

## GLOSSARIO

**ACTION:** letteralmente “azione” ovvero ciò che accade durante la scena.

**ANIMATIC:** filmato composto dalle immagini dello storyboard montate in sequenza su una traccia audio provvisoria. È utile a capire se la regia e il ritmo delle scene funzionino. Detto anche “movieboard”.

**ARCO DI TRASFORMAZIONE DEL PERSONAGGIO:** in drammaturgia indica il cambiamento del protagonista nella storia. Si compie attraverso i conflitti messi in scena dalla storia e ne determina la struttura.

**ATTO:** indica una sequenza conclusa di scene articolate in crescendo al fine di creare una mutazione profonda nella storia.

**BACKSTORY:** ciò che è avvenuto prima che cominciasse la storia che si sta narrando. Pur se non sempre viene raccontata durante la storia, solitamente la backstory ha un'importanza fondamentale per la costruzione dei personaggi e del mondo della storia.

**BEAT:** è l'unità minima della scena. Rappresenta un'azione/reazione che cambia la direzione drammaturgica della scena.

**BIBBIA:** il documento in cui vengono definite in maniera dettagliata tutte le informazioni relative alla serie o al progetto che si sta scrivendo.

**CHARACTER DESIGN:** lo studio e la caratterizzazione grafica dei personaggi di un prodotto d'animazione.

**CONCEPT:** una sintesi avvincente e interessante capace di raccontare in poche righe il cuore della storia che si vuole narrare.

**DIALOGO:** indica le battute pronunciate dai personaggi.

**EXT – INT:** abbreviazioni utilizzate in intestazione di scena per indicare che la scena è in esterno o in interno.

**GRAMELOT:** linguaggio verbale composto da onomatopee, parole e suoni privi di significato.

**PARENTHETICALS:** letteralmente “tra parentesi”. Sono indicazioni inserite nei dialoghi riferite al tono della battuta, alle emozioni che prova o alle azioni che compie chi la pronuncia.

**PILOT:** termine inglese per indicare la puntata pilota di una serie, ovvero una puntata standard del prodotto realizzata per testarlo e mostrare a eventuali produttori o broadcaster la sua validità.

**PIPELINE:** indica il processo produttivo necessario alla realizzazione di un prodotto animato.

**PITCH:** presentazione del proprio progetto a un eventuale produttore o broadcaster.

**PITCH BIBLE:** documento che racchiude le informazioni principali di un progetto sintetizzate in modo da renderne agevole la lettura a eventuali produttori o broadcaster interessati a investire in esso.

**POLARIZZAZIONE:** processo attraverso il quale si costruiscono i personaggi di una storia a partire dagli elementi che compongono il protagonista.

**PUNTO DI SVOLTA:** in una storia sono i momenti principali di cambiamento in cui le vicende prendono una direzione inedita e inattesa. I più importanti si trovano solitamente alla fine degli atti.

**REFERENCE:** riferimenti (immagini, video, suoni ecc...) che gli sceneggiatori condividono con *character designer* o *storyboard artist* in modo da dar loro indicazioni chiare di quello che hanno in mente e aiutarli nella visualizzazione degli elementi di una storia.

**SCALETTA:** documento in cui la storia è sviluppata attraverso una messa in sequenza di scene prive di dialoghi e dettagli. È utilissima per capire se tutti i movimenti drammaturgici funzionano correttamente.

**SCENA:** è l'elemento principale di una storia. Corrisponde allo svolgimento di un'azione più o meno importante all'interno di un determinato spazio e tempo.

**SCENE HEADING:** in italiano “intestazione di scena”. È una stringa di testo posta al principio di ogni scena in cui sono indicati i riferimenti spazio-temporali della scena.

**SCENEGGIATURA:** l'ultima fase della scrittura di un prodotto audiovisivo (animato e non), quello in cui lo sceneggiatore aggiunge i dialoghi e i dettagli alla scaletta. Una volta terminata e approvata, la sceneggiatura è pronta per essere analizzata dal regista e dai suoi collaboratori per diventare un prodotto d'animazione.

**SETTING:** le coordinate spazio-temporali in cui si svolge la storia.

**SFX (SOUND EFFECTS):** è un'abbreviazione che indica gli effetti sonori da inserire nella sceneggiatura.

**SOGGETTO:** descrizione sintetica della storia che si vuole narrare da cui si evincano i passaggi drammaturgici fondamentali che la compongono.

**STORYBOARD:** letteralmente tavola (*board*) della storia (*story*). È la rappresentazione grafica della storia realizzata sotto forma di sequenza di immagini disegnate poste in sequenza.

**STORY EDITOR:** lo *story editor* o *head writer* è il cosiddetto capo scrittura, che solitamente imposta la serie e coordina il lavoro degli sceneggiatori.

**TEASER:** breve scena introduttiva destinata a suscitare curiosità e aspettativa nei confronti della storia. Spesso inserita prima della sigla iniziale.

**TRANSIZIONE:** elementi che lo sceneggiatore e il regista utilizzano per passare da una scena a un'altra in modo da rendere il passaggio narrativamente significativo.

**TURN AROUND:** rappresentazione grafica di un personaggio o di un elemento visti da varie angolazioni.

**VOICE OVER (V.O.):** voce fuori campo. Può essere la voce di un narratore esterno o semplicemente quella di un personaggio che pur partecipando alla scena non è inquadrato.