

Attrazione frattale

Soggetto di Marco Abate e Giovanni Barbieri

Sceneggiatura di Marco Abate

• Personaggi

Samuel Sand (Sam): vedi dossier, ma con una differenza: al posto del suo soprabito tipico indossa una giacca (corta) molto anonima, genere elegante da quattro soldi. Il soprabito comparirà solo alla fine della storia.

Lillian de Cressy (Lyla): vedi dossier, ma in situazioni formali (per esempio quando è da Dupin) tiene i capelli fermati dietro, con una pettinatura più seria e meno libera di quella solita.

Misty (il gatto): vedi dossier (senza variazioni. . .).

Auguste Dupin: è il direttore dell'agenzia investigativa alle cui dipendenze lavorano Sam e Lyla. Sempre elegante e piuttosto vanitoso, con baffi neri a manubrio e naso prominente (Sam lo ha soprannominato "Il Tucano"), è l'erede di una lunga dinastia di investigatori. Ha una perenne abbronzatura, occhi chiari e un'età relativamente giovane per l'incarico che ricopre (poco più che quarantenne). Il carattere difficile, con improvvisi scoppi d'ira, è però temperato da un forte senso di giustizia e da un gran fiuto per gli affari.

Il Mago (ovvero Alvise Scarpa): è un ometto minuto, sulla cinquantina, calvizie incipiente, vestito di scuro come un impiegato d'altri tempi, di quelli che covano rancore per anni sotto un'apparente sottomissione per poi esplodere. Nel momento dello scoppio può assumere una grandezza da invasato; ma non appena si calma un pochino ridiventa il solito ometto patetico. Se ti serve un modello cinematografico, puoi ispirarti a Jonathan Pryce (Brazil, Carrington, Evita).

Gli sconosciuti: la faccia è completamente nascosta da una maschera bianca inespressiva, di quelle tipiche veneziane; il corpo è completamente nascosto da un mantello di velluto scuro, e in capo portano una feluca scura, anch'essa tipicamente veneziana; la prima impressione quindi è di un normale costume da carnevale di Venezia. Il loro corpo, invece, è scheletrico, nero, e di aspetto frattale (puoi utilizzare dei dendriti tipo la figura 12 di p. 14 dell'Allegato 1, oppure della polvere di Cantor tipo la figura 13 della stessa pagina). Il risultato globale dev'essere decisamente inquietante, e può ricordare l'aspetto dei *Lords of Hell* apparsi sugli ultimi numeri di *Books of Magic* (vedi Allegato 2).

Adele: venticinque anni circa, capelli castani corti, occhi azzurri, altezza media, seni piccoli, molto carina, veste sportivamente (camicia e jeans, per esempio), ha un carattere allegro e determinato. A parte i capelli, ha l'aspetto di Tahnee Welch, la figlia di Raquel Welch (vedi Allegato 3).

S'intende che suggerimenti per possibili variazioni di inquadrature o coreografie sono sempre benvenuti; puoi contattarmi (anche per dubbi sulla sceneggiatura, o semplicemente per fare quattro chiacchiere) all'indirizzo e telefono (e fax) che trovi in calce all'ultima pagina. Buon lavoro!

• **Tavola 1**

Splash page. Inquadriamo da sopra una polla d'acqua perfettamente circolare. Il bordo della polla è in muratura, molto semplice; si tratta di una di quelle vasche che vengono utilizzate nella mitologia (e nella letteratura *fantasy*) per vedere il futuro o luoghi lontani. La stanza contenente la polla è completamente buia; l'unica luce viene dall'immagine che vediamo attraverso l'acqua. L'immagine è un'inquadratura globale del manufatto frattale tridimensionale (vedi il soggetto). Il manufatto dev'essere una versione tridimensionale dell'insieme di Mandelbrot (che trovi nell'Allegato 1 e che puoi facilmente ricreare col programma *Mandella*); basta "gonfiare" il corpo centrale e i vari dischi e protuberanze che vi sono attaccati. Non è detto che debba essere tutto nero, anzi; puoi sbizzarirti in sfumature e tessellazioni (fai un po' di prove con *Mandella* per avere delle idee). Il manufatto è sospeso per aria; inoltre, la superficie della polla d'acqua è turbata da alcune piccole increspature (come quelle causate da un dito che l'avesse appena toccata in un punto), in modo da evidenziare come il manufatto sia visto attraverso l'acqua.

• Tavola 2

Interno giorno: siamo nell'antro del Mago. È una stanza molto ampia, dall'aspetto medievale, senza finestre, con tetto a botte a vista, muri senza decorazioni, illuminata da poche lampade al neon. Sparsi per la stanza ci sono diversi tavoli, coperti di attrezzature elettroniche e computer con video piuttosto grandi. Su un tavolo in disparte si trova un plastico in scala di Venezia, con tanto di calli e canali (che però in questa scena intravedremo soltanto, per cui non iniziare a preoccuparti fin da adesso). Una sola uscita, che tramite un arco conduce in un corridoio buio. Qualche sedia qui e là, non troppe. Sette vignette a disposizione libera.

VIGNETTA 1

Abbiamo attraversato la polla e siamo arrivati nella stanza. Sulla sinistra, in primissimo piano, fluttuante per aria, si trova il manufatto tridimensionale. A destra, sullo sfondo, si trova il Mago, seduto dandoci le spalle vicino a uno dei grandi video. Sullo stesso tavolo, poco distante, si trova anche una stampante laser, e un cavo elettrico sottile che finisce a morsetto da un lato e a puntale dall'altro (vedi la prossima tavola per capire a cosa serve). Accanto a lui, in piedi immobile, uno sconosciuto (completamente ricoperto dal mantello; del suo corpo in questa scena vedremo soltanto le mani, e anche quelle solo di sfuggita).

VIGNETTA 2

Continuiamo l'avanzata verso il Mago. Lasciato il manufatto dietro di noi, siamo ora in piano americano sul Mago. Sempre di spalle, è molto intento a guardare nel video quello che sta facendo con mouse e tastiera. Per il momento noi non vediamo l'immagine sul video.

Mago: – Sì... bene...

VIGNETTA 3

Siamo proprio dietro al Mago, che è di quinta (di spalle) sulla destra, in modo da vedere l'immagine sul video: un modello di figura umana (maschile) di quelli che si vedono spesso sui computer, fatto con sottili linee longitudinali e trasversali (stile fil di ferro, per intenderci). Nella parte destra del video (nascosto per il momento dalla testa del Mago) c'è una barra verticale degli strumenti contenente piccole icone di frattali (la descrivo meglio nella prossima vignetta).

VIGNETTA 4

Stringiamo sulla barra degli strumenti con i frattali. Mettine diversi (tipo sei/otto); puoi prendere quelli delle pp. 14 e 15 dell'Allegato 1, oppure altri creati da te con *Mandella*. L'unica cosa importante è che almeno uno di questi sia il frattale che utilizzeremo per Parigi, che dev'essere evidenziato in modo speciale. Si deve vedere anche la freccia del mouse, vicino a un frattale diverso da quello di Parigi.

VIGNETTA 5

Dettaglio della mano del Mago, che preme il pulsante del mouse.

Il mouse (viene premuto): CLICK

VIGNETTA 6

Inquadrriamo di nuovo il video: il frattale indicato dalla freccia del mouse nella Vignetta 4 è stato avvolto come una pelle sul modello di figura umana (ovviamente se necessario lo stesso frattale può essere ripetuto più volte: una copia su una gamba, una sul torso, una sul naso, e così via).

VIGNETTA 7

Primo piano laterale del Mago, illuminato dal video. Ha un'espressione maniacale di anticipazione.

Mago: – E ora...

• Tavola 3

Interno giorno. Sempre l'antro del Mago.
Sei vignette a disposizione libera.

VIGNETTA 1

Di nuovo il monitor: la figura umana viene distrutta. L'idea è che la figura si spezza lungo il frattale, venendo in un certo senso frattalizzata a sua volta; i dettagli del come li puoi scegliere tu, basta che sia d'effetto. La voce del Mago arriva da fuori campo.

Mago (fuori campo): – ... **distruggi!**

VIGNETTA 2

Inquadrriamo ora di fronte il Mago, che sempre guardando verso il video con la mano destra fa un gesto dietro le sue spalle, per ordinare allo sconosciuto di portargli il manufatto. Lo sconosciuto è dietro di lui, inquadrato dal petto in giù. Il Mago ha l'espressione dello scienziato pazzo nel mezzo di un esperimento che sta riuscendo come voluto.

Mago: – Perfetto, perfetto! Il manufatto, ora!

VIGNETTA 3

Il Mago (in campo medio) sta alzandosi prendendo in mano il cavo vicino alla stampante laser, da cui sta uscendo un foglio (piccolo, della dimensione di un cartoncino d'auguri aperto). Non vediamo la figura sul foglio; in compenso vediamo arrivare uno sconosciuto che porta il manufatto. Non è detto che si noti già qui, ma il manufatto è sospeso per aria, sopra le "mani" dello sconosciuto.

Mago: – Ecco...

La stampante (esce il foglio): VRRR

VIGNETTA 4

Il Mago (ora in piedi) attacca con circospezione l'estremità a morsetto del cavo a uno dei filamenti del manufatto tridimensionale. Le mani dello sconosciuto si intravedono appena; devono essere giusto un ulteriore dettaglio inquietante.

Mago: – ... piano...

VIGNETTA 5

Il Mago tocca con l'estremità a puntale del cavo il foglio uscito dalla stampante (su cui intravediamo appena un disegno). Dal punto in cui il cavo tocca il foglio escono dei filamenti (tipo quelli che si trovano alle estremità dell'insieme di Mandelbrot) come elettrici. Il rumore dev'essere scritto con lettere formate da lettere uguali più piccole, a loro volta formate da lettere uguali più piccole, e così via.

Rumore frattale: FFRR

VIGNETTA 6

Primo piano del biglietto tenuto in mano dal Mago (niente più cavo). Sul biglietto c'è disegnato il frattale utilizzato nella tavola precedente, ma come se fosse lievemente in rilievo, magari con qualche scintilla residua. In un angolo la scritta *R.S.V.P.* in caratteri corsivi eleganti. La voce del Mago arriva da fuori campo. E se sei sopravvissuto a queste tre tavole sappi che sei in grado di affrontare il resto della storia.

Mago (fuori campo): – **È pronto!**

• **Tavola 4**

Stacco. Interno giorno. Per qualche tavola saremo (privi di effetti speciali e) all'interno di un magazzino di periferia, di quelli in cui i ricettatori ammassano il materiale rubato da rivendere: diverse casse, un po' di scansie alle pareti, qualcosa appoggiato per terra. Sulle scansie si trovano diversi vasi anonimi, e una zucca ornamentale seccata (vedi Allegato 4 per forma e descrizione). Una porta conduce a un corridoio. La luce proviene da diversi finestroni grandi.

Splash page.

VIGNETTA 1

Inquadrriamo uno dei finestroni, dall'interno, attraverso cui sta entrando gridando (e sfondandolo), con pistolone in mano e l'aria di quello che non si ferma davanti a nulla, un agente dell'Agenzia Dupin della stazza ed espressività di Schwarzenegger (che chiameremo Schwarzy). Pezzi di vetro che volano da tutte le parti, e azione, azione, azione! Da qualche parte, titolo e *credits*.

Schwarzy: – YAAAHHH!!

Il finestrone (si rompe): CRAASH

Titolo: – Attrazione frattale, di ...

• **Tavola 5**

Interno giorno. Sempre nel magazzino.
Sei vignette a disposizione movimentata.

VIGNETTA 1

Schwarzy atterra nel magazzino, molleggiandosi sulle gambe, e inizia subito a sparare all'impazzata fuori campo.

Gli spari: BANG BANG BANG

VIGNETTA 2

Inquadrriamo la zona del magazzino opposta rispetto a quella in cui è entrato Schwarzy. Ci sono tre sgherri (caratterizzazione a tuo piacimento), un certo numero di casse, magari anche un tavolo. Dietro di loro, sulla parete, delle mensole con sopra vasi insignificanti e la zucca. In questa vignetta gli sgherri 1 e 2 si tuffano al riparo dietro delle casse, lo sgherri 3 viene colpito in pieno da un colpo, e sullo sfondo si rompono dei vasi e la zucca (ma la cosa non dev'essere particolarmente evidente; un lettore distratto non ci deve fare caso più di tanto).

Sgherri 3: – **Aahh!**

Vasi (si rompono): CRASH

VIGNETTA 3

Stringiamo sui due sgherri seminascosti dietro delle casse. Lo sgherri 1 sta estraendo una pistola da sotto la giacca e si volta a guardare lo sgherri 2 che ha già estratto la pistola e si sta preparando a sparare verso Schwarzy (fuori campo).

Sgherri 1: – Ma chi è?

Sgherri 2: – Che ne so? Prima lo facciamo fuori, poi glielo chiediamo!

VIGNETTA 4

Torniamo su Schwarzy, che rotola per terra evitando abilmente i proiettili.

Gli spari: PTWINNG PTWINNG

VIGNETTA 5

Primo piano di Schwarzy che, steso a pancia in giù, spara con totale sicurezza.

Gli spari: BLAM BLAM

VIGNETTA 6

Lo sgherri 2 (che per sparare si era sporto un po' troppo) viene colpito in pieno petto, e muore.

Sgherri 2: – **Agghh!**

• **Tavola 6**

Interno giorno. Sempre nel magazzino.
Sei vignette a disposizione libera.

VIGNETTA 1

In campo medio vediamo lo sgherro 1 uscire dal riparo con le mani in alto e senza pistola: si è arreso.

Sgherro 1: – Non sparare! Mi arrendo!

VIGNETTA 2

Schwarzy, con aria dura, si avvicina allo sgherro 1 tenendolo sotto tiro. Lo sgherro 1, sempre con le mani in alto, è fra lo spaventato e il perplesso.

Schwarzy: – Dov'è?

Sgherro 1: – Dov'è cosa?

VIGNETTA 3

Primo piano laterale di Schwarzy che, cattivissimo, prende per il bavero lo sgherro 1 (terrorizzato).

Schwarzy: – **Non fare il furbo con me! DOV'È?**

VIGNETTA 4

Allarghiamo, in modo da mostrare lo sgherro 1 che (sempre terrorizzato) indica (tenendo sempre le mani in alto) verso la porta d'uscita, che vediamo sullo sfondo. Schwarzy lo tiene sempre per il bavero.

Sgherro 1: – Il capo è di là... seconda porta a destra...

VIGNETTA 5

Schwarzy scaraventa con forza lo sgherro 1 contro una pila di casse, stordendolo, e contemporaneamente si dirige verso la porta d'uscita.

Schwarzy: – Grazie.

Sgherro 1 (sbatte contro le casse): STUTUMP

VIGNETTA 6

Schwarzy ha socchiuso la porta, e guarda con circospezione al di là. Lo inquadrriamo dalla porta, in modo da vederlo in volto, con la pistola alzata parallela al viso, pronto all'azione.

• Tavola 7

Interno giorno. Le prime due vignette sono in un corridoio con un certo numero di porte anonime (almeno due sulla destra). Il resto della scena avviene all'interno della stanza del capo, che sembra un ufficio di medio livello (nulla di lussuoso, insomma) a parte alcuni bei quadri alle pareti, e vicino alla porta d'ingresso altre mensole con ceramiche di vario genere. Due finestre, sul lato opposto alla porta d'ingresso. Sette vignette a disposizione libera.

VIGNETTA 1

Schwarzy avanza circospetto in corridoio, pistola davanti a sé.

VIGNETTA 2

Schwarzy si ferma davanti alla seconda porta a destra. La porta si apre verso l'interno della stanza del capo, e non verso il corridoio. Momento di tensione.

VIGNETTA 3

Dall'interno della stanza del capo, vediamo Schwarzy che sfonda la porta con un calcio. La porta completamente spalancata nasconde quasi del tutto lo sgherro 4, che era in piedi accanto alla parete.

Schwarzy: – Mani in alto!

VIGNETTA 4

Schwarzy entra nella stanza, tenendo accuratamente sotto mira il capo (tipico ganzo di periferia con occhiali a specchio e molto sicuro di sé) che è in piedi accanto a una scrivania con le mani in alto rivolto verso l'ingresso. La scrivania non è fra lui e Schwarzy. Vediamo bene i suoi occhiali a specchio, e non vediamo affatto la parete dietro Schwarzy.

Schwarzy: – Non ti muovere, bastardo! Ora mi dirai dove...

VIGNETTA 5

Primissimo piano degli occhiali a specchio del capo, in cui vediamo riflesso Schwarzy (aria cattivissima) e dietro di lui lo sgherro 4 che sta uscendo da dietro la porta con pistola in mano pronto a sparare.

VIGNETTA 6

Schwarzy si volta di scatto e inizia a sparare all'impazzata contro lo sgherro 4, distruggendo nel frattempo un certo numero di ceramiche sul muro. Lo sgherro non ha minimamente il tempo di reagire.

Gli spari: BLAM BLAM BLAM

VIGNETTA 7

Inquadriamo il corpo dello sgherro 4 che scivola lungo la parete afflosciandosi per terra lasciando una striscia di sangue dietro di lui; attorno, cocci di ceramiche.

• Tavola 8

Interno giorno. Sempre nella stanza del capo.

Cinque vignette: due nel primo terzo, due nella metà sinistra dei due terzi inferiori, una (verticale) nella metà destra dei due terzi inferiori.

VIGNETTA 1

Schwarzy si volta nuovamente verso il capo e con un gesto cattivo gli strappa gli occhiali. Il capo ha sempre le mani in alto, ma adesso è molto meno tranquillo.

Schwarzy: – Questi li prendo io, adesso.

VIGNETTA 2

Stringiamo su Schwarzy e il capo. Schwarzy, con sorriso sadico, ha puntato la pistola sotto il mento del capo, che è terrorizzato. I due *balloon* di Schwarzy sono collegati, all'americana.

Schwarzy: – Mi piace guardarvi negli occhi quando ve la fate sotto.

– **Dov'e?**

VIGNETTA 3

Stessa inquadratura (forse lievemente più su Schwarzy e meno sul capo), solo che Schwarzy adesso è stupito, del tutto preso di sorpresa dall'interruzione. La voce di Lyla arriva fuori campo dalle spalle di lui.

Lyla (fuori campo): – Lo so io dov'è, deficiente.

VIGNETTA 4

Stringiamo ancora un pochino su Schwarzy (ma essenzialmente è sempre la stessa inquadratura). Schwarzy si è voltato, ed è assolutamente infuriato. Continuiamo a non vedere Lyla.

Schwarzy: – **CHI OSA!?!**

VIGNETTA 5

In questa vignetta verticale inquadrriamo a figura intera Lyla sulla porta. Ha la pettinatura solita (in modo da poterla riconoscere immediatamente), un'espressione da incazzatura gelida, e in mano la zucca crivellata di colpi.

Lyla: – Io, idiota.

• Tavola 9

Interno giorno. Ultima tavola nella stanza del capo.
Sette vignette, con le ultime tre nell'ultimo terzo della tavola.

VIGNETTA 1

Piano americano su Lyla e Schwarzy. Lyla entra nella stanza e sventola in faccia a Schwarzy i resti della zucca; Schwarzy è fra l'imbarazzato e l'infastidito (ma certo ha perso la sicumera sfoggiata finora). I due *balloon* di Lyla sono collegati, all'americana.

Schwarzy: – Ah, sei tu Lyla...

Lyla: – E tu sei un imbranato microcefalo decerebrato!
– Lo sai cos'è questa?

VIGNETTA 2

Schwarzy, perplesso, prende in mano la zucca e la guarda, mentre Lyla scatena la propria (comprensibile) indignazione. In caso si veda (ma per il momento non è necessario) il capo è sempre con le mani in alto, sulla sinistra di Schwarzy (che è sempre voltato verso la porta).

Schwarzy: – Sembra una vecchia zucca rotta...

Lyla: – **È la preziosissima urna funeraria cinese dell'ottavo secolo che avremmo dovuto recuperare!** Indovina chi l'ha ridotta così?

VIGNETTA 3

Schwarzy, più stupito dalla scoperta che toccato dai rimproveri, guarda con maggiore attenzione la zucca, mentre Lyla continua con la strigliata; direi che qui li puoi riprendere in campo medio. I due *balloon* di Schwarzy sono separati.

Schwarzy: – Davvero? Credevo che un'urna funeraria fosse una specie di tomba, non pensavo che...

Lyla: – Certo, tu non pensi mai! **Io** preparo un elaborato piano per infiltrarci nel covo dei ricettatori senza danneggiare nulla, e **tu** invece ti precipiti dentro sparando all'impazzata come un rinoceronte rincretinito!

Schwarzy: – Era per fare più in fretta...

VIGNETTA 4

Lyla si volta, del tutto imbestialita, e si dirige verso la porta. Schwarzy la guarda uscire, impassibile.

Lyla: – Era per rovinare la missione, altro che storie! Ma domani Dupin mi sente!

VIGNETTA 5

Lyla esce sbattendo la porta. La riprendiamo da sopra la spalla destra di Schwarzy, che quindi è in primo piano di quinta di spalle a sinistra.

La porta (sbatte): SLAM

VIGNETTA 6

Contro campo. Inquadriamo in piano americano di fronte Schwarzy e il capo. Schwarzy, a sinistra, guarda di fronte a sé impassibile, sempre con la pistola nella destra e la zucca nella sinistra. Al suo fianco il capo, sempre con le mani in alto, solleva le spalle e lo guarda con un lieve sorriso di complicità e comprensione, come volesse dire “Non te la prendere, queste donne...”.

VIGNETTA 7

Inquadratura identica. Schwarzy ha esattamente la stessa espressione e la stessa posizione, tranne per il fatto che con la mano sinistra (quella con la zucca) ha sferrato un poderoso pugno laterale in pieno volto al capo, che accusa il colpo.

Il pugno: SOCK

• **Tavola 10**

Stacco. Interno sera. Siamo in una camera da letto, fornita di letto matrimoniale ampio, armadio grande a più ante, comodini, finestra oscurata da veneziane e quant'altro tu voglia; tanto l'attenzione sarà tutta concentrata sul letto (e poi sull'armadio).

Splash-page.

VIGNETTA 1

Inquadratura globale del letto, ove una coppia sta facendo beatamente all'amore. In questo momento lui è completamente steso sopra di lei, mentre lei ha sollevato le gambe incrociandole sopra la schiena di lui, aumentando il più possibile il contatto fisico (è la cosiddetta posizione "a gatto"). Lei (Joanne) è una bionda prosperosa carina ma non bella, sui trenta/trentacinque anni; lui è Sam (anche se per il momento non si capisce). Le lenzuola sono alquanto in disordine, i vestiti sparsi in giro, e la stanza è in penombra.

Joanne: – Ohh...

• Tavola 11

Interno sera. Camera da letto. Cos'è che fa vendere i fumetti? Sesso e violenza? Ah sì? Bene, dopo la violenza della scena precedente, adesso ci diamo al sesso!

Sette vignette a disposizione sporcacciona.

VIGNETTA 1

Le prime quattro vignette sono dedicate alle prodezze amorose di Sam e della donna. In questa Sam le sta baciando appassionatamente i seni.

Joanne: – Sì...

VIGNETTA 2

Ora si dedicano al sesso orale, con lui sopra e lei sotto. Il vantaggio di questa posizione è che nasconde alla perfezione i genitali di entrambi (e, mi raccomando, usa in maniera sapiente le ombre in modo da stare alla larga dalla pornografia...)

Joanne: – Mmm...

VIGNETTA 3

Adesso è lei a cavalcioni su di lui, con gli occhi chiusi, inquadrata per esempio frontalmente.

Joanne: – Ahh...

VIGNETTA 4

Infine stringiamo sul volto di lei, mentre si piega per abbracciarlo nell'estasi dell'orgasmo.

Joanne: – **Sì!**

VIGNETTA 5

Campo lungo sul letto. I due amanti sono stesi uno di fianco all'altra, stanchi ma soddisfatti. Sam sta guardando verso l'alto, mentre lei è girata su un fianco verso di lui.

Sam: – Sei stata grande...

Joanne: – Lo so, lo so, è che quando mi eccito mi eccito...

VIGNETTA 6

Scendiamo in mezzo primo piano. Sam, sempre steso, la guarda sorridendo mentre lei con una mano gli scompiglia i (non troppi) peli sul petto.

Joanne: – E poi sei stato così gentile all'inizio, baciandomi sul collo, chiedendomi se dovevi prendere precauzioni... e quando un uomo è gentile io mi eccito, ecco.

VIGNETTA 7

Stringiamo in primo piano. Sam inizia a sollevarsi per abbracciare Joanne, la quale non aspetta altro; entrambi sorridono con aria provocante.

Joanne: – Anzi, al solo ripensarci, quasi quasi...

Sam: – Mi sembra un'idea interessante...

• Tavola 12

Interno sera. In questa tavola oltre alla camera da letto vedremo anche l'ingresso-soggiorno dell'appartamento; arredalo come preferisci.

Sei vignette a disposizione libera.

VIGNETTA 1

Ultima vignetta su Sam e Joanne. Joanne, improvvisamente preoccupata, ferma Sam con una mano.

Joanne: – Aspetta! Cos'è questo rumore?

VIGNETTA 2

Passiamo nel soggiorno-ingresso. Un uomo (chiamiamolo Luc) sta entrando dalla porta d'ingresso, con ventiquattrore da impiegato in mano. È il tipico marito geloso; caratterizzalo antipatico.

Luc: – Cara, sono a casa!

VIGNETTA 3

In soggiorno, Luc si toglie la giacca e posa la valigetta, continuando a parlare. Sullo sfondo vediamo la porta socchiusa della camera da letto.

Luc: – Il capo ha disdetto all'improvviso la riunione, e...

VIGNETTA 4

Primo piano di Luc sulla soglia della camera da letto. Ha un'aria stupita che sta per trasformarsi in infuriata.

Luc: – ...e...

VIGNETTA 5

Si è trasformata in infuriata. Luc entra urlando nella camera da letto, rivolto a Joanne, che pudicamente (o più semplicemente per proteggersi) ha rialzato il lenzuolo per coprirsi. Non c'è traccia né di Sam né dei suoi vestiti.

Luc: – **Lo sapevo!** Lo sapevo che c'era un altro!

VIGNETTA 6

Luc, continuando a gridare, butta all'aria la stanza, come cercando qualcosa che non trova. Joanne, spaventata, è sul letto, seduta con le ginocchia raccolte sul petto e il lenzuolo tirato su a coprire il tutto.

Luc: – Neppure chiuderti a chiave in casa è servito! E quell'incapace di un detective che voleva rassicurarmi! “Stia pure tranquillo”, diceva lui!

Joanne: – Caro, non...

• **Tavola 13**

Interno sera. Ultima tavola nella camera da letto.
Sei vignette a disposizione libera.

VIGNETTA 1

Luc interrompe la sua frenetica ricerca giusto il tempo per mollare uno schiaffo a Joanne, prendendola in pieno volto. I due *balloon* di Luc sono collegati, all'americana.

Luc: – **Zitta, puttana!**

– Dov'è? Lo so che dev'essere ancora qui!

Lo schiaffo: SCIAF

VIGNETTA 2

Luc guarda con aria furba l'armadio (chiuso). Dietro di lui, Joanne porta una mano alla bocca, in lacrime e spaventata.

Luc: – Ah-ah!

VIGNETTA 3

Luc spalanca violentemente le ante dell'armadio. Noi ancora non vediamo l'interno.

Luc: – Venite fuori!

VIGNETTA 4

Primo piano di Luc, veramente strabiliato, che guarda fuori campo (nell'armadio).

Luc: – Voi??

VIGNETTA 5

Inquadrriamo Sam che (ha i pantaloni, e si sta infilando la camicia tenendo la giacca sotto un braccio) esce con molta naturalezza dall'armadio, scostando Luc senza neanche guardarlo. Luc non si è ancora ripreso dalla sorpresa.

Sam: – Domani in agenzia troverete il mio rapporto finale. Sarà molto **esauriente**.

VIGNETTA 6

Sam subito prima di uscire dalla camera si gira, per dire un'ultima frase a Luc, il quale tenta debolmente di interloquire.

Luc: – Ma... ma...

Sam: – Ma un'anticipazione ve la voglio dare subito. Vostra moglie vi era stata sempre fedele, **prima**.

• Tavola 14

Stacco. Interno giorno. È la mattina dopo, e siamo nell'ufficio di Dupin. C'è ovviamente una scrivania ingombra di carte e fascicoli vari (con anche un computer), una poltrona comoda per Dupin e due meno comode (ma non scomode) per i visitatori. Per il resto arredalo come preferisci (ma consultati con Da Rold, che lo disegna nel numero 10); deve dare un'impressione di modernità ed efficienza, ma anche di comodità. Dupin è il capo supremo, e dal suo ufficio tira le fila dell'intera agenzia in maniera rilassata, senza stress. La porta d'ingresso ha un vetro opaco con scritto (all'esterno, su due righe) “**Auguste Dupin**” e “**Directeur**”.

Sei vignette a disposizione libera.

VIGNETTA 1

Inquadratura dall'esterno della porta dell'ufficio di Dupin, in modo da mostrare chiaramente la scritta. La voce di Dupin arriva dalla porta.

Dupin (dalla porta): – Samuel, Samuel, non possiamo andare avanti così.

VIGNETTA 2

Interno dell'ufficio di Dupin. Dupin è seduto dietro la sua scrivania, e guarda preoccupato Sam, che è seduto su una poltrona davanti alla scrivania. Sam è decisamente depresso, mentre Dupin vorrebbe riscuoterlo. Vi è una sorta di rapporto padre/figlio non detto fra i due. Iniziamo con un campo medio su di loro.

Dupin: – Fare, di nuovo, a botte con un cliente non è. . .

Sam: – Ha cominciato lui.

VIGNETTA 3

Stringiamo sui due. Dupin è incredulo, Sam spiega svogliatamente.

Dupin: – **Ha cominciato. . . !?!** Ti eri appena portato a letto sua moglie!

Sam: – Era il meno che potesse succedergli. Lei desiderava solo un po' di gentilezza, e lui rispondeva picchiandola.

VIGNETTA 4

Giriamo l'inquadratura. Dupin, serio, scuote la testa, mentre Sam risponde senza guardarlo.

Dupin: – Samuel, in questo lavoro non possiamo permetterci giudizi morali sui nostri clienti.

Sam: – Allora forse non è il lavoro che fa per me.

VIGNETTA 5

Dupin reagisce sorpreso (questa da Sam non se l'aspettava); Sam acconsente con un lieve sorriso triste sempre privo di energia. I due *balloon* di Dupin sono collegati, all'americana.

Dupin: – Ma avevi chiesto tu di andare alla Sezione Infedeltà Coniugali!

Sam: – Lo so, lo so, e ammetto che qualche volta ne è valsa la pena. . .

Dupin: – Preferisco non sapere **quante** volte.

VIGNETTA 6

Primo piano di Sam, con l'espressione persa di chi non sa cosa fare della propria vita.

Sam: – . . . ma non riesco a levarmi di dosso questa sensazione di squallore. Uomini squallidi, situazioni squallide. . . no, non me la sento di continuare.

• Tavola 15

Siamo ancora nell'ufficio di Dupin, e assistiamo al primo incontro fra Sam e Lyla.
Sei vignette a disposizione libera.

VIGNETTA 1

Allarghiamo in campo medio. Dupin si china lievemente in avanti, guardando serio e penetrante verso Sam, il quale per la prima volta ricambia lo sguardo, con l'espressione del bambino che ammette di essersi perduto. I due *balloon* di Sam sono collegati, all'americana.

Dupin: – Cosa vorresti fare, allora?

Sam: – Non lo so. È questo il vero problema. Il mio lavoro, la mia vita... non mi piacciono, ma non so cos'altro potrei fare.

– Forse dovrei andarmene, e ricominciare da capo, di nuovo.

VIGNETTA 2

Stringiamo su Sam e Dupin. Dupin è indignato e vuole scuotere Sam da questo torpore. Sam lo ringrazia scuotendo la testa, poco convinto. In questa vignetta non inquadrare la porta dell'ufficio.

Dupin: – **Ma neanche per idea!** Tu hai la stoffa del detective, e non ti permetterò di sprecarla piangendoti addosso!

Sam: – *Monsieur Dupin*, io vi sono molto grato per tutto quello che avete fatto per me, ma...

VIGNETTA 3

Adesso inquadrriamo direttamente la porta d'ingresso dell'ufficio, che viene aperta con violenza da una Lyla infuriata. Lyla è vestita in modo molto formale, con i capelli fermati dietro e non sciolti.

Lyla: – **Monsieur Dupin!** Così non si può continuare!

VIGNETTA 4

Lyla, come una forza della natura, è in piedi di fronte alla scrivania di Dupin, pronta a protestare. Dupin, serio e conscio della propria importanza, si è alzato e la guarda senza essere minimamente impressionato. Sam osserva la scena perplesso (ma con una punta d'interesse). In caso si vedesse, la porta dell'ufficio è di nuovo chiusa.

Dupin: – Lillian, non mi risulta di averti detto di entrare.

Lyla: – Se ve l'avessi chiesto mi avreste detto di aspettare, e ho aspettato abbastanza.

VIGNETTA 5

Primo piano di Lyla, che esprime le proprie rimostranze. In realtà non è sicura come mostra di essere, e supplisce con l'aggressività a questa insicurezza di fondo. La voce di Dupin arriva da fuori campo.

Lyla: – Sono stufo di lavorare con colleghi dal quoziente d'intelligenza di un'ameba! Stufo di affrontare soltanto casi che anche la suddetta ameba saprebbe risolvere! Stufo di...

Dupin (fuori campo): – Lillian, ho letto il tuo rapporto.

VIGNETTA 6

Allarghiamo su Dupin e Lyla. Le parole di rimprovero di Dupin arrivano come una doccia gelida sulla furia di Lyla.

Dupin: – Non mi è piaciuto. La missione era affidata a te, ed era compito **tuo** portarla a termine, ameba o non ameba.

• Tavola 16

Sempre nell'ufficio di Dupin.

Sei vignette; non sarebbe male se riuscissi a fare in modo che la terza sia il fulcro della tavola, ma se non ci riesci non importa. Eventualmente, puoi anche fondere la quarta e la quinta in una vignetta unica.

VIGNETTA 1

Lyla si è calmata, ma non ammette certo di avere torto, per cui risponde con aria altera (che è un modo “adulto” di mettere il broncio). Dupin, conscio, del vantaggio acquisito, rigira il coltello nella piaga. Sam qui non si vede.

Lyla: – Me la sarei cavata meglio da sola.

Dupin: – Davvero? Anche in uno scontro a fuoco? Sappiamo tutti e due che non ami utilizzare armi, Lillian, e in questo mestiere è pericoloso.

VIGNETTA 2

Allarghiamo in modo da mostrare tutti e tre. Dupin sta impartendo una lezione a Lyla, la quale accetta ma borbotta. Sam, in piedi appoggiato alla scrivania con le braccia incrociate, li guarda interessato.

Dupin: – Devi imparare a essere diplomatica, a farti ascoltare e a farti ubbidire.

Lyla: – Da un'ameba? No grazie. Piuttosto preferisco lavorare con qualcuno che magari agisca di testa sua, ma che sappia pensare prima di sparare!

VIGNETTA 3

Primo piano di Dupin che si accarezza un baffo: gli è venuta un'idea. Attenzione però che lo vediamo lievemente dall'alto, e attraverso la stessa polla d'acqua di Tavola 1 (scopo di questa vignetta è far sospettare al lettore che l'idea di mettere insieme Sam e Lyla e di affidar loro il caso del cane possa essere stata suggerita dall'immortale che sta seguendo tutta la vicenda).

Dupin: – Uhm...

VIGNETTA 4

Allarghiamo. Dupin, improvvisamente vivace, presenta Sam a Lyla. Sam fa un cenno del capo, mentre Lyla lo guarda dall'alto in basso. I due *balloon* di Dupin sono collegati, all'americana.

Dupin: – Ma qui stiamo dimenticando le più elementari regole di cortesia!

– Lillian, ti presento **Samuel Sand**, Sezione Infedeltà Coniugali.

Lyla: – Ah, un **guardone**.

VIGNETTA 5

Stringiamo lievemente sui tre. Stavolta è il turno di Lyla a essere presentata; Sam ha un sorriso ironico, Lyla ricambia gelida.

Dupin: – Sam, ti presento **Lillian de Cressy**, Sezione Recupero Refurtiva.

Sam: – Ah, una **trovarobe**.

VIGNETTA 6

Primissimo piano di Dupin, col sorriso e gli occhi che brillano di chi pregusta lo scherzo cattivo (ma a fin di bene) che sta per fare a danno di alcuni amici.

Dupin: – E io, **Auguste Dupin**, vostro capo supremo, ho un'idea.

• **Tavola 17**

Ultima tavola nell'ufficio di Dupin.
Sei vignette a disposizione libera.

VIGNETTA 1

Inquadriamo di nuovo dall'esterno la porta dell'ufficio di Dupin. Una segretaria di passaggio si volta sorpresa verso la porta, da cui proviene il grido di Sam e Lyla.

Sam e Lyla (dalla porta): – **NO!!**

VIGNETTA 2

Di nuovo nell'ufficio. Inquadriamo Sam e Lyla che stanno protestando vivacemente rivolti a Dupin (che probabilmente qui non si vede).

Sam: – Non se ne parla neppure! Io lavoro da solo!

Lyla: – In coppia con un guardone? Mai!

VIGNETTA 3

Controcampo, in modo da vedere Dupin che mostra la calma olimpica di chi sa che le cose andranno comunque come ha deciso lui.

Dupin: – Signori, la mia non è una proposta. È un ordine. Fino a prova contraria, siete miei dipendenti, e quindi tenuti a obbedirmi.

VIGNETTA 4

Inquadriamo Lyla e Dupin. Lyla protesta debolmente, mentre Dupin le passa un fascicolo che teneva sulla scrivania.

Lyla: – Ma. . .

Dupin: – Il caso è questo. Voglio che iniziate a lavorarci da subito.

VIGNETTA 5

Stavolta inquadriamo Sam e Dupin. Anche Sam protesta debolmente, ma Dupin taglia corto.

Sam: – Ma. . .

Dupin: – Niente ma. Non volevate qualcosa di nuovo, tutti e due?

VIGNETTA 6

Laterale. Sam e Lyla (lei con in mano il fascicolo) guardano perduti Dupin, che sorride molto soddisfatto dello scherzo che (per il momento) capisce solo lui.

Dupin: – Eccovi accontentati. Una cosa è certa: questo non è un caso come gli altri.