





# Indicazioni didattiche

L'Unità è piuttosto tradizionale nella terminologia e nelle esemplificazioni. La maniera migliore di affrontarla è ovviamente quella di accompagnarla con la visione di opere audiovisive. Questa dovrebbe continuamente essere bloccata per far riconoscere agli studenti grandezze scalari, angolazioni e movimenti. L'attività di laboratorio di ripresa dovrebbe poi intervenire per consolidare definitivamente la terminologia e apprendere a realizzare il corretto taglio delle inquadrature.

L'argomento è di immediato interesse e di facile comprensione per gli studenti. Per tale ragione, molto spesso conviene cominciare il corso proprio da questo capitolo, adatto anche a studenti del primo biennio.

Il passaggio più difficoltoso sul piano didattico è quando si passa dal *ricoscimento* di un piano o di un movimento di camera a quello dell'*individuazione* delle ragioni che hanno portato il regista o l'operatore a riprendere da un certo punto. Per questo conviene prestare maggior attenzione alla parte che nei paragrafi viene dedicata (per ogni piano, angolazione o movimento) a enumerare le funzioni svolte da un piano, un'angolazione, un movimento... Naturalmente si deve evitare una memorizzazione meccanica, che non aiuterebbe alla comprensione dell'opera: un'angolazione dal basso, ad esempio, *non sempre* significa la volontà di comunicare autorevolezza o minaccia: dipende dal contesto, dal personaggio e da tanti altri fattori. Solo la visione del film (e il suo continuo arresto per stimolare confronti, discussioni e distacco critico) consente un'interpretazione corretta dell'inquadratura, posto che comunque in questo campo non esiste la *risposta esatta*, ma solo quella più *interessante*.

Per far sì che gli studenti attribuiscono alla ricerca del corretto punto di vista l'importanza che merita, conviene proporre esercitazioni che spingano a tradurre dei semplici passaggi narrativi nel linguaggio delle inquadrature. Le esercitazioni dovrebbero essere studiate in modo tale da rendere secondaria l'importanza del montaggio e di altre risorse (narrazione, recitazione, messinscena, montaggio ecc.), così che gli studenti possano concentrarsi sul punto di ripresa. Ad esempio l'esercizio 3.2 di p. 179 e il 5.2 di p. 180 propongono semplici riprese, che possono essere oggetto di dibattito con gli studenti, dato che non esiste anche in questo caso la *risposta esatta*. L'affermazione di p. 179 "Quel ragazzo è in gamba, ma è sempre preso in giro da tutti: non è giusto" può essere resa, ad esempio, da un'angolazione dall'alto che mostri la vittima come se fosse schiacciata, mentre "Hai visto quanto è alto quello?"

può essere resa da un'angolazione dal basso del personaggio in questione. In entrambi i casi la risposta è abbastanza *facile*, ma *quanto* dal basso e *quanto* dall'alto? L'obiettivo è far acquisire agli studenti l'abitudine ad associare la scelta del punto di ripresa all'obiettivo della comunicazione. A p. 180 si chiede di tradurre considerazioni verbali in movimenti di camera: "Ma... in classe non c'è nessuno!" sembra esprimere lo stupore per essersi accorti di una classe che si *rivela* essere vuota. Dunque potrebbe essere adatta una carrellata indietro che, in quello spazio, da un dettaglio *scopre* l'assenza di persone. "Ma dov'è finito il mio cellulare? Vabbè che è da buttare, però... che cavolo! Ah! Eccolo lì!" si potrebbe *tradurre* con una serie di panoramiche avuote e uno zoom sull'oggetto.

Dopo semplici esercizi come quelli appena descritti, gli studenti dovrebbero essere pronti per lavori un po' più complessi, come quelli della scheda di lavoro *Il casco*, dove si richiede la traduzione in inquadrature (sceneggiatura tecnica) di una piccola sceneggiatura data. A beneficio del docente, qui di seguito si mostra un esempio di procedura per arrivare alla scrittura di una sceneggiatura tecnica sulla base di un altro soggetto (*L'assenza*), che a sua volta può essere utilizzato come esercitazione.

## Proposta di lavoro

### DAL SOGGETTO ALLA SCENEGGIATURA TECNICA: L'ASSENZA

Per consentire agli studenti delle esperienze di scrittura di sceneggiatura conviene utilizzare le ambientazioni scolastiche e personaggi dell'età corrispondente a quella dei ragazzi. Il lavoro può procedere dalla definizione del *soggetto*, di poche righe, a un *trattamento* più esteso, sino alla scrittura della *sceneggiatura*, quindi della *sceneggiatura tecnica*. Qui di seguito si riporteranno tutti i passaggi (utili dunque anche all'Unità sulla narrazione) per arrivare alla stesura della sceneggiatura tecnica, per la quale occorrono le conoscenze e le competenze acquisite nell'affrontare l'Unità sull'inquadratura. L'esempio riportato è *L'assenza*, un breve corto che si presta come esercitazione scolastica (testata diverse volte), inventato da un gruppo di studenti per un progetto sulla sicurezza stradale, dal soggetto al trattamento, alla sceneggiatura tecnica. La sceneggiatura letteraria non è stata riportata per ragioni di spazio, ma ovviamente si devono *prima* scrivere le scene *senza* indicazioni di camera. Nella



scheda di lavoro // *casco* si proporrà invece una sceneggiatura letteraria (tratta anche questa da un soggetto per uno spot sulla sicurezza stradale realizzato dagli studenti), che gli studenti dovranno trasformare in sceneggiatura tecnica.

### Soggetto

La giornata di scuola è finita. Uno studente (P) arriva per ultimo alla porta di uscita, che però non si apre. Compie innumerevoli tentativi di uscire dalla scuola, ma non ci riesce e rimane tutta la notte da solo nell'edificio, mentre strani rumori e immagini mentali – relativi a un incidente – lo disturbano. La mattina dopo gli studenti rientrano, ma lui si accorge di essere una sorta di fantasma: è stata la sua immaginazione a creare il film, dal letto di un ospedale.

Il trattamento di questo soggetto si trova nel volume ap. 181 (esercizio 4).

### SCENA 1

STRADA Est. notte

Immagini confuse di un incidente.

### SCENA 2

CLASSE 1 Int. giorno

#### 1. PM

P si sveglia in classe.

#### 2. TOT (in asse)

Gli altri studenti escono dalla classe.

#### 2.3 F

P riordina i libri sul banco e si avvia fuori dall'aula.

### SCENA 3

FONDOSCALA 1 Int. giorno

#### 1. CM

#### 2. PM fronte

#### 3. PM di spalle

P arriva alla porta d'uscita ma non si apre; bussava sulla porta ma i suoi compagni non lo vedono/sentono.

### Sceneggiatura tecnica

Esistono molti modi di progettare la regia a partire da una sceneggiatura:

- aggiungendo le indicazioni scalari, come nell'esempio qui di seguito;
- disegnando uno storyboard;
- redigendo una serie di mappe con l'indicazione delle posizioni di camera e i riferimenti alla sceneggiatura.

La sceneggiatura tecnica può prevedere diverse inquadrature della stessa scena. Ad esempio è normale che un dialogo tra due persone sia ripreso *prima* con i due insieme (*master shot*) e *poi* con le *coperture*. La scena viene dunque ripetuta per intero inquadrando un personaggio e poi ripetendola di nuovo inquadrando l'altro (vedi p. 280). Di seguito riportiamo la sceneggiatura con modalità di scrittura *all'italiana* e aggiunta di indicazioni di grandezze scalari, il che ne fa una *sceneggiatura tecnica*.

SUONI di urla e sirene

SUONO di campanella

RAGAZZO 1

Ciao raga', a domani.

RAGAZZO 2

A domani, veloce che perdo l'autobus.

RAGAZZO 3

Dai, che finalmente si va a casa.



3.4 FPP

P chiude gli occhi.

SCENA 4

STRADA Est. notte

Immagini confuse di un incidente.

SCENA 5

FONDOSCALA 1 Int. giorno

5.1 PA

*P (progressivamente sempre più allarmato)*  
Mi sentite? Qualcuno mi apre?

5.2 DETT

P prova a usare il cellulare ma ha finito il credito.

SCENA 6

VICEPRESIDENZA Int. giorno

1. CM fino al PA

P entra in vicepresidenza, dove non c'è nessuno.

2. DETT

P prova a usare il telefono fisso, ma non funziona.

3. FP

*P (spazientito)*  
Ci mancava anche questa.

CM (continuazione)

4. PART

P prova ad aprire la finestra, ma non ci riesce.

5. FP

*P (incredulo)*  
Non ci credo.

CM (continuazione)

Esce spazientito.

SCENA 7

UFFICIO 1 Int. giorno

1. PM

2. PART

P entra e batte contro la finestra, ma non si apre.

3. FI

P  
grida.

4. PART

P dà un calcio a una sedia.

P prende un oggetto e lo scaglia contro la finestra.

SUONI di incidente

7.5 FPP

P si tiene la testa e si accascia.



SCENA 8

CORRIDOIO 1 Int. sera

1. CM

P esce sul corridoio, come se si fosse svegliato.

P(*gridando*)  
C'è nessuno?!

2. CL

P cammina.

3. CM

4. DETT

P arriva davanti alla presidenza e apre la porta.

SCENA 9

PRESIDENZA Int. sera

1. FI

P Entra in presidenza e si siede.

2. FP

3. DETT

Accende il computer e ci gioca. Sbuffa.

4. PA

Prova ad aprire la finestra senza molta convinzione e non ci riesce.

(Continuazione da 9.1)

P esce.

SCENA 10

SPALTI Int. sera

1. CL

P si dirige verso la palestra dalla parte degli spalti.

2. FI

3. FP

La osserva.

4. CL È

vuota.

(continuazione 10.2)

P esce dagli spalti.

SCENA 11

PALESTRA Int. sera

P(*gridando*)  
C'è nessuno?!

1. CM

P è in palestra e...

2. PM

guarda...



3. CL  
le finestre. È ormai buio.

4. CM  
Prova stancamente ad aprire  
la porta della palestra, inutilmente.

5. FI  
Si fa scivolare a terra e chiude gli occhi.

SCENA 12  
PALESTRA Int. mattino

1. PP  
P si sveglia e vede...

2. CL  
il BIDELLO che sta pulendo.

3. FI  
Si alza e si allontana cercando di non farsi vedere.

SCENA 13  
CLASSE Int. mattino

1. CM  
P entra in classe, dove i suoi  
compagni sono appena arrivati.

P  
Bella raga'!

2. PM  
P li saluta, ma loro non rispondono.

SUONO della campanella

3. FI  
Psi siede, ma un altro studente  
si siede su di lui che appare inconsistente.  
Psi alza di scatto...

4. PM  
visibilmente sconcertato.

5. PPP  
Chiude gli occhi tenendosi la testa.

SCENA 14  
STRADA Est. notte  
Immagini confuse di un incidente.

SCENA 15  
STANZA DI OSPEDALE Int. notte

151  
P, bendato, apre a fatica gli  
occhi. Poi li richiude.

SUONI di incidente e sirene

Sul monitor i segnali vitali si azzerano.

## SCENEGGIATURA TECNICA: *IL CASCO*

Trasforma la seguente sceneggiatura di uno spot per la sicurezza stradale (durata 30 secondi) in una sceneggiatura tecnica, scegliendo le inquadrature più opportune.

NB: Il bambino si vede sempre di spalle. Lo spot si svolge tutto nella stessa stanza.

Stanza di un appartamento in pieno giorno. Un pompelmo su un tavolo. La porta dà su un corridoio sullo sfondo. La mano di un bambino prende il pompelmo ed esce di campo.

BAMBINO (*imitando il suono di una moto in velocità*)

– vvvvvvvmmmmmmvvvvvmmmm!!!

FRATELLOMAGGIORE (*da un'altra stanza*)

– Ma', hai visto il mio casco?

Il fratello passa davanti alla porta lungo il corridoio e va oltre. Il casco, retto dal braccio alzato del bambino, si muove in direzione opposta.

BAMBINO

– vvvvvvvmmmmmmvvvvvmmmm!!!

Il bambino fa seguire al casco diverse evoluzioni aeree lungo la stanza.

BAMBINO

– vvvvvvvmmmmmmvvvvvmmmm!!!

MADRE (*con tono nervoso, da un'altra stanza*)

– Non ci provare a uscire in moto senza casco eh!!!

Il bambino fa sbattere il casco contro una parete.

BAMBINO

– buuuuummmmm!

FRATELLOMAGGIORE (*da un'altra stanza, seccato*)

– Io non vado MAI senza casco!!!

Entra in campo il casco e le sue evoluzioni. Di nuovo il bambino fa sbattere violentemente il casco contro una parete.

BAMBINO

– vvvrrrrrr... buuuuummmmm!

FRATELLOMAGGIORE (*da un'altra stanza, spazientito*)

– Si può sapere dov'è finito il MIO casco?!

Il bambino fa sbattere il casco contro una parete per due o tre volte.

Il fratello è impallato dalla figura del bambino ripreso di spalle dal basso. Il fratello gli prende rabbiosamente il casco. Sotto il casco c'è la manina del bambino che tiene il pompelmo.

Il bambino, ripreso di spalle, nasconde rapidamente la mano col pompelmo dietro la schiena, ponendo così il pompelmo in primo piano rispetto alla camera.

SCRITTA

Usa la testa, metti il casco!

BAMBINO

– buuumm! buuumm! buuumm!

FRATELLO MAGGIORE (*dalla stessa stanza*)

– Ecco dov'era finito!

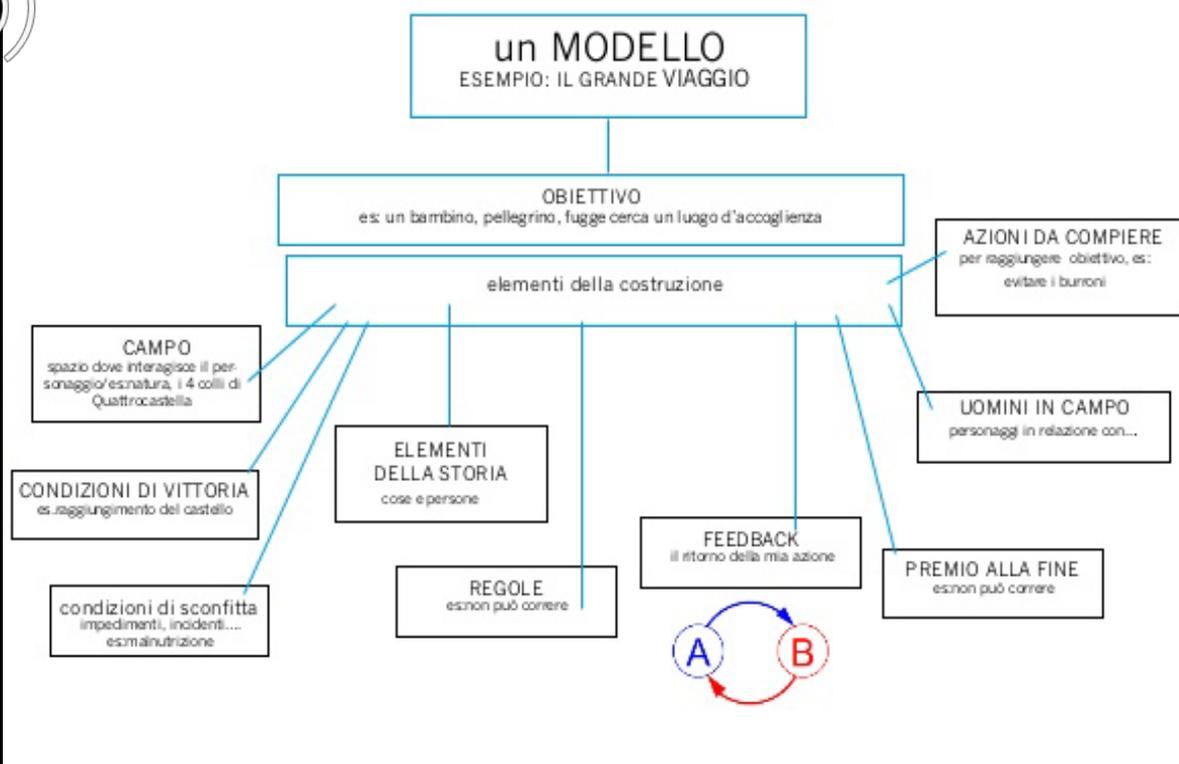
FRATELLO MAGGIORE (*dalla stessa stanza*)

– Maaaaa'!!! Questo scemo spreca i pompelmi!!!

BAMBINO (*mormorando tra sé*)

– Il pompelmo non s'è fatto niente: aveva il casco.

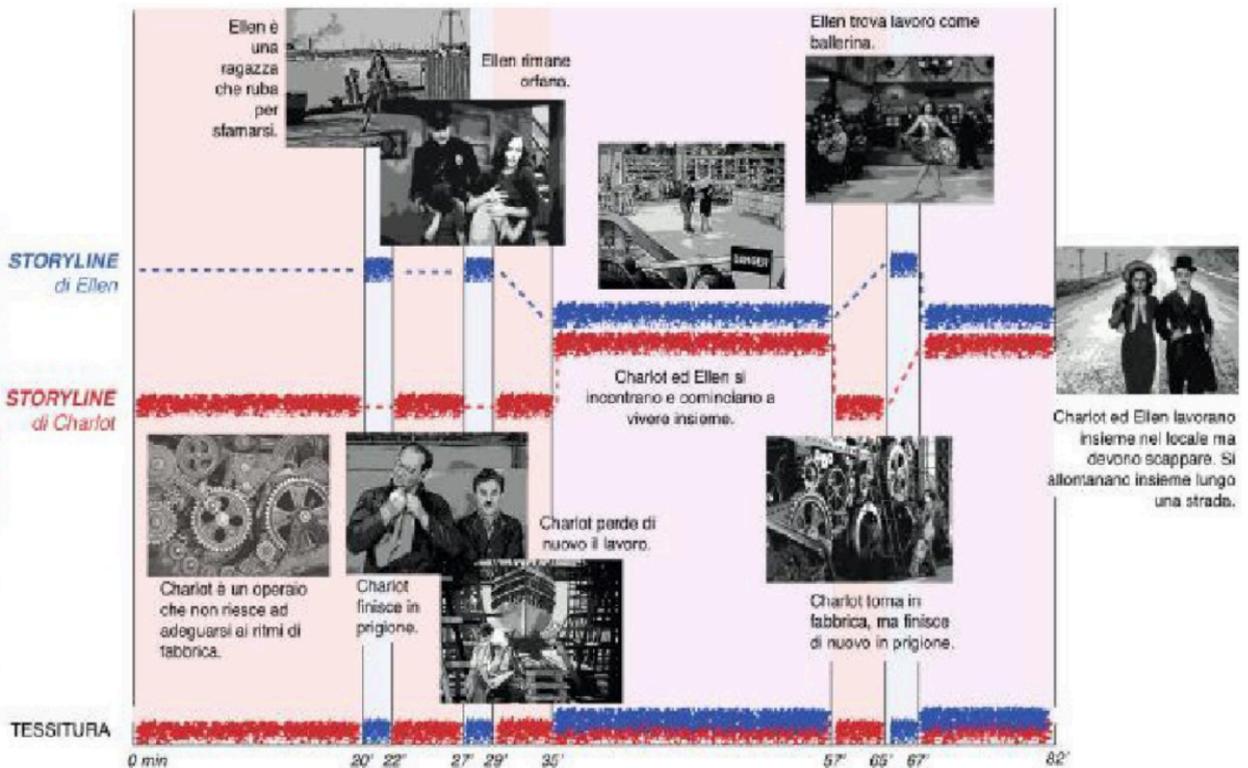
# informazioni per costruire l'unità drammatica



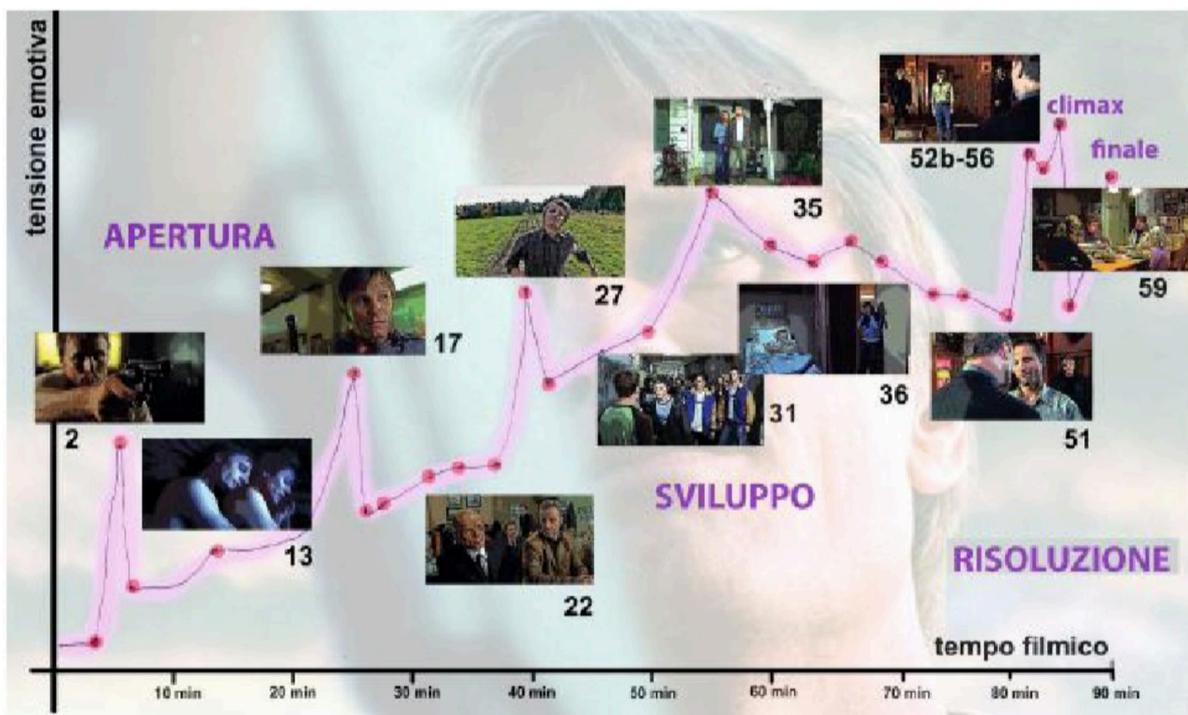
# storia inizio, svolgimento, fine



## La trama di **Tempi moderni**



## La progressione in **A History of Violence**



Qualsiasi schema sulla *progressione* non può che risentire di una forte discrezionalità, le emozioni non possono essere misurate in maniera oggettiva. Eppure si tratta degli schemi mentali che gli sceneggiatori si costruiscono per verificare che la storia *regga*. Abbiamo preso come esempio **A History of Violence** (r. di David Cronenberg, scen. di Josh Olson, da un romanzo grafico di John Wagner e Vince Locke, 2005, USA). Come si nota, l'andamento della linea risultante è crescente, ma non lineare. Ogni innalzamento di tensione è seguito