

VALERIO FERRARI

ANDREY CECCARELLI

PITCHBOOK

SCACCO MATTO



VALERIO **FERRARI**

ANDREY **CECCARELLI**

PITCHBOOK

IL PITCH

È venerdì. Il centro anziani è in festa: partite a carte, un piccolo buffet, il brusio di un pomeriggio sereno. Al centro della sala, circondato dal pubblico, un uomo elegante, dall'aria impassibile, ha appena vinto l'ennesima partita a scacchi: è il campione proclamato. 80 anni, siede composto, in attesa del prossimo avversario. Il prossimo avversario è Maria quarantenne, dall'aspetto sicuro ma rigida nei movimenti, attraversata da piccoli tic. Siede di fronte a lui, decisa a sconfiggerlo, ma nessuno sembra notare la tensione. Il campione non la riconosce, o forse non la ricorda affatto. La partita inizia e mossa dopo mossa l'atmosfera di festa sembra sparire e la tensione psicologica sale, il Campione sta per perdere la sua prima partita, ma la verità esce fuori.



VALERIO FERRARI

LA SINOSSI

In un centro anziani in festa, un elegante ottantenne è celebrato come campione di scacchi. Mentre si prepara per un nuovo avversario, arriva Maria, una quarantenne con movimenti rigidi e tic nervosi, decisa a sfidarlo. Il campione non la riconosce. La partita inizia, e le mosse di Maria rievocano ricordi traumatici della sua infanzia, quando le lezioni di scacchi si trasformarono in abusi. Le mani del maestro controllavano il suo corpo come pedine sulla scacchiera. Mentre la partita prosegue, la tensione cresce. Il campione, inizialmente sicuro, inizia a esitare. Le mosse di Maria lo mettono in difficoltà, e il passato sembra riemergere. Nel momento cruciale in cui Maria sta per dare scacco matto, una canzone alla radio scatena un flashback. Il trauma infantile la sopraffà, e la realtà si dissolve. Maria si ritrova sola in una stanza asettica, con la scacchiera e il bicchiere d'acqua. Non c'è nessun avversario, ma lei completa la mossa, dando scacco matto in un gioco che si svolge solo nella sua mente.

ANDREY CECCARELLI

PITCHBOOK



VALERIO FERRARI

ANDREY CECCARELLI

PITCHBOOK

LA SCHEDA

MARIA (40 ANNI):

ESPRESSIONE SPESSO ASSENTE O DISTANTE, INTERROTTA DA MOMENTI DI INTENSA CONCENTRAZIONE DURANTE LA PARTITA. MOVIMENTI RIGIDI, A SCATTI, TIC NERVOSI CHE RIVELANO LA SUA TENSIONE INTERIORE.

LO SGUARDO OSCILLA TRA IL PRESENTE (LA SCACCHIERA, IL CAMPIONE) E IL PASSATO (IL BICCHIERE D'ACQUA, LA SALA VUOTA).

LA SUA DETERMINAZIONE NEL GIOCARE DEVE ESSERE PALPABILE, MA ANCHE LA SUA VULNERABILITÀ.

IL CAMPIONE (80 ANNI):

ELEGANTE E COMPOSTO, CON UN'ARIA DI SUPERIORITÀ E SICUREZZA INIZIALE. GRADUALMENTE, LA SUA SICUREZZA SI INCRINA MENTRE LA PARTITA PROSEGUE E IL PASSATO RIEMERGE. LO SGUARDO PASSA DALLA CONCENTRAZIONE AL DUBBIO, ALLA CONFUSIONE, FORSE AL VAGO RICONOSCIMENTO.



VALERIO **FERRARI**

ANDREY **CECCARELLI**

PITCHBOOK

L'ATMOSFERA

Inizialmente, l'atmosfera è quella di una festa in un centro anziani, partite a carte e un piccolo buffet. Tuttavia, questa normalità è presto incrinata dall'arrivo di Maria e dall'inizio della partita a scacchi, che porta con sé una tensione palpabile. Mentre la partita procede, l'atmosfera cambia gradualmente. La tensione psicologica sale, e il passato traumatico di Maria inizia a sovrapporsi al presente. La musica, il ticchettio dell'orologio e gli oggetti circostanti diventano carichi di significato, evocando ricordi dolorosi. Nel culmine del racconto, l'atmosfera si fa ancora più intensa. La realtà si distorce, e la festa nel centro anziani svanisce, lasciando Maria sola in una stanza asettica. La scena finale è pervasa da un senso di isolamento e dalla persistenza del trauma, anche se Maria compie la sua mossa finale. La storia gioca con lo spettatore tra realtà e finzione, facendo credere che è un giorno di festa o che la partita a scacchi abbia una vera rilevanza, ma poi il mondo fittizio crolla.

PERCHÉ QUESTA STORIA?

Potenziale emotivo e impatto: La storia affronta temi delicati e potenti come il trauma infantile, l'abuso e la memoria. Ha il potenziale per suscitare forti emozioni nello spettatore e lasciare un'impressione duratura.

Originalità e unicità: La narrazione utilizza la partita a scacchi come metafora per esplorare il trauma di Maria, offrendo un approccio originale e creativo al tema. Questo può distinguere il cortometraggio da altre produzioni.

opportunità di stile visivo e sonoro: Il corto offre molte opportunità per un uso creativo della regia, della fotografia, del montaggio e del suono. Il contrasto tra la vivacità iniziale del centro anziani e l'asetticità della stanza di Maria, l'uso simbolico degli oggetti come la scacchiera e il bicchiere d'acqua, e la potenza evocativa della musica possono creare un'esperienza cinematografica coinvolgente.

Rilevanza sociale: Il tema dell'abuso è una questione sociale importante e attuale. Un cortometraggio che affronta questo tema con sensibilità e intelligenza può contribuire alla consapevolezza e alla discussione.

Potenziale per festival e riconoscimenti: La combinazione di una storia potente, un approccio originale e le opportunità per uno stile cinematografico distintivo può rendere il cortometraggio attraente per i festival cinematografici. I riconoscimenti nei festival possono aumentare la visibilità e aprire le porte a nuovi progetti.

Fattibilità della produzione: La storia può essere realizzata con un budget inferiore rispetto a un cortometraggio medio. Il numero limitato di location e personaggi può semplificare la produzione.

VALERIO **FERRARI**

ANDREY **CECCARELLI**

PITCHBOOK

LE NOTE DI REGIA

Il cortometraggio esplora il tema del trauma represso e del suo impatto sul presente. Il tono generale deve essere di tensione psicologica crescente, con momenti di calma apparente interrotti da improvvisi squarci nel passato di Maria. La regia deve bilanciare la rappresentazione della realtà con le allucinazioni/flashback di Maria, rendendo inizialmente ambiguo il confine tra i due.

VALERIO **FERRARI**

ANDREY **CECCARELLI**

PITCHBOOK

PERCHÉ NOI?

Una troupe cinematografica
giovane, fresca e dinamica,
capace di trasformare ogni idea in
un'opera visiva di qualità.
Ragazzi pronti a sfidare le
convenzioni e a dare vita a storie
inedite, con un approccio
innovativo e creativo.



VALERIO FERRARI

IL REGISTA

VALERIO FERRARI

Valerio Ferrari nato a Roma nel 2003, è uno studente di cinema da 8 anni, diplomato all'istituto cinematografico **Roberto Rossellini**, continua il suo percorso di studi nella **Dam Academy**, dove comincia a mettere i primi piedi su molti set cinematografici.

Nel 2022 inizia come elettricista dallo Spot **Fiat 600**, per poi lavorare sempre con il D.O.P **Davide Manca** sul film **"Amore e altre seghe mentali"** nel 2023.

Nel 2024, lavora nel reparto di produzione del film pluripremiato **"Il Mio Compleanno"** di Christian Filippi, continuando con numerosi cortometraggi come **"Dron Amor"** e la serie tv firmata Sky **"Rosa elettrica"**.

ANDREY CECCARELLI

PITCHBOOK



VALERIO FERRARI

ANDREY CECCARELLI

PITCHBOOK

IL DOP

ANDREY CECCARELLI

Andrey Ceccarelli nato a Almaty nel 2003, diplomato al liceo artistico Anton Giulio Bragaglia di Frosinone, continua il suo percorso di studi all'Università **Dams** di Roma Tre.

Le prime esperienze lavorative risalgono dal lontano 2018 dopo una lunga gavetta tra set cinematografici e spot pubblicitari come **Captain America Brave New World**, **Kings league Italia**, **Star Casinò** e anche in televisione lavorando come operatore per vari programmi televisivi collaborando con il **CTV Rai Mediaset**. Nel 2024 lavora come direttore della fotografia per un cortometraggio dal nome "**Assenzio**" ambientato nel 600.

Si fa spazio anche nel mondo dei videoclip musicali girando anche dei teaser in pellicola.



L'AMBIENTAZIONE

Centro Anziani: Inizialmente, è un luogo di festa e socializzazione. È il teatro della partita a scacchi tra Maria e il campione. Successivamente, questo spazio si trasforma, diventando più teso e silenzioso man mano che la partita procede e il passato di Maria riemerge. Infine, si rivela essere un'illusione nella mente di Maria. Casa di Cura: Questo spazio rappresenta la realtà presente di Maria, un luogo spoglio e isolato. È in netto contrasto con la vivacità iniziale del centro anziani e simboleggia la sua prigione mentale. Qui si trovano la scacchiera, il bicchiere d'acqua e la radio, elementi che la collegano al trauma passato. Casa Maestro: Questo spazio rappresenta i ricordi traumatici di Maria. È il luogo delle lezioni di scacchi con il maestro, dove gli abusi hanno avuto luogo. L'immobilità degli oggetti in questa sala (scacchiera, bicchiere d'acqua) contrasta con la violenza subita da Maria.



VALERIO FERRARI

LA FOTOGRAFIA

ANDREY CECCARELLI



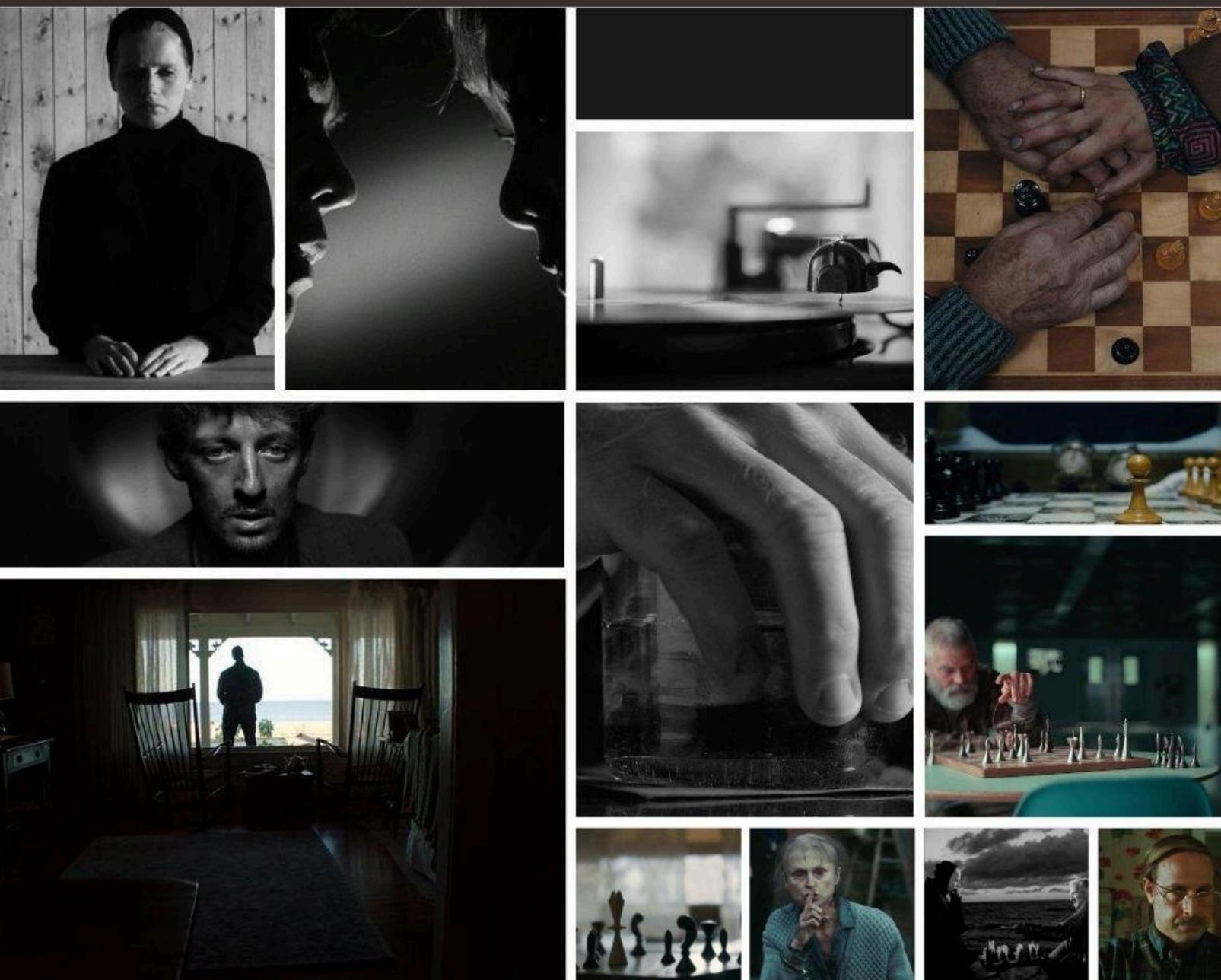
PITCHBOOK



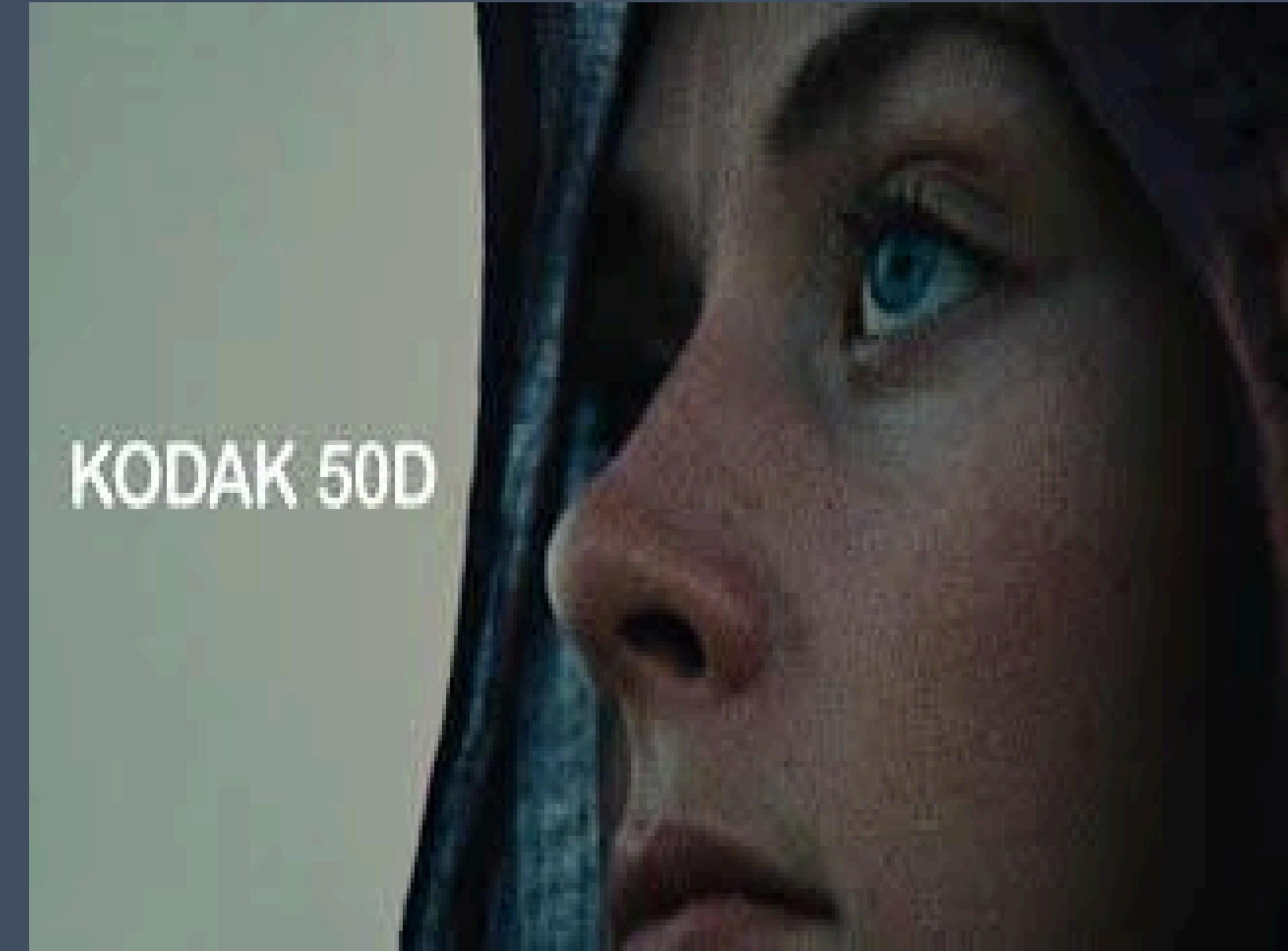
IL FORMATO

interni Moodboard

SCACCO MATTO



KODAK 50D



VALERIO **FERRARI**

ANDREY **CECCARELLI**

PITCHBOOK

LA MUSICA

Le musiche saranno ispirate dal brano “**Someday**” di
Shirley Ann Lee , curate da Andrea Ceccomarini

TEMPISTICHE



due giorni di riprese: 10h, 8h.
Giugno/Luglio 2025

BUDGET



Il budget necessario per la realizzazione del progetto
si prevede essere intorno ai 1000 euro.

DISTRIBUZIONE



Ci impegneremo a individuare case di distribuzione
cinematografica in grado di apprezzare l'opera e garantirne la
partecipazione a festival nazionali e internazionali, per darle la
visibilità che merita.

VALERIO FERRARI

ANDREY CECCARELLI

PITCHBOOK

GRAZE X L'ATTENZONE