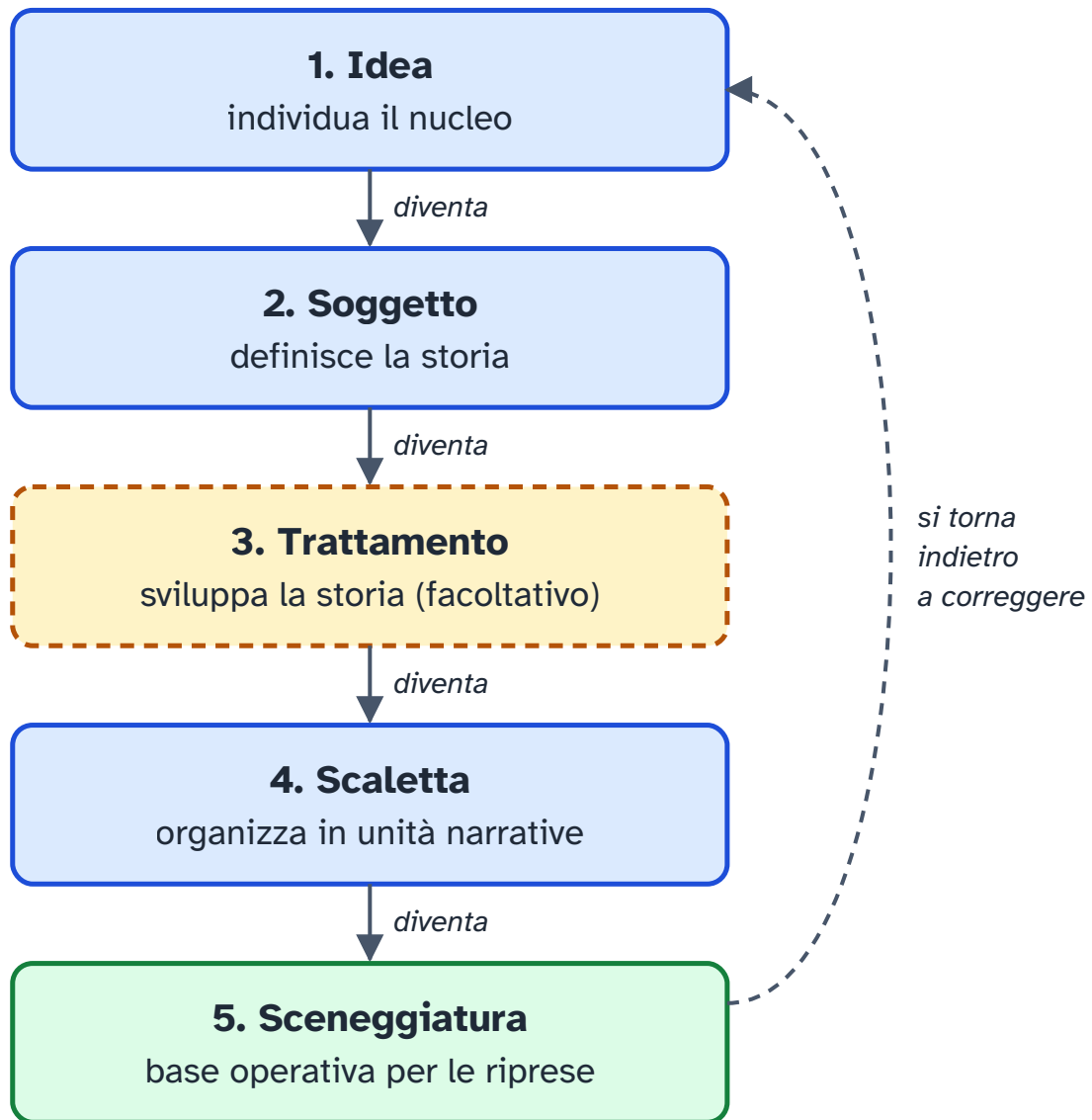
	Fiction	Non fiction
Che cos'è	Opere in cui uno o più attori recitano davanti alla videocamera. Interpretano personaggi e situazioni inventati.	Prodotti che rappresentano, documentano o interpretano fatti, persone ed eventi del mondo reale.
Esempi	Film, serie TV, gran parte degli spot pubblicitari e dei videoclip musicali.	Gran parte dei video per i social e il web, i documentari, molti programmi televisivi.

In questa parte parliamo della **fiction**.

2.2 Il percorso della scrittura

Nella fiction un'idea cambia passo dopo passo. Alla fine diventa un documento abbastanza preciso per fare le riprese.

Il percorso ha 5 tappe. Ogni tappa produce un documento diverso, con una funzione diversa.



ATTENZIONE

Il percorso quasi mai va in linea retta. Spesso si torna a una tappa precedente per correggere. Questo è normale: non è un errore.

2.3 Le 5 fasi, una per una

Fase 1. Idea

Che cos'è	È il punto di partenza. Può essere del tutto originale, nascere da un fatto di cronaca, ispirarsi a un libro o a un fumetto, oppure imitare un genere di storie che ha successo.
Com'è scritto	Appunti, oppure poche frasi. Le frasi dicono: chi sono i protagonisti, qual è il conflitto centrale (il problema principale), quali sono gli ostacoli, come potrebbe finire.
Quanto è lungo	Poche frasi. È la forma più breve del progetto.
A che cosa serve	Verificare subito se il progetto funziona. Parlarne con possibili collaboratori. Ricordare l'idea in attesa di svilupparla.
Da sapere	L'idea appartiene all'autore. Non è ancora una proposta ufficiale.

Fase 2. Soggetto

Nome inglese	<i>synopsis</i>
Che cos'è	È l'idea sviluppata in un racconto in prosa. Racconta tutta la storia, dall'inizio alla fine, compreso il finale .
Com'è scritto	Di solito al tempo presente e in terza persona. Non descrive ancora le singole scene. Non contiene i dialoghi.
Quanto è lungo	Per un cortometraggio può bastare 1 pagina. Per un film servono diverse pagine.
A che cosa serve	Presentare il progetto e farlo valutare. Ottenere finanziamenti. Coinvolgere collaboratori. Per questo deve raccontare in modo interessante: può somigliare a un racconto letterario, ma tutto deve poter diventare immagini e suoni.
Da sapere	Il soggetto può essere originale oppure non originale, cioè tratto da un romanzo, da un'opera teatrale o da un fumetto. Se non è originale, prima di sceneggiarlo bisogna comprare i diritti : il permesso legale dell'autore dell'opera.

Fase 3. Trattamento

Nome inglese	<i>treatment</i>
Che cos'è	È il soggetto sviluppato in modo più lungo e dettagliato.
Com'è scritto	Sempre in prosa. Descrive con più precisione gli ambienti, le azioni e il comportamento dei personaggi. Non ha la formattazione della sceneggiatura. Può contenere alcune battute di dialogo, se sono importanti per la trama.
Quanto è lungo	Più lungo del soggetto.
A che cosa serve	Dare una visione d'insieme della storia. Rendere il tono e l'atmosfera, spesso meglio della sceneggiatura, che è più fredda e tecnica.
Da sapere	Il trattamento è facoltativo : spesso si passa direttamente dal soggetto alla sceneggiatura.

Fase 4. Scaletta

Nome inglese	<i>outline</i>
Che cos'è	È la storia divisa in unità narrative, di solito numerate. Un'unità narrativa è una scena oppure una sequenza.
Com'è scritto	Ogni voce riassume in modo brevissimo che cosa succede. A seconda del metodo può indicare ambienti, tempi e personaggi. Di solito non contiene dialoghi.
Quanto è lungo	Una voce breve per ogni scena o sequenza.
A che cosa serve	Controllare l'ordine dei fatti, il ritmo del racconto e la solidità della struttura.
Da sapere	Quando la scaletta elenca una per una tutte le scene, con ambienti e personaggi, si chiama scaletta di sceneggiatura (o scaletta delle scene). Scalettare significa fare la scaletta: lo sceneggiatore lo fa di continuo, per vedere tutta la storia nello stesso momento.

Fase 5. Sceneggiatura

Nome inglese	<i>script (generico) / screenplay (per il cinema)</i>
Che cos'è	È il documento in cui ogni scena è sviluppata in modo completo: ambienti, personaggi, azioni, dialoghi.
Com'è scritto	Segue regole di formattazione precise (le vedi nella parte 3).
Quanto è lungo	Dipende dalla durata del video (nella parte 3 vedi come).
A che cosa serve	È il testo operativo della produzione. Quando si passa dalla scrittura alle riprese, è il riferimento comune per tutti i reparti.
Da sapere	Nel linguaggio di tutti i giorni si chiama anche copione .

REGOLA

Passare da un documento al successivo **non** significa solo allungare il testo. Ogni documento ha una funzione diversa:

Documento	Che cosa fa
Idea	Individua il nucleo del progetto (la parte centrale).
Soggetto	Definisce la storia.
Trattamento	Sviluppa la storia.
Scaletta	Organizza la storia in unità narrative.
Sceneggiatura	Dà la base operativa per le riprese.

Il lavoro dello sceneggiatore è gestire tutto questo percorso.

2.4 Scena e sequenza

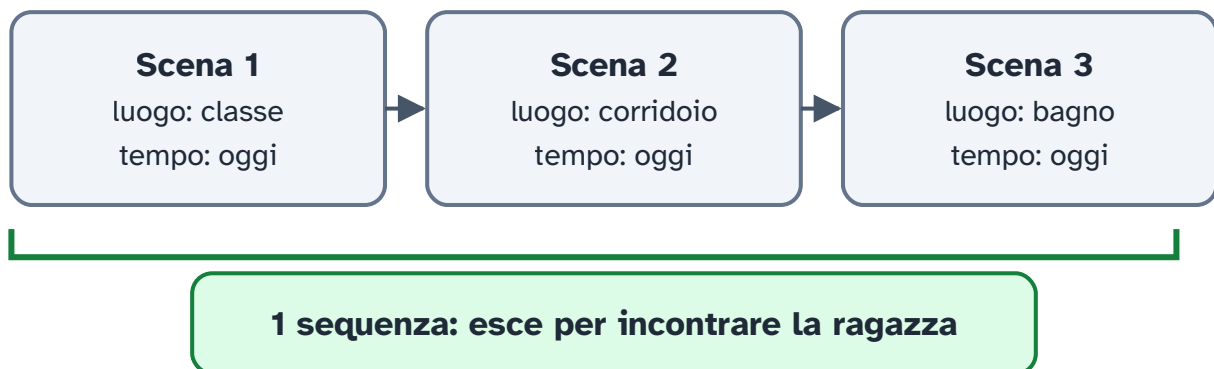
REGOLA

Scena (in inglese *scene*): una parte della storia che si svolge nello **stesso luogo** e nello **stesso momento**. Può contenere una o più inquadrature.

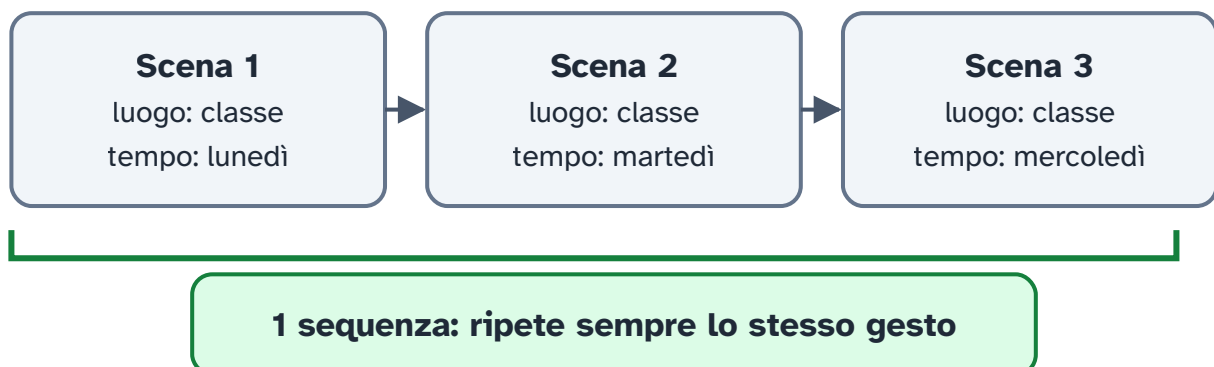
Se cambia il luogo, comincia una nuova scena. Se cambia il momento, comincia una nuova scena.

Sequenza (in inglese *sequence*): un gruppo di scene collegate dalla stessa azione della storia. Nella sequenza il luogo e il momento possono cambiare.

Esempio 1: cambia il luogo



Esempio 2: cambia il tempo



ESEMPIO 1

Esempio 1. Stessa azione, luoghi diversi.

1. In classe: uno studente chiede di andare in bagno ed esce.
2. Nel corridoio: lo studente cammina ed entra in bagno.
3. In bagno: lo studente incontra una studentessa. I due si abbracciano.

Il luogo cambia 3 volte: sono **3 scene**. Le scene raccontano una sola azione: lo studente esce dalla classe per incontrare la ragazza. Quindi sono **1 sequenza**.

ESEMPIO 2

1. Lunedì, in classe: lo studente chiede di uscire.
2. Martedì, in classe: lo studente chiede di nuovo di uscire.
3. Mercoledì, in classe: lo studente chiede ancora di uscire. L'insegnante gli domanda perché vuole uscire sempre alla stessa ora.

Il luogo è sempre lo stesso, ma il giorno cambia: sono **3 scene**. Le scene raccontano che lo studente ripete sempre lo stesso gesto: sono **1 sequenza**.

ATTENZIONE

La sequenza è importante per il racconto. Per la produzione, invece, contano soprattutto le scene.

Le scene **non si girano nell'ordine della storia**. Alla produzione conviene girare nello stesso giorno tutte le scene ambientate nel corridoio, anche se appartengono a sequenze diverse. Così si monta il set una volta sola.

2.5 Lo sceneggiatore

Lo sceneggiatore può ricevere un progetto dalla produzione. Oppure può proporre lui un progetto.

Di solito scrive la sceneggiatura vera e propria **solo dopo** che un finanziatore o un produttore si è interessato al progetto.

Stati Uniti (cinema industriale)	Italia
Lo sceneggiatore e il regista hanno lavori separati. Altri autori possono rivedere o riscrivere la sceneggiatura.	Sceneggiatori, regista e produzione lavorano spesso a stretto contatto. Di solito il regista partecipa anche alla scrittura.

Il rapporto tra sceneggiatore, produttore e regista cambia molto da un progetto all'altro. Dipende dal contratto e da quanto controllo creativo hanno gli autori.

2.6 La sceneggiatura delle serie TV

Nelle serie TV la sceneggiatura è quasi sempre un lavoro di gruppo.

1. Gli sceneggiatori lavorano insieme in una **writers' room** (la stanza degli autori). Qui sviluppano i personaggi, le linee narrative (le storie che continuano da un episodio all'altro) e la struttura degli episodi.
2. Quando la storia è decisa, il lavoro viene diviso tra diversi sceneggiatori. Ognuno trasforma il materiale comune in trattamenti, scalette e sceneggiature.
3. Alla fine i testi vengono rivisti, perché tutta la serie sia coerente.

L'organizzazione concreta cambia da una produzione all'altra.

Head writer	Showrunner (serie statunitensi)
Coordina la writers' room: guida il lavoro degli sceneggiatori.	Coordina la realizzazione di tutta la serie. Organizza il lavoro degli sceneggiatori in rapporto alla produzione. Ha anche responsabilità produttive. Partecipa alle decisioni creative più importanti.

ATTENZIONE

A volte la stessa persona fa sia l'head writer sia lo showrunner. Ma sono 2 ruoli diversi: lo showrunner ha anche responsabilità di produzione.

2.7 Esperienza didattica: dall'idea alla scaletta

Ecco come nasce uno spot. Uno **spot di utilità sociale** è un breve video che dà un messaggio utile a tutti. Questo parla di sicurezza stradale.

1. IDEA

Spot sulla sicurezza stradale, costruito a partire da una situazione in famiglia.

2. SOGGETTO

Un bambino gioca con il casco del fratello. Il fratello cerca il casco per casa. Il fratello scopre il bambino, e il bambino cade. Il bambino dice al fratello che non si è fatto niente, perché aveva il casco. Alla fine compare il claim. Il punto di vista è sempre quello del bambino.

3. SCALETTA

1. Camera del fratello. Il bambino prende il casco.
2. Cucina. Il bambino passa veloce con il triciclo. La madre risponde al fratello, che cerca il casco. Il fratello non si vede: si sente solo la sua voce (fuori campo).
3. Camera del bambino. Il bambino entra velocissimo e colpisce apposta il muro con il casco. Il fratello continua a chiamare.
4. Corridoio. Il fratello blocca il bambino, che cade. Poi il bambino tranquillizza il fratello.
5. Claim: «Usa la testa, metti il casco».

PAROLE NUOVE

- **Claim:** la frase finale di uno spot, che contiene il messaggio.
- **Punto di vista del bambino:** la videocamera mostra le cose come le vede il bambino. Per questo il suo volto si vede solo alla fine, quando il fratello gli toglie il casco.

DA CAPIRE: QUELLO CHE LO SPOT NON DICE

Alcune cose dello spot non sono scritte. Chi guarda le deve capire. Eccole, scritte in modo esplicito:

- Il bambino prende il casco del fratello **senza chiedere il permesso**. Per questo il fratello lo cerca.
- Il bambino fa finta di guidare una moto. Il suono «vvvmmmm» è il rumore della moto, fatto con la bocca.
- Il bambino batte il casco contro il muro **apposta**: gioca, e così mostra che il casco protegge la testa.
- Alla fine il bambino è **mortificato**: si vergogna e si sente in colpa, perché ha preso il casco e poi è caduto.
- Il fratello dice «'Sto scemo!» (cioè «questo scemo»). È arrabbiato, ma parla in modo scherzoso: non è un insulto serio.

FRASE FIGURATA: CHE COSA SIGNIFICA

«Usa la testa, metti il casco!»

significa: la frase ha 2 significati nello stesso momento. «Usare la testa» è un modo di dire che significa «ragionare, comportarsi in modo intelligente». Ma la testa è anche la parte del corpo che il casco protegge. Lo spot gioca con questi 2 significati.

IN SINTESI

1. La fiction racconta storie inventate recitate da attori. La non fiction racconta fatti reali.
2. Le 5 fasi della scrittura sono: idea, soggetto, trattamento (facoltativo), scaletta, sceneggiatura.
3. Ogni fase ha una funzione diversa: non è solo un testo più lungo.
4. Una scena ha lo stesso luogo e lo stesso momento. Una sequenza è un gruppo di scene legate dalla stessa azione.
5. Le scene si girano nell'ordine più comodo per la produzione, non nell'ordine della storia.
6. Nelle serie TV la sceneggiatura si scrive in gruppo, nella writers' room.

Parte 3 di 4.

I modelli di formattazione

OBIETTIVI: CHE COSA IMPARI IN QUESTA PARTE

1. Capire perché la sceneggiatura ha regole grafiche precise.
2. Riconoscere la sceneggiatura all'italiana e quella all'americana.
3. Sapere perché si usa il carattere Courier 12.
4. Sapere a che cosa serve il deposito alla SIAE.

3.1 Perché servono regole grafiche

La sceneggiatura non è un testo impaginato come si vuole. La posizione delle informazioni nella pagina aiuta ogni professionista a trovare subito quello che gli serve:

Chi legge	Che cosa cerca
Il produttore	Gli elementi che influenzano la produzione (e quindi i costi).
Il regista	Come trasformare la storia in immagini e suoni.
Gli attori	Le proprie battute, velocemente.
I reparti della troupe	Le informazioni utili al proprio lavoro.

La sceneggiatura può cambiare molte volte, a volte fino a pochi giorni prima delle riprese. Resta comunque il riferimento principale per coordinare il lavoro di tutti, fino al montaggio.

3.2 Italiana e americana a confronto

Esistono 2 modi principali di impaginare una sceneggiatura. Sono nati in ambienti di produzione diversi e si usano ancora oggi, in ambiti diversi.

	All'italiana	All'americana
Colonne	2 colonne verticali.	1 colonna sola, con margini e rientri diversi per ogni elemento.
Dove sono le informazioni	Sinistra: le immagini (intestazioni delle scene, ambienti, azioni). Destra: i suoni (dialoghi con brevi indicazioni di tono, effetti sonori).	Tutto nella stessa colonna. Ogni elemento ha una posizione e una larghezza fisse.
Nuova scena	Ogni scena comincia su una pagina nuova.	Le scene sono una dopo l'altra, senza cambio di pagina.
Regole	Non c'è uno standard unico: esistono diverse varianti.	Molto standardizzata: le regole sono uguali per tutti.
Uso oggi	Alcune produzioni televisive e documentari. Nel cinema è poco usata.	Standard internazionale, soprattutto nei paesi di lingua inglese. La gestiscono in automatico i software professionali.

Vantaggi della sceneggiatura all'italiana:

- mostra affiancati, nello stesso momento, ciò che si vede e ciò che si sente;
- con una pagina per scena, durante lo **spoglio** le pagine si possono raggruppare a mano: per esempio tutte le scene girate nello stesso luogo, o con gli stessi personaggi. Lo spoglio è l'analisi tecnica della sceneggiatura che serve a preparare le riprese.

Vantaggio della sceneggiatura all'americana: poiché le regole sono fisse, **1 pagina corrisponde più o meno a 1 minuto** di film sullo schermo. È una stima approssimativa, non una misura esatta.

3.3 Le misure della sceneggiatura all'americana

Nella sceneggiatura all'americana ogni elemento ha una posizione precisa. Le misure si contano in caratteri (lettere, numeri e spazi):

Elemento	Rientro da sinistra	Larghezza massima
Descrizione	0 caratteri	60 caratteri
Nome del personaggio	20 caratteri	(una riga)
Parentetica	15 caratteri	(breve)
Battuta	10 caratteri	30 caratteri

IL COURIER 12

Le sceneggiature si scrivono con il carattere **Courier, corpo 12**.

Il Courier è un carattere **monospaziato**: ogni lettera e ogni spazio occupano la stessa larghezza. Guarda:

```
iiiiiiiiiii
MMMMMMMMMM
```

Le due righe hanno 10 lettere ciascuna e sono lunghe uguali. Così si sa quanto testo sta in una riga e in una pagina. Il corpo 12 è una convenzione: tutti lo usano, e così le sceneggiature si possono confrontare.

3.4 La SIAE e il deposito dell'opera inedita

La **SIAE** (Società Italiana degli Autori ed Editori) gestisce il diritto d'autore in molti settori: cinema, televisione, musica, teatro.

ATTENZIONE

Il **diritto d'autore** e il **deposito** sono 2 cose diverse.

- Il diritto d'autore nasce quando crei l'opera. Non serve registrarla.
- Il deposito è facoltativo. Serve a rendere più forte la protezione del diritto d'autore.

Un'opera **inedita** è un'opera non ancora pubblicata. Depositare alla SIAE una sceneggiatura inedita dà una prova scritta di 2 cose: che l'opera esisteva in una certa data, e chi ne è l'autore.

È utile, per esempio, prima di presentare la sceneggiatura a un produttore o a un concorso.

- Il deposito è aperto anche a chi non è iscritto alla SIAE.
- Dura 5 anni e si può rinnovare.
- Costa poco. Il prezzo preciso è sul sito della SIAE.

3.5 Esperienza didattica: lo spot in due formati

Ecco lo stesso spot del casco scritto nei 2 formati. Leggi prima la versione all'italiana, poi quella all'americana, e confrontale.

PAROLE DELLO SPOT

- **F.C.** (fuori campo): il personaggio è nella scena ma non si vede.
- **Ma'**: «mamma», detto in modo veloce e familiare.
- **Capocciate**: colpi dati con la testa. È una parola dialettale (romanesco).
- **Evoluzioni**: movimenti veloci e acrobatici, qui fatti con il triciclo.
- **In sovrimpressioni**: una scritta che compare sopra l'immagine.

1. La sceneggiatura all'italiana

Lo spot del casco: sceneggiatura all'italiana. Ogni riga è un momento della scena.

Colonna sinistra: immagine	Colonna destra: suono
SCENA 1 • CAMERA FRATELLO • Int. giorno	
Un casco depositato sul letto di una camera con poster riguardanti motociclette viene preso da una mano di BAMBINO.	<i>(nessun suono scritto)</i>
SCENA 2 • CUCINA • Int. giorno	
Il BAMBINO entra a tutta velocità. La MADRE è sullo sfondo di schiena impegnata in faccende domestiche.	FRATELLO (F.C. da un'altra stanza): Ma', hai visto il mio casco? MADRE (senza girarsi): Ma cosa ne so io? BAMBINO (imitando una motocicletta): vvvvvvvvmmmmmmvvvvvmmm
SCENA 3 • CAMERA BAMBINO • Int. giorno	
In una camera dai colori vivaci, con giochi disseminati un po' ovunque, il BAMBINO col casco compie diverse evoluzioni lungo la stanza.	MADRE (F.C.): Non andare senza casco eh! BAMBINO (imitando una motocicletta): vvvvvvvvmmmmmmvvvvvmmm FRATELLO (F.C.): Non vado mai senza. Ma dov'è?!?!?
Il BAMBINO si ferma e dà apposta due capocciate col casco contro la parete, poi riparte.	BAMBINO: vvvvvvvvmmmmmmvvvvvmmm BUM BUM
SCENA 4 • CORRIDOIO • Int. giorno	
Il FRATELLO vede passare il BAMBINO.	FRATELLO: Ah! eccolo dov'è! 'Sto scemo!
Il BAMBINO scappa col triciclo, prende male una curva e cade. Il FRATELLO arriva, si china, gli toglie il casco. Per la prima volta vediamo il volto del BAMBINO. Ha un'espressione mortificata.	FRATELLO (premuroso): Ti sei fatto male? BAMBINO (mormorando tra sé): No. Avevo il casco.
IN SOVRIMPRESSIONE su bianco: Usa la testa, metti il casco!	<i>(nessun suono scritto)</i>

2. La sceneggiatura all'americana

Nota: in una vera sceneggiatura il carattere è Courier 12. Qui è un po' più piccolo, per stare nella pagina. Le proporzioni sono le stesse.

Lo spot del casco: sceneggiatura all'americana. A sinistra il nome di ogni elemento, a destra il testo come appare nella pagina.

Elemento	Come appare nella pagina
Intestazione	1 INT. CAMERA FRATELLO - GIORNO
Descrizione	Un casco depositato sul letto di una camera con poster riguardanti motociclette viene preso da una mano di BAMBINO.
Intestazione	2 INT. CUCINA - GIORNO
Descrizione	Il bambino entra a tutta velocità. La MADRE è sullo sfondo di schiena impegnata in faccende domestiche.
Nome del personaggio	FRATELLO (F.C.)
Battuta	Ma', hai visto il mio casco?
Nome del personaggio	MADRE
Parentetica	(senza girarsi)
Battuta	Ma cosa ne so io?
Nome del personaggio	BAMBINO
Parentetica	(imitando una motocicletta)
Battuta	vvvvvvvvvvmmmmmmvvvvvvmmmm
Intestazione	3 INT. CAMERA BAMBINO - GIORNO
Descrizione	In una camera dai colori vivaci, con giochi disseminati un po' ovunque, il bambino col casco compie diverse evoluzioni lungo la stanza.
Nome del personaggio	BAMBINO
Battuta	vvvvvvvvvvmmmmmmvvvvvvmmmm
Descrizione	Il FRATELLO passa davanti alla porta lungo il corridoio e va oltre.
Nome del personaggio	FRATELLO
Battuta	Ma dov'è il mio casco?!
Descrizione	Il bambino fa sbattere il casco contro una parete.
Nome del personaggio	MADRE (F.C.)
Battuta	Non andare senza casco eh!
Nome del personaggio	BAMBINO
Battuta	vvvvvvvvvvmmmmmmvvvvvvmmmm

Elemento	Come appare nella pagina
Nome del personaggio	FRATELLO (F.C.)
Battuta	Non vado mai senza. Ma dov'è?!?!
Descrizione	Il bambino si ferma e dà apposta due capocciate col casco contro la parete, poi riparte.
Nome del personaggio	BAMBINO
Battuta	vvvvvvvvvvmmmmmmvvvvvvmmmm BUM! BUM!
Intestazione	4 INT. CORRIDOIO - GIORNO
Descrizione	Il FRATELLO vede passare il bambino.
Nome del personaggio	FRATELLO
Battuta	Ah! eccolo dov'è! 'Sto scemo!
Descrizione	Il bambino scappa col triciclo, prende male una curva e cade. Il fratello arriva, si china, gli toglie il casco. Per la prima volta vediamo il volto del bambino. Abbassa la testa, mortificato.
Nome del personaggio	FRATELLO
Parentetica	(premuroso)
Battuta	Ti sei fatto male?
Nome del personaggio	BAMBINO
Parentetica	(mormorando tra sé)
Battuta	No. Avevo il casco.
Descrizione	IN SOVRIMPRESSIONE: Usa la testa, metti il casco!

Differenza da notare: nella versione all'americana, nella scena 3, ci sono alcune azioni in più. Il fratello passa davanti alla porta e dice «Ma dov'è il mio casco?!».

IN SINTESI

1. La posizione delle informazioni nella pagina aiuta ogni professionista a trovare ciò che gli serve.
2. All'italiana: 2 colonne (immagine a sinistra, suono a destra) e una pagina per ogni scena.
3. All'americana: 1 colonna con rientri fissi. È lo standard internazionale. 1 pagina è circa 1 minuto.
4. Si scrive in Courier 12, un carattere monospaziato.
5. Il diritto d'autore nasce con l'opera. Il deposito SIAE è facoltativo e dà una prova di data e autore.

Parte 4 di 4.

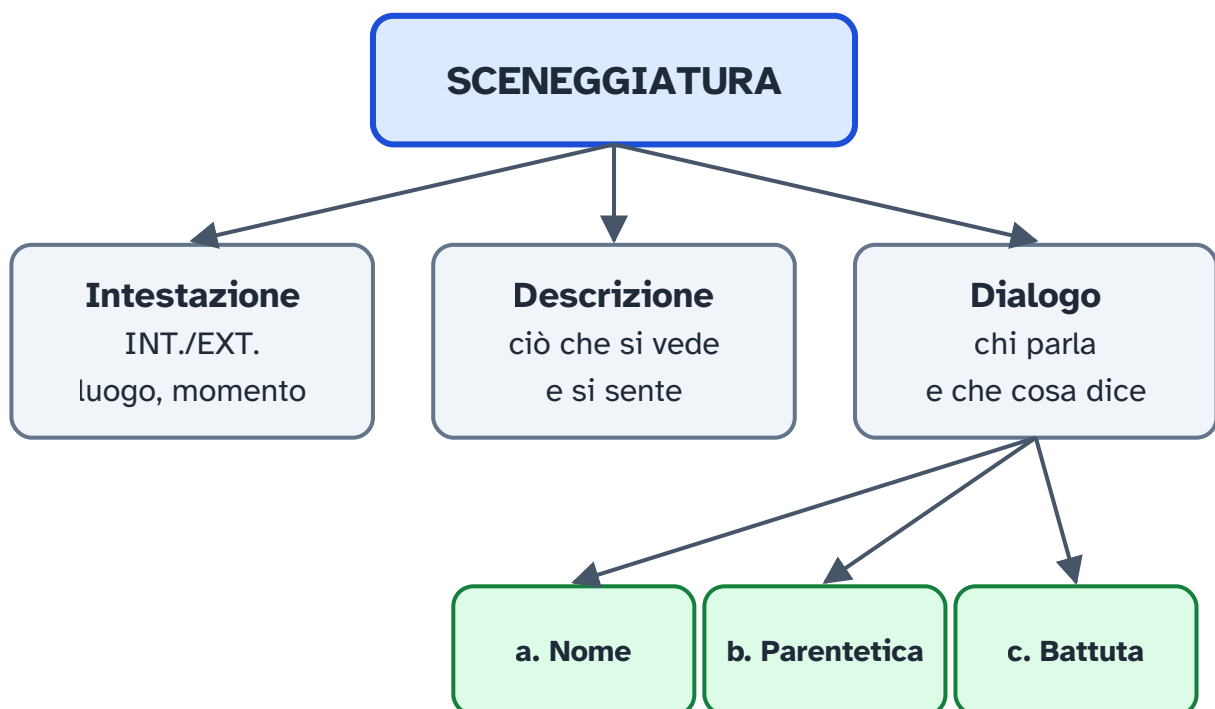
Lo stile della sceneggiatura

OBIETTIVI: CHE COSA IMPARI IN QUESTA PARTE

1. Riconoscere i 3 elementi della sceneggiatura: intestazione, descrizione, dialogo.
2. Scrivere un'intestazione corretta.
3. Scrivere una descrizione che mostra solo ciò che si vede e si sente.
4. Conoscere le parti del dialogo.

4.1 I 3 elementi

La sceneggiatura all'italiana e quella all'americana hanno regole grafiche diverse. Ma contengono gli **stessi elementi**, con la stessa funzione: dire in modo chiaro che cosa succede, chi parla, dove e quando.



4.2 L'intestazione della scena

L'**intestazione** (in inglese *scene heading* oppure *slugline*) dice dove e quando si svolge la scena. Contiene 3 informazioni:

1. Interno o esterno: INT. oppure EXT.
2. Il luogo.
3. Il momento della giornata.

ESEMPIO

INT. CASA DI PIERO - CUCINA - GIORNO

Quando si prepara la produzione, le scene ricevono un **numero progressivo** (1, 2, 3...). Il numero serve a trovare la scena in tutti i documenti di lavoro.

REGOLA 1: IL LUOGO

Il luogo deve avere un nome **unico**. Due luoghi che hanno bisogno di set diversi devono avere nomi diversi.

«CASA DI PIERO - CUCINA» è meglio di «CASA», perché la casa ha tante stanze.

REGOLA 2: INTERNO ED ESTERNO

INT. ed EXT. descrivono **la storia**, non il luogo delle riprese.

- Una scena che nella storia è all'aperto si scrive EXT., anche se viene girata in uno studio.
- Una cucina scritta in sceneggiatura può essere una cucina vera oppure una cucina costruita in studio.

REGOLA 3: IL MOMENTO

Di solito si scrive GIORNO oppure NOTTE. Se è importante per la storia o per la produzione, si può essere più precisi: ALBA, TRAMONTO, MATTINA, POMERIGGIO, SERA.

Nell'intestazione si possono scrivere anche situazioni particolari: FLASHBACK (una scena che mostra il passato), SOGNO, IMMAGINAZIONE.

4.3 La descrizione

La **descrizione** (in inglese *action*) racconta che cosa succede nella scena. Dà le informazioni per immaginare e realizzare la scena. Non è un testo letterario.

REGOLA: I NOMI

- Nella sceneggiatura all'americana il nome di un personaggio si scrive in MAIUSCOLO **la prima volta** che compare.
- Nella sceneggiatura all'italiana il nome si scrive **sempre** in maiuscolo.
- Se il nome del personaggio non si conosce ancora, si usa il suo ruolo o una caratteristica che lo fa riconoscere. Per esempio: MADRE.

La descrizione contiene **solo ciò che si può vedere o ascoltare**. Le emozioni non si dichiarano: si mostrano con azioni e comportamenti che si possono osservare.

ESEMPIO

Non funziona	Funziona
Marco è preoccupato.	Marco controlla continuamente il telefono. Nessun messaggio. Lo rimette in tasca.

La prima frase dice un'emozione, ma la videocamera non può riprendere un'emozione. La seconda frase mostra azioni: la videocamera le può riprendere, e chi guarda capisce che Marco è preoccupato.

IL TEST DELLA VIDEOCAMERA

Prima di scrivere una frase di descrizione, chiediti: **una videocamera può registrare questa cosa?**

- Se sì: la frase va bene.
- Se no: riscrivi la frase con azioni, oggetti, suoni che si vedono o si sentono.

Lo stile della descrizione:

- diretto e breve;
- al presente indicativo (per esempio: «entra», «guarda», «cade»);
- frasi abbastanza corte;
- verbi e aggettivi scelti con precisione.

Non serve descrivere ogni dettaglio dell'ambiente, dei vestiti o dell'aspetto fisico. Si scrivono solo i dettagli che:

- servono alla storia; oppure
- caratterizzano un personaggio (dicono com'è); oppure
- sono necessari per capire e realizzare la scena.

ATTENZIONE

Il **découpage** è l'elenco delle inquadrature e dei movimenti della videocamera. Lo decide il regista, non lo sceneggiatore. Quindi non si scrive nella sceneggiatura.

Lo sceneggiatore però può suggerire un'inquadratura con le azioni che sceglie. Se scrive «La mano di Marco trema», fa capire che serve un'inquadratura ravvicinata sulla mano, senza scriverlo.

REGOLA: SUONI E MUSICA

- I **suoni** si scrivono in MAIUSCOLO nella descrizione solo se sono importanti per la storia. Per esempio: SPARO, SQUILLA IL TELEFONO. Non si scrivono tutti i rumori normali dell'ambiente.
- La **musica** si scrive sempre in MAIUSCOLO, ma solo se viene da un oggetto presente nella scena: per esempio una radio o un televisore.

4.4 Il dialogo

Il dialogo ha 3 parti:

Parte	Che cos'è	Regole
a. Nome del personaggio	Il nome di chi parla, in MAIUSCOLO.	Può avere una sigla accanto: F.C. (fuori campo: il personaggio è nella scena ma non si vede) oppure V.O. (voice over: la voce non appartiene alla scena, per esempio una voce narrante).
b. Parentetica	Un'indicazione tra parentesi: il tono della battuta o una piccola azione.	All'americana va sotto il nome. All'italiana va accanto al nome. Si usa poco: dirigere gli attori è compito del regista. Un'azione importante o lunga va nella descrizione.

Parte	Che cos'è	Regole
c. Battuta	La parte di dialogo che il personaggio dice.	Deve sembrare realistica, ma è breve.

ATTENZIONE

La battuta di sceneggiatura non è come la lingua di un romanzo. E non è nemmeno come il parlato di tutti i giorni, che è pieno di esitazioni («ehm...»), ripetizioni e frasi lasciate a metà. È un parlato realistico ma pulito e sintetico.

IN SINTESI

1. Gli elementi della sceneggiatura sono 3: intestazione, descrizione, dialogo.
2. L'intestazione dice: interno o esterno (nella storia), luogo con nome unico, momento della giornata.
3. La descrizione contiene solo ciò che si vede o si sente. Usa il test della videocamera.
4. Le emozioni si mostrano con azioni osservabili, non si dichiarano.
5. Il dialogo ha 3 parti: nome del personaggio, parentetica (poca), battuta (realistica ma breve).

Glossario

Qui trovi tutte le parole tecniche del capitolo. Se una parola non è chiara, cercala qui.

Le parole tecniche del capitolo, in ordine di apparizione.

Parola	In inglese	Che cosa significa	Esempio
Audiovisivo	<i>(nessuna)</i>	Opera fatta di immagini e suoni.	Film, serie TV, spot, video per i social.
Produzione	<i>production department</i>	Il reparto che trova o gestisce i soldi, organizza il lavoro e controlla tempi, qualità e costi.	In un progetto scolastico può essere 1 organizzatore.
Troupe	<i>(nessuna)</i>	Il gruppo di persone che lavora alle riprese.	Operatori, tecnici delle luci, fonici.
Girare	<i>(nessuna)</i>	Fare le riprese con la videocamera.	«Domani giriamo le scene del corridoio.»
Set	<i>(nessuna)</i>	Il luogo dove si fanno le riprese.	Una cucina vera o costruita in studio.
Voce di costo	<i>(nessuna)</i>	Una spesa precisa del progetto.	L'affitto di una cucina per un giorno.
Fiction	<i>(nessuna)</i>	Opera con attori che interpretano personaggi e situazioni inventati.	Un film, una serie TV.
Non fiction	<i>(nessuna)</i>	Prodotto che racconta fatti, persone ed eventi reali.	Un documentario, un servizio del TG.
Idea	<i>(nessuna)</i>	Poche frasi con protagonisti, conflitto, ostacoli e possibile finale.	«Un bambino gioca con il casco del fratello...»
Soggetto	<i>synopsis</i>	La storia intera in prosa, al presente e in terza persona, compreso il finale.	Il soggetto dello spot del casco.

Parola	In inglese	Che cosa significa	Esempio
Trattamento	<i>treatment</i>	Il soggetto sviluppato in modo più lungo e dettagliato. È facoltativo.	<i>(nessun esempio)</i>
Scaletta	<i>outline</i>	Elenco numerato delle unità narrative della storia, di solito senza dialoghi.	La scaletta in 5 voci dello spot.
Sceneggiatura	<i>script / screenplay</i>	Il documento con tutte le scene complete: ambienti, personaggi, azioni, dialoghi.	Si chiama anche copione.
Scena	<i>scene</i>	Parte della storia con lo stesso luogo e lo stesso momento.	Cucina, giorno.
Sequenza	<i>sequence</i>	Gruppo di scene legate dalla stessa azione, anche con luoghi e tempi diversi.	Lo studente esce, attraversa il corridoio, entra in bagno.
Diritti	<i>(nessuna)</i>	Il permesso legale dell'autore di usare la sua opera.	Per trarre un film da un romanzo servono i diritti.
Writers' room	<i>(nessuna)</i>	La stanza in cui gli sceneggiatori di una serie lavorano insieme.	<i>(nessun esempio)</i>
Head writer	<i>(nessuna)</i>	Chi coordina la writers' room.	<i>(nessun esempio)</i>
Showrunner	<i>(nessuna)</i>	Chi coordina la realizzazione di tutta una serie, anche dal punto di vista produttivo.	<i>(nessun esempio)</i>
Pitch	<i>(nessuna)</i>	Racconto a voce di un'idea, in 2 o 3 minuti.	<i>(nessun esempio)</i>
Claim	<i>(nessuna)</i>	La frase finale di uno spot, con il messaggio.	«Usa la testa, metti il casco!»

Parola	In inglese	Che cosa significa	Esempio
Spoglio	<i>(nessuna)</i>	Analisi tecnica della sceneggiatura per preparare le riprese.	<i>(nessun esempio)</i>
Courier	<i>(nessuna)</i>	Carattere monospaziato: ogni lettera e ogni spazio occupano la stessa larghezza.	<i>(nessun esempio)</i>
Intestazione	<i>scene heading / slugline</i>	La riga che dice interno o esterno, luogo e momento della scena.	INT. CUCINA - GIORNO
Descrizione	<i>action</i>	La parte che racconta ciò che si vede e si sente nella scena.	Il bambino scappa col triciclo.
Parentetica	<i>(nessuna)</i>	Indicazione tra parentesi sul tono o su una piccola azione di chi parla.	(premuroso)
Battuta	<i>(nessuna)</i>	La parte di dialogo detta da un personaggio.	«Ti sei fatto male?»
F.C.	<i>fuori campo</i>	Il personaggio è nella scena ma non si vede.	FRATELLO (F.C.)
V.O.	<i>voice over</i>	Voce che non appartiene alla scena, per esempio una voce narrante.	NARRATORE (V.O.)
Découpage	<i>(nessuna)</i>	Elenco delle inquadrature e dei movimenti di camera. Lo decide il regista.	<i>(nessun esempio)</i>
Flashback	<i>(nessuna)</i>	Scena che mostra qualcosa successo nel passato.	<i>(nessun esempio)</i>
SIAE	<i>(nessuna)</i>	Società Italiana degli Autori ed Editori: gestisce il diritto d'autore.	<i>(nessun esempio)</i>
Opera inedita	<i>(nessuna)</i>	Opera non ancora pubblicata.	<i>(nessun esempio)</i>

Esercizi

Gli esercizi sono divisi per parte. Scrivi le risposte sul foglio. Le soluzioni sono alla fine della dispensa.

Esercizio 1. Fiction o non fiction? *(parte 2)*

CONSEGNA

Leggi ogni descrizione. Scegli: fiction oppure non fiction.

Fai una crocetta sulla risposta giusta. Per ogni frase c'è 1 sola risposta giusta. Le frasi sono 6.

1. Un film su un supereroe inventato.

☐ Fiction ☐ Non fiction

2. Un documentario sugli squali.

☐ Fiction ☐ Non fiction

3. Una serie TV in cui attori interpretano una famiglia inventata.

☐ Fiction ☐ Non fiction

4. Un servizio del telegiornale su un'alluvione.

☐ Fiction ☐ Non fiction

5. Un videoclip in cui il cantante recita la parte di un pirata.

☐ Fiction ☐ Non fiction

6. Un video social in cui una persona mostra la sua vera giornata.

☐ Fiction ☐ Non fiction

Esercizio 2. Metti in ordine le fasi (parte 2)

CONSEGNA

Le 5 fasi della scrittura sono in disordine. Mettile in ordine, dalla prima all'ultima.

Le fasi in disordine: Scaletta, Idea, Sceneggiatura, Soggetto, Trattamento.

Scrivi una fase per riga.

1.

2.

3.

4.

5.

Esercizio 3. Quante scene? (parte 2)

CONSEGNA

Leggi ogni situazione. Conta le scene. Ricorda la regola: nuova scena se cambia il luogo oppure il momento.

Fai una crocetta sulla risposta giusta. Per ogni frase c'è 1 sola risposta giusta. Le frasi sono 4.

1. In cucina, di mattina. Luca prepara il caffè. Poi, sempre in cucina, legge un messaggio.

☐ 1 scena ☐ 2 scene ☐ 3 scene

2. In cucina, di mattina. Luca prende lo zaino. Poi esce e cammina in strada.

☐ 1 scena ☐ 2 scene ☐ 3 scene

3. In classe, lunedì: la prof spiega. In classe, martedì: la prof interroga.

☐ 1 scena ☐ 2 scene ☐ 3 scene

4. In classe lo studente chiede di uscire. Nel corridoio cammina. In bagno incontra la ragazza. Quante SEQUENZE sono?

☐ 1 sequenza ☐ 2 sequenze ☐ 3 sequenze

Esercizio 4. Italiana o americana? (parte 3)

CONSEGNA

Leggi ogni caratteristica. Di quale formato è?

Fai una crocetta sulla risposta giusta. Per ogni frase c'è 1 sola risposta giusta. Le frasi sono 6.

1. La pagina è divisa in 2 colonne.

☐ All'italiana ☐ All'americana

2. Ogni nuova scena comincia su una nuova pagina.

☐ All'italiana ☐ All'americana

3. 1 pagina corrisponde più o meno a 1 minuto di film.

☐ All'italiana ☐ All'americana

4. I dialoghi hanno rientri fissi, contati in caratteri.

☐ All'italiana ☐ All'americana

5. La parentetica è scritta accanto al nome.

☐ All'italiana ☐ All'americana

6. È lo standard internazionale dei software professionali.

☐ All'italiana ☐ All'americana

Esercizio 5. Il test della videocamera *(parte 4)*

CONSEGNA

Leggi ogni frase di descrizione. Una videocamera la può registrare?

Fai una crocetta sulla risposta giusta. Per ogni frase c'è 1 sola risposta giusta. Le frasi sono 6.

1. Sara è triste.

☐ Sì, si può registrare ☐ No, va riscritta

2. Sara guarda una foto. Gli occhi le si riempiono di lacrime.

☐ Sì, si può registrare ☐ No, va riscritta

3. Il professore pensa che la classe sia distratta.

☐ Sì, si può registrare ☐ No, va riscritta

4. Il professore batte due volte la mano sulla cattedra.

☐ Sì, si può registrare ☐ No, va riscritta

5. Giulia è una ragazza molto intelligente.

☐ Sì, si può registrare ☐ No, va riscritta

6. SQUILLA IL TELEFONO.

☐ Sì, si può registrare ☐ No, va riscritta

Esercizio 6. Che elemento è? (parte 4)

CONSEGNA

Leggi ogni riga di sceneggiatura. Scegli che elemento è.

Fai una crocetta sulla risposta giusta. Per ogni frase c'è 1 sola risposta giusta. Le frasi sono 6.

1. 3 INT. CAMERA BAMBINO - GIORNO

- ☐ Intestazione
- ☐ Descrizione
- ☐ Nome del personaggio
- ☐ Parentetica
- ☐ Battuta

2. Il bambino si ferma e colpisce la parete con il casco.

- ☐ Intestazione
- ☐ Descrizione
- ☐ Nome del personaggio
- ☐ Parentetica
- ☐ Battuta

3. MADRE (F.C.)

- ☐ Intestazione
- ☐ Descrizione
- ☐ Nome del personaggio
- ☐ Parentetica
- ☐ Battuta

4. (premuroso)

- ☐ Intestazione
- ☐ Descrizione
- ☐ Nome del personaggio
- ☐ Parentetica
- ☐ Battuta

5. Ti sei fatto male?

- ☐ Intestazione
- ☐ Descrizione
- ☐ Nome del personaggio
- ☐ Parentetica
- ☐ Battuta

6. NARRATORE (V.O.)

- ☐ Intestazione
- ☐ Descrizione
- ☐ Nome del personaggio
- ☐ Parentetica
- ☐ Battuta

Esercizio 7. Intestazioni giuste (parte 4)

CONSEGNA

Scegli l'intestazione corretta.

Fai una crocetta sulla risposta giusta. Per ogni frase c'è 1 sola risposta giusta. Le frasi sono 2.

1. Nella storia la scena è in un bosco. La scena viene girata in uno studio con alberi finti. Che cosa scrivi?

☐ INT. ☐ EXT.

2. Quale luogo è scritto meglio?

☐ CASA ☐ CASA DI PIERO - CUCINA

Compito finale

Scegli **1** di questi 4 compiti. Tutti e 4 valgono allo stesso modo. Scegli quello che ti fa lavorare meglio.

Compito A. Scrivi la scaletta di uno spot

Argomento a tua scelta, di utilità sociale. Per esempio: la cintura di sicurezza, il telefono alla guida, la raccolta differenziata.

IL COMPITO È COMPLETO SE

- ☐ Da 4 a 6 voci numerate.
- ☐ Ogni voce ha: luogo, momento della giornata, che cosa succede (1 frase).
- ☐ L'ultima voce è il claim.
- ☐ Ogni frase supera il test della videocamera.

Compito B. Registra un pitch

Racconta a voce un'idea per un cortometraggio. Puoi registrarti con il telefono.

IL COMPITO È COMPLETO SE

- ☐ Durata: da 2 a 3 minuti.
- ☐ Dici chi è il protagonista.
- ☐ Dici qual è il problema principale (il conflitto).
- ☐ Dici come finisce la storia.

Compito C. Scrivi una scena all'americana

Puoi usare un programma di videoscrittura con il carattere Courier, corpo 12.

IL COMPITO È COMPLETO SE

- ☐ 1 intestazione con INT. o EXT., luogo e momento.
- ☐ Almeno 3 frasi di descrizione che superano il test della videocamera.
- ☐ Almeno 4 battute.
- ☐ Almeno 1 parentetica.

Compito D. Disegna la mappa delle fasi

A mano o al computer.

IL COMPITO È COMPLETO SE

- ☐ Le 5 fasi, nell'ordine giusto.
- ☐ Per ogni fase: il nome e 1 frase su a che cosa serve.
- ☐ Frecce che collegano le fasi.
- ☐ Il trattamento è segnato come facoltativo.

ATTENZIONE

Prima di consegnare, controlla la lista del tuo compito. Ogni casella deve essere spuntata.

Soluzioni degli esercizi

Esercizio 1. Fiction o non fiction?

1. Un film su un supereroe inventato. **Risposta: Fiction.** Attori interpretano personaggi inventati.
2. Un documentario sugli squali. **Risposta: Non fiction.** Documenta animali ed eventi reali.
3. Una serie TV in cui attori interpretano una famiglia inventata. **Risposta: Fiction.** La famiglia è inventata e recitata.
4. Un servizio del telegiornale su un'alluvione. **Risposta: Non fiction.** Racconta un fatto reale.
5. Un videoclip in cui il cantante recita la parte di un pirata. **Risposta: Fiction.** Il cantante interpreta un personaggio inventato.
6. Un video social in cui una persona mostra la sua vera giornata. **Risposta: Non fiction.** Mostra la vita reale della persona.

Esercizio 2. Metti in ordine le fasi

1. Idea
2. Soggetto
3. Trattamento
4. Scaletta
5. Sceneggiatura

Esercizio 3. Quante scene?

1. In cucina, di mattina. Luca prepara il caffè. Poi, sempre in cucina, legge un messaggio. **Risposta: 1 scena.** Stesso luogo e stesso momento: 1 scena.
2. In cucina, di mattina. Luca prende lo zaino. Poi esce e cammina in strada. **Risposta: 2 scene.** Il luogo cambia (cucina, strada): 2 scene.
3. In classe, lunedì: la prof spiega. In classe, martedì: la prof interroga. **Risposta: 2 scene.** Il luogo è lo stesso, ma cambia il giorno: 2 scene.

4. In classe lo studente chiede di uscire. Nel corridoio cammina. In bagno incontra la ragazza. Quante SEQUENZE sono? **Risposta: 1 sequenza.**
Sono 3 scene, ma raccontano una sola azione: 1 sequenza.

Esercizio 4. Italiana o americana?

1. La pagina è divisa in 2 colonne. **Risposta: All'italiana.** Immagine a sinistra, suono a destra.
2. Ogni nuova scena comincia su una nuova pagina. **Risposta: All'italiana.** Serve a raggruppare le scene durante lo spoglio.
3. 1 pagina corrisponde più o meno a 1 minuto di film. **Risposta: All'americana.** Le regole fisse permettono questa stima.
4. I dialoghi hanno rientri fissi, contati in caratteri. **Risposta: All'americana.** Nome a 20, parentetica a 15, battuta a 10.
5. La parentetica è scritta accanto al nome. **Risposta: All'italiana.** All'americana va sotto il nome.
6. È lo standard internazionale dei software professionali. **Risposta: All'americana.** Soprattutto nei paesi di lingua inglese.

Esercizio 5. Il test della videocamera

1. Sara è triste. **Risposta: No, va riscritta.** La tristezza non si vede: bisogna mostrarla con azioni.
2. Sara guarda una foto. Gli occhi le si riempiono di lacrime. **Risposta: Sì, si può registrare.** Sono azioni che si vedono.
3. Il professore pensa che la classe sia distratta. **Risposta: No, va riscritta.** Un pensiero non si vede.
4. Il professore batte due volte la mano sulla cattedra. **Risposta: Sì, si può registrare.** È un'azione che si vede e si sente.
5. Giulia è una ragazza molto intelligente. **Risposta: No, va riscritta.** L'intelligenza non si vede: bisogna mostrarla con quello che Giulia fa.
6. SQUILLA IL TELEFONO. **Risposta: Sì, si può registrare.** È un suono importante per la storia: si sente.

Esercizio 6. Che elemento è?

1. 3 INT. CAMERA BAMBINO - GIORNO **Risposta: Intestazione.** Contiene interno, luogo e momento.
2. Il bambino si ferma e colpisce la parete con il casco. **Risposta: Descrizione.** Racconta un'azione che si vede.
3. MADRE (F.C.) **Risposta: Nome del personaggio.** Nome in maiuscolo con la sigla fuori campo.
4. (premuroso) **Risposta: Parentetica.** Indica il tono, tra parentesi.
5. Ti sei fatto male? **Risposta: Battuta.** È ciò che dice il personaggio.
6. NARRATORE (V.O.) **Risposta: Nome del personaggio.** Nome con la sigla voice over.

Esercizio 7. Intestazioni giuste

1. Nella storia la scena è in un bosco. La scena viene girata in uno studio con alberi finti. Che cosa scrivi? **Risposta: EXT..** INT. ed EXT. descrivono la storia: il bosco è all'esterno.
2. Quale luogo è scritto meglio? **Risposta: CASA DI PIERO - CUCINA.** Il nome del luogo deve essere unico: la casa ha tante stanze.