

SOFTWARE CELTX

Con questo tutorial cercheremo di capire, e sfruttare, le potenzialità del software **CELTx**, il software free per la scrittura delle sceneggiature.

Intanto diciamo che non è solo un software per la scrittura della sceneggiatura, ma qualcosa di molto più completo, un aiuto concreto nella pre-produzione di un'opera visiva che sia un corto, una commedia teatrale o un film.

Con **Celtx**, potete partire dal vostro racconto, trasformarlo in sceneggiatura e, da quest'ultima, tirare fuori lo spoglio delle scene.

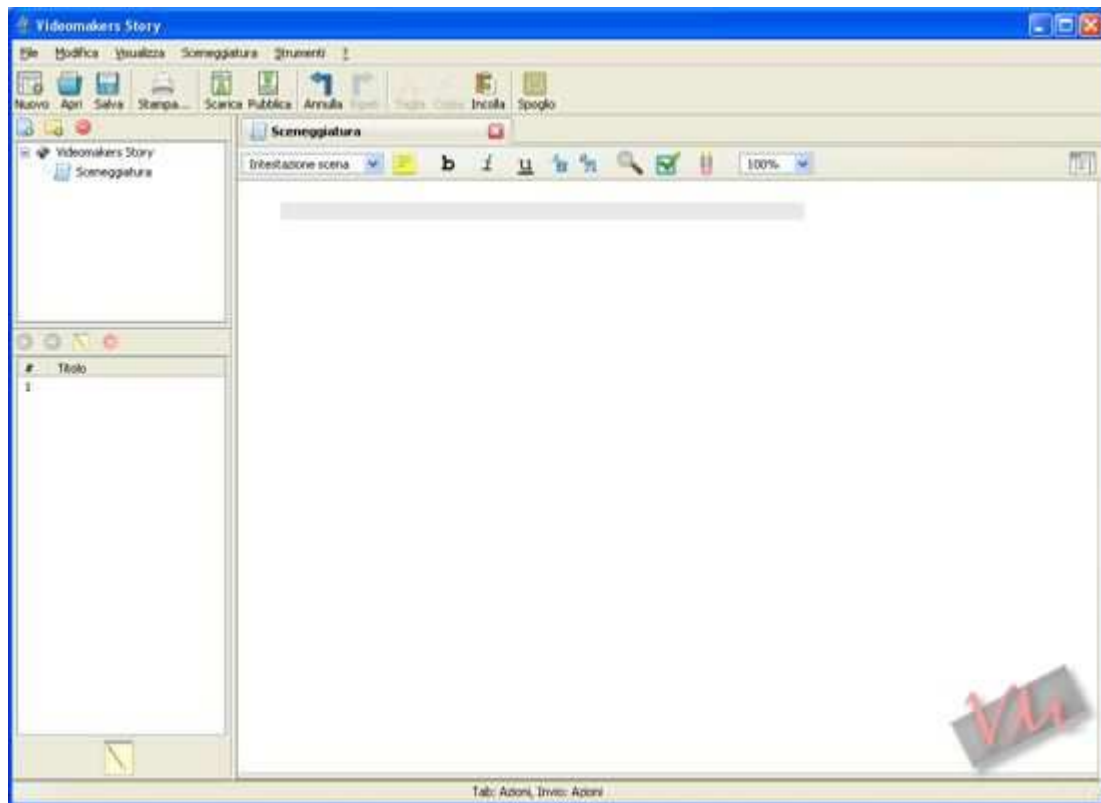
Con pochi click creerete un database di tutto quello che occorrerà per produrre la vostra opera dagli abiti di scena agli effetti speciali e sonori per la post produzione, insomma avrete una organizzazione invidiabile.

Inoltre è possibile condividere il progetto con altri utenti e lavorare a più mani.

Quando lanciamo il programma, ci si presenterà la maschera iniziale dove decideremo cosa vogliamo fare.



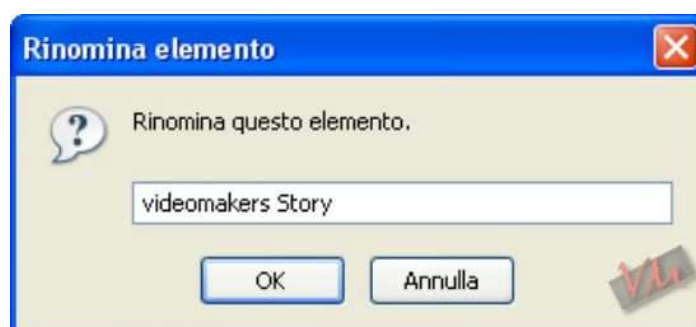
Per adesso occupiamoci solo della voce "**Avvia un nuovo Progetto**", quindi click sulla voce. Si aprirà la maschera dove andremo a digitare il nome da dare al progetto e la cartella dove salvarlo, quindi diamo un nome e clicchiamo su OK. Questa è la maschera che apparirà.



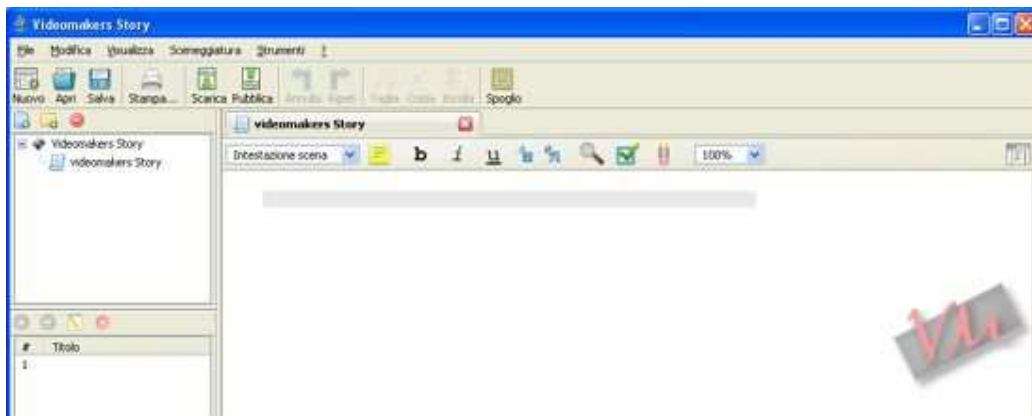
Come potete vedere, la maschera si presenta con tre finestre, la prima in alto a sx è la finestra di progetto, quella immediatamente sotto è la finestra che conterrà tutte le nostre scene, numerate, l'ultima, la più grande, è quella che conterrà la nostra sceneggiatura. Questa finestra è strutturata in modo da scrivere nello stile "all'americana" cioè con i personaggi e i dialoghi al centro. La formattazione mentre scrivete è automatica.

In cima alla maschera abbiamo una toolbar, che ci permette di cambiare alcune proprietà del carattere che stiamo usando, ed un combo box, che ci aiuta nella scelta dello stile appropriato, per esempio per l'intestazione, l'azione, il personaggio ecc. Vediamo che in una finestra nuova, ci viene presentata già una riga nuova per la prima intestazione. Ok, cominciamo a scrivere la nostra sceneggiatura.

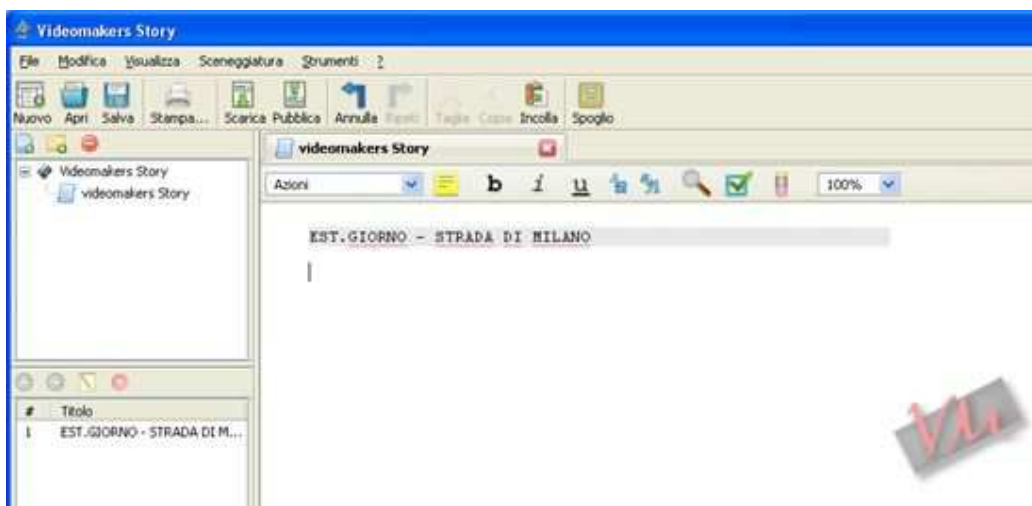
Per prima cosa, rinominiamo la scritta "sceneggiatura" con il titolo che vogliamo dare, per far questo clicchiamo con il tasto dx sulla scritta presente nella finestra progetto e scegliamo rinomina. Diamo un nuovo nome e clicchiamo ok.



Vedremo immediatamente il cambio, ovviamente qualunque elemento di progetto può essere rinominato.

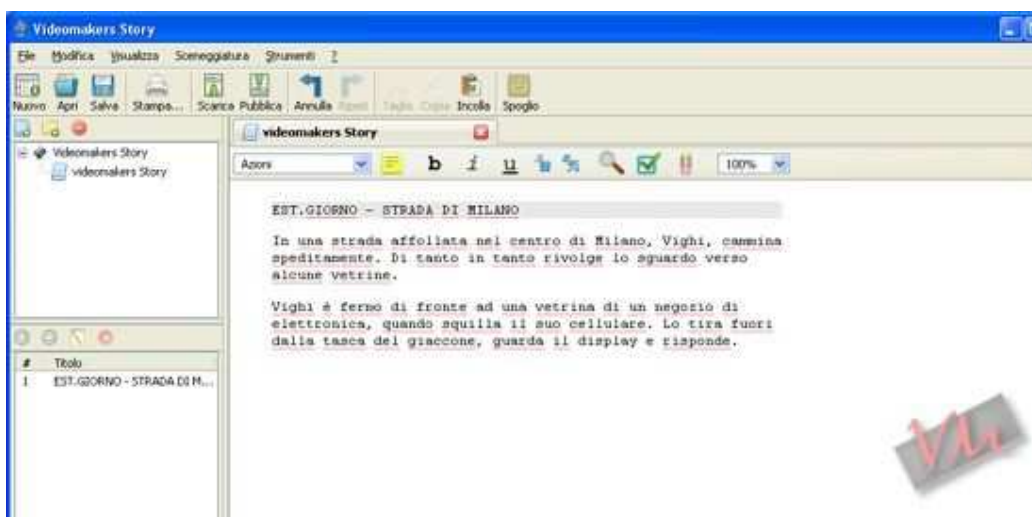


Bene, ora andremo a scrivere qualche scena di un soggetto che potrebbe essere: *“due componenti dello staff di VM si incontrano per accordarsi su un nuovo progetto”*. Cominciamo a scrivere l'intestazione della prima scena nella riga grigia.



Vediamo che appena, dato l'invio alla fine dell'intestazione, ritroviamo il titolo della nostra scena all'interno della finestra delle scene e che il cursore si posiziona automaticamente alla riga sottostante cambiando in modo automatico lo stile, infatti, se notate, è diventato **“Azioni”**, perché, giustamente, dopo l'intestazione dovrebbe esserci l'azione. Ovviamente, se noi volessimo, potremmo cambiare lo stile in ogni momento.

Scriviamo a questo punto la nostra prima azione, che prevede due inquadrature diverse:

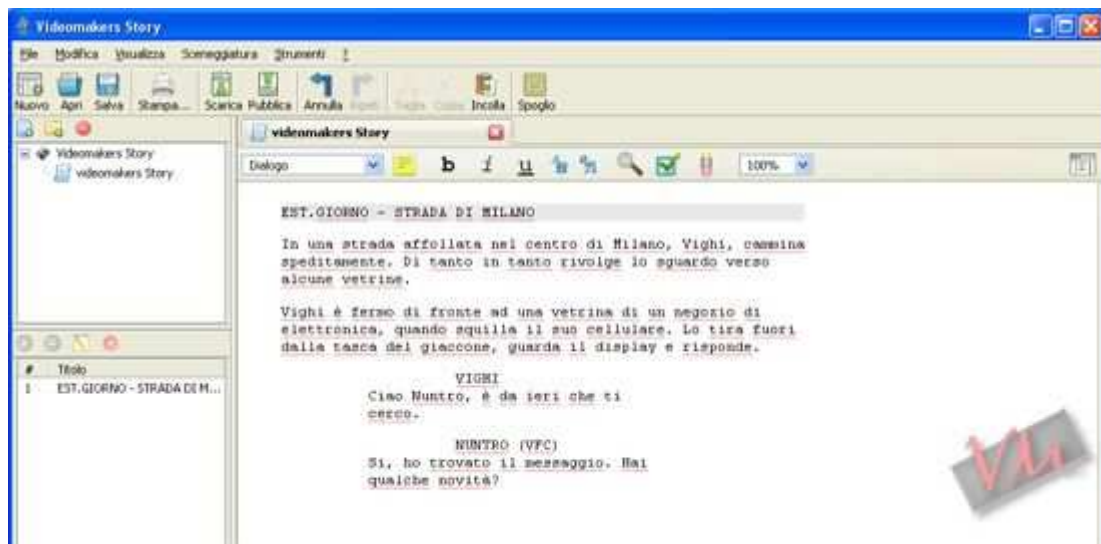


Ora ci vuole il dialogo, quindi inseriremo prima il personaggio (*Vighi*) e poi il suo dialogo.

Cambiamo stile e scegliamo personaggio. Il cursore si posizionerà al centro e potremo scrivere il nome del personaggio, che sarà riportato in maiuscolo in modo automatico.

Una volta dato invio, lo stile cambierà automaticamente in dialogo e potremo riportare la frase detta da Vighi.

Allo stesso modo inseriremo anche l'altro personaggio e il suo dialogo.

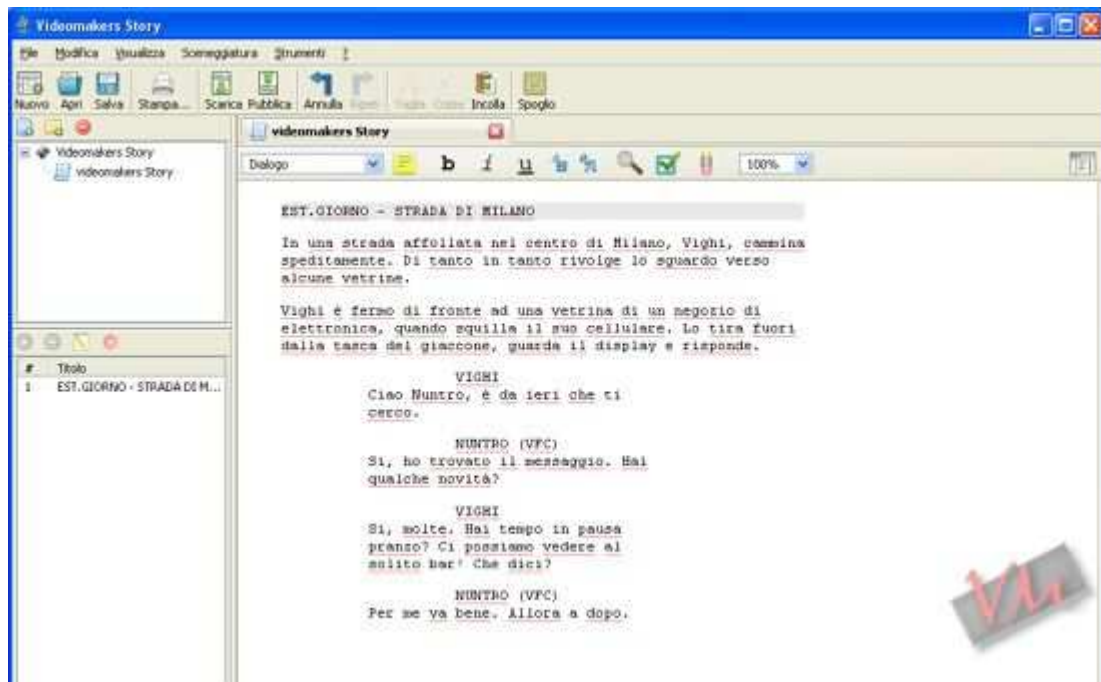


Da notare che se proviamo ad inserire un'altra volta il personaggio Vighi, il software, l'ha già memorizzato nel database e ce lo propone appena iniziamo a scrivere, a quel punto basterà selezionarlo con il mouse.

Funzione molto utile in quanto si evita di scrivere in modo errato il nome di un personaggio già creato in precedenza.



Bene completiamo la prima scena.



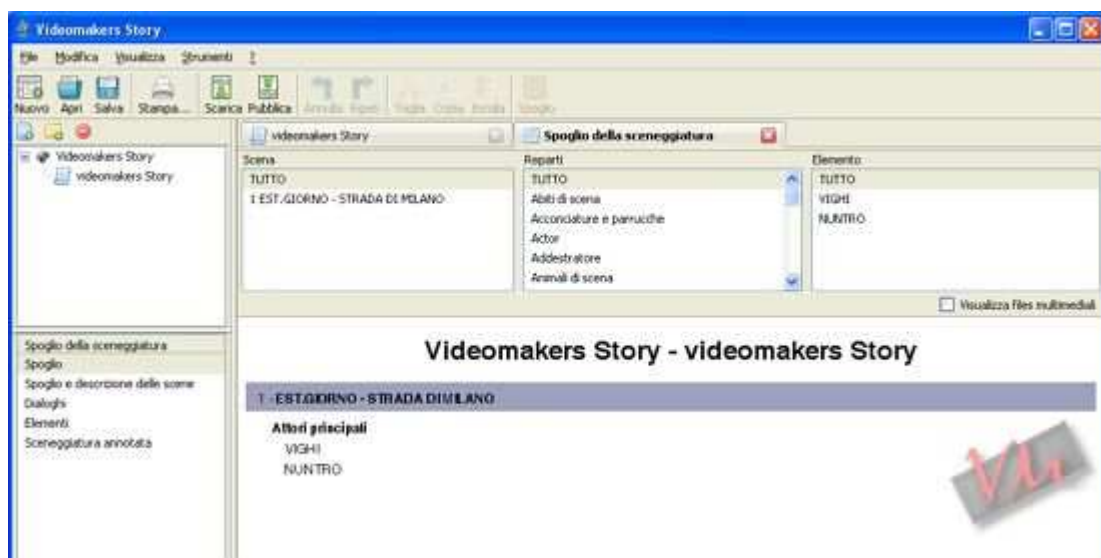
La prima scena è pronta.

Per inserire, una nuova scena, basta posizionarsi sulla riga successiva all'ultima scritta e cambiare lo stile in "Intestazione scena", e ricominciare.

Visto che il nostro obiettivo non è quello di scrivere la sceneggiatura, ma di capire come funziona il software, ci facciamo bastare la prima scena.

A questo punto, dando per scontato che abbiamo finito la nostra storia, ci dobbiamo preoccupare di fare lo spoglio, cioè determinare, scena per scena, il necessario.

Celtx ci viene in aiuto; proviamo allora a cliccare sul pulsante in alto "Spoglio" oppure da "Menu Sceneggiatura - Genera spoglio" e vediamo cosa succede dopo la generazione.

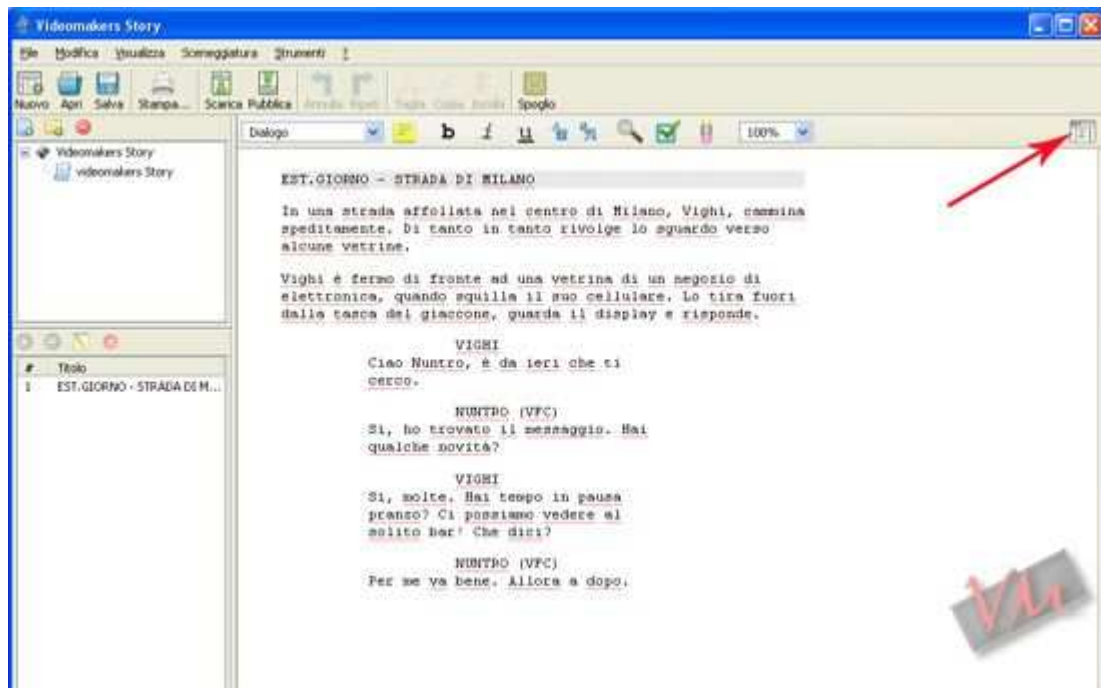


Come possiamo vedere, si è aperta la finestra dello spoglio.

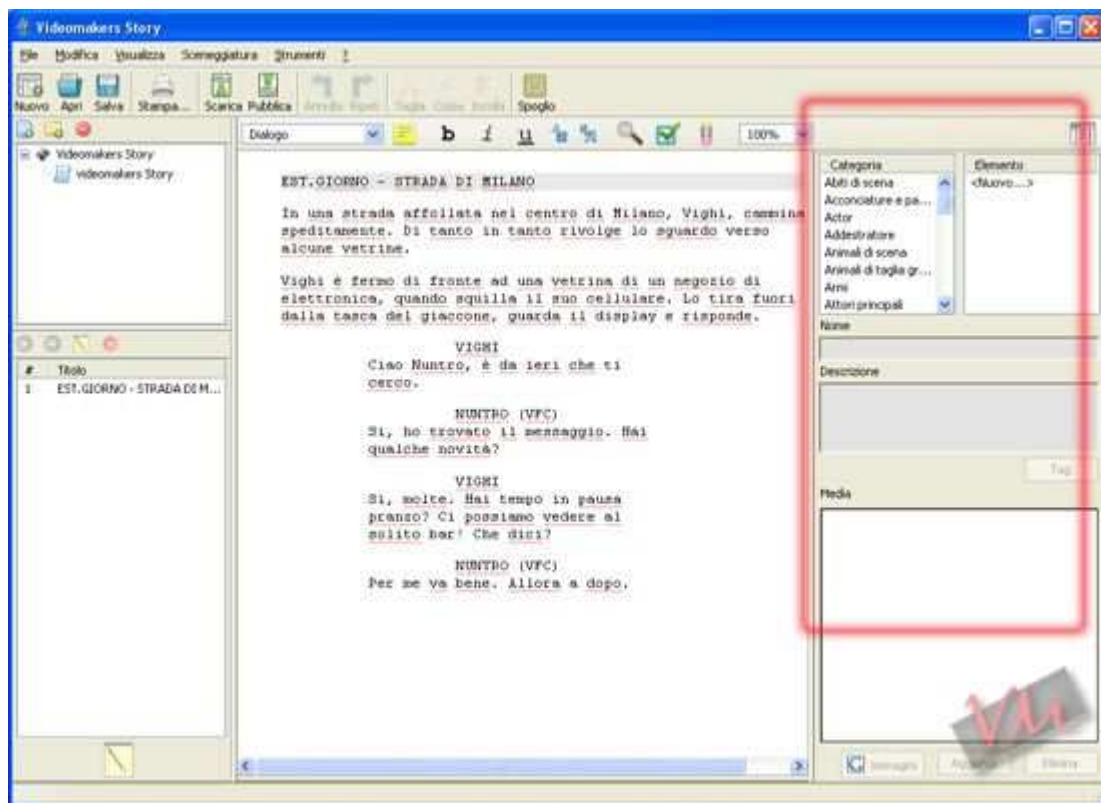
In automatico ci ha riportato quali saranno i personaggi della prima scena, ma a noi serve ben altro.

Infatti nello spoglio deve essere indicato tutto quello che ci necessita e non solo i personaggi, allora andiamo a creare l'archivio necessario.

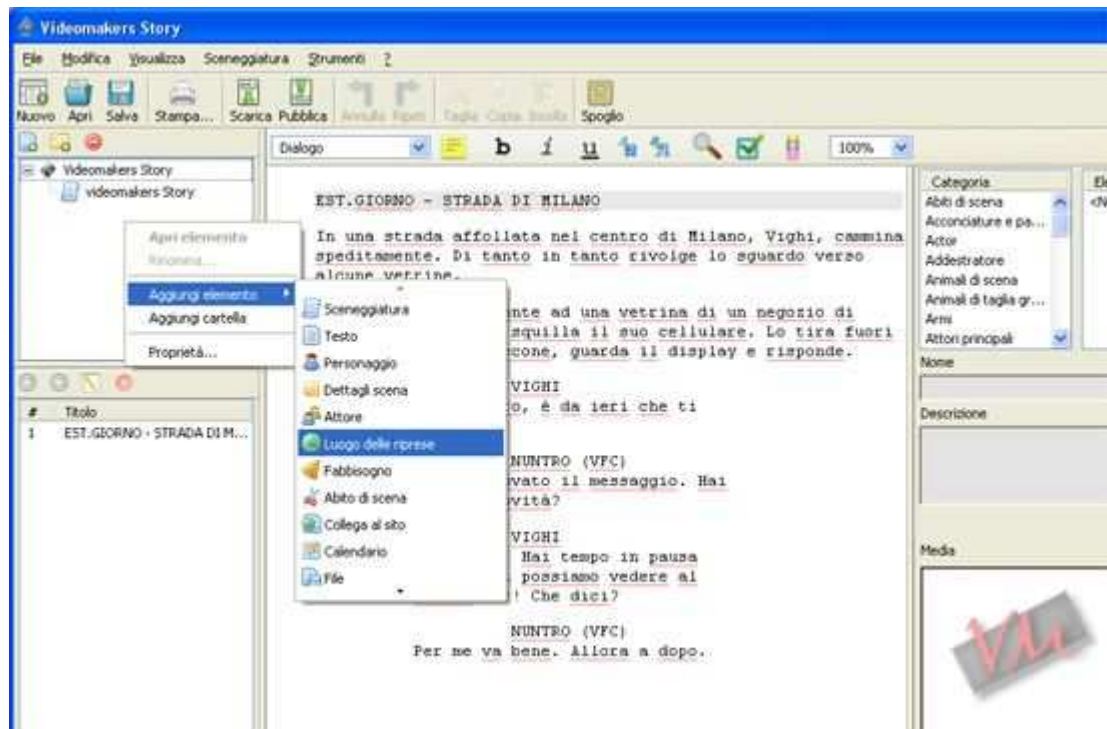
Chiudiamo la finestra dello spoglio cliccando sulla "x" in alto alla finestra, torniamo in quella della nostra sceneggiatura ed apriamo la barra laterale dx cliccando sul pulsante in fondo a dx.



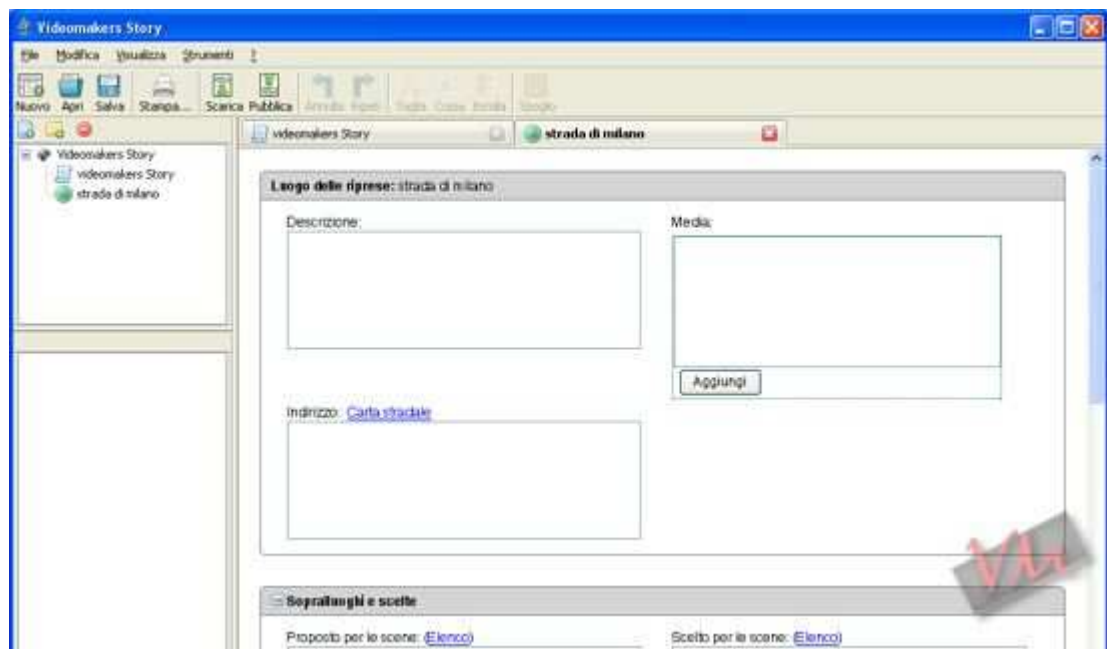
Si aprirà la barra con le categorie di elementi necessari in scena.



Inseriamo per prima cosa la location relativa alla prima scena, quindi tasto dx nella finestra di progetto a sx e scegliamo **"Aggiungi elemento - luogo delle riprese"**.



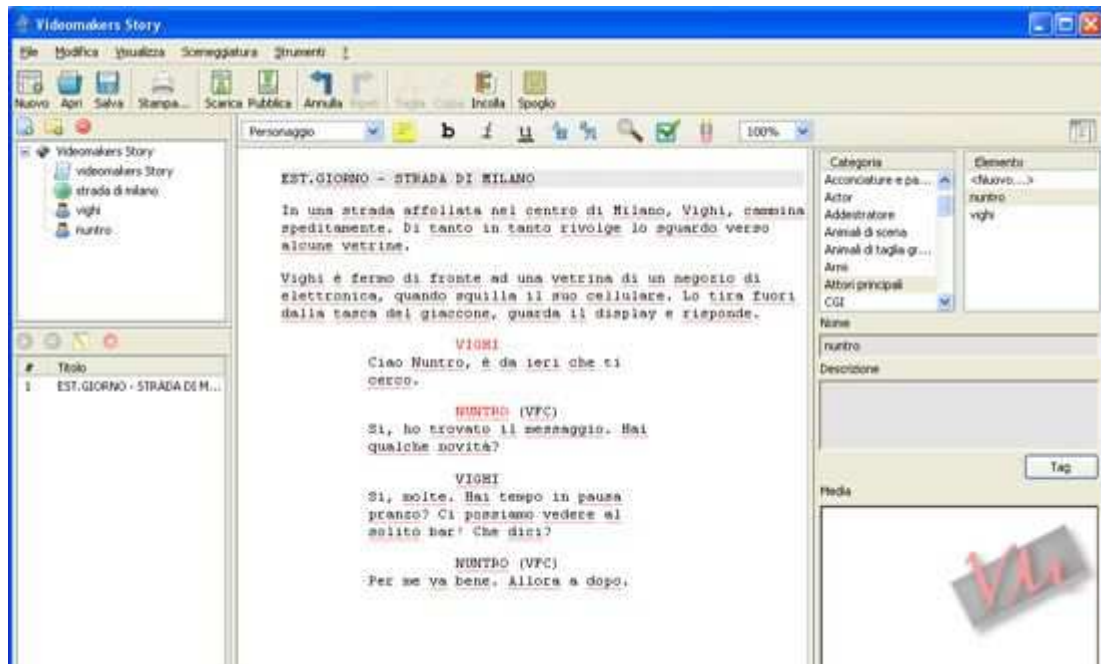
Date un nome alla location e si aprirà, così, la relativa scheda dove potrete inserire tutte le informazioni che vi servono dall'indirizzo, alla mappa, una foto ecc. Lascio a voi il compito di riempire la scheda, io mi sono limitato ad inserire una piccola descrizione. L'elemento è aggiunto automaticamente nella finestra di progetto.



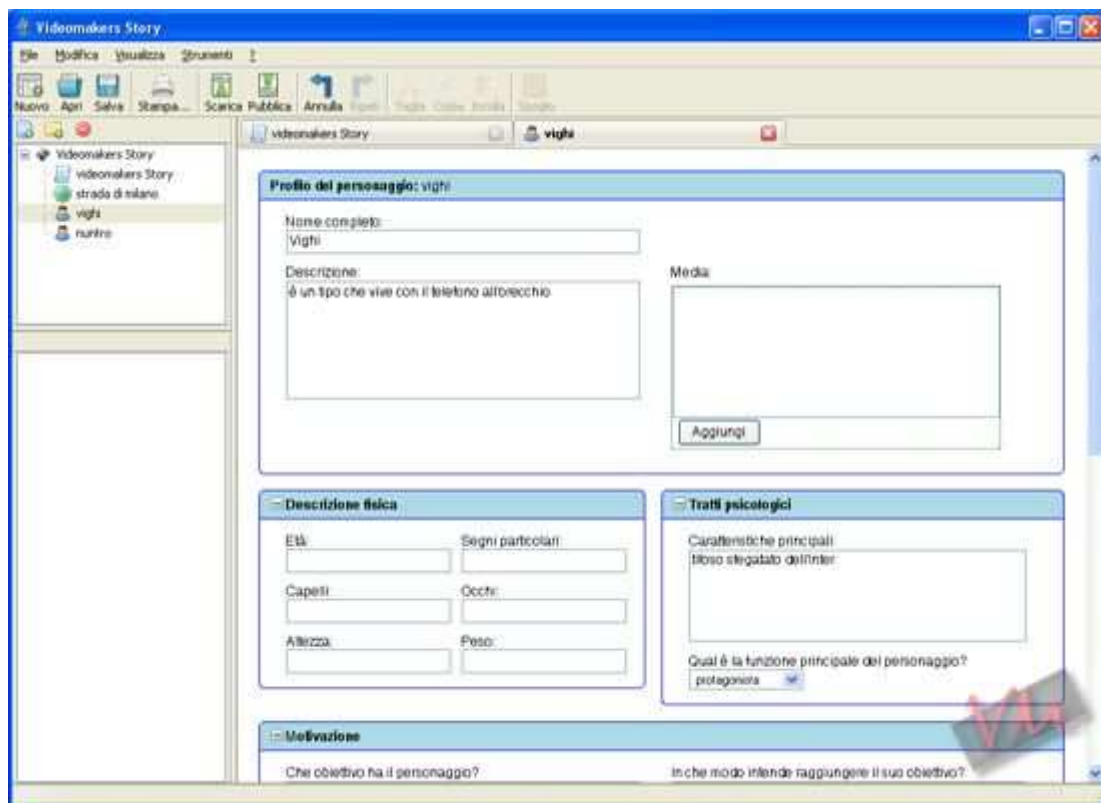
Andiamo ora ad inserire gli oggetti che ci serviranno nella scena, quindi chiudiamo la scheda della location e torniamo alla nostra sceneggiatura.

Dobbiamo creare il database dei personaggi, quindi selezioniamo Vighi e dalla finestra delle categorie scegliamo "Attori principali", clicchiamo su "Nuovo" e vedremo apparire il nome di Vighi, clicchiamo sul pulsante "Tag" e vedremo che nella nostra sceneggiatura Vighi ha cambiato colore, segno di una associazione ad un elemento del database.

Poi ci occuperemo di andare ad integrare la scheda del personaggio.
Facciamo la stessa operazione per Nuntro e la situazione si presenta così:

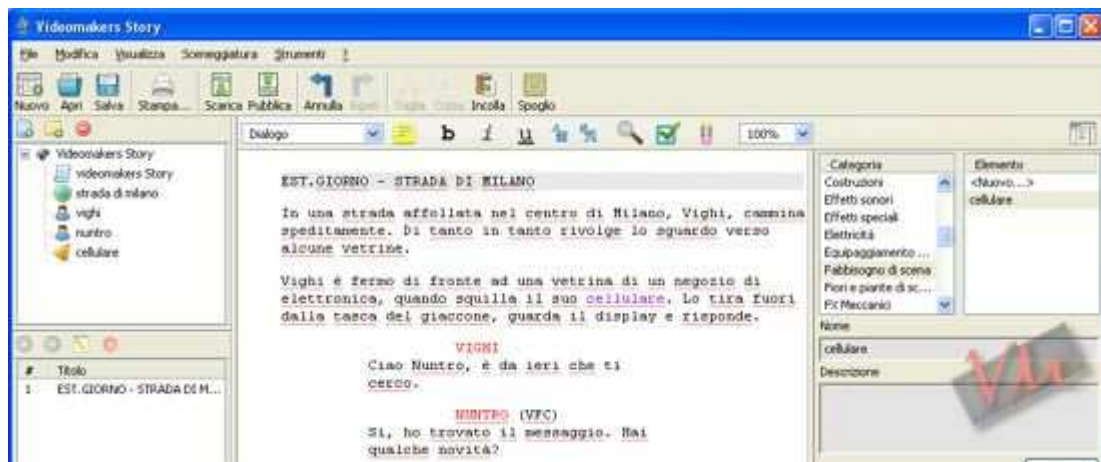


Vediamo che i due personaggi sono stati aggiunti nella finestra del progetto in alto a sx. Doppio click sul personaggio Vighi, per andare a creare la sua scheda personale che completeremo con i dati necessari.



Stessa cosa facciamo per Nuntro.
Bene, a questo punto abbiamo anche la scheda dei due personaggi.
Integriamo ancora il nostro database, con gli oggetti necessari alla scena, per esempio, servirà il cellulare a cui dovrà rispondere Vighi.

Chiudiamo allora le due schede dei personaggi e torniamo alla nostra sceneggiatura, selezioniamo la parola cellulare e, seguendo la stessa strada percorsa per creare il personaggio, cerchiamo nella categoria "**Fabbisogno**", clicchiamo su "**Nuovo**" e quindi su "**Tag**".



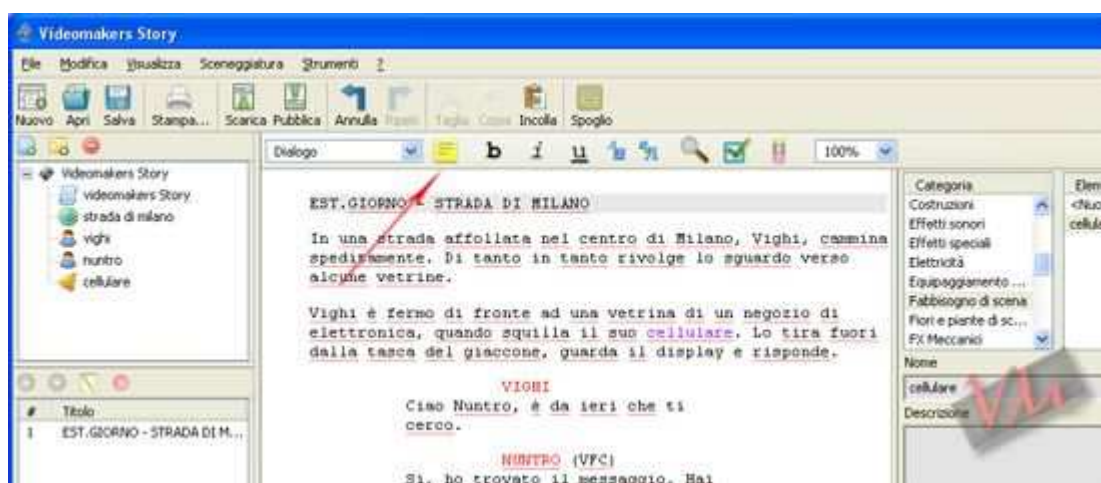
Come vedete, anche la parola cellulare ha cambiato colore ed è finita nella finestra di progetto. Andiamo ad ampliare la sua scheda. Sapete cosa fare vero?

Con questa modalità potrete creare il database di tutti gli elementi che vi serviranno durante la ripresa e anche nel montaggio.

Tenete presente che la creazione avverrà solo una volta mentre l'associazione la dovrete fare in tutte le scene in cui è necessaria.

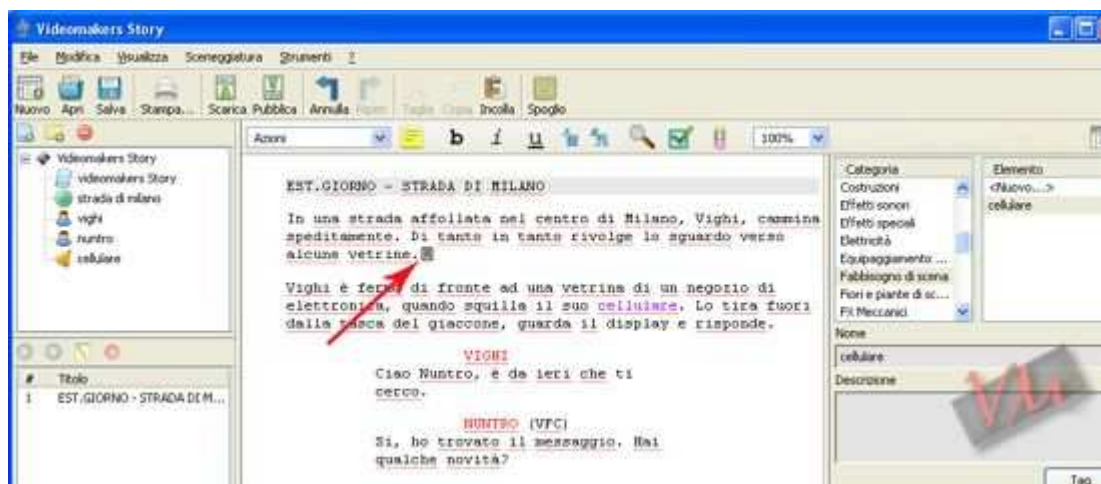
Per esempio, se il cellulare fosse utilizzato anche nella seconda scena, voi dovrete seguire gli stessi passi fatti per la prima volta, ma al momento di cliccare su "**Nuovo**", NON lo cliccate e scegliete invece "**Cellulare**" che sarà già presente in lista, e poi "**Tag**", questo perché lo spoglio delle scene deve riportare tutto il necessario scena per scena.

Vediamo ora un'altra chicca e cioè la possibilità di inserire una *Nota* in un determinato punto della sceneggiatura, quindi chiudiamo tutte le schede aperte, esclusa la sceneggiatura. Vorremmo per esempio ricordare al regista che la scena andrebbe girata nell'ora di punta per avere più traffico, quindi con il cursore ci posizioniamo alla fine della scritta "*In una strada affollata*" e clicchiamo sul pulsante giallo "**Note**" di fianco alla scelta degli stili, si aprirà la finestra di modifica note.





Inseriamo la nostra nota e clicchiamo OK. Vedremo apparire l'icona della nota dove avevamo il cursore. Con un click sull'icona la possiamo leggere e con Edit la possiamo modificare.



Man mano che inseriremo i nostri elementi nel progetto, ci accorgeremo che forse la lista è lunga e quindi andrebbe organizzata, quindi nella finestra di progetto click con il destro e aggiungi cartella.

Cominciamo a creare la cartella dedicata ai personaggi; una volta creata con un drag and drop ci trasciniamo dentro i nostri personaggi.

Con la stessa tecnica potete organizzare gli altri elementi.



Questo è il mio progetto:

Ora che abbiamo aggiunto altri elementi è giunto il momento di rifare lo spoglio della sceneggiatura e vedere cosa è cambiato rispetto a prima, quindi click su "Spoglio". Questo è quello che vediamo:



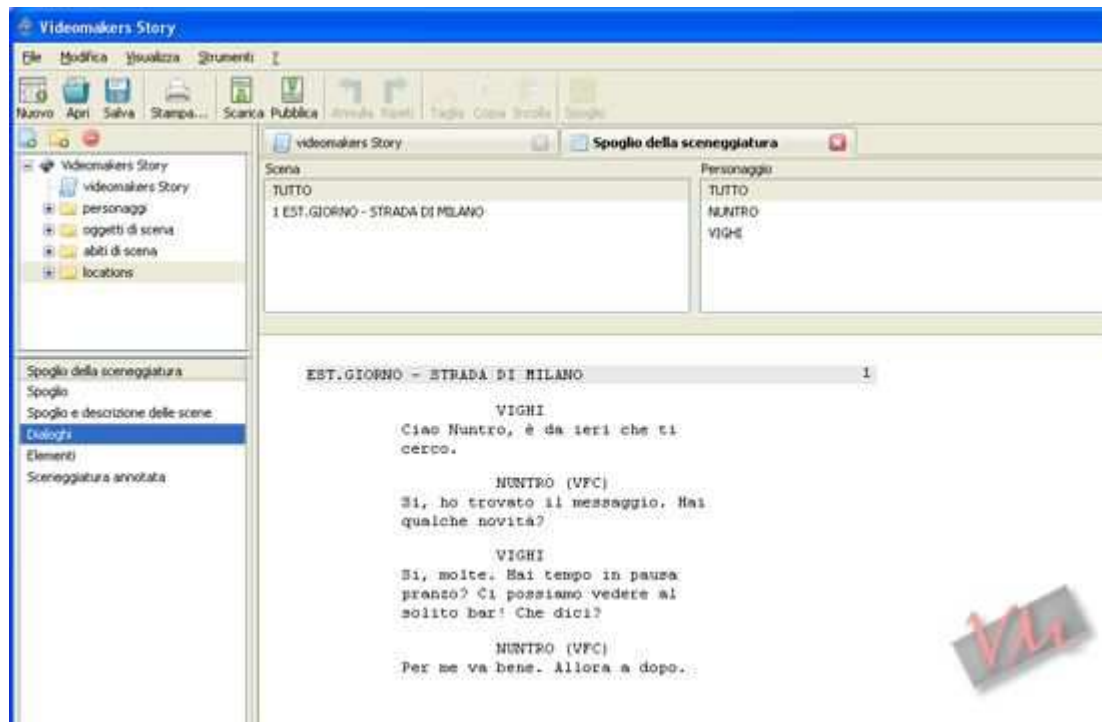
Come possiamo vedere, ora nella prima scena, oltre agli attori principali, ci sono altri elementi che sono il cellulare, per la categoria Fabbisogno di scena, e il giaccone, per la categoria Guardaroba.

Come potete notare, in alto, ci sono tre finestre che permettono di avere dei filtri su quello che vogliamo vedere nello spoglio.

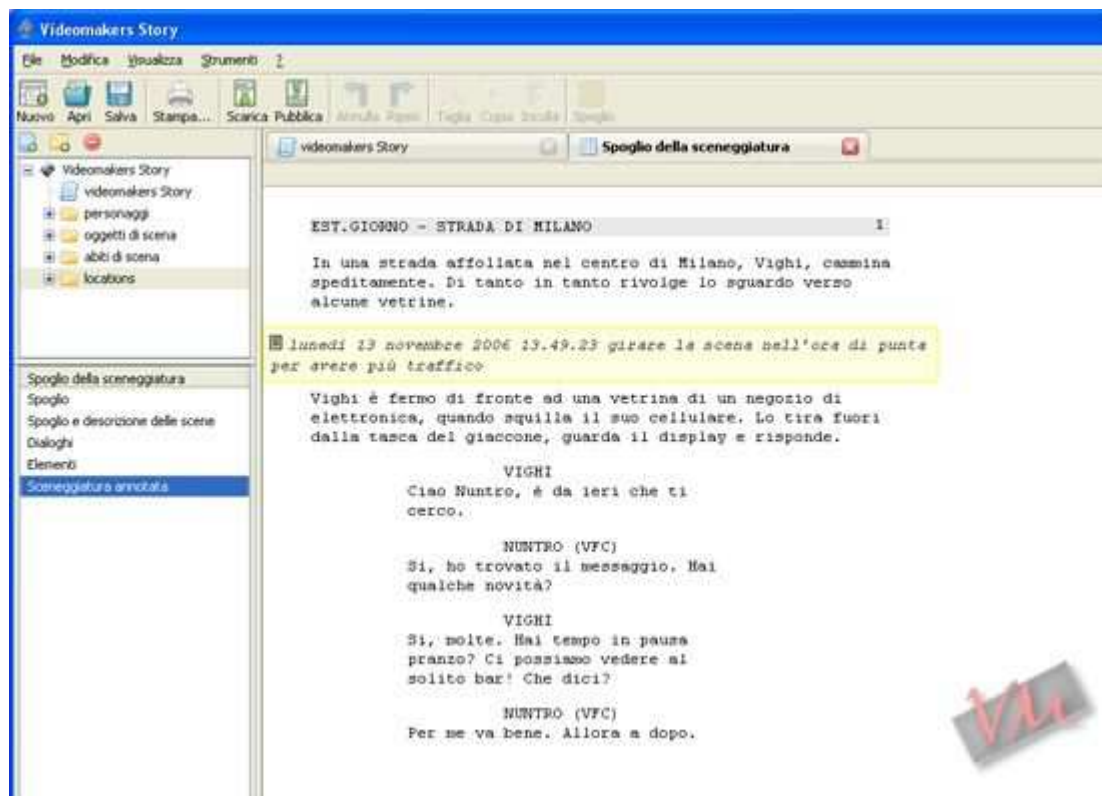
Non dimenticatevi che questo è un database e pertanto abbiamo possibilità di molteplici scelte. Nella finestra a sx, invece possiamo scegliere se vedere lo spoglio senza descrizioni, come quello qui sopra, oppure questo:



che ci da anche la descrizione dell'elemento, presente nella sua scheda. Oppure vorremmo vedere solo i dialoghi:



e tramite i filtri dividerli per scena e per personaggio.
Oppure ancora, la sceneggiatura annotata, se abbiamo fatto uso di note.



Penso che per ora possa bastare.
Vi lascio sperimentare quanto visto fino ad ora e vi auguro una buona sceneggiatura.

Il software lo trovate sul sito [Celtx](http://celtx.com).