FAME

DI **SIMONE PAGGETTI**

terzocchio

UNA DONNA ANZIANA E ISOLATA, LEGATA A UNA PRESENZA MISTERIOSA CHE VIVE NELLA SUA CASA, È COSTRETTA A COMPIERE UN SACRIFICIO ESTREMO PER SODDISFARE LA PROPRIA FAME E MANTENERE L'EQUILIBRIO CHE LA TIENE IN VITA.

STORIA

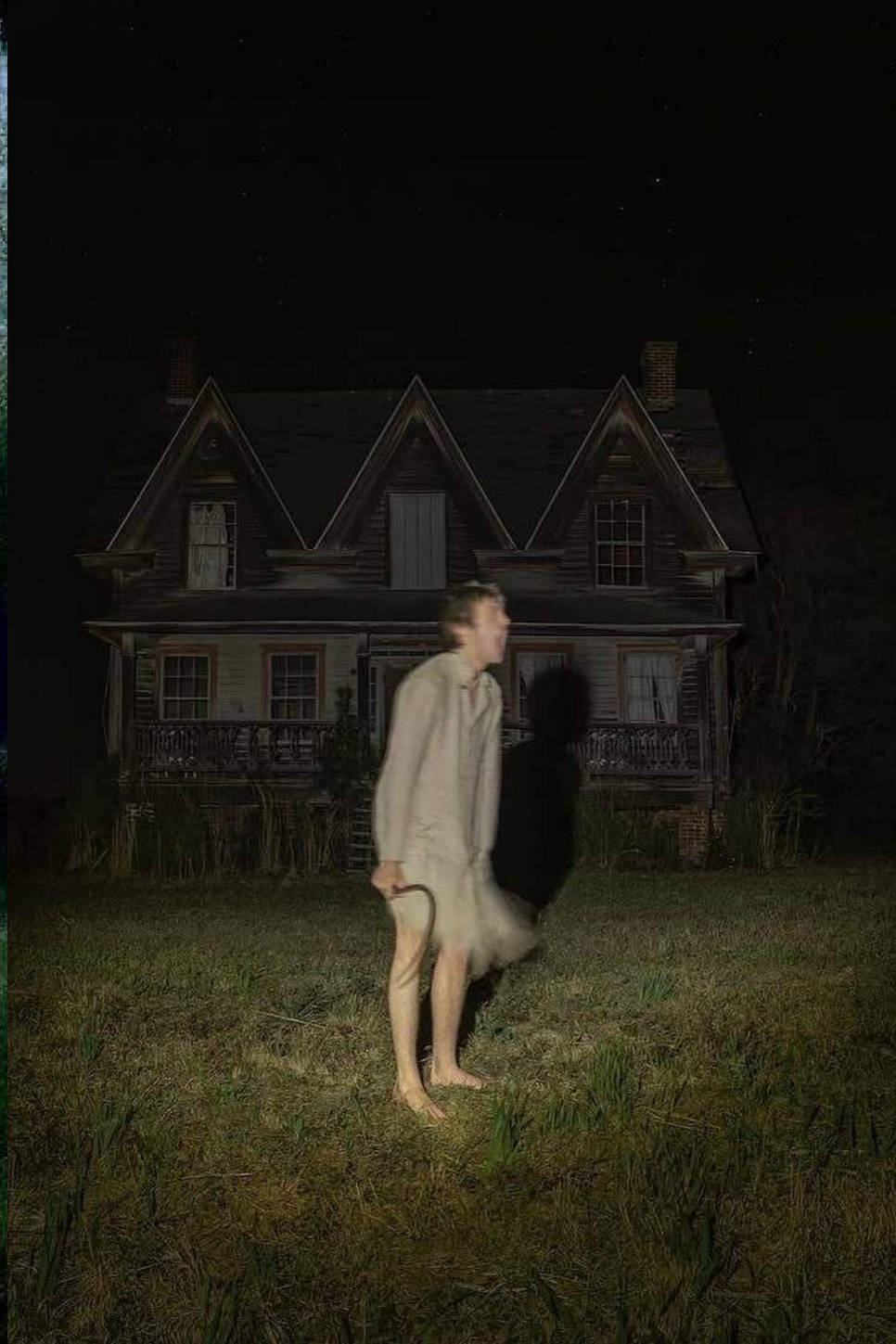
In una casa isolata, un'**ombra antica** si nasconde nel nucleo più profondo delle sue fondamenta, alimentandosi della disperazione e della fame di chi la abita.

Un'**anziana donna**, prigioniera della sua stessa solitudine, **sente la fame dell'ombra** dentro di sé, una voragine che nessun cibo può colmare, se non le **bacche rosse e amare** che l'ombra stessa fa crescere fuori casa. Ogni tentativo di nutrirsi di altro cibo fallisce, e la donna è costretta a cedere alla fame dell'ombra, che la divora dall'interno.

Quando una **giovane ragazza** bussa alla porta, l'ombra si risveglia, e la donna è costretta a compiere un gesto estremo per saziarla. E nel silenzio che segue, **l'ombra si placa.**

Per adesso, è sazia.

MOODBOARD



PERSONAGGI

LA VECCHIA

AFFAMATA, CONSAPEVOLE, DIPENDENTE.
Vive isolata nella casa.
È consapevole della presenza che la lega a quel luogo e del prezzo necessario per sopravvivere.
Non è guidata dalla crudeltà, ma dalla necessità.
La donna non subisce ordini.
Riconosce i segnali della casa e agisce di conseguenza.
Sa quando una scelta è già stata fatta.

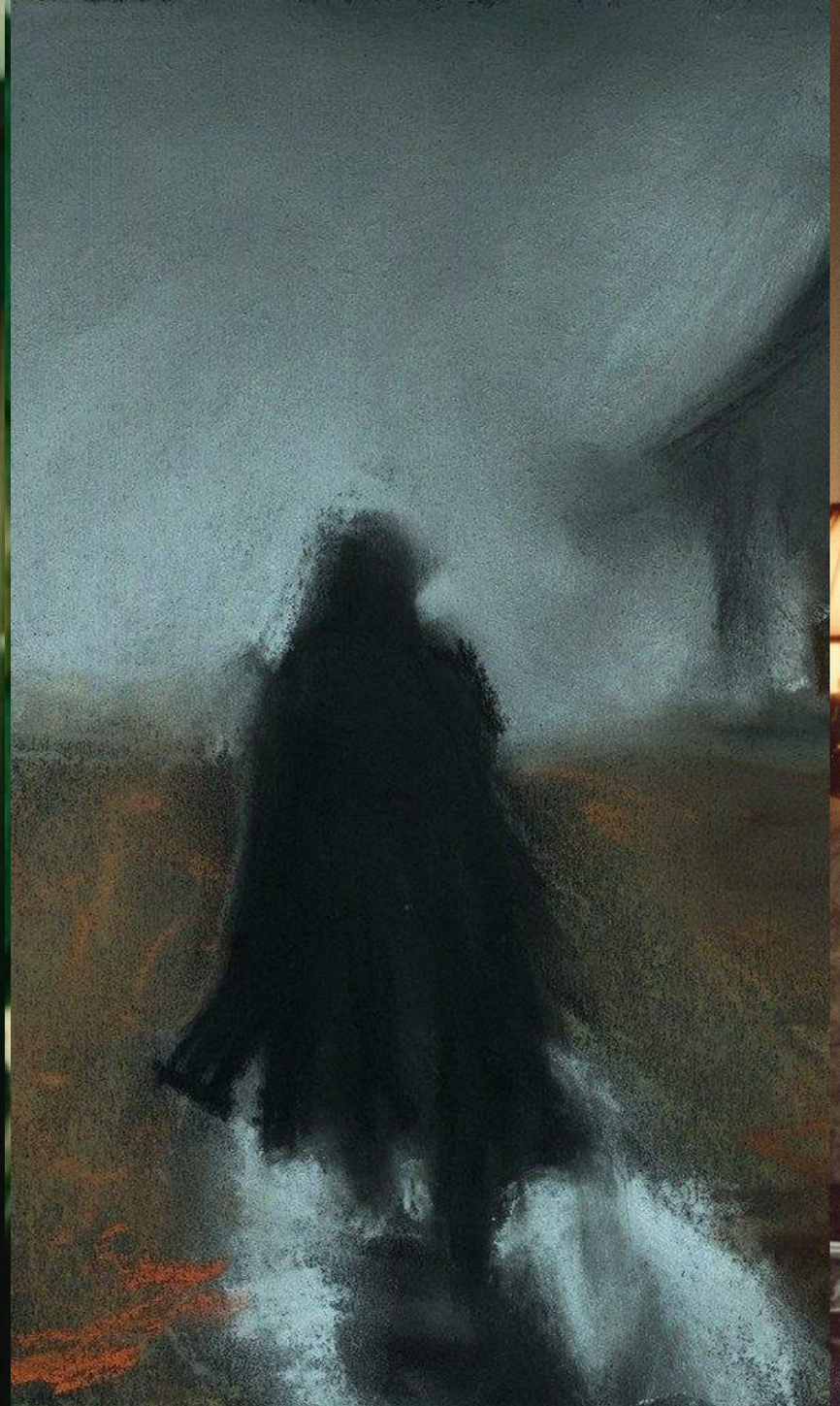
LA GIOVANE

AFFAMATA, INGENUA, PRESCELTA.
Arriva alla casa affamata e senza un luogo dove andare.
Accettata come ospite, osserva lo spazio che la circonda e ciò che contiene.
Convinta di poter prendere senza conseguenze, ruba un oggetto che non le appartiene.
Il suo gesto rompe l'equilibrio della casa.

L’OSCURA PRESENZA / LA CASA

ANTICA, SILENZIOSA, SELEZIONATRICE.

La presenza è parte della casa.
Non comunica, non spiega, non giustifica.
Esiste secondo una legge semplice: per nutrire, deve essere nutrita.
Non è guidata da intenzioni morali, ma da una necessità atavica di nutrirsi per sopravvivere. La presenza non agisce direttamente. Indica una necessità.



NOTE DI REGIA

QUESTO FILM ESPLORA IL
DISTURBO
ALIENANTE

DISTURBO ALIMENTARE.

In ***FAME*** il **disturbo alimentare** non viene trattato come condizione clinica, ma come **forza strutturale che governa l'intero racconto**.

La fame diventa sintomo fisico e comando metafisico insieme: un **vuoto interno** che nessun nutrimento ordinario riesce a colmare. Il corpo della protagonista **rifiuta** pane e acqua, accettando solo le bacche imposte dalla casa — una **restrizione che riflette la logica della dipendenza alimentare**, dove sopravvivenza e autodistruzione coincidono nello stesso gesto.

Il film non la presenta come irrazionale o mostruosa; esplora piuttosto **dinamiche di controllo, dipendenza e sottomissione negoziata**. Non è fisicamente costretta ad agire: riconosce i segnali, li interiorizza, li asseconda. Il disturbo diventa così un **sistema di potere invisibile** e intimo, capace di persuadere senza imporre.

La privazione si trasforma in rituale, e il rituale in sacrificio. In questa prospettiva, ***FAME*** traduce un conflitto corporeo in orrore psicologico: l'**appetito non è più bisogno, ma patto**. E nutrirsi diventa l'atto che mantiene in vita, al prezzo dell'umanità.

QUESTO FILM ESPLORA LA FAME COME FORZA CONCRETA

CHE AGISCE SUI CORPI E SULLE DECISIONI.

DECISIONI NECESSARIE.

La violenza non nasce da un impulso emotivo, ma da una scelta riconosciuta come necessaria.
La donna non è innocente, ma consapevole. La casa non è morale, ma funzionale.
Lo spazio è chiuso, regolato da un equilibrio che non ammette eccezioni. Chi entra nella casa diventa parte del sistema.
Lo spettatore vive la fame insieme ai personaggi, venendo trasportato moralmente in decisioni impossibili.

IL SIMBOLISMO.

L'uso del simbolismo nel film è fondamentale per comprendere la tematica e la psicologia della protagonista. Le bacche rappresentano la dipendenza, mentre la casa rappresenta la prigionia e l'isolamento. L'ombra, infine, rappresenta la forza oscura che indica alla protagonista le azioni terribili che deve compiere.

L'UMANO E LA BESTIA.

Il film esplora anche la natura umana e la sua tendenza a scivolare nella bestialità e nella violenza quando è spinta dalle proprie pulsioni di sopravvivenza.

IL SISTEMA.

Ambientato nel XIX secolo. Un mondo regolato dalla scarsità. Il tempo è sospeso. La casa è un organismo che conserva e consuma. FAME racconta un sistema che sopravvive scegliendo una vittima. La scelta è già compiuta prima dell'atto. L'atto ristabilisce l'equilibrio.

PITCH DECK A CURA DI

SIMONE PAGGETTI

SCRITTO DA

SIMONE PAGGETTI

CONTATTI

simonepaggettifilm@gmail.com

terzoocchiofilm@gmail.com

terzocchio