

GUIDA PER RIPRESE AD USO DEGLI ARTISTI

(eventuali strette e dettagli si fanno dopo quanto scritto qui)

le prime 3 sequenza sono ex laboris

Sequenza “intro”

1) ESTERNO METATEATRALE. LUCE SERVIZIO

Totale. Gru segue angolo verticale 135°

musica intro (continuità con sequenza succ.)

- cartello produzione
- la gru gira sopra il diorama scendendo in platea
- cartello titolo

Sequenza “c’era una volta”

1) ESTERNO, MATTINO

C’era una volta una povera donna che diede alla luce un maschietto e tutto il paese venne a vederlo.

POPOLANA: Accorrete! Accorrete! In questi giorni è nato un bambino con la tunica della fortuna; uno così avrà fortuna, qualunque cosa faccia nella vita.

POPOLANO: La Fortuna è sua compagna! Gli hanno anche predetto che a quattordici anni sposerà la figlia del re.

Totale piazza.

Musica prosegue da “intro” e sfuma

- piazza del paese
- ingresso genitori con neonato sx
- ingresso popolana prima dx
- ingresso popolano seconda dx

Sequenza “la mossa del re”

1) ESTERNO, MATTINO

Il re che aveva un cuore malvagio, passava di lì durante uno dei suoi viaggi. Scese da cavallo arrabbiato. Poi si rimise apposto e disse:

RE: Povera gente, lasciatemi il vostro bambino; lo ne avrò cura come se fosse figlio mio. Se queste mie parole non vi convincono, forse il rumore di queste monete lo farà.

GENITORI: E' un figlio della fortuna, sarà per il suo meglio.

Videro la sacca d'oro e gli diedero il bambino.

Totale piazza e successive strette (americano, medio)

- il re entra in piazza dietro gli altri al centro
- il re si avvicina ai genitori (albero)
- il re offre denaro ai genitori
- dettaglio genitori con oro al posto del bambino

Sequenza “tentato omicidio”

1)ESTERNO, ALBA

Il re lo mise in una scatola e proseguì a cavallo, finché giunse a un profondo corso d'acqua:

RE: Ho liberato mia figlia da questo marmocchio. Vattene e non tornare più.

Campo medio

- il re si avvicina al corso d'acqua con la scatola (*il bambino*) in mano

2) SUBMARINER, ALBA

Il re gettò la scatola nel fiume e corse via più veloce del vento. Ma la scatola non affondò

Campo medio sotto l'acqua

- La scatola fluttua nell'acqua senza andare a fondo

Sequenza “al mulino”

1) ESTERNO, GIORNO

e il bambino arrivò vicino alla casa di due mugnai.

MOGLIE: Questo bambino è un dono di Dio.

MARITO: Che felicità. Da oggi sarà nostro figlio.

-dettaglio scenografia mulino. Il fiume porta la scatola che si ferma

-entra mugnaia

-entra mugnaio

2) ESTERNO, GIORNO

Il tempo passò felice per la nuova famiglia fino a che, qualche anno dopo, il re arrivò al mulino.

RE: Mugnai non sapevo di questo vostro figlio.

MOGLIE: Egli è un trovatello.

MARITO: Quattordici anni fa è arrivato alla diga, galleggiando in una scatola. Il garzone l'ha tirato fuori dall'acqua.

Gru verso il basso. Poi campo lungo

- la camera fa il balzo temporale

-(primo piano) entra il re

-(primo piano) mugnaia

-(lungo) Entra mugnaio

3) ESTERNO, GIORNO

Il re si accorse di avere davanti il figlio della fortuna.

RE: Sentite, brava gente, il ragazzo non potrebbe portare una lettera a Sua Maestà la regina? Gli darò in compenso due monete d'oro.

MARITO: Come comanda Sua Maestà.

Primo piano re. Poi medio

-il re riconosce il ragazzo e parla

-il mugnaio accetta

4) ESTERNO, GIORNO

Il re prese carta e penna e scrisse.

RE: Appena arriverà il ragazzo, sia ucciso e seppellito, e tutto ciò sia fatto prima del mio ritorno.

Americano re da solo (in movimento)

-il re appartato scrive la lettera

Sequenza “casa brigante”

1) ESTERNO, IMBRUNIRE

Il ragazzo s’incamminò ma si smarri nel bosco

Campo totale bosco

Bosco fatto dagli alberi ravvicinati tipo “tunnel”, casa sullo sfondo del “tunnel”.
Luce solo dal boccascena

- Ragazzo che entra tra gli alberi da destra e si gira su se stesso (figurina ragazzo double-face)

2) ESTERNO, NOTTE

Una volta calata la notte vide una casa e bussò

Campo medio casa briganti

Casa oltre gli alberi, ragazzo a destra della casa rivolto verso porta.
Luce da lato opposto faccia ragazzo

- ragazzo si avvicina alla porta

3) INTERNO, NOTTE

(voce fuori campo) *SIGNORA: Da dove vieni?*

RAGAZZO: Vengo dal mulino. Vado da Sua Maestà la regina, a cui devo portare una lettera. Posso dormire qui?

Totale parete casa

Parete (carta forno), ombra ragazzo su di essa

Luce da dietro spalle ragazzo dx basso verso l'alto

- ragazzo entra in campo preceduto da sua ombra

4) INTERNO, NOTTE

SIGNORA: Povero ragazzo tu sei capitato in una casa di briganti, e quando torneranno ti uccideranno.

RAGAZZO: Io non ho paura ma sono così stanco che non ne posso più.

Totale parete casa

Parete (carta forno), ombra di Ragazzo e di Signora su di essa

Luce da dietro spalle ragazzo dx basso verso l'alto e su faccia della signora

- Signora entra in campo da lato opposto a Ragazzo
- Ragazzo crolla dormiente sul pavimento; è distrutto (+ dettaglio dall'alto verticale)

5) INTERNO, NOTTE

Poco dopo tornarono a casa i briganti e domandarono chi fosse quel ragazzo sconosciuto. Lessero la lettera e dissero.

GRU: Campo medio verticale —> frontale

Luce come sopra

- Entrano i briganti, accerchiano il ragazzo che dorme, si volgono alla Signora che ha la lettera
- Dettagli di lettera in mano a ciascun brigante

6) INTERNO, NOTTE

BRIGANTE: Scriverò che dovrà sposare la Principessa.

Primo piano

Luce come sopra, altri sullo sfondo

- Brigante esce verso telecamera con lettera in mano

Sequenza “a palazzo reale”

1) INTERNO, GIORNO

Il mattino dopo il ragazzo arrivò a palazzo e la Regina gli fece sposare la figlia.

Totale facciata palazzo reale

Sfondo: facciata palazzo reale

Luce diffusa (tipo in piazza all’inizio)

- Ragazzo arriva da destra con la lettera.
- La regina arriva da sinistra e va incontro al ragazzo
- (stretta) la regina con la lettera
- (americano) la Principessa va incontro al ragazzo. Bacio

2) INTERNO, GIORNO

Qualche tempo dopo tornò il re.

Totale facciata palazzo reale

Sfondo: facciata palazzo reale

Luce diffusa (tipo in piazza all’inizio)

- la Principessa e il Ragazzo insieme in centro scena sinistra
- Il Re entra da prima a destra

3) INTERNO, GIORNO

RE: Cosa è successo! Nella mia lettera avevo dato altri ordini!

REGINA: Non urlare così. Leggi.

Mezzo piano Re

Sfondo: facciata palazzo reale

Luce diffusa (tipo in piazza all’inizio)

- Il Re va verso centro scena, incontro a Ragazzo e Principessa
- La Regina lo intercetta con la lettera.

4) INTERNO, GIORNO

RE: Ragazzo questa non è la lettera che ti avevo consegnato.

RAGAZZO: Non so niente. Devono avermela scambiata di notte, mentre dormivo nel bosco.

RE: Non la passerai così liscia! Chi vuole mia figlia deve portarmi dall'inferno i tre capelli d'oro del diavolo; se me li porti, potrai tenerti mia figlia.

Carrello parallelo diagonale scena

Sfondo: facciata palazzo reale

Luce diffusa (tipo in piazza all'inizio)

- Il Re rincorre il Ragazzo che scappa

5) INTERNO, GIORNO

RAGAZZO: Bene, andrò a prendere i capelli d'oro: non ho paura del diavolo.

Primo piano dal basso verso l'alto

Sfondo: facciata palazzo reale Regina e Principessa accanto su fondo destra

Luce diffusa (tipo in piazza all'inizio)

- Ragazzo in primo piano proscenio sinistra, Re dietro lui alla sua destra (fuori fuoco)

Sequenza il viaggio verso l'inferno

1) ESTERNO, MATTINA

E così il ragazzo partì e dopo un po' di cammino s'imbatté in una grande città.

SENTINELLA: Chi sei? Cosa fai?

RAGAZZO: Io so tutto.

SENTINELLA: Dicci allora per favore Perché si è prosciugata la fontana della piazza, da cui di solito sgorgava vino e ora nemmeno acqua?

RAGAZZO: Quando tornerò ve lo dirò.

Sulla strada trovò un'altra città.

GUARDIA: Chi sei? Cosa fai?

RAGAZZO: Io so tutto.

GUARDIA: Abbiamo bisogno di aiuto. Perché l'albero più bello della nostra città, che faceva belle mele d'oro, adesso è tutto rinsecchito e non ha nemmeno le foglie?

RAGAZZO: Quando tornerò ve lo dirò.

Poi il ragazzo arrivò a un fiume. Lì incontrò il barcaiolo che gli chiese quale fosse il suo mestiere e che cosa sapesse.

RAGAZZO: Io so tutto.

BARCAIOLO: E allora aiutami, ti prego. Perché devo sempre andare su e giù, senza che nessuno mi dia il cambio?

RAGAZZO: Quando tornerò te lo dirò.

Totale

Le tre tappe del viaggio verso l'inferno sono una sequenza unica in cui il Ragazzo partendo dal proscenio si trova davanti il primo ambiente, composto dalla città con la fontana e dalla figurina della sentinella, una volta terminata questa scena, si sfilano via sia il fondale che la Sentinella, e subito dietro c'è già l'ambiente della città con l'albero secco, sempre composto da fondale e figurina della Guardia, una volta terminata questa scena c'è il terzo ambiente, fiume e figurina del Barcaiolo, e finito questo incontro, sfilatisi gli elementi, il Ragazzo è solo davanti alla parete di carta da forno, che si illumina di rosso. E comincia l'inferno

-il ragazzo procede per linee orizzontali incontrando sentinella a dx, guardia a sX, barcaiolo a centro e dopo dritto verso fondale.

- stacco quando il fondale diventa rosso

Sequenza l'inferno

In tutta questa sequenza, nonna e diavolo son ombre sovradimensionate e dettaglio rispetto al Ragazzo

1) ESTERNO CHE DIVENTA INTERNO. ATEMPORALE

Una volta arrivato all'inferno, il ragazzo trovò la nonna a casa del diavolo.

Campo medio ragazzo

- il ragazzo davanti la parete bianca che diventa rossa e arriva il fumo

2) INTERNO. ATEMPORALE

(f.c.) *NONNA: Cosa vuoi?*

RAGAZZO Vorrei i tre capelli d'oro del diavolo, sennò non posso tenermi la mia amata sposa.

NONNA: Mi chiedi una cosa pericolosa. Se il diavolo rincasa e ti trova, ne va di mezzo la tua pelle; ma tu mi fai compassione, voglio vedere se posso aiutarti..

RAGAZZO: Grazie! Ma vorrei anche sapere tre cose: perché si è prosciugata una fontana da cui di solito sgorgava vino e ora non dà più nemmeno acqua; perché un albero, che di solito portava mele d'oro, ora non mette più nemmeno le foglie; e perché un barcaiolo deve sempre andar su e giù e nessuno gli dà il cambio.

Campo medio ragazzo

Ristrette su ragazzo che si volta

Luce rossa su tutto il pannello delle ombre. Ragazzo illuminato di contra (verificare se c'è bisogno di candela)

- voce di nonna fuori campo *con eco*. Boccata di fumo alle spalle del ragazzo. Ragazzo si volta a cercare la fonte della voce. Nonna compare come ombra alle spalle di ragazzo
- Primo piano ragazzo con sfondo rosso

3) INTERNO. ATEMPORALE

NONNA: Son domande difficili, ma sta zitto e cheto e fa attenzione a quel che dice il diavolo quando gli strappo i tre capelli d'oro e le tue risposte avrai.

La nonna del diavolo trasformò il ragazzo in formica e se lo nascose tra i vestiti.

Piano americano (tutto ombre)

- Ragazzo parla con ombra Nonna
- Boccata di fumo e ragazzo non c'è più ma c'è l'ombra di una formica sul pannello

4) INTERNO. ATEMPORALE

DIAVOLO: Sento odore, sento odore di carne umana. Qui c'è qualcosa che non va.

Il Diavolo rovistò in tutti gli angoli della casa, ma non riuscì a trovare nulla.

NONNA: Ho appena spazzato e messo in ordine e tu mi rimetti tutto a soqquadro: hai sempre l'odore di carne umana nel naso. Siedi e mangia la tua cena.

Totale del pannello (tutto ombre)

- il diavolo entra da dietro la fonte di luce, proiettando la propria ombra da più grande a normale
- esce il diavolo mangia (suoni)

5) INTERNO. ATEMPORALE

Dopo cena la nonna cominciò a spidocchiare il nipote diavolo che dopo qualche minuto si addormentò.

DIAVOLO: Ahi! che ti piglia?

NONNA: Scusami caro, ho fatto un brutto sogno e allora ti ho preso per i capelli.

DIAVOLO: Cosa hai sognato?

NONNA: Ho sognato che una fontana pubblica, da cui di solito sgorgava il vino, è asciutta e non dà più nemmeno acqua. Come mai?

DIAVOLO: Ah se gli uomini lo sapessero! Nella fontana, sotto una pietra, c'è un rospo, se l'uccidono, riprenderà a scorrere il vino.

Medio pannello (tutto ombre)

- la mano della nonna (che è quella di Claudia) gratta la testa del Diavolo coricato.
- La mano della nonna tira via un capello
- Il diavolo si sveglia, la mano scompare e c'è la nonna (fumo)

6) INTERNO. ATEMPORALE

Il Diavolo si addormentò di nuovo come un bambino.

DIAVOLO: Uh che fai! Che cosa hai sognato stavolta?

NONNA: Ho sognato che in un regno c'è un albero da frutta, che prima portava mele d'oro e ora non mette più nemmeno le foglie. Perché mai?

DIAVOLO: Eh se lo sapessero! C'è un topo che rosicchia la radice; se l'uccidono, porterà di nuovo mele d'oro; ma se il topo continua a rosicchiare; l'albero si secca del tutto. Ma lasciami in pace con i tuoi sogni; se mi rompi un'altra volta il sonno, ti buschi uno schiaffo.

Americano pannello (tutto ombre) più ristretto di 5)

- (fumo) la mano della nonna (che è quella di Claudia) carezza la testa del diavolo
- La mano della nonna tira via un altro capello
- Il diavolo si sveglia, la mano scompare (fumo)

7) INTERNO. ATEMPORALE

Il Diavolo si addormentò per la terza volta e a quel punto la nonna... zacchete!

DIAVOLO: AHIAAAAAA

NONNA: Nipote non ti arrabbiare. Ho sognato un barcaiolo che si lagnava di dover sempre andare su e giù senza che nessuno gli desse il cambio. Perché mai?

DIAVOLO: Ah, che babbeo! Se uno va per passare il fiume, deve mettergli in mano la pertica; l'altro allora dovrà fare il barcaiolo e lui sarà libero. Ora lasciami dormire.

Mezzo primo piano pannello (tutto ombre) più ristretto di 6)

- (fumo) la mano della nonna (che è quella di Claudia) tira via l'ultimo capello
- La mano della nonna Il diavolo si sveglia, la nonna voce f.c. (fumo)

8) INTERNO. ATEMPORALE

La mattina dopo il diavolo uscì presto di casa.

NONNA: Eccoti i tre capelli d'oro.

RAGAZZO: Sì e ho anche le risposte che cercavo.

NONNA: Ora puoi andare per la tua strada.

Totale pannello (tutto ombre)

- (aggiungi luce mattino) il diavolo si alza ed esce
- Nonna entra in quadro e poi ragazzo
- Si alza il pannello e dietro c'è un nero

Sequenza il rientro

l'inquadratura si sposta in senso orario su tre pareti di una "scatola" la cui quarta parete è il teatro. Soggettiva come videogame

1) ESTERNO. GIORNO

Una volta uscito dall'inferno il ragazzo trovò il barcaiolo che l'aspettava sulla riva.

(f.c.) RAGAZZO: Prima traghettami, poi ti dirò come liberarti (dopo aver guadato il fiume) quando venga qualcuno che voglia passar il fiume, mettilgli la pertica in mano. A quel punto sarai libero.

Soggettiva ragazzo prima parete (carta forno) - dettagli

- (ragazzo) vede barcaiolo, stretta.
- (ragazzo) vede prua che avanza.
- (ragazzo) vede barcaiolo, più larga della prima
- Cambio

2) ESTERNO. GIORNO

Il ragazzo arrivò alla città dell'albero rinsecchito.

RAGAZZO: Uccidete il topo che rosicchia le sue radici, e l'albero porterà di nuovo mele d'oro

SENTINELLA: Grazie tante! Prenditi questi due asini carichi d'oro come ricompensa.

(continuità da 1) Soggettiva ragazzo seconda parete (nero) - dettagli

- (ragazzo) vede albero e subito vede sentinella
- (ragazzo) dettaglio occhi sentinella
- (ragazzo) vede dettaglio oro
- Cambio

3) ESTERNO. GIORNO

Poi arrivò alla città della fontana vuota.

RAGAZZO: C'è un rospo sotto una pietra; cercatelo e uccidetelo, e di nuovo la fontana darà vino in abbondanza.

La guardia lo ringraziò e gli regalò altri due asini carichi d'oro e così il ragazzo arrivò a palazzo sano e salvo e pieno d'oro.

(continuità da 2) Soggettiva ragazzo terza parete (nero) - dettagli

- (ragazzo) vede guardia accanto a fontana
- (ragazzo) si avvicina
- (ragazzo) vede asini con oro che si muovono con lui
- Cambio

4) INTERNO. GIORNO

RE: Ora tutte le condizioni sono soddisfatte e tu puoi tenerti mia figlia. Ma dimmi, caro genero, da dove viene tutta quella ricchezza?

RAGAZZO: Ho passato un fiume e l'ho trovata là, sulla riva, al posto della sabbia.

RE: Potrei prenderne anch'io?

RAGAZZO: Quanto ne volete! Sul fiume c'è un barcaiolo; fatevi traghettare da lui e potrete riempire i vostri sacchi sull'altra riva.

(continuità da 3) Soggettiva che si stabilizza in campo lungo palazzo reale + ristrette

- entra la principessa, a centro scena

- Il ragazzo lascia gli asini d'oro
- Il ragazzo corre incontro alla principessa
- ragazzo e principessa si baciano
- entrano regina e re
- ragazzo si volta
- re avanza verso ragazzo
- ragazzo si avvicina al re
- re esce

Sequenza esito

Quando il re arrivò al fiume fece cenno al barcaiolo che lo traghettasse.

Una volta arrivati dall'altra parte il barcaiolo gli mise la pertica in mano, come gli aveva consigliato il ragazzo, e se ne andò.

Da allora in poi il re dovette fare il barcaiolo in punizione dei suoi peccati.

Totale: Inquadratura verticale, personaggi su palcoscenico come su foglio di libro (no strette)

- re arriva al fiume dal barcaiolo
- barcaiolo gli dà il remo e scappa
- re rimane sulla barca col remo

Alzata in verticale della telecamera che esce dal teatro fino a che il re non rimane un puntino piccolino laggiù

fine.