

Franco Fraternale

# Beat by beat



Dino Audino  
editore

© 2012 Dino Audino  
*srl unipersonale*

via di Monte Brianzo, 91  
00186 Roma  
[www.audinoeditore.it](http://www.audinoeditore.it)

Cura redazionale  
Jusi Loreti

*Stampa:* Pubblimax – via Leopoldo Ruspoli 101, Roma

*Progetto grafico:* Duccio Boscoli

*Immagine di copertina:* Jusì Loreti

*Logo di copertina:* Pablo Echaurren

Finito di stampare dicembre 2019

È vietata la riproduzione, anche parziale, di questo libro,  
effettuata con qualsiasi mezzo compresa la fotocopia,  
anche ad uso interno o didattico, non autorizzata dall'editore.

# Indice

Capitolo primo	
<b>La scena cinematografica</b>	p. 5
<i>La scena nella memoria</i>	5
<i>Cos'è una scena</i>	6
<i>Il conflitto drammatico: show not tell!</i>	7
<i>L'albero e le pietre</i>	8
<i>La scena come "mini film": l'obiettivo parziale</i>	10
<i>Million Dollar Baby: il conflitto in azione</i>	11
<i>Riepilogo</i>	17
Capitolo secondo	
<b>I tempi della scena cinematografica</b>	20
<i>La struttura in tre atti nella scena</i>	20
<i>Scene "di servizio" e scene madri</i>	21
<i>Introduzione e punto di attacco</i>	21
<i>La legge di Goldman</i>	22
<i>L'esposizione</i>	23
<i>Complicazione e "reversal"</i>	24
<i>Azione a salire, climax, resolution</i>	25
Capitolo terzo	
<b>I beat</b>	27
<i>Un pezzo alla volta</i>	27
<i>Schema semplificato dei beat di una scena di Fronte del porto</i>	28
<i>Azione e reazione</i>	29
<i>Il sottotesto</i>	29
<i>Sottotesto e interpretazione</i>	30
<i>McKee VS Mamet</i>	32
<i>Il padrino – Parte II: il litigio tra Michael e la moglie</i>	35
<i>Riepilogo</i>	43

Capitolo quarto	
<b>Lavorare con i beat</b>	46
<i>Identificare i beat in una scena</i>	46
<i>Breve ma utilissima digressione in falegnameria</i>	48
<i>Sì, va bene. Ma operativamente?</i>	49
<i>Una peste di nome Quentin</i>	50
<i>Bastardi senza gloria: la scena della locanda</i>	51
<i>Beat tra tragedia e commedia</i>	56
<i>Il laureato: la scena della seduzione</i>	58
<i>Riepilogo</i>	62
Capitolo quinto	
<b>Il linguaggio dei beat</b>	64
<i>Sceneggiare VS dialogare</i>	64
<i>Scrivere l'azione</i>	64
<i>Scene d'azione tipiche</i>	65
<i>Epifanie</i>	66
<i>Sequenze mute</i>	68
<i>Vestito per uccidere: la sequenza del museo</i>	69
<i>Riepilogo</i>	86
Capitolo sesto	
<b>Scene "speciali"</b>	88
<i>Premessa</i>	88
<i>Il teaser</i>	88
<i>Incidente scatenante</i>	97
<i>Primo Turning Point</i>	101
<i>Il Midpoint</i>	106
<i>L'esperienza di morte</i>	116
<i>Secondo Turning Point</i>	123
<i>Il climax</i>	126
<i>Scioglimento finale</i>	144
Conclusioni	158