

Guida alle tecniche di formazione e alle metodologie di attuazione



OGRES ONLY
EXIST IN FAIRY
TALES



Co-funded by
the European Union

Questo materiale è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. Il contenuto di questo materiale riflette solo il punto di vista degli autori e l'Agenzia nazionale o la Commissione europea non possono essere ritenuti responsabili per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni qui

contenute.

TABELLA DEI CONTENUTI

Introduzione

- Obiettivi del corso
- Struttura della lezione
- Progetto finale: Cortometraggio sulla violenza giovanile
- Flusso di lavoro e tempistica
- Film consigliati per l'approfondimento

-

Lezione 1 - Scrivere per il cinema

- **Il tema come guida alla narrazione**
 - Identificare l'urgenza narrativa
 - Il tema come chiave di lettura
 - Esempi di temi narrativi nel cinema
- **Dal tema alla sceneggiatura**
 - Profilo del personaggio (storia, tratti psicologici e fisici)
 - Ricerca di riferimenti visivi (pittura, fotografia, teatro, film)
 - La struttura narrativa in 9 punti
 - La sinossi: Definizione e scrittura
 - Dalla bozza alla sceneggiatura: Elementi essenziali
- **Esercizio: Scrivere la sinossi della storia**

-

Lezione 2 - Regia e linguaggio cinematografico

- **Il ruolo del direttore**
 - La regia come prospettiva sulla realtà
 - Dalla sceneggiatura alle immagini: Scelte registiche
- **Inquadramento e punti di vista**
 - Scala delle inquadrature e angoli di ripresa
 - Tipi di lenti e loro impatto sull'immagine
 - **Esercizio: Scegliere il punto di vista per raccontare una storia**
- **Movimenti della telecamera**
 - Tipi di movimenti (Panning, Tracking, Crane)
 - Effetti narrativi dei movimenti della telecamera
- **Telecamera soggettiva e punto di vista**
 - Differenze tra riprese soggettive, semisoggettive e false riprese soggettive

Questo materiale è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. Il contenuto di questo materiale riflette solo il punto di vista degli autori e l'Agenzia nazionale o la Commissione europea non possono essere ritenuti responsabili per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni qui contenute.

- Costruire una sequenza soggettiva
- **Ripresa lunga e profondità di campo**
 - Differenza tra ripresa lunga e ripresa in sequenza
 - Uso narrativo della profondità di campo
- **Musica e suono nel cinema**
 - Differenza tra suoni diegetici e non diegetici
 - Il ruolo della musica nel creare atmosfera

-

Lezione 3 - Dialogo e struttura della sceneggiatura

- **Il dialogo nel cinema**
 - Funzione narrativa del dialogo
 - Scrivere un dialogo efficace: Tono di voce e autenticità
- **Esercizio: Scrivere un dialogo cinematografico**
 - Costruire il conflitto attraverso il dialogo
 - Caratterizzazione attraverso il linguaggio

-

Produzione di cortometraggi

- Scrivere e rivedere la sceneggiatura
- Laboratori di casting e recitazione
- Riprese e montaggio
- Post-produzione e finalizzazione

-

Appendice

- Riferimenti cinematografici
- Esempi di sceneggiatura
- Strumenti e software per la sceneggiatura e la regia

Questo materiale è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. Il contenuto di questo materiale riflette solo il punto di vista degli autori e l'Agenzia nazionale o la Commissione europea non possono essere ritenuti responsabili per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni qui contenute.

LEZIONE 1- Scrivere per il cinema

1. Introduzione.

Benvenuti al corso di scrittura e regia, il cui obiettivo è fornire tutti gli elementi necessari per ideare e sviluppare una narrazione filmica che affronti un tema specifico e fornire tutti gli elementi necessari per poter tradurre la sceneggiatura in immagini. Rifletteremo insieme sul concetto di regia, punto di vista, primo piano e scena di dialogo. Il corso sarà strutturato in tre momenti, per ogni momento ci sarà una parte teorica e una parte pratica.

Nel primo incontro di oggi, nella prima parte capiremo insieme come scrivere una storia di finzione per il cinema; nella seconda parte cercheremo di sviluppare il soggetto per le vostre storie e di ritrarre la realtà attraverso il linguaggio della fotografia.

Nel secondo incontro esploreremo la grammatica del cinema, i tipi di inquadratura e i criteri di scelta del punto di vista con i movimenti di macchina. Nel pomeriggio ci sarà un'esercitazione sullo studio del primo piano in cui tutti potranno utilizzare una telecamera professionale per riprendere un soggetto in primo piano.

Il terzo e ultimo incontro consisterà in tre parti: una lezione introduttiva sulle tecniche di strutturazione dei dialoghi, una fase di esercitazione in cui ognuno di voi potrà scrivere il proprio dialogo e un momento in cui potrete girare la scena di dialogo precedentemente scritta.

Questa formazione sarà utile per lo sviluppo del vostro progetto, un cortometraggio di finzione il cui tema sarà la violenza sui giovani e che dovrà avere le seguenti caratteristiche:

- Un tempo di funzionamento massimo di 10 minuti;
- Un'ambientazione contemporanea;
- Un massimo di 4 interpreti all'interno del cast composto da un numero uguale di uomini e donne;
- Nel piano di regia deve essere presente almeno un piano sequenza della durata minima di due minuti.

Questo materiale è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. Il contenuto di questo materiale riflette solo il punto di vista degli autori e l'Agenzia nazionale o la Commissione europea non possono essere ritenuti responsabili per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni qui contenute.

Dopo la formazione, si passerà alla seconda fase di lavoro, in cui ogni organizzazione avrà l'obiettivo di realizzare il cortometraggio che ha creato.

Questa fase consisterà in 15 giorni in cui gli esperti incontreranno un gruppo di 25 ragazze e ragazzi di età compresa tra i 16 e i 25 anni. I giovani parteciperanno agli incontri e, con il supporto degli esperti, scriveranno e produrranno il cortometraggio che riflette sul tema del progetto.

Il calendario che adotteremo, efficace e ottimale per lo sviluppo e l'attuazione del progetto, sarà suddiviso nelle seguenti fasi:

Giorno 1: **Riflessione sul tema** (5 ore) Giorno 2: **Sceneggiatura** (5 ore)

Giorno 3: **Sceneggiatura** (5 ore)

Giorno 4: **revisione della** sceneggiatura (5 ore)

Giorno 5: **Casting, scelta degli attori e preparazione del progetto** (5 ore) Giorno 6: **Laboratorio di recitazione** (5 ore)

Giorno 7: **Laboratorio di recitazione** (5 ore)

Giorno 8: **Laboratorio di recitazione** (5 ore)

Giorno 9: **Ispezioni** (5 ore)

Giorno 10: **Set** (10 ore)

Giorno 11: **Set** (10 ore)

Giorno 12: **Montaggio** (5 ore)

Giorno 13: **Montaggio** (5 ore)

Giorno 14: **Montaggio** (5 ore)

Giorno 15: **Montaggio e post-produzione** (5 ore)

Questo materiale è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. Il contenuto di questo materiale riflette solo il punto di vista degli autori e l'Agenzia nazionale o la Commissione europea non possono essere ritenuti responsabili per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni qui contenute.

I seguenti film sono consigliati per lo sviluppo del progetto:

- *"Doubt"* di John Patrick Shanley;
- *"Jagten"* di Thomas Vinterberg;
- *"L'Été dernier"* di Catherine Breillat;
- *"La malaeducaciòn"* di Pedro Almodòvar;
- *"La bestia nel cuore"* di Cristina Comencini;
- *"Spotlight"* di Tom McCarthy;
- *"Le belle ossa"* di Peter Jackson;
- *"Song for a Raggy boy"* di Aisling Walsh;
- *"Au nom du fils"* di Vincent Lannoo;
- *"Lolita"* di Stanley Kubrick;
- *"Sleepers"* di Larry Levinson.

2. Il tema come guida alla narrazione.

La scrittura di una storia è causata da una specifica esigenza interiore dell'autore. Il bisogno non è atteso, ma arriva perché è il risultato di un'urgenza che l'autore vive in quel particolare momento della sua vita e che intende condividere con il mondo e quindi con il pubblico, un'urgenza universale, che deve quindi essere comprensibile e condivisibile da tutti. L'urgenza si realizza attraverso l'individuazione di un tema specifico; il tema sarà la guida del vostro racconto. È un argomento che l'autore intende condividere con il pubblico fornendo un punto di vista e un'interpretazione specifici.

L'interpretazione del tema può essere condivisa o meno dal pubblico, ma questo non sarà sintomatico di un ipotetico fallimento, perché il cinema ha il compito di innescare

Questo materiale è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. Il contenuto di questo materiale riflette solo il punto di vista degli autori e l'Agenzia nazionale o la Commissione europea non possono essere ritenuti responsabili per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni qui contenute.

riflessioni, dubbi, alimentare una massa critica, essere divisivi. Alcuni esempi di temi potrebbero essere l'amore impossibile, l'ambizione, il fallimento, le seconde opportunità e, appunto, la violenza sui minori.

Un tema può corrispondere a un genere o a un mix di generi. I generi classici sono nati intorno agli anni '40 a Hollywood e sono il western, il noir, la commedia, il biopic, il film d'avventura; oggi, però, i generi si sono mescolati, ci sono esempi in cui il western incontra il thriller come nel film di Jane Champion *"Il potere del cane"*.

3. Dal tema alla sceneggiatura.

Una volta chiarito il tema, si può procedere con la stesura del Profilo del personaggio, che contiene la di fondo, le caratteristiche fisiche e psicologiche dei personaggi, il loro background sociale e culturale, il loro want, cioè ciò che vogliono, il loro need, cioè ciò che desiderano e il loro fatal flaw, cioè il difetto, la debolezza, il trauma che hanno dentro.

Successivamente, il processo di scrittura avviene attraverso la ricerca di referimenti visivi (pittura, fotografia, film, spettacoli teatrali) inerenti alla storia da raccontare.

Sarà quindi opportuno redigere uno schema in 9 punti che includa i principali punti narrativi da raccontare.

Un passo fondamentale è poi la stesura del soggetto, a cui ci dedicheremo attivamente nella seconda parte della lezione.

Il soggetto è la storia in forma di breve racconto visivo e deve contenere indicazioni sintetiche ed esaustive sugli elementi necessari della storia: il protagonista e il

Questo materiale è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. Il contenuto di questo materiale riflette solo il punto di vista degli autori e l'Agenzia nazionale o la Commissione europea non possono essere ritenuti responsabili per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni qui contenute.

personaggi principali; la collocazione spazio-temporale, l'inizio, la parte centrale e la fine della storia. Il lettore deve essere in grado di farsi immediatamente un'idea della storia, il concetto di storia deve saltare all'occhio. La trama deve essere semplificata, i personaggi ridotti al minimo, la scrittura semplice e coinvolgente.

È importante ricordare che il soggetto richiede una forma scrittura visiva, non narrativa. L'autore, quindi, deve descrivere ciò che si vede, ciò che accade, non ciò che accade nello spazio interiore del personaggio, i cui stati d'animo devono trasparire dalle immagini, dalle azioni e non da una descrizione dell'autore.

Ad esempio, se il personaggio Marco è nervoso, ansioso, in attesa di qualcosa, nel soggetto descriveremo come si comporta in relazione alle sue emozioni, non come si sente, quindi potremmo scrivere: 'Marco guarda ripetutamente l'orologio, si mangia le unghie, il viso gronda di sudore'.

Il soggetto è seguito dallo schema dettagliato della sceneggiatura, ovvero un elenco di scene in cui, in modo ancora più conciso e visivo del soggetto, si chiarisce lo svolgimento del film scena per scena.

Esempio: scena 1: Marco uccide Franco.

Si tratta, in altre , di una specificazione molto concisa di ciò che accade in ogni singola scena.

Infine, una volta chiarite e definite tutte queste fasi, si è pronti a scrivere la sceneggiatura.

La sceneggiatura è il testo più corposo e complesso, in quanto costituisce la costruzione narrativa del film e pone anche le basi per le considerazioni produttive che devono essere fatte prima delle riprese vere e proprie.

Nella sceneggiatura, le inquadrature e i dialoghi sono disposti in modo dettagliato, dividendo l'azione in scene numerate progressivamente. Ogni inquadratura porta una sorta di titolo che indica il luogo in cui si svolge l'azione, la specifica tecnica se si tratta di un "interno" o di un "esterno" (importante per la scelta della pellicola e dell'attrezzatura) e l'ora in cui si l'azione, come giorno, notte, alba (importante per l'illuminazione).

Questo materiale è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. Il contenuto di questo materiale riflette solo il punto di vista degli autori e l'Agenzia nazionale o la Commissione europea non possono essere ritenuti responsabili per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni qui contenute.

4. La regia come sguardo sul mondo; spunti.

Una volta stesa la sceneggiatura, è importante capire che tipo di sguardo dare alla storia. La regia, infatti, non è altro che uno sguardo sulla realtà che, in termini tecnici, si traduce in punto di vista.

Come si mette in pratica il punto di vista nel cinema? Con il posizionamento macchina da presa. Il punto di vista risponde alla domanda "dove posiziono la macchina da presa?".

5. Esercizio.

Scrivete il soggetto della vostra storia in base a quanto appreso durante la lezione, tenendo presente il tema commissionato, la violenza sui minori, e iniziando a riflettere sul vostro punto di vista, cioè da quale punto di vista trattare il tema e raccontare la storia.

Lezione 2 - Regia e linguaggio cinematografico

1. Introduzione.

Che cosa dirigere?

Si potrebbe rispondere a questa domanda dando una definizione "tecnica" di regia:

l'organizzazione della "messa in scena", delle inquadrature, della direzione degli attori e della gestione

del passaggio dalla "carta" (la sceneggiatura) al film vero e proprio. Ma se così fosse, il regista non sarebbe altro che un manager con il compito di gestire un processo produttivo. Non è. In un'epoca caratterizzata dalla fruizione continua di immagini, il ruolo del

Questo materiale è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. Il contenuto di questo materiale riflette solo il punto di vista degli autori e l'Agenzia nazionale o la Commissione europea non possono essere ritenuti responsabili per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni qui contenute.

il regista è quello di "creare" l'immaginario collettivo partendo dalle idee e mostrando la realtà come una riproduzione. Non si tratta di copiare, ma di creare un vero e proprio simulacro della realtà, con un punto di vista e un immaginario unici che non si possono trovare nell'oggettività delle cose.

Attraverso la messa in scena del copione, la collaborazione e il coordinamento dei vari reparti (scenografia, fotografia, montaggio, ecc.) e la direzione degli attori, il regista deve non solo

non vuole "simulare" la vita, ma sviluppare un proprio sguardo e un proprio punto di vista che vada oltre le regole e i regolamenti dell'industria cinematografica.

punto di vista proprio che va oltre le regole e i tempi della realtà stessa.

2. Nozioni tecniche:

2.1 Scala degli scatti e degli aerei.

Quando si parla di "scala di campo" e "scala di piano" si intende quell'insieme di possibilità offerte da

ogni inquadratura per rappresentare un elemento di "profilo" a distanze diverse. Si definiscono "inquadrature" quelle in cui lo spazio scenico occupa una porzione maggiore rispetto al soggetto, e "Piani" le inquadrature in cui è il soggetto a dominare.

Ovviamente non è solo la posizione della macchina fotografica a determinare su quale "gradino" della scala di campi e piani ci troviamo.

Dobbiamo anche considerare la lunghezza focale dell'obiettivo scelto.

Questo materiale è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. Il contenuto di questo materiale riflette solo il punto di vista degli autori e l'Agenzia nazionale o la Commissione europea non possono essere ritenuti responsabili per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni qui contenute.

Prima di elencare e descrivere la scala dei campi e dei piani, si rende necessario un breve excursus sulle classi di lenti:

- Obiettivi grandangolari: sono obiettivi con lunghezza focale da 35 mm (escluso) in giù; questi obiettivi accentuano le distanze tra ciò che è vicino alla fotocamera e ciò che è lontano, dando profondità all'immagine. Tuttavia, creano forti distorsioni sulle immagini ravvicinate.

- Normali: Gli obiettivi che vanno da 35 mm (inclusi) a 50 mm sono chiamati "normali" proprio perché sono quelli il cui campo visivo è più vicino all'occhio umano. Poiché non causano distorsioni, vengono spesso utilizzati per "normalizzare" l'immagine, rendendola più familiare all'osservatore.

- Teleobiettivi: Un obiettivo si dice "teleobiettivo" quando ha una lunghezza focale superiore a 65 mm, fino a 250. Con questo tipo di obiettivo è più facile mostrare da vicino oggetti lontani dalla fotocamera, ma bisogna tenere conto dell'effetto di "bidimensionalità" che danno all'immagine, schiacciando gli elementi e mettendone a fuoco solo alcuni.

Dopo questa breve introduzione ai tipi di obiettivi, elenchiamo la "scala degli scatti e degli aerei":

- Ripresa "lunghissima": tipo di inquadratura che contiene una porzione di spazio molto ampia e colloca una scena o un personaggio nell'ambiente circostante. Un esempio classico sono le inquadrature lunghissime utilizzate nei western che sottolineano l'enormità degli spazi americani. L'inquadratura lunghissima ha quindi una funzione non solo descrittiva (dell'ambiente), ma anche contestualizzante rispetto ai personaggi che la compongono.

- Ripresa lunga: anche in questo caso si tratta di un'inquadratura larga, in cui però i personaggi e le azioni sono più riconoscibili. Lo spettatore si mantiene quindi a distanza, ma l'inquadratura entra maggiormente nella narrazione.

Questo materiale è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. Il contenuto di questo materiale riflette solo il punto di vista degli autori e l'Agenzia nazionale o la Commissione europea non possono essere ritenuti responsabili per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni qui contenute.

• inquadratura totale: descrive la scena nella sua interezza, collocando i personaggi in un contesto più preciso rispetto alle inquadrature precedenti e rendendo più chiare le loro figure, i loro movimenti e le loro azioni.

• "Ripresa media": con la ripresa media l'inquadratura torna a un punto di vista simile a che avrebbe spettatore teatrale, con i personaggi che occupano una porzione maggiore di spazio, pari a un terzo o addirittura alla metà della verticale dello spazio rappresentato. Viene così ristabilita la relazione tra le figure e l'ambiente circostante.

• A figura intera: rispetto alle inquadrature precedenti, in questo caso (e in quelli che seguiranno) la figura umana acquista maggiore importanza e si afferma la centralità del personaggio; in particolare con un'inquadratura a figura intera il personaggio occupa i due terzi o più della verticale dell'immagine e viene mostrato nella sua interezza, dai piedi alla testa.

• Piano americano: si ottiene inquadrando un personaggio dalle ginocchia in su e permette una maggiore focalizzazione sullo stesso, senza escludere dettagli caratterizzanti della figura. Il piano americano nasce infatti con il cinema western, quando le pistole dei cowboy dovevano essere incluse nell'inquadratura senza potersi allontanare troppo, perdendo la centralità delle figure.

• Mezza figura: inquadra la figura umana dalla vita in su ed è spesso utilizzata per mettere in relazione più personaggi, mostrandone il rapporto e la distanza.

• Mezzo primo piano (o mezzo busto): il personaggio (o i personaggi) sono ripresi dal petto in su e acquistano importanza. Il mezzo primo piano è utilizzato anche per le inquadrature di ripresa e le inquadrature inverse nei dialoghi.

• Primo piano: il soggetto, inquadrato dalle spalle in su, viene isolato dal contesto e la sua espressione diventa centrale nell'immagine.

Questo materiale è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. Il contenuto di questo materiale riflette solo il punto di vista degli autori e l'Agenzia nazionale o la Commissione europea non possono essere ritenuti responsabili per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni qui contenute.

- Primissimo piano: ancora più stretta del primo piano, questa inquadratura si concentra ancora di più sul volto del personaggio e ne esalta i tratti espressivi.

Si pensi a "Il buono, il brutto e il cattivo" e all'uso che Sergio Leone fa del primo piano per esaltare le espressioni di Lee Van Cliff, Clint Eastwood ed Eli Wallach durante il "triello".

- Particolare: inquadratura stretta, riferita a una parte del viso o del corpo umano, volta a esaltare quella parte, un movimento o un gesto.

- Dettaglio: ancora una volta una ripresa molto stretta, ma che a differenza del Dettaglio mette in evidenza una parte di un oggetto.

2.2 Scelta del punto macchina: angolo, inclinazione, altezza.

La scelta del punto di ripresa (cioè il punto in cui posizionare la telecamera) non dipende solo dalla distanza e dall'obiettivo utilizzato, ma anche da altre variabili come l'angolo, l'inclinazione e l'altezza.

Prima di analizzare le diverse opzioni possibili in riferimento a queste tre variabili, è necessario capire come viene scelto il punto di ripresa:

Il regista deve interpretare il punto di ripresa VISUALMENTE, cioè decidere dove sarà posizionata fisicamente la macchina da presa, e NARRATIVAMENTE, cioè dove sarà posizionata la macchina da presa.

Questo materiale è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. Il contenuto di questo materiale riflette solo il punto di vista degli autori e l'Agenzia nazionale o la Commissione europea non possono essere ritenuti responsabili per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni qui contenute.

Provate ora a immaginare una situazione "standard" con un personaggio centrato, frontale alla macchina da presa a una distanza media da essa e perpendicolare al piano della macchina da presa. In questa situazione, spostando la macchina da presa il regista può dare un significato particolare, sempre diverso, allo stesso soggetto.

Elenchiamo alcune delle possibili varianti.

Quando si parla di ANGOLO della telecamera, si intende la sua rotazione attorno a due ipotetici assi, quello orizzontale e quello verticale rispetto al soggetto da riprendere.

Ogni angolazione genera un impatto diverso sul pubblico ed è per questo che il regista deve scegliere con cura il punto di ripresa.

- Plongée (filo a piombo): la macchina da presa riprende dall'alto in verticale sull'asse della scena. Questa posizione aumenta la sensazione di "schiacciamento" psicologico nello spettatore, ma non solo.

- Dall'alto: aumentando l'altezza della macchina da presa rispetto alla scena e inclinandola verso il basso si ottiene questa angolazione, molto utilizzata per il suo valore "negativo", per fare pressione sullo spettatore, schiacciando il personaggio a terra e "raccontando" una situazione di debolezza o di soggezione.

- Altezza degli occhi (orizzontale): corrisponde al modo più comune in cui le persone si guardano.

- Dal basso: ruotando la testa della telecamera verso l'alto e/o abbassandone l'altezza, si ottiene un'inquadratura che conferisce 'potenza' e superiorità al soggetto inquadrato. Si pensi ad esempio all'angolo dal basso utilizzato da Stanley Kubrick in Full Metal Jacket per posizionare la macchina da presa durante il discorso del sergente Hartman al soldato Joker. La combinazione soggettiva-angolo dal basso dà allo spettatore l'idea della superiorità del sergente sul soldato e mette in evidenza la sua forza.

Questo materiale è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. Il contenuto di questo materiale riflette solo il punto di vista degli autori e l'Agenzia nazionale o la Commissione europea non possono essere ritenuti responsabili per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni qui contenute.

• Supina (contra-plongée): ripresa verticale dal basso verso l'alto, perpendicolare al terreno. Sottolinea la forza e l'importanza di un soggetto o estremizza il senso della scena.

Questi elencati sopra sono gli angoli verticali della telecamera, che tuttavia può variare la sua angolazione anche orizzontalmente rispetto al soggetto o alla scena:

• Frontale: la macchina da presa è posta di fronte al soggetto e, nel caso di un primo piano, il volto e le espressioni sono accentuati, ma anche il punto di vista della macchina da presa è "normalizzato", perché l'angolo frontale è il più vicino alla vita quotidiana.

• Tre quarti: il dinamismo è dato all'azione, ma una parte del volto di un personaggio può anche nascosta (ne "Il settimo sigillo", Ingmar Bergman nasconde una parte del volto della Morte durante la confessione del cavaliere Antonius).

• Profilo: quando un personaggio è inquadrato di profilo, il suo sguardo è solitamente rivolto a qualcosa che si svolge fuori dall'inquadratura. In questo modo il regista può decidere di drammatizzare una scena nascondendo parte del volto dell'attore.

Di spalle/Quinta: il personaggio viene mostrato di spalle mentre compie un'azione o dialoga con un altro personaggio. Utilizzando questa angolazione, il regista permette al pubblico di concentrarsi sull'azione del personaggio piuttosto che sulla sua espressione facciale, rendendolo partecipe della scena.

Un esempio può essere trovato nella sequenza di apertura di 8½ di Federico Fellini: Guido (Marcello Mastroianni) è sempre mostrato di spalle o in quinta in tutte le inquadrature e l'attenzione del pubblico è "spinta" verso le sue azioni.

Questo materiale è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. Il contenuto di questo materiale riflette solo il punto di vista degli autori e l'Agenzia nazionale o la Commissione europea non possono essere ritenuti responsabili per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni qui contenute.

Ovviamente, la combinazione di vari angoli, altezze e angolazioni non è una "ricetta sicura", ma rappresenta piuttosto un insieme di possibilità che il regista ha e deve utilizzare per sviluppare la propria visione e il proprio punto di vista sulla realtà.

2.3 Movimenti della telecamera.

Escludendo gli albori del cinema, in cui la macchina da presa era fissa su un treppiede, possiamo indicare la possibilità di muovere la macchina da presa come una delle caratteristiche peculiari dell'arte cinematografica; Se la posizione della macchina da presa, l'angolazione e l'inclinazione, di cui abbiamo parlato in precedenza, sono mutuabili dalla fotografia, il cinema è l'unica arte a offrire la possibilità di rendere dinamica l'immagine, ovvero di muovere la macchina da presa in base a determinate esigenze creative, di introdurre lo spettatore nello spazio "filmico", aumentando così le informazioni che lo spettatore riceve, enfatizzando la tridimensionalità dell'immagine e consentendo al regista una maggiore possibilità di espressione.

I movimenti di macchina sono il primo livello a cui fare riferimento per determinare il dinamismo del film. I principali sono:

- Fissa su un treppiede: come nei primi esperimenti dei fratelli Lumière, in questo la macchina da presa è montata su un treppiede e non si muove.

Questo non significa che non succede nulla o che non c'è nulla da raccontare, è piuttosto una scelta anche questa, con cui il regista vuole trasmettere allo spettatore un messaggio di staticità, di immobilità, ma anche di oggettività della narrazione.

Es: "2001: Odissea nello spazio" di Stanley Kubrik. Quando viene introdotto il Monolite e gli uomini interagiscono con esso per la prima volta, la macchina da presa è ferma in ogni inquadratura; in questo modo la narrazione

Questo materiale è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. Il contenuto di questo materiale riflette solo il punto di vista degli autori e l'Agenzia nazionale o la Commissione europea non possono essere ritenuti responsabili per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni qui contenute.

Lo spettatore non si muove con i protagonisti, ma è invitato dal regista a osservare la scena con un intento quasi documentaristico.

- La panoramica: fissando la macchina da presa su un treppiede, questa ruota sul proprio asse in orizzontale o in verticale. La panoramica offre allo spettatore la possibilità di "guardarsi intorno" (sempre sotto l'egida del regista) e di presentare l'ambiente circostante (se orizzontale) o un personaggio (se verticale).

Una variante della panoramica è il cosiddetto panning "a schiaffo", in cui può ottenere un effetto sorpresa con un movimento molto rapido e brusco.

- Il tracking shot: grazie all'uso di un dolly su binari o pneumatici, la macchina da presa diventa libera di muoversi nello spazio e non solo di ruotare come nel panning. Si possono così ottenere diversi tipi di movimento: si può seguire un personaggio che si muove nello spazio, lo si può precedere inquadrandolo frontalmente o ci si può muovere al suo passo.

A livello semantico, un'inquadratura all'indietro di un personaggio da dietro può essere usata per "abbandonare" quel personaggio, ad esempio.

- Dolly e Gru: due strumenti utili per una più ampia gamma di movimenti sono il Dolly (un braccio meccanico utilizzato come supporto fissato su una piattaforma mobile) e la Gru. Questi mezzi consentono una maggiore spettacolarizzazione dell'immagine, ma anche una più ampia gamma espressiva per il regista.

2.4 Il soggettivo.

L'inquadratura soggettiva va inserita tra le inquadrature che hanno una funzione particolare nel corso della narrazione. È l'inquadratura che esprime il punto di vista di una particolare

Questo materiale è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. Il contenuto di questo materiale riflette solo il punto di vista degli autori e l'Agenzia nazionale o la Commissione europea non possono essere ritenuti responsabili per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni qui contenute.

personaggio; in questo modo il regista decide di far coincidere il punto di vista di tre entità diverse:

il personaggio, il narratore e lo spettatore.

La soggettiva non solo permette un'inquadratura voyeuristica dell'inquadratura, ma è una vera e propria identificazione dello spettatore con il personaggio in questione. La costruzione di una soggettiva può basarsi su una struttura a 6 punti definita come segue:

1. Rappresentazione da una ripresa NON soggettiva di uno spazio
2. Presentazione all'interno dell'inquadratura di cui sopra del personaggio che guarda
3. Transizione (uno stacco, di solito) a una seconda inquadratura, simultanea alla precedente (quindi senza avanzamento cronologico della narrazione)
4. Inquadratura in una nuova posizione, con un'angolazione che ricorda la posizione in cui si trovava il personaggio al punto 2.
5. L'inquadratura al punto 4 mostra quindi un oggetto.
6. A dare continuità all'insieme è proprio la consapevolezza creata nello spettatore di guardare attraverso gli occhi del personaggio mostrato nelle inquadrature precedenti, simulando così la sua altezza, la sua angolazione rispetto all'oggetto e la sua posizione nello spazio.

A un'inquadratura in soggettiva si possono aggiungere oscillazioni, movimenti, sfocature o dettagli la cui funzione è proprio quella di sensibilizzare lo spettatore e farlo identificare ancora più profondamente con il personaggio.

Alle soggettive "semplici" si affiancano altre due varianti: la semi-soggettiva, che funziona esattamente come una soggettiva ma è collocata in un'angolazione diversa rispetto al personaggio, lasciandolo nel

Questo materiale è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. Il contenuto di questo materiale riflette solo il punto di vista degli autori e l'Agenzia nazionale o la Commissione europea non possono essere ritenuti responsabili per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni qui contenute.

inquadrato solo parzialmente (inquadratura di quinta o di tre quarti) e mostrando allo spettatore ciò che vede; e la "falsa soggettiva" che attraverso il movimento rompe l'unione tra il punto di vista del personaggio e quello dello spettatore portando il personaggio stesso nell'inquadratura e diventando un obiettivo.

2.5 Piano sequenza, ripresa lunga, profondità di campo.

Da un punto di puramente tecnico, il Piano Sequenza è un'inquadratura (fissa o in movimento) senza tagli, all'interno della quale si completa una sequenza narrativa.

La tecnica del Piano sequenza non va confusa con la tecnica del Long Take, che si differenzia dalla prima per il fatto che, pur essendo una ripresa senza tagli, NON esaurisce una sequenza narrativa.

La profondità di ripresa corrisponde allo spazio a fuoco all'interno dell'inquadratura. La profondità di campo, tuttavia, è stata utilizzata in modo diverso nel corso degli anni.

Nel cinema delle origini e ancor più in classico hollywoodiano, era il soggetto dell'inquadratura a essere "a fuoco", per non distrarre lo spettatore con i dettagli dell'ambiente circostante.

Anche la tecnologia delle macchine fotografiche e degli studios impediva di mettere a fuoco ambienti e soggetti allo stesso tempo.

2.6 Musica da film.

Questo materiale è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. Il contenuto di questo materiale riflette solo il punto di vista degli autori e l'Agenzia nazionale o la Commissione europea non possono essere ritenuti responsabili per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni qui contenute.

Agli albori del cinema, quando non c'era la possibilità tecnica di riprodurre un suono registrato che accompagnasse l'immagine video, c'era comunque un accompagnamento sonoro in sala.

Questo suggerisce che si è sempre ritenuto essenziale rendere il film un'opera che colpisse lo spettatore in modo più completo possibile, tanto che quando è stato introdotto il sonoro, ci sono voluti alcuni anni per sviluppare delle vere e proprie colonne sonore, come le intendiamo oggi: una combinazione di tutti i materiali espressivi da cui si forma il suono.

Il suono è composto da: rumori, parole e musica.

Il suono diventa così un tutt'uno con l'immagine filmica e contribuisce ad aggiungere valore espressivo a quest'ultima. È proprio nella scelta del suono che il regista può e deve intervenire per modificarlo, amplificarlo o addirittura diminuirlo.

Ad esempio, in "Arancia meccanica" la frenesia del valzer che accompagna Alex
frenesia del valzer che accompagna Alex durante la sequenza dell'omicidio e questa
scelta
ha cambiato completamente il "tono", trasformando una scena di sadica violenza in un balletto coinvolgente.

Una distinzione fondamentale, tuttavia, non solo dal punto di tecnico, deve essere fatta tra suoni diegetici e suoni extradiegetici.

Nel primo caso ci riferiamo a quei suoni che sono all'interno della realtà filmica (le parole che i personaggi pronunciano); mentre nel secondo caso (extradiegetico) parliamo di quei suoni che NON esistono all'interno della realtà filmica, che i personaggi non sentono e non possono sentire in quanto esterni allo spazio della storia (il suono "Triello" di Ennio Morricone che accompagna il "Triello" visivo di Sergio Leone ne "Il buono, il brutto, il cattivo").

Questo materiale è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. Il contenuto di questo materiale riflette solo il punto di vista degli autori e l'Agenzia nazionale o la Commissione europea non possono essere ritenuti responsabili per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni qui contenute.

Con il passare del tempo, la funzione della musica si è addirittura ampliata, diventando uno strumento con una funzione estetica propria, non asservita a quella dell'immagine.

Si può dire che mentre prima il ruolo della musica era solo di "partecipazione", a questo ruolo si è aggiunto quello di "distanza" dall'immagine, quasi di indifferenza, a seconda di ciò che l'autore vuole trasmettere con l'opera nel suo complesso.

I ruoli si sono quasi "parificati", con la musica che acquisisce i propri movimenti così come la macchina da presa prende coscienza dei propri, passando da una telecamera fissa a movimenti sempre più audaci e sperimentali.

Così figure musicali come il *leitmotiv*, *l'interruzione improvvisa* o *l'ouverture* vengono alla luce anche nel cinema. Queste figure, preesistenti nella ripresa musicale, diventano strumenti da mettere in relazione con l'immagine cinematografica.

Lezione 3 - Dialogo e struttura della sceneggiatura

1. Dialogo.

Il dialogo costituisce senza dubbio un elemento fondante della sceneggiatura, in quanto aiuta a esporre informazioni sull'ambientazione, sul momento storico e sui personaggi; mostra la condizione dei personaggi, dice qualcosa sulla loro personalità in relazione alla storia e dà azione alla narrazione. Infatti, ogni volta che un personaggio dialoga, anche con se stesso, sta di fatto muovendo la storia, cioè la sta portando dal punto A al punto B.

Questo materiale è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. Il contenuto di questo materiale riflette solo il punto di vista degli autori e l'Agenzia nazionale o la Commissione europea non possono essere ritenuti responsabili per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni qui contenute.

Ma cos'è il dialogo?

Una risposta molto sintetica potrebbe essere: qualsiasi parola pronunciata da qualsiasi personaggio a chiunque.

L'etimologia della parola *dialogo* risale all'unione di due parole del greco antico: *dia* - che significa "attraverso" e *legein* - che significa "parlare". La traduzione letterale di queste due parole è quindi "attraverso il parlare", cioè un'azione realizzata con le parole piuttosto che con i gesti. Ogni battuta pronunciata da un personaggio è un "atto performativo", cioè la parola compie un'azione. Quando un personaggio parla, agisce verbalmente piuttosto che fisicamente, e quindi ogni dialogo, cioè ogni azione parlata, fa passare la scena alla *battuta* successiva e, allo stesso tempo, avvicina o allontana il personaggio dall'obiettivo di realizzare il desiderio principale.

Le linee dei personaggi possono muoversi su tre fronti diversi: verso gli altri, verso se stessi, verso il lettore o lo spettatore.

È importante ricordare che, sia che si parli interiormente sia che si gridi al mondo, la battuta deve riflettere un bisogno del personaggio, deve quindi cercare di raggiungere uno scopo. Nessun personaggio parla a qualcuno (nemmeno a se stesso) senza avere un motivo valido per farlo. Quando si scrive un dialogo è quindi fondamentale chiedersi: perché quel personaggio sta dicendo quella cosa? Cosa sta cercando di ottenere?

2. Esercizio.

Alla luce di queste considerazioni, vi chiedo di utilizzare il tempo rimanente a disposizione per scrivere un dialogo con le seguenti caratteristiche:

- Il dialogo deve avere una lunghezza totale massima di 2 pagine;

Questo materiale è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. Il contenuto di questo materiale riflette solo il punto di vista degli autori e l'Agenzia nazionale o la Commissione europea non possono essere ritenuti responsabili per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni qui contenute.

- deve essere tra un massimo di due personaggi parlanti (non può essere un monologo, cioè un dialogo del personaggio con il pubblico/spettatori, né un soliloquio, un dialogo del personaggio con se stesso);

- I due personaggi devono avere caratteristiche chiaramente delineate ma antitetiche (es. un adulto e un bambino; un uomo rude e un uomo gentile; un uomo coraggioso e un codardo) e devono essere portatori di valori in netto contrasto tra loro (es. un fervente cattolico e un ateo convinto; un inguaribile ottimista e un pessimista inconsolabile)

- Nel dialogo, entrambi i personaggi devono raggiungere il punto di rottura, cioè la difesa più sfrenata ed estrema dei valori di cui sono portatori;

- Il dialogo deve essere pensato come una scena, deve quindi, nei limiti della sua brevità, avere un inizio, uno svolgimento e una fine; deve quindi compiere un arco narrativo.

Per questo esercizio, vi chiedo di utilizzare gli input delle lezioni precedenti per quanto riguarda l'idea della vostra storia e la scheda del personaggio.

Il dialogo deve quindi essere coerente con il soggetto del cortometraggio e con personaggi creati, poiché potrebbe essere una delle scene da inserire nella sceneggiatura.

Produzione di cortometraggi

La fase di produzione del cortometraggio è quella in cui le idee e le competenze acquisite durante la formazione prendono forma in un prodotto audiovisivo concreto. Questa sezione del corso guida i partecipanti attraverso le diverse fasi della creazione di un cortometraggio, dalla scrittura alla realizzazione del film. post-produzione.

Scrivere e rivedere la sceneggiatura

Questo materiale è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. Il contenuto di questo materiale riflette solo il punto di vista degli autori e l'Agenzia nazionale o la Commissione europea non possono essere ritenuti responsabili per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni qui contenute.

La sceneggiatura è il cuore di un : definisce la storia, i dialoghi, l'ambientazione e le azioni dei personaggi. In questa fase:

- Il processo inizia con la stesura della **sinossi** e lo sviluppo di una **bozza dettagliata**.
- La sceneggiatura viene scritta progressivamente, concentrandosi sulla **struttura narrativa e sul ritmo**.
- Le revisioni vengono effettuate in base al feedback dei formatori e dei colleghi per migliorare la coerenza, il flusso e il coinvolgimento.
- Vengono definite le linee guida della regia e le specifiche tecniche, come la scelta delle inquadrature e delle transizioni.

L'obiettivo è quello di produrre una **sceneggiatura finale, rifinita**, chiara e pronta per la pre-produzione.

Laboratori di casting e recitazione

La scelta degli attori giusti è essenziale per dare vita ai personaggi e rendere credibile la storia. In questa fase:

- Gli attori vengono selezionati in base ai **profili dei personaggi** attraverso audizioni e prove di lettura.
- I workshop di recitazione sono organizzati per aiutare gli attori a comprendere i loro personaggi e a migliorare le loro performance.
- Gli attori lavorano sulle **prove di scena**, concentrandosi sulle **emozioni dei personaggi, sul linguaggio del corpo e sull'esecuzione dei dialoghi**.

Questi workshop assicurano che gli attori siano ben preparati prima dell'inizio delle riprese.

Riprese e montaggio

È la fase di produzione, in cui la sceneggiatura viene trasformata in filmati veri e propri. Consiste in:

- **Ricerca delle location** per trovare le migliori ambientazioni per il film.
- **Giorni di riprese**, in cui il film viene registrato seguendo il **piano di regia e la lista delle riprese**.

Questo materiale è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. Il contenuto di questo materiale riflette solo il punto di vista degli autori e l'Agenzia nazionale o la Commissione europea non possono essere ritenuti responsabili per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni qui contenute.
--

- **Coordinamento tecnico**, assicurando il corretto lavoro della telecamera, l'illuminazione e la registrazione del suono.

Una volta terminate le riprese, inizia la post-produzione:

- **Montaggio**: Selezione e assemblaggio delle riprese migliori, perfezionamento del ritmo e garanzia di continuità.
- **Progettazione del suono**: Regolazione dei dialoghi, aggiunta di effetti sonori e integrazione della musica.
- **Color grading**: Miglioramento dello stile visivo e dell'atmosfera del film.

L'obiettivo è **creare una versione finale convincente** del cortometraggio.

Post-produzione e finalizzazione

La fase finale prevede il perfezionamento del film e la sua preparazione per la distribuzione. Questo include:

- **Finalizzare l'editing**, assicurando transizioni fluide e immagini curate.
- **Missaggio audio**, bilanciamento dei livelli sonori e integrazione della colonna sonora.
- **Aggiunta di sottotitoli o traduzioni**, se necessario.
- **Esportazione della versione finale** in diversi formati per proiezioni, festival o piattaforme online.

Il cortometraggio completato è ora pronto per essere presentato al pubblico.

Appendice

Riferimenti cinematografici

Un elenco di film essenziali consigliati per l'approfondimento. Questi film forniscono **esempi di narrazione, cinematografia e tecniche di regia** rilevanti per il corso.

Esempi di sceneggiatura

Esempi di sceneggiature tratte da film professionali o da progetti di studenti, per aiutare i partecipanti a comprendere il **formato della sceneggiatura, la struttura e la scrittura dei dialoghi**.

Questo materiale è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. Il contenuto di questo materiale riflette solo il punto di vista degli autori e l'Agenzia nazionale o la Commissione europea non possono essere ritenuti responsabili per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni qui contenute.

Strumenti e software per la sceneggiatura e la regia

Una raccolta di risorse utili, tra cui:

- **Software di sceneggiatura** (ad es. Final Draft, Celtx, WriterDuet)
- **Software di montaggio** (ad esempio, Adobe Premiere Pro, DaVinci Resolve, Final Cut Pro)
- **Strumenti di storyboarding** per visualizzare le scene prima delle riprese
- **Piattaforme online per la distribuzione di film** e la presentazione di progetti di studenti

Questa appendice serve come **guida pratica di riferimento** per continuare a lavorare nel campo della cinematografia al di là del corso.

Questo materiale è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. Il contenuto di questo materiale riflette solo il punto di vista degli autori e l'Agenzia nazionale o la Commissione europea non possono essere ritenuti responsabili per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni qui contenute.