



REGOLAMENTO

Le sceneggiature dei soggetti dovranno essere inviate alla *Federazione Italiana Sport Disabilità Intellettiva Relazionale* entro e non oltre il termine ultimo del **28 Febbraio 2014 ore 23.59**.

E' possibile trasmettere i lavori nei seguenti modi:

- ✓ *Email all'indirizzo cortometraggio@fisdir.it;*
- ✓ *Fax al numero +39 06.3685.6309;*
- ✓ *A mezzo posta ordinaria all'indirizzo "Via Flaminia Nuova, 830 – Cap. 00191 Roma" (all'attenzione Walter Urbinati).*

Gli sceneggiatori possono trasmettere anche una singola sceneggiatura relativa ad un unico soggetto, rispettando i termini di consegna per agevolare il lavoro della produzione.

Il cortometraggio avrà una durata complessiva di 21 minuti, ripartiti tra le tre storie a discrezione della produzione.

Sarà cura della Federazione contattare esclusivamente il/i vincitore/i del progetto.

Si prega di trasmettere al responsabile del progetto, contestualmente alla/e sceneggiatura/e, i dati di seguito riportati:

Walter Urbinati

Comunicazione e Marketing FISDIR

Email: cortometraggio@fisdir.it

Tel.: +39 06.3685.6328

Fax: +39 06.3685.6309



Nome: _____

Cognome: _____

Indirizzo: _____

Tel.: _____

Data di nascita: _____

I dati acquisiti saranno trattati nel rispetto del

D. Lgs. 196/2003 in materia di trattamento dei dati personali

SOGGETTO 1

Il primo soggetto è ambientato a Verona, la protagonista sarà una ragazza tra i 16 e i 18 anni affetta da autismo che si sta preparando ad una gara di nuoto per la sua categoria.

La location deve essere accessibile per facilitare il lavoro sul set, questo vale anche per i dialoghi, dato che la protagonista sarà un'atleta realmente affetta da disabilità.

Elaborare un linguaggio semplice non significa utilizzare dialoghi piatti e privi di contenuti, l'obiettivo è quello di essere quanto più coinvolgenti; per lo stesso motivo sarebbe opportuno introdurre momenti di ironia, che conferiscano il giusto equilibrio al prodotto per renderlo più fruibile alle diverse categorie di pubblico.

Per questo primo episodio è stato stabilito di usare una voce fuori campo che narri la condizione della ragazza.

Esempio:

Esterno giorno – Verona

Immagini della città.

Una ragazza è seduta al tavolino di un bar all'aperto, le viene servito un caffè.

Non ha intenzione di berlo, lo fissa e rimane incantata a vedere le zollette che si dissolvono all'interno.

La voce fuori campo spiega la condizione della ragazza per contestualizzare, in modo comprensibile e funzionale, con il prodotto cinematografico.

Voce off della ragazza:

Anche noi siamo fatti di acqua, dice sempre mio padre....

E in questo mi sento uguale a tutti gli altri....

Solo in questo però.....in tutto il resto sono diversa, e la mia diversità fa sentire gli altri a disagio.

Per questo motivo non ho molti amici, ma quando nuoto non mi sento mai sola, l'acqua mi culla e mi sorregge, lì dentro mi sento come gli altri.

Flash-back - *Soggettiva: Tuffo in piscina, vasca a stile libero.*

La traccia audio crea un forte divario tra i suoni della città e quelli della piscina, sentiamo in maniera ovattata e onirica il rumore dell'acqua, delle bracciate, della respirazione.

Vediamo l'allenatore dare indicazioni.

Torniamo nel bar, la ragazza si alza e corre via senza consumare né pagare il caffè; questo crea confusione tra i presenti, il proprietario riprende il ragazzo al bancone accusandolo di non essere capace di fare il caffè (il tono della scena è ironico).

Giorno delle gare; la protagonista vincerà una medaglia (posizionamento indifferente).

La ragazza è di nuovo al bar insieme alla sorella che ha spiegato il malinteso, la voce fuori campo della ragazza ci racconta che grazie allo sport ha acquistato una sicurezza che prima non aveva e che è quindi riuscita anche a farsi dei nuovi amici, al di fuori del mondo del nuoto.

Il proprietario, il ragazzo e le due sorelle si fanno fotografare con le medaglie in vista per appendere le foto nel bar. Fine episodio.

E' importante far passare il messaggio dell'accettazione anche da parte di altri membri della comunità che, come spesso accade in prima battuta, non comprendono la situazione oltre all'elemento dello sport, che risulta protagonista in quanto dona una ragione di vita e funge da collante sociale.

SOGGETTO 2

Il secondo soggetto è ambientato tra il lungomare di Ostia ed un centro sportivo di atletica, il protagonista è un ragazzo tra i 18 e i 22 anni, che si allena per le gare propedeutiche alle Paralimpiadi di Rio (*gli atleti disabili intellettivi e relazionali, dall'edizione di Londra 2012 sono stati reinseriti nel programma delle Paralimpiadi nelle discipline del nuoto, dell'atletica leggera e del tennis tavolo*).

La sua salute è gravata da un ritardo mentale, conseguenza della pesante condizione familiare e sociale da cui proviene; le difficoltà economiche e culturali emergono in maniera preponderante.

Esempio:

Un gruppo di "amici" che si dedica alla microcriminalità, cerca di sfruttare la sua ingenuità.

In questo caso la figura del preparatore atletico (donna) lo distoglie dal quotidiano, riempiendo il suo mondo con il duro allenamento e i risultati in ambito sportivo.

SOGGETTO 3

Il terzo episodio è ambientato in Sicilia.

Ragazzo con sindrome di Down che fa parte di una squadra di calcetto formata da atleti con la sua stessa disabilità.

Esempio:

Una ragazza immigrata costretta alla prostituzione vive nella clandestinità, un incontro casuale con il protagonista, le offre una possibilità di riscatto. Lui è un leader, tanto nella squadra quanto nella vita quotidiana e, tramite questa sua inclinazione, il suo contributo sarà determinante a dare una svolta positiva alle loro vicende.

NB:

Gli esempi descritti devono fungere da linea guida, possono essere riportati o meno, è importante non spaziare fuori dai parametri, data la complessità del progetto. E' comunque necessario considerare lo sport come riscatto sociale o, più semplicemente, elemento in grado di garantire equilibrio fisico e psicologico alla persona con disabilità.

La produzione si riserva, una volta acquistate le sceneggiature, di apportare qualunque tipo di modifica nel caso in cui lo ritenga necessario o semplicemente funzionale allo scopo.