

THE CLIMB



La sceneggiatura cinematografica

A cura dell'Associazione Giovanile Finali Alternativi



CHE COS'È LA SCENEGGIATURA?



Il testo che elabora e struttura la storia del film attraverso una scrittura che si limita a descrivere ciò che la macchina da presa può riprendere.



Il testo che fornisce le informazioni essenziali per la realizzazione del film ai professionisti che lavoreranno alla sua produzione.

I SUOI SCOPI

- Produttivo (realizzare il film)
- Economico (fornire un preventivo dei costi di realizzazione)
- Narrativo (raccontare la storia)

LE SUE REGOLE

- Si possono descrivere solo immagini e suoni
- Azioni e descrizioni si scrivono al tempo presente
- Si deve evitare di fare regia su foglio
- Si utilizza il font Courier New dimensione 12
- Ogni informazione ha un suo posto specifico sul foglio

ESEMPIO



INT. SALA STAMPA - NOTTE

CARLA sorrideva alle telecamere ma dentro di sé sapeva di essere tremendamente nervosa.

INT. SALA STAMPA - NOTTE

CARLA (23) sorride alle telecamere mentre porta dietro la schiena le mani tremanti.



Perché

- La macchina da presa può riprendere esclusivamente ciò che si vede e si sente
- Non esiste un corrispettivo del tempo passato sullo schermo, si tratta sempre di azioni che si svolgono davanti ai nostri occhi e non nella nostra memoria

ESEMPIO



INT. SALA STAMPA - NOTTE

Dal particolare sulle mani tremanti di CARLA (23) inizia un piano sequenza con il quale giriamo attorno alla donna mostrando prima la sala stampa e i giornalisti fuori fuoco, infine il primo piano di Carla che sorride.

INT. SALA STAMPA - NOTTE

CARLA (23) sorride alle telecamere mentre porta dietro la schiena le mani tremanti.

Perché

- Lo sceneggiatore non deve interferire con il lavoro del regista ma limitarsi a descrivere cosa avviene in scena.

ESEMPIO



È notte e siamo all'interno di una sala stampa dove c'è Carla che sorride alle telecamere, la donna porta le sue mani tremanti dietro la schiena ed infine esclama << Grazie a tutti! Sono contenta di essere qui>>

INT. SALA STAMPA - NOTTE

CARLA (23) sorride alle telecamere mentre porta le mani tremanti dietro la schiena.

CARLA
(Al microfono)
Grazie a tutti! Sono contenta di essere qui.

Perché

- Il font e la dimensione garantiscono che ogni lettera occupi lo stesso spazio
- In sceneggiatura tutte le informazioni devono avere una loro collocazione specifica



Entrambi questi due aspetti consentono di equiparare una pagina di sceneggiatura ad un minuto di girato.

SLUGLINE

1

INT. CASA DI CARLA - GIORNO

1

→ INDICA IL CAMBIO DI SCENA

Si scrive in maiuscolo ed è composta da:

- Numero della SCENA

- POSIZIONE della macchina da presa nello spazio: INT. se interno, EXT. se esterno
- LUOGO e macro-luogo (HOTEL - NEW YORK)
- Condizioni di LUCE (GIORNO/NOTTE)

ACTION

FREDDY (45) è seduto da solo in un tavolo del bar e, controllando il conto, si accende una sigaretta.

Nota un UOMO (50), alto e barbuto, che si siede ad un di fronte a lui.

→ Si scrive in TERZA PERSONA al PRESENTE

→ Si descrive esclusivamente per immagini e suoni.

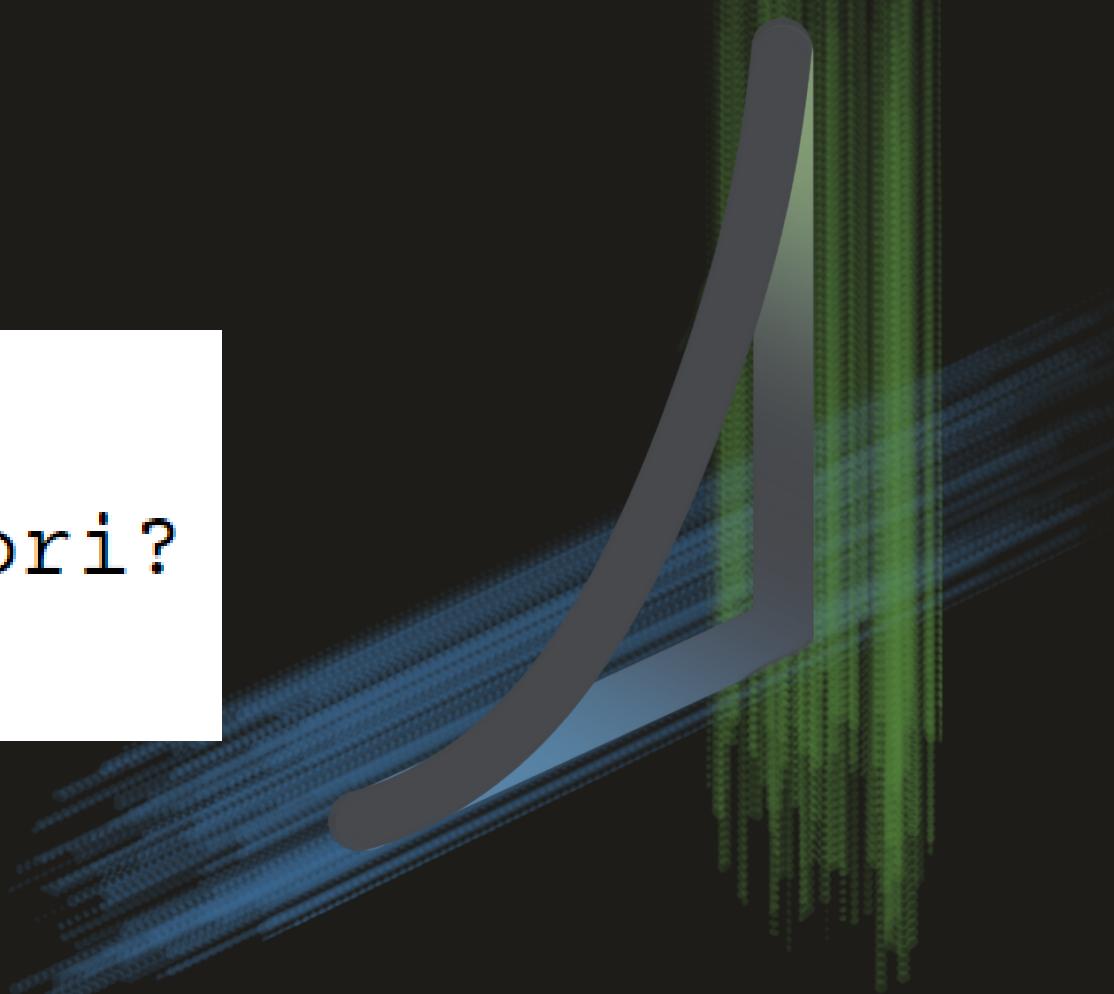
La prima volta che appare un personaggio va scritto in MAIUSCOLO, con l'età tra parentesi

ALTRI USI DEL MAIUSCOLO

Nelle descrizioni alcune parole vanno scritte in maiuscolo se...

- C'è un SUONO a cui si vuole dare importanza
- C'è un OGGETTO a cui si vuole dare importanza
- Appare una SCRITTA
- C'è una CANZONE in scena

CHARACTER



LEOPOLD (O.S.)
Buongiorno, ha visto che bei fiori?

→ Prima di un dialogo si scrive il nome del personaggio che parla al centro della pagina in maiuscolo.

A fianco al nome si possono inserire tra parentesi le note:

- O.S. (OFF SCREEN): se il personaggio si trova dentro la scena ma fuori dall'inquadratura
- V.O. (VOICE OVER): se il personaggio è fuori dalla scena e utilizza solo la voce.

PARENTHEICALS

MARTA

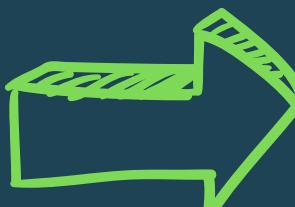
(A Lara sussurrando)

Non mi fido di loro, stai attenta

Si collocano sotto il nome del personaggio che parla e sono il mezzo con cui lo sceneggiatore può SUGGERIRE delle NOTE TECNICHE all'attore, senza superare le 4 BATTUTE

Possono indicare:

- IL MODO con cui il personaggio dice la battuta
- Se il personaggio si RIFERISCE a qualcuno in particolare



PARENTHEICALS

1
INT. CASA DI CARLA - GIORNO

Carla prende il cellulare e lo fa squillare. Dalla cornetta si sente un iniziale feed di risposta

CARLA
(Anticipando
l'interlocutore)
STAMMI A SENTIRE TU ADESSO! Non ti permettere mai più di lasciarmi sola in un posto del genere...
(Singhiozzando)
Ho avuto... Ho un'attacco di panico.

- Se il personaggio parla attraverso il CELLULARE
- Se sta compiendo un'AZIONE mentre dice la battuta
- Il cambio di TONALITA' all'interno della battuta stessa o una pausa che INTERROMPE la battuta

DIALOGUE

FREDDY

(facendo un ghigno)

Cameriere? Porta una bottiglia
all'avvocato.

I dialoghi si trovano nella
colonna CENTRALE del foglio

Ogni battuta è posta sotto
il nome del PERSONAGGIO
che la dice

TRANSITIONS

FADE IN

1. INT. CAMERA D'ALBERGO - LOS ANGELES - GIORNO 1.

MICHAEL apre la porta della stanza, dove si trova JENNIFER. I due si guardano negli occhi, dopodiché Michael le fa cenno di entrare. Jennifer entra e Michael chiude la porta.

CUT TO

2. EST. VICOLO - LOS ANGELES - NOTTE 2.

Michael si avvicina ai cassonetti di un vicolo e trascina un grosso sacco nero. Di fronte al cassonetto lancia con fatica il sacco dentro al cassonetto. Nell'impatto, si scorge il volto pallido e insanguinato di Jennifer. Michael ricopre il viso del cadavere con dell'immondizia.

DISSOLVE TO

3. EST. VICOLO - LOS ANGELES - GIORNO 3.

Un SENZATETTO si avvicina al cassonetto e inizia a rovistare al suo interno. Si intasca un cartone del latte, un barattolo di fagioli ancora aperto e sposta. Nello spostare dei cumuli di immondizia scopre il volto di Jennifer, decomposto e pieno di insetti. Il senzatetto fa dei passi indietro e scappa dal vicolo.

FADE OUT

FINE



FADE IN: da inserire all'inizio di ogni sceneggiatura, indica l'assolvenza dallo schermo nero alle immagini



CUT TO: indica che tra due scene deve esserci un taglio netto

TRANSITIONS

FADE IN

1. INT. CAMERA D'ALBERGO - LOS ANGELES - GIORNO 1.

MICHAEL apre la porta della stanza, dove si trova JENNIFER. I due si guardano negli occhi, dopodiché Michael le fa cenno di entrare. Jennifer entra e Michael chiude la porta.

2. EST. VICOLO - LOS ANGELES - NOTTE 2.

Michael si avvicina ai cassonetti di un vicolo e trascina un grosso sacco nero. Di fronte al cassonetto lancia con fatica il sacco dentro al cassonetto. Nell'impatto, si scorge il volto pallido e insanguinato di Jennifer. Michael ricopre il viso del cadavere con dell'immondizia.

3. EST. VICOLO - LOS ANGELES - GIORNO 3.

Un SENZATETTO si avvicina al cassonetto e inizia a rovistare al suo interno. Si intasca un cartone del latte, un barattolo di fagioli ancora aperto e sposta. Nello spostare dei cumuli di immondizia scopre il volto di Jennifer, decomposto e pieno di insetti. Il senzatetto fa dei passi indietro e scappa dal vicolo.

FADE OUT

FINE

CUT TO



FADE OUT: dissolvenza
dall'immagine al nero



Dopo il FADE OUT bisogna
lasciare uno spazio e scrivere
FINE.

She playfully rolls her eyes and closes the window on him.
They jump in the van and blast off.

65 INT. ROCKY'S HOUSE- NIGHT

65

Adonis and Rocky move boxes into a vacant room. Rocky
struggles with one, grows tired and sits it down.

ROCKY
(rubs his back)
You don't ever want a bad back.

ADONIS
I got it

Adonis picks up where Rocky left off. He comes out of the
room and sees photos and signs of Paulie everywhere. Old
booze bottles, bar signs, and vintage Playboys mags.

ADONIS (CONT'D)
This your brother- law's room?

Rocky nods.

ROCKY
Paulie.

Adonis looks at the sagging bed.

ADONIS
Guess he spent alot of time in
here.

Adonis leaps on it, and stretches out.

ADONIS (CONT'D)
Still comfy though.

66 EXT. PHILADELPHIA SKYLINE - DAY

66

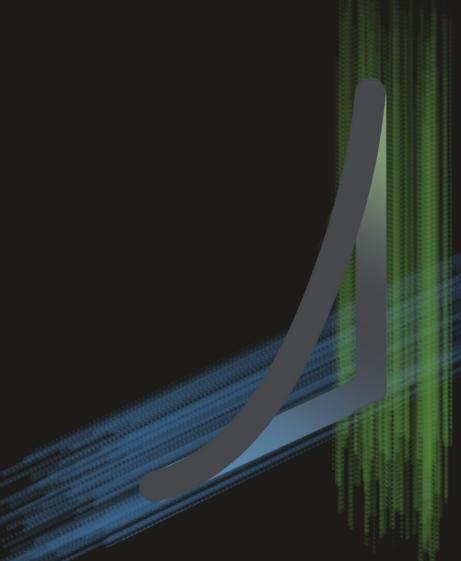
The sun rises over the city. A garbage man collects trash on
the street corner.

67 INT. ROCKY'S HOUSE- ADONIS' ROOM- EARLY MORNING

67

Adonis sleeps in a bed in the spare bedroom. THE SPINNERS
plays from old record player speakers, pumped to the max.
Adonis snaps up and checks his phone: 3:45am. He looks up to
see Rocky, fully dressed singing and dancing along to the
music.

LA SCENEGGIATURA AMERICANA



GIOVANI NEL DIGITALE: PERCORSO VERSO IL FUTURO



Sostieni il progetto

