

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI TERAMO- A.A. 2023/2024

SCENEGGIATURA E SCRITTURE CREATIVE

Prof.ssa Arianna Vergari
avergari@unite.it

6. lezione 11/04/2024





Il Grinta (scritto e diretto dai Fratelli Coen, 2010)
adattamento cinematografico dell'omonimo
romanzo dello scrittore Charles Portis (1968)

ESERCIZIO:

PROVA SCRIVERE LA
SCENEGGIATURA DI UNA
SEQUENZA



But the carbine recoil pushes Mattie stumbling back and this, with the bad footing at the lip of the pit behind her, sends her falling.

PIT

Mattie is tumbling. She bounces down a very steep slope, disturbed earth tumbling with her, protruding roots and slender upgrowing foliage slapping at her on her descent.

As she descends more or less feet-first something snags an ankle and her inertia sends her upper body on down past the pinned leg. She jerks to a halt head-downmost on the steep slope.

The patter of falling dirt subsides. Silence. Heavy breathing.

Mattie, lying face-up, does a painful half sit-up to look around.

Above her, her left foot is snarled through some roots. Well beyond, very high, weak light defines the mouth of the pit.

Using her elbows she pivots, scooting her upper body uphill so that she is no longer below her foot. She reaches the cuff of her pants on the trapped leg and pulls it up to expose the shin.

A splinter of broken bone has punctured the skin.

She pulls the cuff back down.

She stretches to slip fingers between her boot and the roots in which it is fouled. She just manages to work in two fingers; in wrenching around, the root has cinched tight. She tugs feebly at the root, which shows no signs of give.

She looks back up.

The small hole of weak daylight, dust drifting up toward it.

Mattie
Mr. LeBoeuf! Are you alive!

No answer.

... Mr. LeBoeuf!

Arms tiring, she lays back again against earth. She looks around.

Partway round the pit, just at her level, something difficult to discern in the semi-dark: two mirroring shapes, close to each other: is it the soles of a pair of boots?

Mattie squints. She props herself partway up.

Higher view: they are boots—worn by a corpse—stretching away from us, foreshortened. The man's skull has been partly shattered by the protruding rock against which it rests.

Mattie surveys the body. Her attention is caught by something:

The skeletal remains are still clothed and there seems to be something held by a bandolier strapped across the chest, over the body's decomposing blue shirt but beneath a tattered vest. A sheath is just visible high on the strap, near the corpse's shoulder. The butt-end of a knife juts out.

Mattie stretches, reaching.

She can just get to a boot.

She pulls.

The man's remains seem to be fairly light. They drag across earth, raising dust, tending to slide away with the grade of the pit.

Mattie reels the body in, careful not to let go and lose it down the hill. She pulls shoe, pants cuff, pants knee, belt. The bandolier is close.

Her fingers curl around shirt, and pull.

The shirt's buttons softly pop and fiber dust drifts up as the fabric falls to pieces. Rib cage is exposed beneath.

Mattie hastily reaches and curls fingers around ribs. She pulls. She is about to get the knife when—

A glistening something inside the rib cage—guts?—starts to slowly move. But it can't be guts: it is gliding, coiling, under its own power.

A faint rattle.

Mattie screams as the ball of waking snakes quickens. One snake starts to slowly emerge, and she bats the body away.

Christopher Vogler

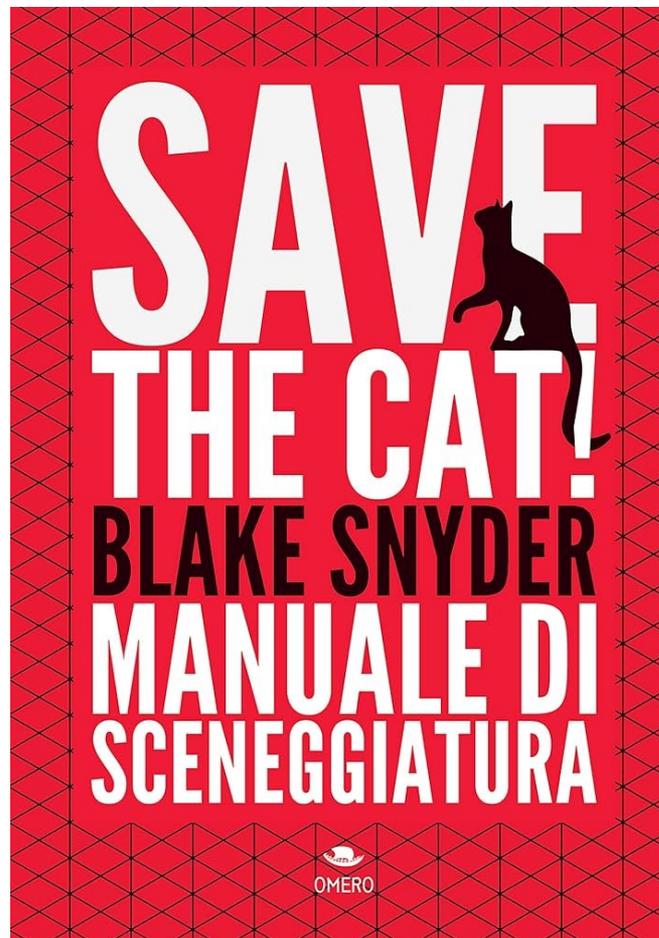
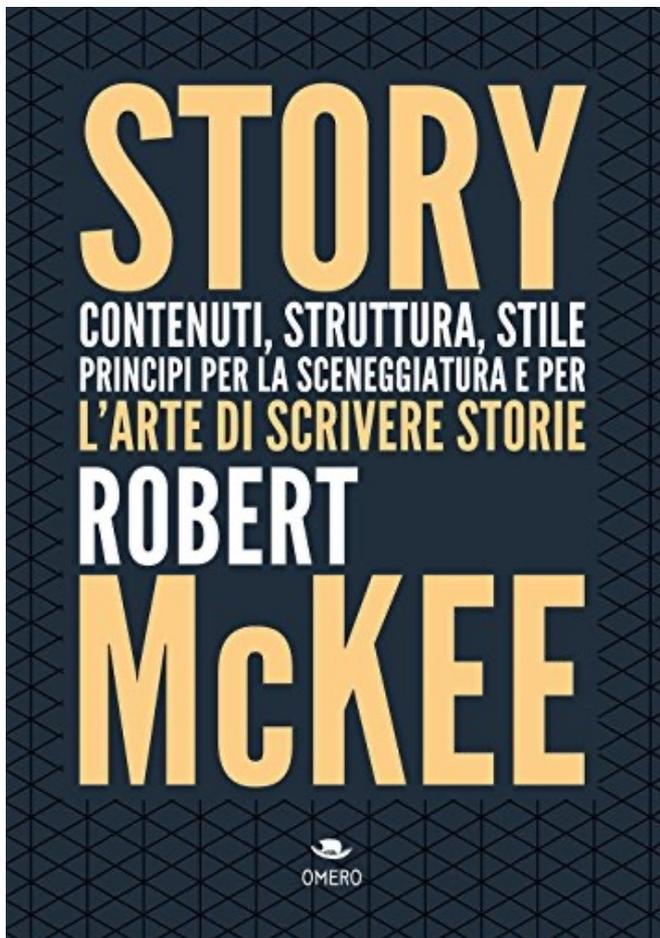
Il viaggio dell'Eroe

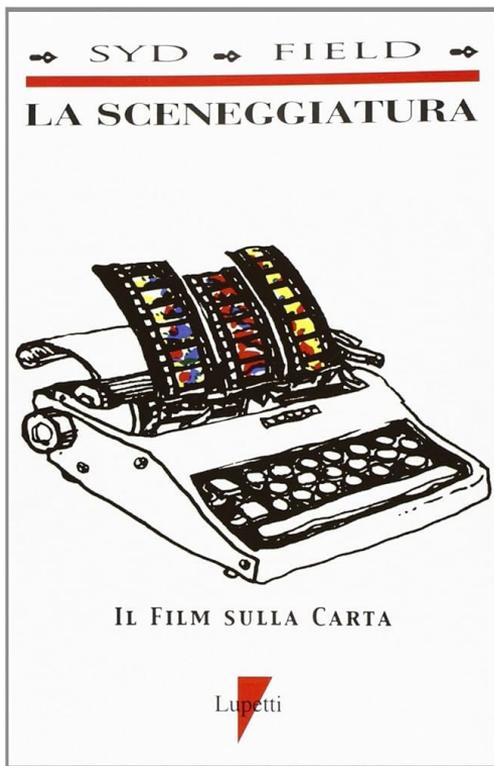
La struttura del mito ad uso di scrittori
di narrativa e cinema

 Dino Audino



LA STRUTTURA IN TRE ATTI (introduzione)





La struttura in tre atti è un modello narrativo che divide le storie in tre parti: atto primo, atto secondo e atto terzo, o meglio, un inizio, una parte centrale e una fine.

Lo sceneggiatore **Syd Field** ha introdotto questo antico strumento di narrazione nei manuali di sceneggiatura nel 1978 con la pubblicazione del suo libro «La sceneggiatura»

Il paradigma di Syd Field presuppone che una sceneggiatura standard sia lunga 120 pagine per 120 minuti di filmato: in pratica, ogni pagina corrisponde ad un minuto di tempo sullo schermo.

La distribuzione del tempo in percentuale avviene approssimativamente così:

- Il primo atto si svolge nel primo 25%
- Il secondo atto si svolge nel successivo 50%
- Il terzo atto si svolge nell'ultimo 25%

PRIMO ATTO

Nel primo atto, lo scrittore ha la libertà di creare qualsiasi ambientazione e realtà che desidera. È nelle prime pagine della sceneggiatura che si definisce la logica della storia. In questa fase iniziale della sceneggiatura, tutto è possibile

A) descrizione del mondo del personaggio così com'è.
EQUILIBRIO. ESPOSIZIONE. SET UP.

B) EVENTO PRIMARIO: tratti di vivacità senza ancora mettere in discussione l'equilibrio del protagonista, modo di incominciare creando interesse.

[metà primo atto]

C) INCIDENTE SCATENANTE: non è l'evento che manda il mondo dell'eroe in squilibrio, ma crea le condizioni.

[Fine primo atto] lo spettatore si fa la domanda più importante (ad esempio in Romeo e Giulietta è : trionferà l'amore sulla faida familiare?)

PRIMO ATTO

Toy Story (1995) si apre con un ragazzino, Andy, che gioca con i suoi giocattoli. Non appena Andy esce dalla camera da letto, i suoi giocattoli prendono subito vita. Eppure non disapproviamo...

All'inizio del film, il pubblico ha la mente aperta praticamente a tutto. Man mano che il film procede, lo spettatore si forma inconsciamente una cornice per la storia, e la sua sospensione dell'incredulità si restringe, limitando e stabilendo ciò che accetterà come plausibile e congruente

SECONDO ATTO

C. C. C. CRISI – CONFLITTI – COMPLICAZIONI

A) L'eroe entra in crisi e sviluppa conflitti, dimostrando che l'impresa non è facile.

B) l'eroe è vicino a conquistare la cosa desiderata, sembra conquistarla ma poi la perde immediatamente.

[metà II atto] l'eroe perde la speranza: sembra che non abbia più scampo. Momento buio.

INTERVENTO DI UN ALLEATO:
L'ILLUMINAZIONE.

C) L'eroe si convince di poter sconfiggere i suoi avversari con una nuova consapevolezza

[Fine II atto] SCONTRO tra l'eroe e i suoi avversari (entrambi devono essere all'apice di un climax, tutti e due hanno la massima possibilità di essere sconfitti)

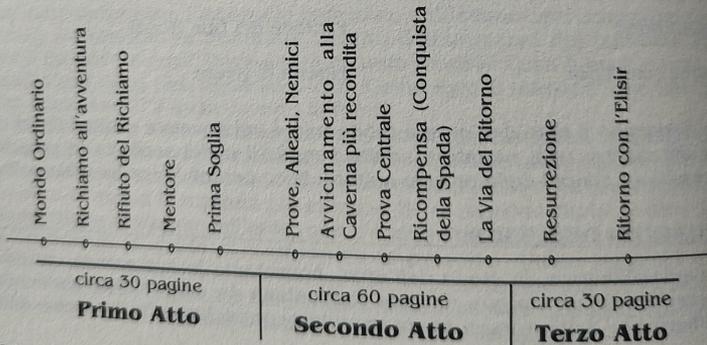
TERZO ATTO

CATARSI FINALE

LE FASI DEL VIAGGIO DELL'EROE

- 1) Mondo Ordinario
- 2) Richiamo all'avventura
- 3) Rifiuto del Richiamo
- 4) Incontro con il Mentore
- 5) Varco della prima Soglia
- 6) Prove, Alleati, Nemici
- 7) Avvicinamento
- 8) Prova Centrale
- 9) Ricompensa
- 10) La Via del Ritorno
- 11) Resurrezione
- 12) Ritorno con l'Elisir

IL MODELLO DEL VIAGGIO DELL'EROE



14

SAVE THE CAT! [EDIZIONE ITALIANA]: MANUAL

TITOLO DEL PROGETTO:

GENERE:

DATA:

1. Scena di apertura (1)
2. Esposizione del tema (5)
3. Set-up (1-10)
4. Il catalizzatore (12)
5. La disputa (12-25)
6. Passaggio al Secondo Atto (25)
7. Linea B (30)
8. Giochi e divertimento (30-55)
9. *Midpoint* (55)
10. Arrivano i cattivi (55-75)
11. Tutto è perduto (75)
12. Notte oscura dell'anima (75-85)
13. Passaggio al Terzo Atto (85)
14. Finale (85-110)
15. Scena finale (110)