

Progetto per "Corso di Sceneggiatura"

(durata 30 ore)

Scopo

Scopo del corso è quello di mettere in grado il partecipante di comprendere i meccanismi che stanno alla base della creazione dei prodotti denominati fiction, siano essi televisivi che cinematografici. Al termine del corso si conosceranno le differenze di creazione e la struttura di base dei prodotti principali (film, telefilm, telenovela, fiction televisive, ecc.). Attraverso una serie di esercitazioni pratiche si sarà in grado di creare sceneggiature o simulare la creazione di sceneggiature di prodotti esistenti.

Prerequisiti

Non sono richiesti prerequisiti di alcun genere.

Durata del corso

Incontri settimanali di 120 minuti l'uno.

Supporti didattici

Tutti i supporti didattici saranno forniti, sotto forma di dispense, a cura dell'insegnante.

Lezione 1

Che cos'è la sceneggiatura. I media che la impiegano: televisione, cinema, fumetti, videogiochi. Il copione teatrale. Differenza tra un prodotto seriale ed una storia autoconclusiva. Film, telefilm, fiction televisiva, soap opera, telenovela: differenze di approccio e di creazione. Il ruolo delle altre figure professionali: produttore, regista, attore, disegnatore. Cenni sui fumetti: i personaggi seriali, i prodotti autoconclusivi.

Lezione 2

Regole di mercato. Il merchandise. Genesi e sviluppo della sceneggiatura: il soggetto, i personaggi, il dialogo, l'ambiente.

Identificazione del target. La necessità del lavoro di gruppo. Logiche di progettazione. Il brainstorming. Uso del diagramma di Ishikawa. Il soggetto delle storie autoconclusive e delle serie. La teoria delle cinque W. Inizio e conclusione. La tecnica pulp.

Lezione 3

Rielaborazione di soggetti e trame già impiegati. Da un media ad un altro. Le schede dei personaggi. Individuazione degli archetipi. Creare e caratterizzare i personaggi mescolando gli archetipi.

Lezione 4

Creazione di un soggetto. Scelta del media di destinazione. Creazione dei personaggi. Scelta dello scenario. Identificazione delle cinque W.

Lezione 5

Dal soggetto alla sceneggiatura. Le regole del copione. Incrociare più trame. Le trame aperte. Esame di una trama aperta: la telenovela «Un Posto al Sole». Le trame chiuse. Esempio di trama chiusa: «Pulp Fiction» di Quentin Tarantino.

Lezione 6

La riduzione: il soggetto e la sceneggiatura tratti da un romanzo. La destinazione cinematografica e quella televisiva. Identificazione del Why. Esempio storico: «La freccia nera» (televisione) «Angelica» di B. Bordiere (cinema).

Lezione 7

Gli scenari: cosa sono, a cosa servono. Come mescolare gli scenari. Gli scenari più impiegati. Il giallo, la commedia (all'americana ed all'italiana), la storia d'amore, la storia di guerra, il dramma storico, ecc. La tensione narrativa. Il colpo di scena. La round robin story.

Lezione 8

La sceneggiatura cinematografica: esigenze e sviluppo. Il ritmo cinematografico. L'arte del non far vedere. Esempi. Il finale aperto. Sequel e prequel. Il sequel girato contemporaneamente al primo episodio. Ricadute ed esigenze di sceneggiatura.

Lezione 9

Esame di prodotti cinematografici di successo e di qualità media. Da «Il mostro della laguna nera» a «Schindler's List». Identificazione dei fattori di successo. Il politically correct. Il prodotto d'essay.

Lezione 10

Il telefilm seriale all'americana: caratteristiche e progettazione. Gli episodi autoconclusivi. Gli episodi collegati: vincoli e livelli di collegamento. Il nastro temporale: cos'è, come si usa.

Lezione 11

Lo sceneggiato televisivo all'italiana: genesi ed argomenti. Evoluzione dello sceneggiato nella fiction televisiva: caratteristiche. Esempi: «Il maresciallo Rocca», «Commesse». L'argomento religioso: come affrontarlo.

Lezione 12

La telenovela: il ruolo educativo, la correttezza politica e sociale. Differenze con la soap opera.

Esempi. La telenovela sudamericana e quella italiana: differenze. Quando la telenovela diventa sceneggiato televisivo: «Incantesimo». Prodotti a personaggi finiti e problemi di trama. Prodotti a personaggi infiniti: come gestire il ricambio. L'uscita di scena definitiva e quella temporanea.

Lezione 13

La situation comedy: caratteristiche ed argomenti. La sit-com tratta da spettacoli o film di successo: «Friends», «La strana coppia». Variazioni estreme su una sit-com familiare di successo: «Alf». Le battute di spirito. Come scrivere e gestire un dialogo «divertente».

Lezione 14

Progettare tenendo conto degli altri media. Influssi dei videogiochi nelle fiction. Il ritmo delle scene d'azione. Rielaborazione di personaggi da game su grande schermo e viceversa. Il cartone animato. Le regole per sceneggiare un cartone animato. La scuola disney. Il juvenile.

Lezione 15

Il romanzo tratto dalla sceneggiatura. I difetti narrativi della sceneggiatura. Modifica del dialogo. La revisione. I diritti televisivi e cinematografici. Presentazione del lavoro agli addetti ai lavori.