

“SCAMBIO A PICCADILLY”

PRE-PRODUZIONE

Esame Digital Video

2017/2018

a cura di

Elisa Ferracini

IDEA

Un breve cortometraggio con personaggi antropomorfi intende dimostrare che anche in condizioni di guerra, dove la routine della gente è fatta di delitti e inganni, si possono trovare delle persone su cui contare, provando a dar loro prova di fiducia.

Fidarsi infatti è quasi praticamente impossibile quando si parla di spionaggio, poiché si ha sempre a che fare con delle personalità ingannevoli, pronte a indossare una maschera per arrivare ai propri scopi. Per la prima volta però la protagonista rischierà un atto di fiducia verso uno sconosciuto, dimostrando che non sempre l'apparenza detta verità sulle intenzioni di una persona. In particolare, la sensazione di non essere di fronte a un nemico gli viene dettata da una rapida ma intensa occhiata, densa di intenzioni innocenti.

TargetDai 13 anni in su. Per tutti.

FormatCortometraggio animato 2d.

Canale diFacebook, You tube.

Distribuzione

Durata5 minuti.

CONCEPT

La storia è incentrata su uno scambio di informazioni che deve avvenire tra due personaggi. Il primo è un'agente segreto dell'MI6 mentre il secondo è un detective, entrambi di nazionalità britannica. Durante lo svolgimento del racconto però, le informazioni rischiano di passare nelle mani di una spia nemica. Alla fine lo scambio avverrà, nonostante qualche complicazione e colpi di scena. La narrazione prosegue simulando i punti di vista differenti dei due personaggi. Il corto intende narrare una realtà di spionaggio, presenta fatti che potrebbero essere realmente accaduti durante gli anni 30' del Novecento e per questo può essere definito di genere action, poliziesco. Inoltre, prende libera ispirazione dall'atmosfera di quegli anni e tenta di suscitare delle sensazioni di suspense e trepidazione nello spettatore.

SCRIPT

L' orologio del Big Ben ha appena scoccato le 17:00 di quel 16 Novembre 1934. Dalla finestra di una lussuosa camera d'hotel una donna sta osservando il traffico caotico, fumando una lunga sigaretta. Dopo poco suona il campanello e lei, sorpresa, si vede costretta ad appoggiare la sigaretta sul comò di fronte per andare ad aprire. Si ritrova davanti un signore sulla sessantina, vestito con una giacca di pelle e un cappello da bracconiere. Addosso ha diversi distintivi e targhette che sottolineano il suo grado di tenente. Il suo corpo è ben visibile: non ha una gamba e per camminare sta in equilibrio su un bastone che sorregge con la mano destra. La donna lo accompagna ad accomodarsi sul divano rosso, ai lati della stanza vi è un pianoforte. Lei si siede a cavalcioni mentre lui si tiene leggermente proteso verso il tavolino di vetro e madreperla che gli sta di fronte. A quel punto il tenente comincia a parlare. "Ti hanno assegnato un semplice scambio di informazioni, dovrai presentarti a Piccadilly Circus verso le 23:00". La donna, che ha le sembianze di una gatta, accavalla le gambe nell' altro senso e chiede "Di che tipo di informazioni?". "Informazioni di tipo militare. L' MI6 si sta occupando di leggere e archiviare i rapporti di ogni base presente sul territorio. Tu dovrai ricevere un rapporto dal detective Jack Cooper della base est di Londra. In cambio dovrai dare questa raccomandata. Contiene le autorizzazioni a effettuare i test di prova delle armi su alcune zone del nostro territorio. Dovrai essere cauta". La gatta fa un cenno di assenso e fa un'espressione determinata.

I lampioni di Piccadilly Circus emettono una luce intensa e il loro vetro riflette le piccole gocce di pioggia che stanno cominciando a scendere. Le strade attorno sono deserte. All' entrata della metropolitana della piazza si sente un forte stridio di freni, dopo pochi secondi si vede qualche pendolare risalire le scale. In particolare un ragazzo si ferma per prendere l'ombrello, lo apre e alza un attimo lo sguardo verso il cielo. Ha vagamente le sembianze di un cane. Nella mano destra sorregge una ventiquattr' ore. Si dirige verso il monumento centrale della piazza e il suo sguardo cade sulla bella figura della gatta che nel frattempo era già arrivata in orario per fare lo scambio di informazioni. Indossa un soprabito color cammello e tra le braccia tiene una raccomandata. Successivamente, il ragazzo sposta lo sguardo verso un'altra figura, che stava arrivando in lontananza. E' un uomo, ha le sembianze di un fennec ed è molto magro, porta anche lui una ventiquattr' ore, avanza furtivo ma i suoi passi si fermano a metà strada di distanza dalla gatta. Quest' ultima è la prima a dire qualcosa: "Identificati", [capisce che non è il detective che doveva ricevere, non ha nessun distintivo di riconoscimento] ma pochi secondi dopo il fennec lancia la valigetta in direzione della spia. La gatta fa subito un balzo dietro il monumento e evita per un pelo l'esplosione della bomba, per il movimento brusco però perde la busta gialla che atterra sul pavimento. Per mezzo secondo incrocia lo sguardo del ragazzo, che come lei si era saggiamente riparato dietro al muretto del monumento per non ricevere l'impatto. "Chi è lei! Non si intrometta!" esclama la gatta, cominciando a sentire qualche sparo. Il ragazzo tira fuori dal taschino un distintivo di riconoscimento "Sono il detective Jack Cooper della base militare est, è quella la busta che doveva consegnarmi?" La gatta lo interrompe per contrattaccare al nemico con la sua rivoltella. Jack continua da dove si era interrotto: "-- Se mi fornisce fuoco di copertura la vado a prendere!". La gatta si volta un istante per rispondere: "Lei è il detective Cooper?! Mi prende per un' ingenua?! Potreste avere un distintivo falso, mi mostri i suoi documenti". E lui: "Come crede di poter leggere i miei documenti mentre ha le mani occupate?! La prego, deve fidarsi di me!" esclama lui indicando il suo distintivo." Dopo qualche secondo di titubanza la gatta decise di fidarsi, convinta dallo sguardo innocente ma determinato del suo interlocutore. Con un passo rapido Jack raggiunge la busta gialla e la recupera, tornando verso Meredith. Dopo essere uscita dal suo nascondiglio, Meredith prende a sparare con decisione verso il fennec ma viene ferita, costringendola ad accovacciarsi. Fortunatamente però i colpi della gatta vanno a segno, riuscendo a ferire il nemico al braccio e facendolo cadere a terra. "Ora io dovrò chiamare la polizia, lo tenga d'occhio" esclamò la gatta, passando la pistola a Jack.

Dopo circa una decina di minuti le volanti arrivarono. Un poliziotto ammanetta il nemico. Jack tira fuori dalla tasca della giacca il rapporto della base est di Londra e la consegna a Meredith. Arriva il tenente Ferret sorreggendosi sulla stampella di legno. Meredith, seduta sul bordo del monumento di Piccadilly, porge il rapporto al suo superiore. "Complimenti Agente Meredith". Subito dopo il tenente aggiunge: " Erano mesi che i servizi segreti tentavano di acciuffare quella spia tedesca. Ha rubato fin troppe

informazioni all' esercito britannico. Comunque.. Detective Jack Cooper, le presento ufficialmente la sua nuova collega di lavoro, d' ora in poi lavorerete insieme per contrastare lo spionaggio tedesco." Jack rese subito la mano alla spia inglese e gliela strinse facendo cenno di un saluto militare sulla fronte: "Piacere mio, agente Meredith". La spia sorrise.

SCENE QUINTA

DISSOLVENZA IN ENTRATA:

1. EST. LONDRA, INGHILTERRA - GIORNO

Appare un'inquadratura frontale della città, in primo piano a sinistra troneggia un hotel grigio, stretto e dal tetto verdone. Quest'ultimo è tempestato da tante finestre e balconi, come per molti edifici sullo sfondo. Il cielo è velato da una coltre bianca di nuvole e smog mentre il Big Ben si intravede a mala pena a destra. Il traffico procede lento e alcuni uccelli volano in stormo, per poi scomparire. A poco a poco ci avviciniamo alla finestra del terzo piano dell'hotel.

2. INT. STANZA DELL' HOTEL - GIORNO

Appare la spia protagonista, MEREDITH, è un'elegante gatta dal pelo color limone, veste un abito nero da camera ed è intenta a guardare il traffico dalla finestra mentre tira delle boccate a una lunga sigaretta. Alle sue spalle si intravedono un pianoforte e un divano rosso, entrambi antichi.

Qualcuno suona alla porta, Meredith appoggia la sigaretta sul posacenere e si dirige per aprire.

Entra il TENENTE FERRET con fare autoritario, sorreggendosi sulla stampella avanza nella camera con la sua sola gamba. I due si siedono uno di fronte all'altro sui divani rossi posti al centro della stanza, Meredith accavalla le gambe e appoggia una mano sul bracciolo del divano. Il tenente invece fa scivolare una raccomandata gialla sul tavolino di vetro.

TENENTE FERRET

Ti hanno assegnato uno scambio di informazioni. Dovrai presentarti a Piccadilly Circus verso le 23:00.

MEREDITH

Che tipo di informazioni?

TENENTE FERRET

L' MI6 si sta occupando di archiviare i rapporti delle basi a Londra. Tu dovrai ricevere un rapporto dal detective Jack Cooper.

[CONTINUA]

In cambio dovrai dare questa. Contiene le autorizzazioni a effettuare i test di prova delle armi su alcune zone del nostro territorio. Dovrai essere cauta.

Meredith fa un cenno di assenso abbassando gli occhi sulla raccomandata gialla. Ha uno sguardo truce ma determinato.

3. EST. PIAZZA DI PICCADILLY - NOTTE

DA QUALCHE PARTE NELLA PIAZZA

I lampioni di Piccadilly Circus emettono una luce intensa e il loro vetro riflette le gocce di pioggia che cominciano a scendere.

Le strade attorno sono deserte.

4. EST. PIAZZA DI PICCADILLY/ENTRATA DELLA METRO - NOTTE

Si sente la frenata della metropolitana. Poco dopo risalgono le scale gli ultimi e pochi pendolari della giornata.

Fra questi, JACK, un ragazzo dalle sembianze di un beagle, sulla ventina, avvolto nel suo lungo soprabito invernale, decide di lasciar cadere la sua ventiquattrore sul pavimento per poter prendere l'ombrello e aprirlo. Assorto, volge per un secondo lo sguardo al cielo e poi si dirige verso il centro della piazza.

5. EST. PIAZZA DI PICCADILLY/CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE

Arrivato a pochi metri di distanza si accorge della presenza di Meredith, è appoggiata sul bordo del monumento centrale e regge la busta gialla. Tiene lo sguardo dritto davanti a se.

Poco distante da entrambi infatti procede con passo lento un altro individuo, un fennec sulla trentina. Come Jack anche lui porta una ventiquattrore ma le sue intenzioni sembrano losche.

Arrivato a 6 metri di distanza da Meredith si ferma. Ha lo sguardo abbassato.

[CONTINUA]

MEREDITH

(tono basso e calcolato)

Identificati.

Il fennec lancia la valigetta in direzione di Meredith.

Lei fa un balzo dietro al monumento ma per il movimento brusco perde la busta che aveva in mano, che atterra lontana.

Subito avviene una grossa ESPLOSIONE che illumina le facciate degli e edifici attorno.

Per un istante incrocia lo sguardo di Jack che come lei si era riparato dietro al monumento.

MEREDITH

Chi è lei! Non si intrometta è pericoloso!

JACK

(con un rapido gesto Jack tira fuori il distintivo.)

Sono il detective Jack Cooper della base militare est--

Meredith si alza per rispondere al fuoco nemico con la sua rivoltella.

JACK

(continua)

--è quella la busta che doveva consegnarmi?! Se mi fornisce fuoco di copertura la vado a prendere!

MEREDITH

Lei un detective? Le sembro così ingenua? Potreste avere un distintivo falso! Mi mostri i suoi documenti!

JACK

Come crede di poter leggere i miei documenti mentre ha le mani occupate! La prego, deve fidarsi di me!

[CONTINUA]

Dopo qualche momento di incertezza Meredith si convince dallo sguardo innocente ma determinato del suo interlocutore. Con un passo rapido Jack si dirige a recuperare la busta mentre Meredith esce dal nascondiglio continuando a sparare. Viene ferita al fianco,

MEREDITH
AH!!

il che la costringe ad accovacciarsi dal dolore.

Gli ultimi colpi della pistola di Meredith vanno a segno.

Il nemico cade a terra ferito.

MEREDITH
(passa la pistola a Jack)

Ora chiamerò la polizia e il tenente Ferret,
lo tenga d'occhio.

Dopo qualche minuto arrivano le volanti. Un agente ammanetta il nemico.

Jack tira fuori dalla ventiquattresima un plico di carte e le consegna a Meredith.

Arriva il tenente Ferret sorreggendosi sulla stampella di legno.

MEREDITH
Tenente, ho con me il rapporto.

TENENTE FERRET
Ben fatto, Agente Meredith!

La polizia nel frattempo sta facendo entrare il nemico già ammanettato in una delle volanti.

TENENTE FERRET
(continua)

Erano mesi che i servizi segreti tentavano di acciuffare quella spia tedesca. Ha rubato fin troppe informazioni all' esercito britannico. Comunque...

Il tenente appoggia una mano sulla spalla di Jack.

[CONTINUA]

TENENTE FERRET
(continua)

...Detective Jack Cooper, le presento ufficialmente la sua nuova collega di lavoro! D' ora in poi lavorerete insieme per contrastare lo spionaggio tedesco.

Jack e Meredith si danno la mano.

JACK
(Fa cenno di un saluto sulla fronte)

Piacere mio, Agente Meredith!

Meredith contraccambia con un sorriso.

DISSOLVENZA IN USCITA:

FINE

MOODBOARDS

SETTINGS

Foto Reference

Setting Città di Londra

I seguenti schizzi vengono proposti a livello informativo

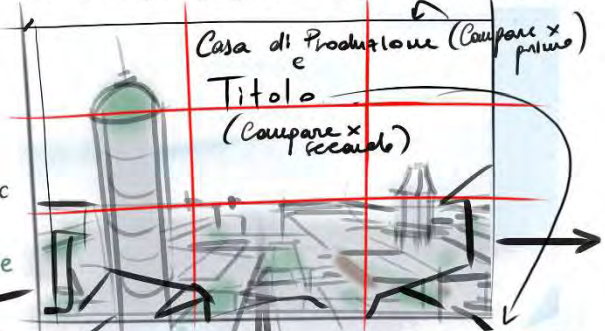


La scena consisterà in una vista panoramica della città e un successivo zoom. Gli edifici in primo piano dovranno spostarsi all' indietro per proporre un effetto di "profondità" data dalla disposizione degli elementi in parallasse.

Tipologia facciate



Palette colori scena



Font: BETTY BOOP
by (C) 2002 Nate Piekos
(licenza libera per progetti non commerciali)



Sonoro:

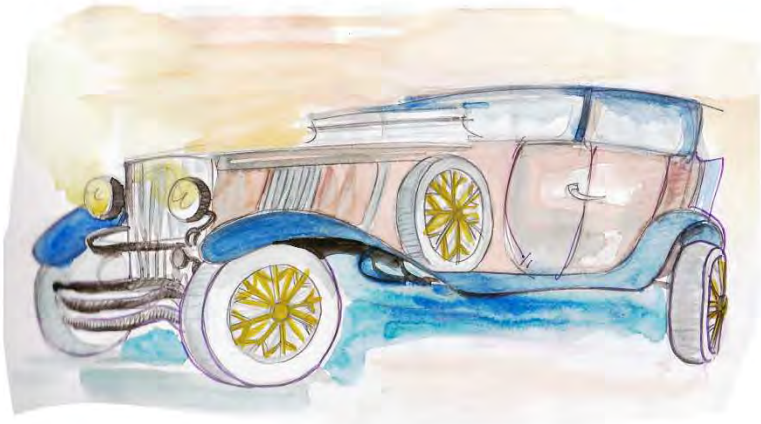
- Cinguettio - Soundtrack di uccelli (vedi)
- Traffico moodboard
- Atmosfera/ audio) vento.



Foto referenze da usare per dipingere qualsiasi auto in sfondi e animazioni.



Alcune macchine si muoveranno nel traffico in lontananza. Stile automobili 1920-1930



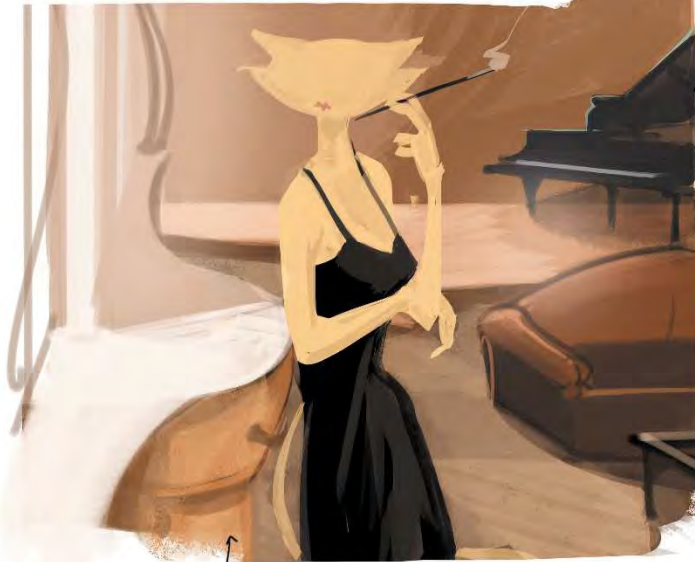
Colore vernici



La maggior parte avrà il vano passeggeri rettangolare. (come i primi modelli usciti in commercio)



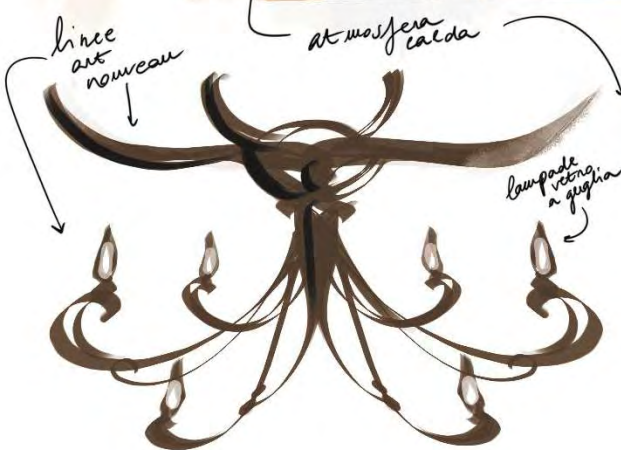
Setting Hotel - Stile arredamento: Art Nouveau / antico



→ eleganza
→ raffinatezza



posacenere di creta nera



linee art nouveau

atmosfera calda

lampade vintage a quattrini

- #000000
- #221603
- #5b371a
- #7a4930
- #823c1b
- #a14c23
- #e185f
- #e19658
- #e0cabb

Se usoro
→ Doppia poggia
→ Lampadelle
→ Porta che si apre
→ Panni con bottoni



Setting Piazza di Piccadilly Circus



Suono: pioggia leggera



Atmosfera cupa, senza emozioni
 Luce proviene dalla metro
 unica fonte di luce



- # 1e2a41
- # 243248
- # 353745
- # 3b4c51
- # 5f6c5c
- # 78513d
- # a2b654
- # e47a3c
- # eba55a
- # e5e29a

Borsa della Metropolitana



Suono: stridio della metro che passa

Setting Piccadilly Circus



Foto e dipinti storici che verranno usati per ricostruire la scenografia generale e dipingere gli sfondi





Altre foto - referenze da usare per dipingere gli sfondi

CHARACTERS

Character Sheet Meredith



- #7486c2
- #d46eab
- #f26a40
- #f1d1b9
- #f1c78a
- #b46e36
- #9e7762
- #5c4940
- #000000

Character Sheet - Tenente Ferrett



- #453c37
- #845d3e
- #c7ab91
- #94490
- #44593c
- #c25035
- #653525
- #273669
- #435858
- #daae65

Character Sheet Jack



Se per qualche ragione il cappello scopre i capelli il colore del tutto sarà questo

Character Sheet Galbina



Arma nascosta nel poucho

2X Luger M23



Character Sheet - Bobbies (polizia metropolitana)

#201e1e

- #1d1d36
- #eaa68b
- #f3cbbd
- #978363
- #e8d776



PROPS AND TOOLS



Raccomandata top-secret
che il tenente consegnerà
alla protagonista

normale carta
gialla

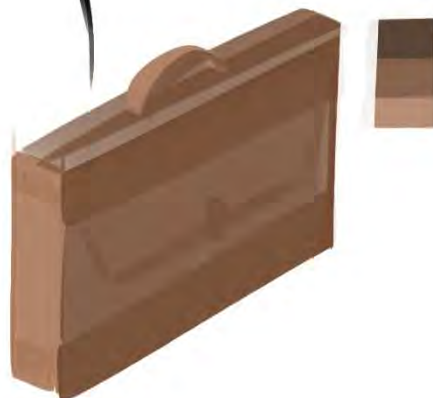


il tavolino su cui
poggerà

centrotavola di
madreperla



Il rapporto militare
che Jack consegnerà
a Meredith



Foto/ disegni referenze per insegne,
facciate e finestre (sfondi).

GORDON'S
GIN

AMELIA font alti e
stretti
NIGHT
Sergeis's OWL

Brushes e Presets principali da usare.

(c) Kyle Animator



(c) Brushes & Presets by Alex Dukal



(c) Brushes & Presets by Alex Dukal



Brushes by Kyle -
Licenza free single user

Brushes/Presets
by Alex Dukal -
Licenza acquistata, valida
per qualsiasi tipo di
produzione commerciale
e non, a patto che siano
usati su una singola
macchina.

(no studi di produzione)

AUDIO

Audio e foleys

La colonna sonora del corto si compone di 3 soundtracks. I rispettivi autori verranno citati nei titoli di coda e a seguire:

Soundtrack 01 Kevin McLeod - "Night on the Docks"

E' un sottofondo ambiente tranquillo e dal gusto jazz, adatto a rievocare l' atmosfera di quegli' anni. Un rilassante sax accompagnerà il dialogo tra Meredith e Ferrett, aiutando lo spettatore a concentrarsi su ciò che viene detto di importante ai fini della storia. Se necessario verrà sfumato al concludere del dialogo fino ad arrestarsi dolcemente.

La musica è protetta da questo tipo di licenza:
<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/it/>



CC BY 3.0

Soundtrack ascoltabile al seguente link:

<https://www.youtube.com/watch?v=o10h10Fa7oc&t=298s> (minuti 04:46-7:45)

Soundtrack 02 AShamaluevMusic - "Action Rock Trailer"

Accompagnamento che iniziando con un lento crescendo di suspense, esplode in un' orchestra impetuosa. Utile nel momento in cui Jack e Meredith si ritroveranno a fronteggiare un nemico inaspettato.

La musica, come viene affermato dall' autore, è royalty free. Se usata in un video monetizzato da youtube è necessario comprare una licenza per ciascuna track. Invece, se il video è no-profit l' utilizzo delle musiche è libero, basta solamente citarne l' autore e linkare al video youtube ove è possibile ascoltarla:

<https://www.youtube.com/watch?v=Ku5y4C1F3U8>

Soundtrack 03 MusicByPedro - "Swing Time"

Accompagnamento allegro e ritmico che chiuderà il sipario in modo gioioso, mantenendo un gusto retrò e moderno allo stesso tempo. Licenza royalty free, soundtrack ascoltabile qui:

<https://www.youtube.com/watch?v=nDDfWDvVROI>

TUTTI i foleys utilizzati nel cortometraggio presentano licenze royalty free e creative commons e saranno citati uno ad uno nei titoli di coda come indicato.

Voice Actors

I seguenti doppiatori presteranno le proprie voci per interpretare le battute dette dai personaggi durante il cortometraggio. Esse verranno usate in fase di animazione per coordinare l' audio al parlato dei personaggi. (lip syncing)

Federica Molon - MEREDITH

Voce profonda e velata, per sottolineare la maturità del personaggio e al contempo il suo essere indifferente.

Alberto Ferracini - TENENTE FERRET

Voce roca e matura, severa ma anche divertente.

Entrambe le voci verranno registrate tramite il microfono da studio "Neweer nw-800" e la scheda audio "MOTU Ultralite Mk3".

Davide Marchese - JACK COOPER

Voce giovane e squillante, determinata.

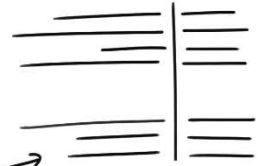
(per esaltare la presenza di uno dei personaggi principali, si è voluto appositamente scegliere la voce di un performer professionista il cui intervento verrà pagato sotto il consenso dell' autore)

Tutti gli interventi verranno dapprima certificati tramite liberatoria al momento delle future registrazioni.

Font titoli
di coda

Footlight MT Light

Scorriemento
a colonna
doppia



RINGRAZIAMENTI

Lorem ipsum,consectetur adipiscing elit.

CREDITI

Lorem ipsum, Lorem ipsum dol
consectetur consectetur
adipiscing elit. adipiscing elit.

Quisque Quisque non nisl dictum,
malesuada massa. placerat risus.
Mauris Mauris
dignissim rhoncu dignissim rhoncus
augue, et tempus augue,



SHOOTING LIST

DISSOLVENZA IN ENTRATA:

#1 EST. LONDRA, INGHILTERRA - GIORNO

Panoramica frontale della città. Alcuni uccelli attraversano la scena.

Inquadratura: C.L.

Posizione m.d.p.: rimane ferma pochi secondi, posizionata sul tetto di un edificio di fronte all' hotel grigio.

Movimento m.d.p.: zoom verso la finestra del 3° piano dell'hotel grigio, per effetto della profondità, alcuni edifici in primo piano scorrono all' indietro.

Effetto: breve dissolvenza che enfatizza un salto nel tempo durante lo zoom.

Sonoro: rumore atmosfera esterna, brusio del traffico, cinguettio di uccelli distanti, soundtrack 01 (vedi moodboard audio).

Durata: 15 secondi.

#2 EST. LONDRA, INGHILTERRA - GIORNO

A poco a poco ci avviciniamo alla finestra del terzo piano dell'hotel.

Inquadratura: C.M.

Posizione m.d.p.: /

Movimento m.d.p.: lo zoom precedente continua verso la finestra.

Effetti: /

Sonoro: brusio del traffico, rumore atmosfera esterna, soundtrack 01.

Durata: 5 secondi.

#3 INT. STANZA DELL' HOTEL - GIORNO

Appare la spia protagonista, MEREDITH. Tira delle boccate e appoggia la sigaretta sul posacenere, si dirige verso la porta.

Inquadratura: P.A.

Posizione m.d.p.: fissa.

Movimento m.d.p.: /

Effetti: /

Sonoro: Campanello della porta, brusio del traffico all' esterno, boccate di fumo della sigaretta, atmosfera leggera interno, soundtrack 01.

Durata: 15 secondi.

#4 INT. STANZA DELL' HOTEL - GIORNO

Si dirige verso la porta.

Inquadratura: P.A. leggermente dal basso.

Posizione m.d.p.: fissa.

Movimento m.d.p.: /

Effetti: focale parziale DDOF finché Meredith non raggiunge il divano (sigaretta in P.P sfocata), dopodiché SDOF sulla sigaretta.

Sonoro: tacchi, soundtrack 01.

Durata: 10 secondi.

#5 INT. STANZA DELL' HOTEL - GIORNO

Aprire la porta.

Inquadratura: Soggettiva dall' alto, M.F.

Posizione m.d.p.: sguardo di MEREDITH.

Movimento m.d.p.: /

Effetti: /

Sonoro: clack e cigolio della porta, soundtrack 01.

Durata: 4 secondi.

#6 INT. STANZA DELL' HOTEL - GIORNO

Entra il Tenente FERRET sulla sua stampella.

Inquadratura: M.F.

Posizione m.d.p.: a terra, fissa, riprende il piede e la stampella del tenente fuori dalla stanza che avanzano in direzione del soggiorno.

Movimento m.d.p.: /

Effetti: /

Sonoro: calpestio del piede e della stampella, soundtrack 01.

Durata: 5 secondi.

#7 INT. STANZA DELL' HOTEL - GIORNO

Il Tenente si siede sul divano.

Inquadratura: P.P.

Posizione m.d.p.: $\frac{3}{4}$ rispetto al tenente.

Movimento m.d.p.: segue movimento personaggio verso sx.

Effetti: /

Sonoro: sedere sul divano, soundtrack 01.

Durata: 2 secondi.

#8 INT. STANZA DELL' HOTEL - GIORNO

Meredith accavalla le gambe e appoggia la mano sul bracciolo.

Inquadratura: F.I.
Posizione m.d.p.: $\frac{3}{4}$ rispetto a MEREDITH.
Movimento m.d.p.: /
Effetti: /
Sonoro: sedere che si sposta sul divano, soundtrack 01.
Durata: 3 secondi.

#9 INT. STANZA DELL' HOTEL - GIORNO

Il tenente fa scivolare la raccomandata sul tavolino.
Comincia a parlare e ritira la mano.

Inquadratura: DETT. della mano.
Posizione m.d.p.: /
Movimento m.d.p.: segue movimento mano verso dx.
Effetti: /
Sonoro: scivolio della carta sul tavolo, soundtrack 01,

Voice OFF (FERRET): "Ti hanno assegnato uno scambio di informazioni."

Durata: 5 secondi.

#10 INT. STANZA DELL' HOTEL - GIORNO

Meredith guarda in direzione del suo interlocutore, di tanto in tanto sbatte le ciglia.

Inquadratura: P.P.
Posizione m.d.p.: /
Movimento m.d.p.: /
Effetti: /
Sonoro: soundtrack 01,

Voice OFF (FERRET): "Dovrai presentarti a Piccadilly Circus verso le 23:00".

Durata: 4 secondi.

#11 INT. STANZA DELL' HOTEL - GIORNO

Il tenente guarda in direzione di Meredith mentre la ascolta, poi le risponde abbassando gli occhi.

Inquadratura: M.F.
Posizione m.d.p.: /
Movimento m.d.p.: /
Effetti: /
Sonoro: soundtrack 01,

Voice OFF (MEREDITH): "Che tipo di informazioni?".
Voice IN (FERRET): "L' MI6 si sta occupando di archiviare i rapporti delle basi a Londra."

Durata: 6 secondi.

#12 INT. STANZA DELL' HOTEL - GIORNO

Il tenente prosegue nel dialogo.

Inquadratura: P.P.

Posizione m.d.p.: /

Movimento m.d.p.: /

Effetti: /

Sonoro: soundtrack 01,

Voice IN (FERRET): "Tu dovrai ricevere un rapporto dal detective Jack Cooper."

Durata: 4 secondi,

#13 INT. STANZA DELL' HOTEL - GIORNO

Il tenente prosegue nel dialogo.

Inquadratura: DETT. SDOF sulla busta gialla (MEREDITH sfocata)

Posizione m.d.p.: /

Movimento m.d.p.: /

Sonoro: soundtrack 01,

Voice OFF (FERRET): "In cambio dovrai dare questa. Contiene le autorizzazioni a effettuare i test di prova delle armi su alcune zone del territorio."

Durata: 8 secondi.

#14 INT. STANZA DELL' HOTEL - GIORNO

Il tenente prosegue nel dialogo e conclude, alzando lo sguardo.

Inquadratura: P.P.P.

Posizione m.d.p.: /

Movimento m.d.p.: /

Sonoro: soundtrack 01,

Voice OFF (Ferret): "Dovrai essere cauta."

Durata: 3 secondi.

#15 INT. STANZA DELL' HOTEL - GIORNO

Meredith abbassa lo sguardo, facendo un'espressione determinata.

Inquadratura: P.P.P.
Posizione m.d.p.: /
Movimento m.d.p.: segue sguardo di MEREDITH.
Effetti: /
Sonoro: soundtrack 01.
Durata: 2 secondi.

#16 INT. STANZA DELL' HOTEL - GIORNO

La busta gialla riflette sul tavolo.

Inquadratura: Soggettiva, DETT. della busta
Posizione m.d.p.: sguardo di MEREDITH.
Movimento m.d.p.: leggero zoom in avanti.
Effetti: /
Sonoro: soundtrack 01.
Durata: 5 secondi.

#17 EST. PIAZZA DI PICCADILLY - NOTTE

Il vetro dei lampioni riflette le gocce di pioggia.

Inquadratura: DETT. (Close Up)
Posizione m.d.p.: leggermente più in alto dei lampioni.
Movimento m.d.p.: /
Effetti: pioggia leggera.
Sonoro: pioviggino.
Durata: 5 secondi.

#18 EST. PIAZZA DI PICCADILLY - NOTTE

Le strade attorno sono deserte.

Inquadratura: C.L.
Posizione m.d.p.: /.
Movimento m.d.p.: lenta e breve carrellata verso dx.
Effetti: /
Sonoro: pioviggino.
Durata: 5 secondi (ca)

#19 EST. PIAZZA DI PICCADILLY - NOTTE

Le strade attorno sono deserte.

Inquadratura: C.L.
Posizione m.d.p.: /
Effetti: /
Movimento m.d.p.: carrellata lenta verso sx.
Sonoro: pioviggino.
Durata: 5 secondi (ca)

#20 EST. PIAZZA DI PICCADILLY - NOTTE

Le strade attorno sono deserte.

Inquadratura: C.M.

Posizione m.d.p.: sotto il monumento della piazza.

Movimento m.d.p.: pan breve verso l' alto.

Effetti: /

Sonoro: pioviggino.

Durata: 3 secondi (ca)

#21 EST. PIAZZA DI PICCADILLY/ENTRATA DELLA METRO - NOTTE

La metropolitana frena. Poco dopo risalgono le scale i pendolari.

Inquadratura: C.M.

Posizione m.d.p.: fuori dall' uscita della metro.

Movimento m.d.p.: carrellata verso dx.

Effetti: /

Sonoro: stridio della metropolitana, pioviggino, passi sulle scale.

Durata: 10 secondi.

#22 EST. PIAZZA DI PICCADILLY/ENTRATA DELLA METRO - NOTTE

JACK sale le scale.

Inquadratura: M.F.

Posizione m.d.p.: fuori dall' uscita della metro.

Movimento m.d.p.: /

Effetti: /

Sonoro: pioviggino, passi sulle scale.

Durata: 4 secondi.

#23 EST. PIAZZA DI PICCADILLY/ENTRATA DELLA METRO - NOTTE

JACK lascia cadere la ventiquattrore a terra.

Inquadratura: DETT.

Posizione m.d.p.: ai piedi di JACK, riprende mentre la valigetta tocca terra.

Movimento m.d.p.: /

Effetti: /

Sonoro: pioviggino, piccolo tonfo.

Durata: 2 secondi.

#24 EST. PIAZZA DI PICCADILLY/ENTRATA DELLA METRO - NOTTE

JACK apre l' ombrello.

Inquadratura: M.F.
Posizione m.d.p.: $\frac{3}{4}$ da retro rispetto JACK.
Movimento m.d.p: /
Sonoro: pioviggino, rumore di ombrello che si apre, pioggia sull' ombrello.
Durata: 7 secondi.

#25 EST. PIAZZA DI PICCADILLY/ENTRATA DELLA METRO - NOTTE

JACK alza la testa al cielo.

Inquadratura: P.P.
Posizione m.d.p.: appena sopra, $\frac{3}{4}$ da davanti.
Movimento m.d.p: /
Effetti: /
Sonoro: pioviggino sull' ombrello.
Durata: 3 secondi.

#26 EST. PIAZZA DI PICCADILLY/ENTRATA DELLA METRO - NOTTE

Alcune stelle brillano, nonostante le nuvole temporalesche.

Inquadratura: C.L.L.
Posizione m.d.p.: diretta al cielo.
Movimento m.d.p: /
Effetti: /
Sonoro: pioviggino.
Durata: 5 secondi.

#27 EST. PIAZZA DI PICCADILLY/CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE

JACK si avvicina al centro della piazza da lontano.

Inquadratura: C.L.
Posizione m.d.p.: di fianco al monumento centrale, punta verso JACK che si avvicina pian piano.
Movimento m.d.p: segue leggermente il movimento di JACK verso dx.
Effetti: /
Sonoro: pioviggino.
Durata: 7 secondi.

#28 EST. PIAZZA DI PICCADILLY/CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE

JACK cammina ma poi si ferma perché rimane un attimo interdetto alla vista di MEREDITH.

Inquadratura: P.A.
Posizione m.d.p: /
Movimento m.d.p.: Carrellata verso sx, di $\frac{3}{4}$ rispetto a JACK, si ferma quando anche JACK si ferma.

Effetti: /
Sonoro: pioviggino, passi.
Durata: 5 secondi.

#29 EST. PIAZZA DI PICCADILLY/CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE

JACK osserva MEREDITH.

Inquadratura: C.M.
Posizione m.d.p.: $\frac{3}{4}$ da retro con JACK dx, riprende anche Meredith a sx.
Movimento m.d.p.: /
Sonoro: pioviggino, soundtrack 02.
Durata: 3 secondi.

#30 EST. PIAZZA DI PICCADILLY/CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE

MEREDITH tiene lo sguardo dritto, regge la raccomandata gialla.

Inquadratura: M.F.
Posizione m.d.p.: poco distante dal profilo di MEREDITH.
Movimento m.d.p.: /
Effetti: /
Sonoro: pioviggino, soundtrack 02.
Durata: 3 secondi.

#31 EST. PIAZZA DI PICCADILLY/CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE

Di fronte a lei procede con passo lento un altro individuo.

Inquadratura: oggettiva dal basso, P.A.
Posizione m.d.p.: /
Movimento m.d.p.: breve carrellata all' indietro.
Effetti: /
Sonoro: pioviggino, passi, soundtrack 02.
Durata: 6 secondi.

#32 EST. PIAZZA DI PICCADILLY/CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE

Arrivato a 6 metri di distanza da MEREDITH si ferma.

Inquadratura: M.F.
Posizione m.d.p.: $\frac{3}{4}$ da retro, personaggio posto a sx, inquadra anche MEREDITH e JACK in lontananza.
Movimento m.d.p.: /
Effetti: /
Sonoro: pioviggino a calare, soundtrack 02.
Durata: 4 secondi.

#33 EST. PIAZZA DI PICCADILLY/CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE

MEREDITH si rivolge allo sconosciuto.

Inquadratura: P.P.
Posizione m.d.p.: /
Movimento m.d.p.: /
Effetti: /
Sonoro: pioviggino in calare, soundtrack 02,

Voice IN (MEREDITH): "Identificati."
Durata: 4 secondi.

#34 EST. PIAZZA DI PICCADILLY/CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE

Il fennec lancia la valigetta in direzione di MEREDITH.

Inquadratura: P.A.
Posizione m.d.p.: /
Movimento m.d.p.: segue il lancio, poi RALLENTING della valigetta.
Effetti: /
Sonoro: soundtrack 02.
Durata: 4 secondi.

#35 EST. PIAZZA DI PICCADILLY/CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE

MEREDITH fa un balzo dietro al monumento.

Inquadratura: F.I.
Posizione m.d.p.: /
Movimento m.d.p.: segue leggermente il movimento di MEREDITH verso dx.
Effetti: /
Sonoro: salto, soundtrack 02.
Durata: 2 secondi.

#36 EST. PIAZZA DI PICCADILLY/CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE

La busta gialla cade a terra.

Inquadratura: DETT.
Posizione m.d.p.: /
Movimento m.d.p.: sostamento veloce verso dx.
Effetti: /
Sonoro: carta che cade a terra, soundtrack 02.
Durata: 1 secondo.

#37 EST. PIAZZA DI PICCADILLY/CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE

Subito avviene una grossa esplosione, il fumo di dirada gradualmente.

Inquadratura: C.L.
Posizione m.d.p.: /
Movimento m.d.p.: spostamento velocissimo e breve all' indietro.

Effetti: /
Sonoro: esplosione, soundtrack 02.
Durata: 4 secondi.

#38 EST. PIAZZA DI PICCADILLY/CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE

Per un istante MEREDITH alza lo sguardo e si accorge di JACK.

Inquadratura: P.P.
Posizione m.d.p.: /
Movimento m.d.p.: segue lo sguardo andando leggermente in su.
Effetti: fumo.
Sonoro: pezzi di marmo che cadono e si assestano, fumo che si dirada, soundtrack 02.
Durata: 11 secondi.

#39 EST. PIAZZA DI PICCADILLY/CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE

JACK ha lo sguardo verso MEREDITH. (entrambe mani alle orecchie)

Inquadratura: P.P.
Posizione m.d.p.: /
Movimento m.d.p.: /
Effetti: fumo.
Sonoro: fumo che si dirada, soundtrack 02.
Durata: 5 secondi.

#40 EST. PIAZZA DI PICCADILLY/CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE

MEREDITH si rivolge a JACK. Uno sparo nemico la mette in allarme.

Inquadratura: P.P.
Posizione m.d.p.: /
Movimento m.d.p.: /
Effetti: /
Sonoro: spari, soundtrack 02,

Voice IN (MEREDITH): "Chi è lei!? Non si intrometta è pericoloso!"

Durata: 7 secondi.

#41 EST. PIAZZA DI PICCADILLY/CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE

JACK tira fuori il distintivo.

Inquadratura: DETT.
Posizione m.d.p.: /
Movimento m.d.p.: /
Effetti: /
Sonoro: spari, tessuto rovistato, soundtrack 02.

Durata: 3 secondi.

#42 EST. PIAZZA DI PICCADILLY/CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE

JACK grida verso MEREDITH.

Inquadratura: P.P.
Posizione m.d.p.: /
Movimento m.d.p.:/
Effetti: /
Sonoro: spari, soundtrack 02,

Voice IN: "Sono il detective Jack Cooper della base militare est--"

Durata: 6 secondi.

#43 EST. PIAZZA DI PICCADILLY/CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE

MEREDITH si alza caricando la rivoltella.

Inquadratura: M.F.
Posizione della m.d.p: alle gambe di MEREDITH
Movimento m.d.p.:/
Effetti: /
Sonoro: spari, soundtrack 02.
Durata: 3 secondi.

#44 EST. PIAZZA DI PICCADILLY/CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE

...e prende a sparare alcuni colpi di pistola in direzione del nemico.

Inquadratura: M.F.
Posizione m.d.p: /
Movimento m.d.p.:/
Effetti: scintillo spari.
Sonoro: spari, soundtrack 02.
Durata: 6 secondi.

#45 EST. PIAZZA DI PICCADILLY/CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE

JACK continua da dove si era interrotto.

Inquadratura: C.M. con la busta in P.P.
Posizione della m.d.p: A terra, rivolta sia verso la busta, sia verso i due personaggi.
Movimento m.d.p.:/
Effetti: /
Sonoro: spari, soundtrack 02,

Voice IN (JACK): "--è quella la busta che doveva consegnarmi?!--"

Durata: 4 secondi.

#46 EST. PIAZZA DI PICCADILLY/CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE

E continua...

Inquadratura: M.F.

Posizione della m.d.p: alle spalle di JACK e MEREDITH

Movimento m.d.p.: /

Effetti: /

Sonoro: spari, soundtrack 02,

Voice IN (JACK): "--se mi fornisce fuoco di copertura la vado a prendere!"

Durata: 4 secondi.

#47 EST. PIAZZA DI PICCADILLY/CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE

MEREDITH si volta a rispondere e poi riprende a sparare davanti a se.

Inquadratura: P.P.

Posizione m.d.p: /

Movimento m.d.p.: /

Effetti: /

Sonoro: spari, soundtrack 02,

Voice IN(MEREDITH): "Lei un detective? Le sembro così ingenua? Potreste avere un distintivo falso! Mi mostri i suoi documenti."

Durata: 12 secondi.

#48 EST. PIAZZA DI PICCADILLY/CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE

JACK convince MEREDITH.

Inquadratura: M.F.

Posizione m.d.p: La m.d.p. punta JACK e MEREDITH dall' alto verso il basso.

Movimento: /

Effetti: /

Sonoro: spari, soundtrack 02,

Voice IN(JACK): "Come crede di poter leggere i miei documenti mentre ha le mani occupate! la prego --"

Durata: 8 secondi.

#49 EST. PIAZZA DI PICCADILLY/CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE

(continua la frase)

Inquadratura: P.P.

Posizione m.d.p: /
Movimento m.d.p.: /
Effetti: /
Sonoro: spari, soundtrack 02,

Voice IN(JACK): "--deve fidarsi di me!"

Durata: 4 secondi.

#50 EST. PIAZZA DI PICCADILLY/CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE

MEREDITH dopo un attimo di esitazione, annuisce.

Inquadratura: P.P.
Posizione m.d.p: /
Movimento m.d.p.: /
Effetti: /
Sonoro: soundtrack 02.
Durata: 7 secondi.

#51 EST. PIAZZA DI PICCADILLY/CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE

JACK corre e MEREDITH spara verso il nemico.

Inquadratura: C.M.
Posizione della m.d.p: La m.d.p. riprende sia JACK che scatta e scompare dalla visuale, sia MEREDITH che da lontano, cammina con la rivoltella in mano sparando.
Movimento m.d.p.: /
Effetti: /
Sonoro: passi in corsa, spari, soundtrack 02.
Durata: 3 secondi.

#52 EST. PIAZZA DI PICCADILLY/CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE

MEREDITH esce dal nascondiglio e spara, ma viene ferita al fianco, si inchina dal dolore.

Inquadratura: F.I.
Posizione m.d.p.: dall' alto.
Movimento della m.d.p: segue movimento di MEREDITH, verso il basso.
Effetti: scintillo spari.
Sonoro: spari, strappo, soundtrack 02,

Voice IN(MEREDITH): "AH!!".

Durata: 5 secondi.

#53 EST. PIAZZA DI PICCADILLY/CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE

MEREDITH prende la mira, nonostante il dolore le annessi la vista e spara.

Inquadratura: P.P.P.
Posizione m.d.p: fissa.
Movimento della m.d.p: leggero sbandamento in tutte le direzioni, a simulare un tremolio.
Effetti: vista annerita.
Sonoro: sparo, soundtrack 02.
Durata: 5 secondi.

#54 EST. PIAZZA DI PICCADILLY/CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE

Il nemico cade a terra ferito.

Inquadratura: P.A.
Posizione m.d.p: fissa.
Movimento della m.d.p: /
Effetti: /
Sonoro: tonfo, soundtrack 02.
Durata: 10 secondi.

#55 EST. PIAZZA DI PICCADILLY/CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE

MEREDITH passa la pistola a JACK.

Inquadratura: F.I.
Posizione m.d.p.: a terra.
Movimento della m.d.p: /
Effetti: Transizione lenta.
Sonoro:

Voice IN:" Ora chiamerò la polizia e il tenente
Ferret, lo tenga d'occhio."

Durata: 9 secondi.

#56 EST. PIAZZA DI PICCADILLY/CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE

Dopo qualche minuto arrivano le volanti.

Inquadratura: C.L.
Posizione m.d.p.: a volo d' uccello sulla scena.
Movimento m.d.p.: carrellata verso il basso.
Effetti: riaccensione transizione.
Sonoro: Sirene delle volanti, brusio.
Durata: 3 secondi.

#57 EST. PIAZZA DI PICCADILLY/CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE

Un agente ammanetta il nemico.

Inquadratura: P.A.
Posizione m.d.p.: /
Movimento m.d.p.: /
Effetti: /
Sonoro: manette che chiudono, brusio.
Durata: 3 secondi.

#58 EST. PIAZZA DI PICCADILLY/CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE

JACK tira fuori dalla ventiquattresimo un plico di carte.

Inquadratura: DETT.

Posizione m.d.p.: /

Movimento m.d.p.: /

Effetti: /

Sonoro: carta che strofina, brusio pattuglie.

Durata: 2 secondi.

#59 EST. PIAZZA DI PICCADILLY/CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE

JACK consegna il rapporto militare a MEREDITH. Si accorgono dell'arrivo del tenente.

Inquadratura: P.M.

Posizione m.d.p.: /

Movimento m.d.p.: /

Effetti: /

Sonoro: brusio pattuglie.

Durata: 7 secondi.

#60 EST. PIAZZA DI PICCADILLY/CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE

Arriva il tenente FERRET.

Inquadratura: DETT.

Posizione m.d.p.: /

Movimento m.d.p.: carrellata verso dx, segue il movimento.

Effetti: /

Sonoro: passo zoppo, brusio pattuglie.

Durata: 5 secondi.

#61 EST. PIAZZA DI PICCADILLY/CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE

MEREDITH consegna il rapporto al Tenente.

Inquadratura: M.F.

Posizione m.d.p.: /

Movimento m.d.p.: segue il movimento di MEREDITH.

Effetti: /

Sonoro: carta che scricchiola, brusio pattuglie,

Voice IN (Meredith): " Tenente ho con me il rapporto."

Durata: 4 secondi.

#62 EST. PIAZZA DI PICCADILLY/CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE

Il Tenente dà un'occhiata al rapporto e si congratula.

Inquadratura: P.P.

Posizione m.d.p.: /
Movimento m.d.p.: /
Effetti: /
Sonoro: brusio pattuglie,

Voice IN (FERRET): " Ben fatto, Agente Meredith!"

Durata: 5 secondi.

#63 EST. PIAZZA DI PICCADILLY/CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE

Il Tenente parla. La polizia fa entrare il nemico nelle volanti.

Inquadratura: P.A.
Posizione m.d.p.: /
Movimento m.d.p.: /
Effetti: /
Sonoro: soundtrack 03, brusio pattuglie,

Voice OFF (FERRET): " Erano mesi che i servizi segreti tentavano di acciuffare quella spia tedesca."

Durata: 10 secondi.

#64 EST. PIAZZA DI PICCADILLY/CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE

Il Tenente finisce di parlare, poi mette una mano sulla spalla di Jack.

Inquadratura: M.F.
Posizione m.d.p.: inquadra sia FERRET che JACK.
Movimento m.d.p.: /
Effetti: /

Sonoro: soundtrack 03,

Voice IN: "Ha rubato fin troppe informazioni all' esercito britannico. Comunque..."

Durata: 9 secondi.

#65 EST. PIAZZA DI PICCADILLY/CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE

FERRET presenta MEREDITH a Jack, i due si danno la mano.

Inquadratura: DETT.
Posizione m.d.p.: di profilo.
Movimento m.d.p.: /
Effetti: /
Sonoro: soundtrack 03,

Voice OFF (Ferret): " ...Detective Jack Cooper, le presento ufficialmente la sua nuova collega di

lavoro! D' ora in poi lavorerete insieme per
contrastare lo spionaggio tedesco."

Durata: 10 secondi.

#66 EST. PIAZZA DI PICCADILLY/CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE

Jack fa cenno di un saluto sulla fronte.

Inquadratura: M.F.
Posizione m.d.p.: /
Movimento m.d.p.: /
Effetti: /
Sonoro: soundtrack 03,

Voice IN (Jack):" Piacere mio, Agente Meredith!"

Durata: 7 secondi.

#67 EST. PIAZZA DI PICCADILLY/CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE

Meredith accenna ad un sorriso.

Inquadratura: P.P.
Posizione m.d.p.: /
Movimento m.d.p.: /
Effetti: Dissolvenza in nero
Sonoro: soundtrack 03.
Durata: 3 secondi.

#68 RINGRAZIAMENTI, CREDITI E FIRMA

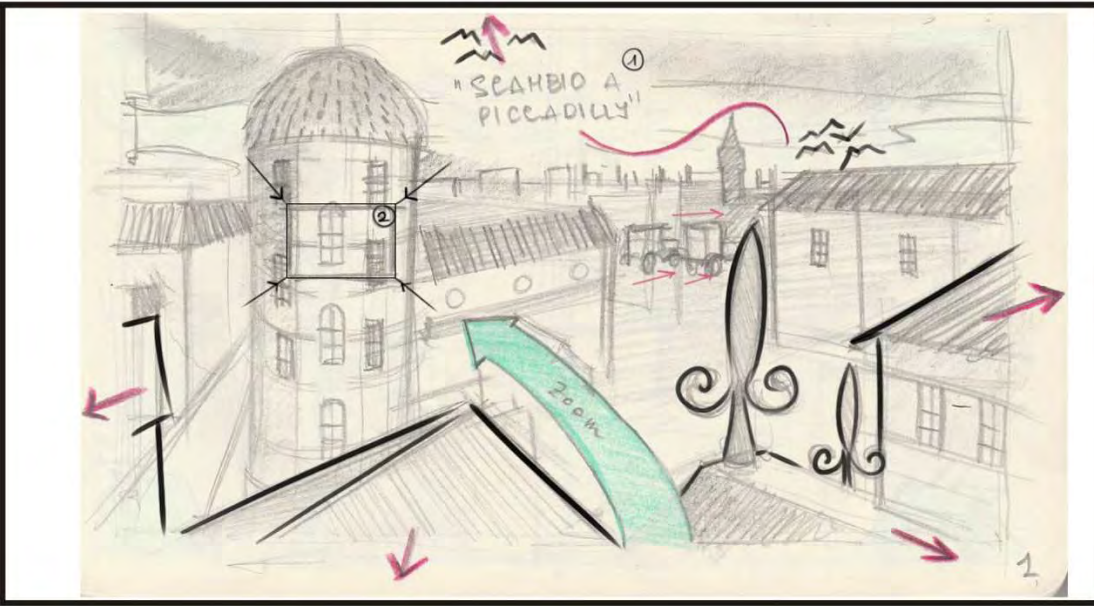
SCHERMO NERO - titoli di coda.

Sonoro: soundtrack 03 fino a chiusura sfumata.

DISSOLVENZA IN USCITA:

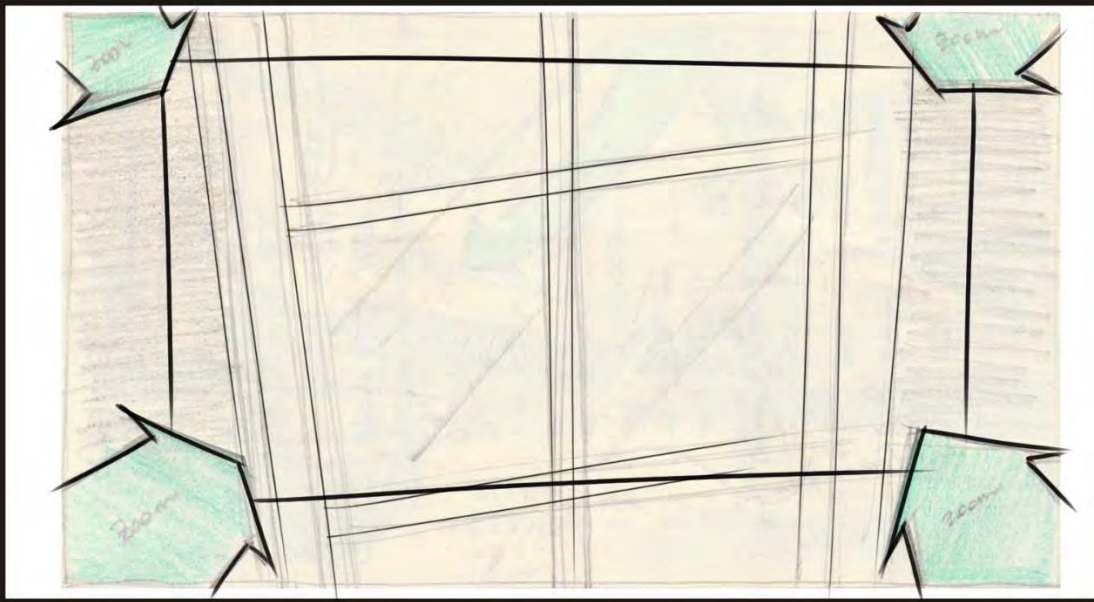
FINE

STORYBOARD



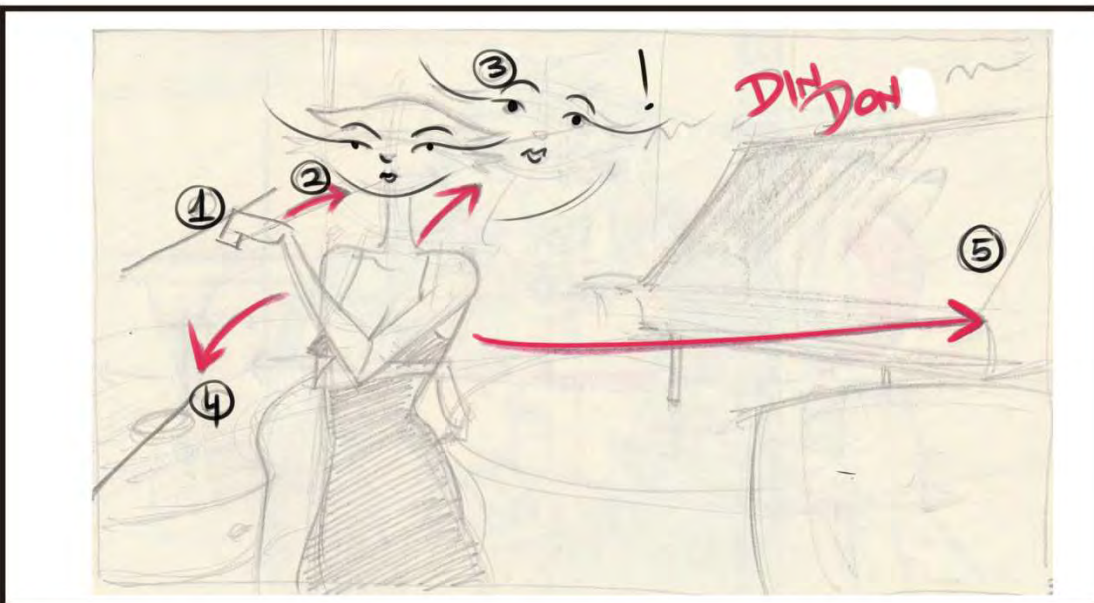
Scene 1 Shot # 1

Location EST. LONDRA, INGHILTERRA - GIORNO



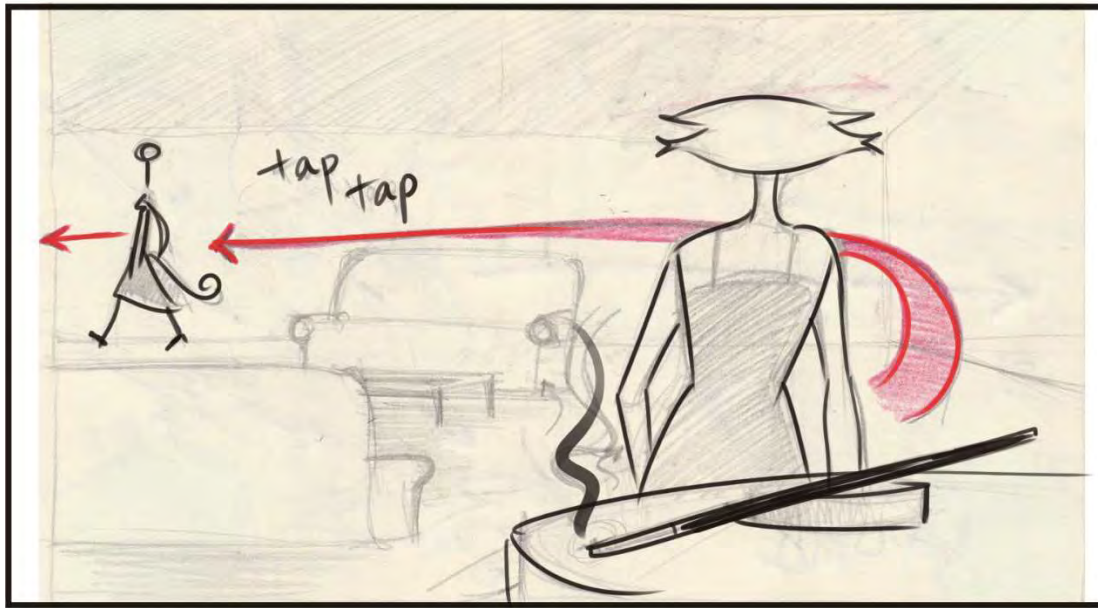
Scene 1 Shot # 2

Location EST. LONDRA, INGHILTERRA - GIORNO



Scene 2 Shot # 3

Location INT. STANZA DELL' HOTEL - GIORNO



Scene **2** Shot # **4**

Location INT. STANZA DELL' HOTEL
- GIORNO



Scene **2** Shot # **5**

Location INT. STANZA DELL' HOTEL
- GIORNO



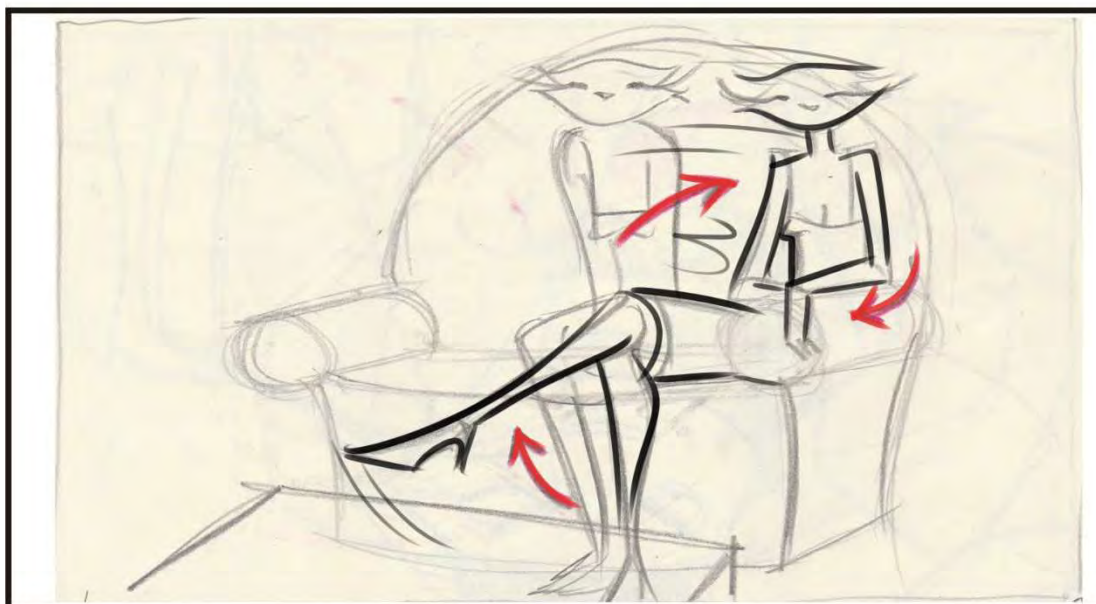
Scene **2** Shot # **6**

Location INT. STANZA DELL' HOTEL
- GIORNO



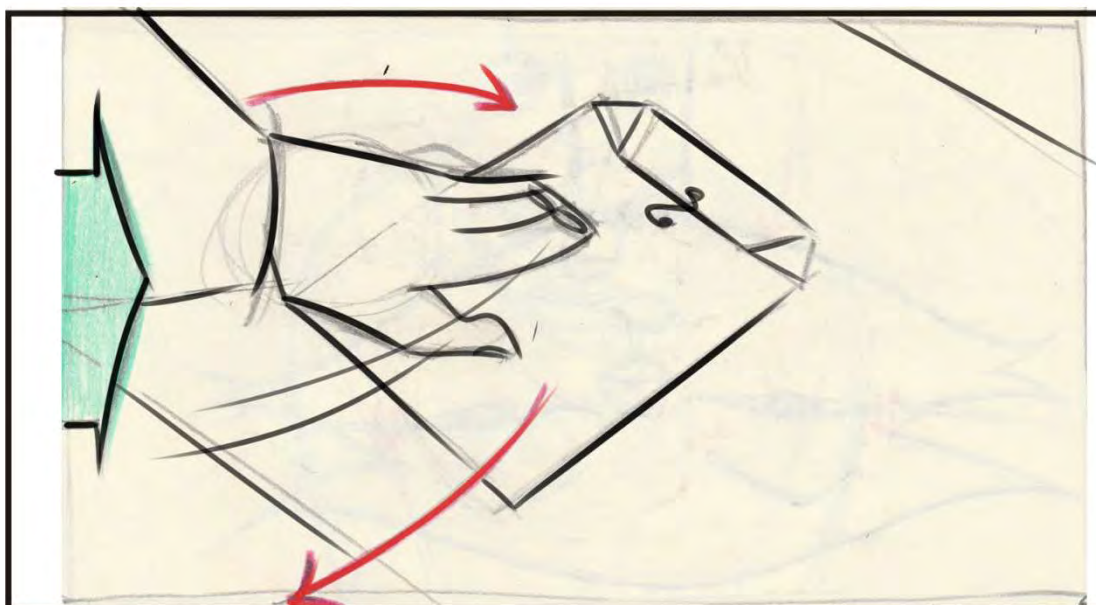
Scene 2 Shot # 7

Location INT. STANZA DELL' HOTEL
- GIORNO



Scene 2 Shot # 8

Location INT. STANZA DELL' HOTEL
- GIORNO



Scene 2 Shot # 9

T.F. (OFF) :

"Ti hanno
assegnato uno
scambio di info-
rmazioni".

Location INT. STANZA DELL' HOTEL
- GIORNO



Scene 2 Shot # 10

T.F. (OFF):

"Dovrai presenta-
rti a Piccadilly

Circus verso

le 23:00".

Location INT. STANZA DELL' HOTEL
- GIORNO



Scene 2 Shot # 11

M. (OFF): "Che tipo
di informazioni?"

T.F. (IN): "L' MI6
si sta occupando
di archiviare i
rapporti delle
basi a Londra."

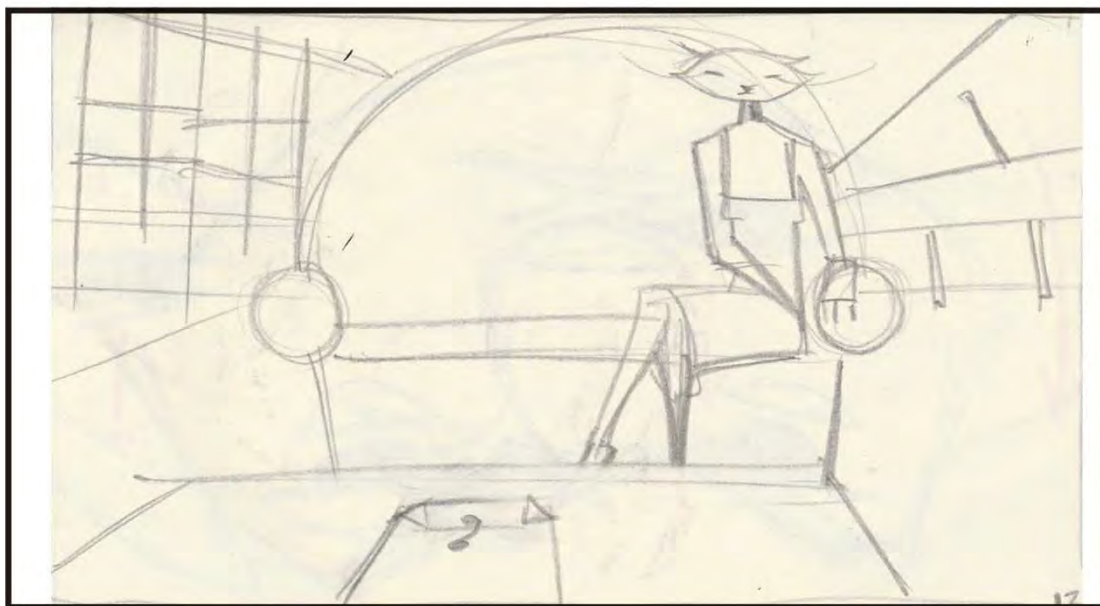
Location INT. STANZA DELL' HOTEL
- GIORNO



Scene 2 Shot # 12

T.F. (IN): "Tu
dovrai ricevere
un rapporto dal
detective Jack
Cooper."

Location INT. STANZA DELL' HOTEL
- GIORNO



Scene 2 Shot # 13

T.F. (OFF) : "In cambio dovrai dare questa. Contiene le autorizzazioni a effettuare i test di prova delle armi su alcune zone del territorio."

Location INT. STANZA DELL' HOTEL - GIORNO



Scene 2 Shot # 14

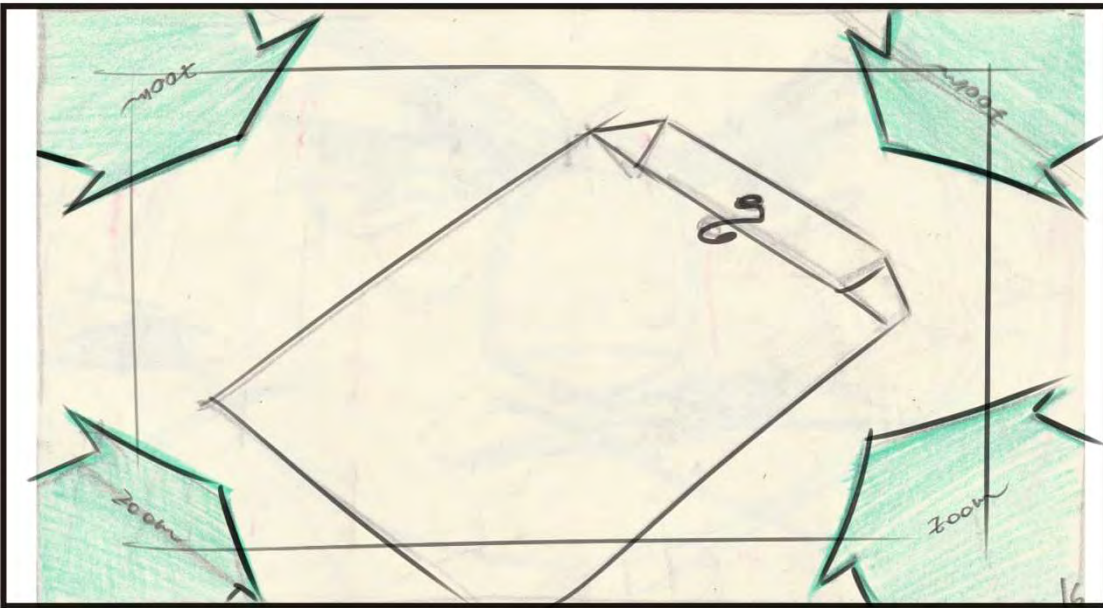
T.F. (IN) : "Dovrai essere cauta."

Location INT. STANZA DELL' HOTEL - GIORNO



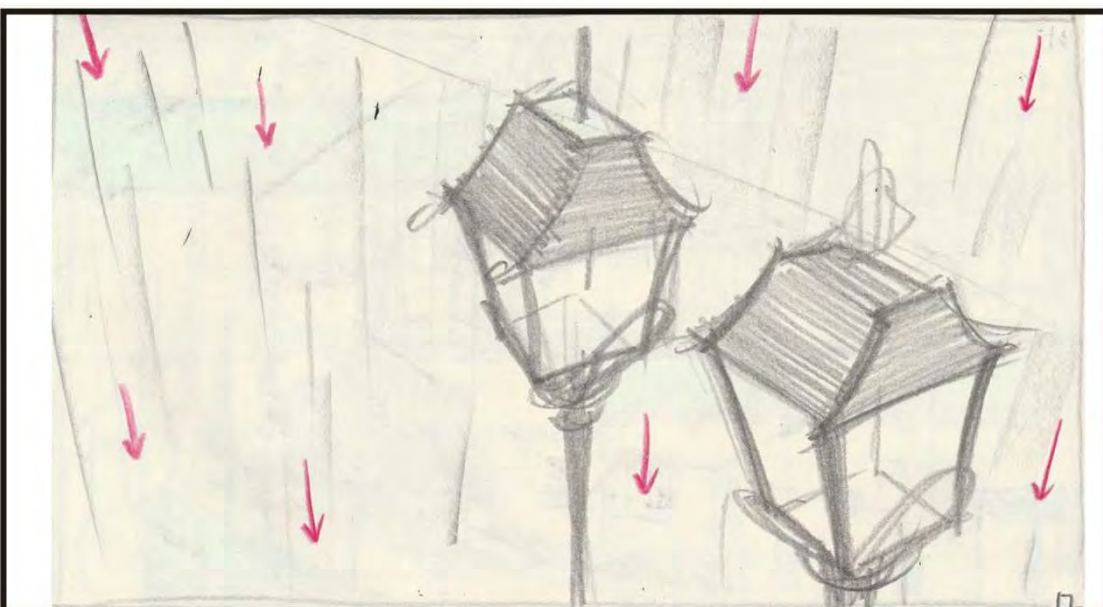
Scene 2 Shot # 15

Location INT. STANZA DELL' HOTEL - GIORNO



Scene 2 Shot # 16

Location INT. STANZA DELL' HOTEL
- GIORNO



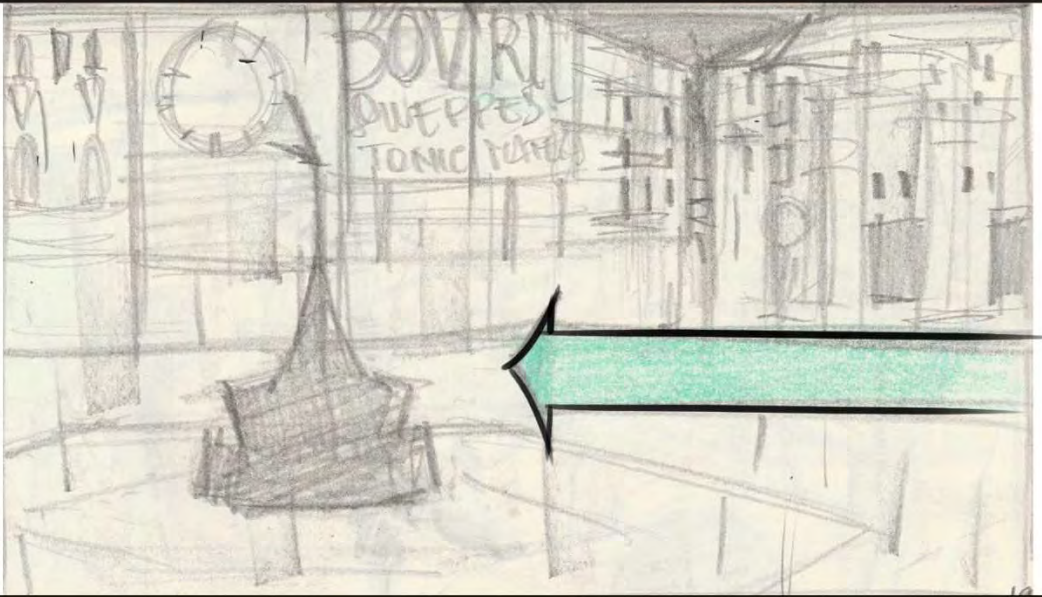
Scene 3 Shot # 17

Location EST. PIAZZA DI
PICCADILLY - NOTTE



Scene 3 Shot # 18

Location EST. PIAZZA DI
PICCADILLY - NOTTE



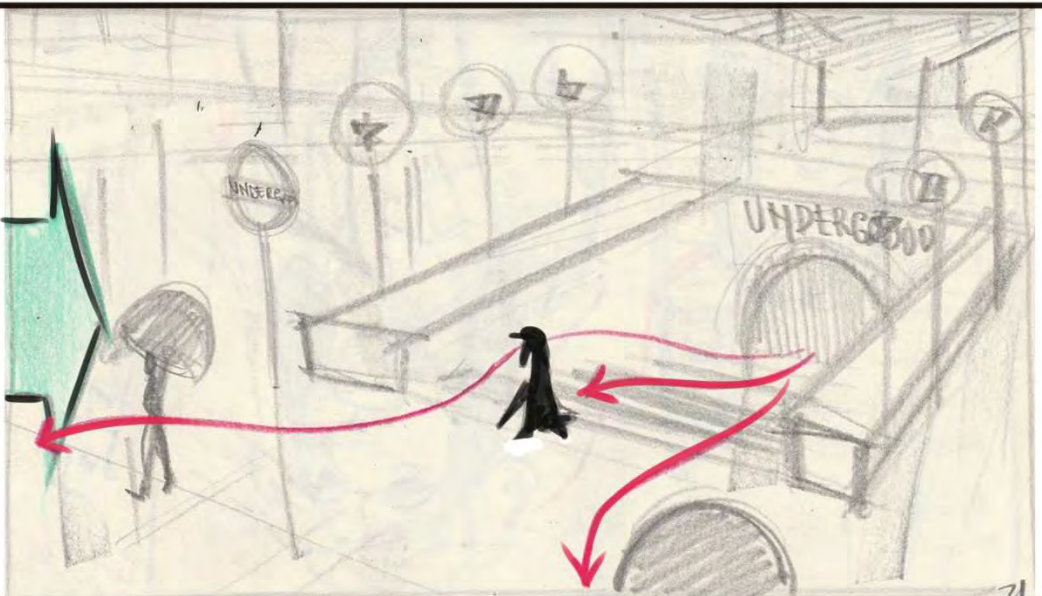
Scene 3 Shot # 19

Location EST. PIAZZA DI
PICCADILLY - NOTTE



Scene 3 Shot # 20

Location EST. PIAZZA DI
PICCADILLY - NOTTE



Scene 4 Shot # 21

Location EST. PIAZZA DI PICCADILLY/
ENTRATA DELLA METRO - NOTTE



Scene 4 Shot # 22

EST. PIAZZA DI PICCADILLY/
Location ENTRATA DELLA METRO - NOTTE



Scene 4 Shot # 23

EST. PIAZZA DI PICCADILLY/
Location ENTRATA DELLA METRO - NOTTE



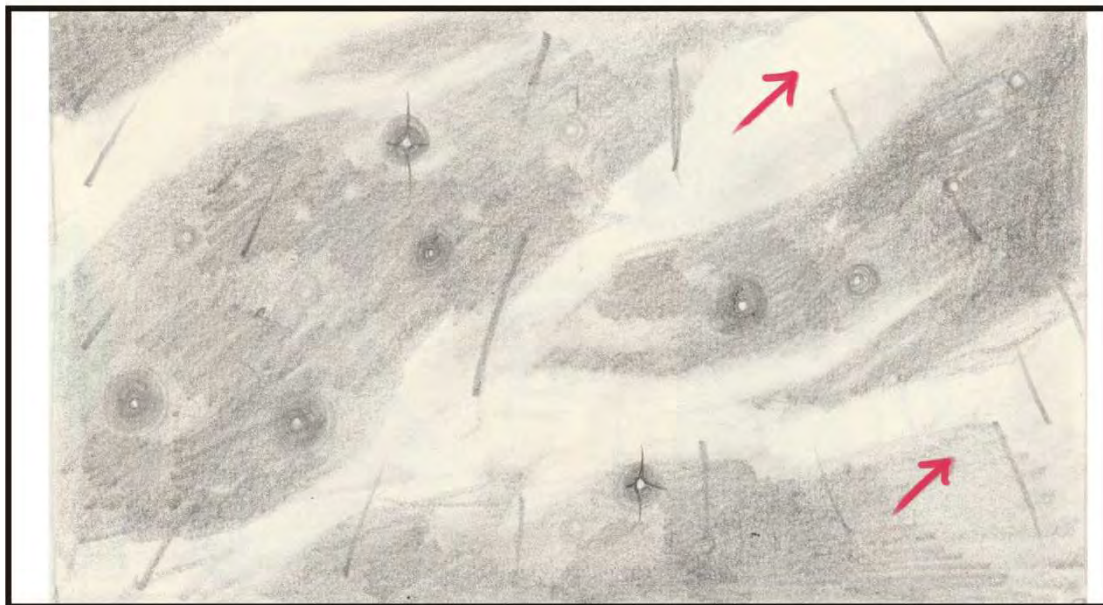
Scene 4 Shot # 24

EST. PIAZZA DI PICCADILLY/
Location ENTRATA DELLA METRO - NOTTE



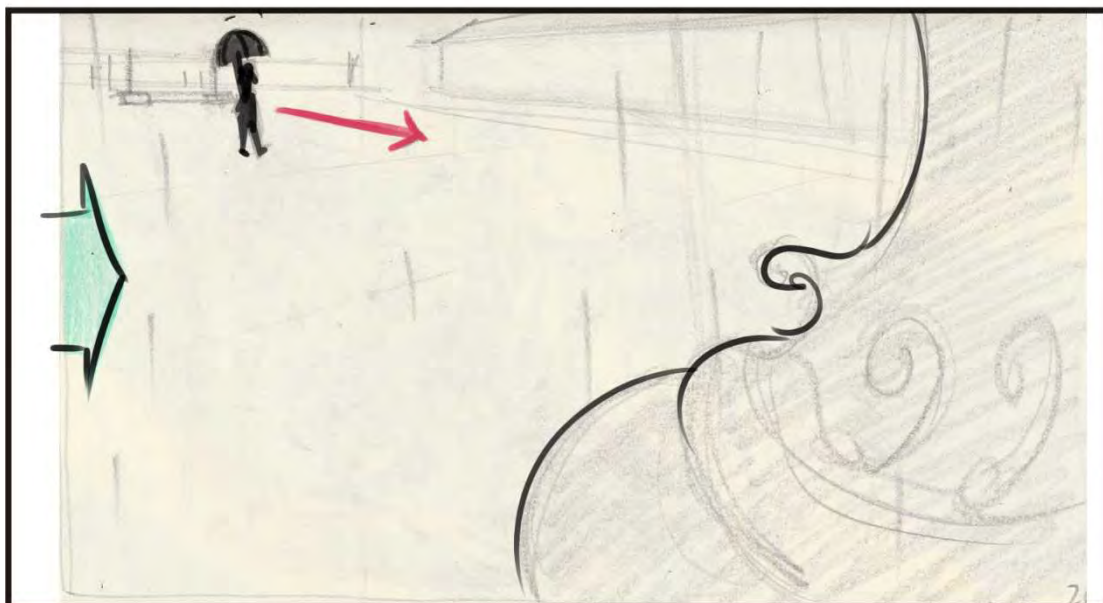
Scene 4 Shot # 25

EST. PIAZZA DI PICCADILLY/
Location ENTRATA DELLA METRO - NOTTE



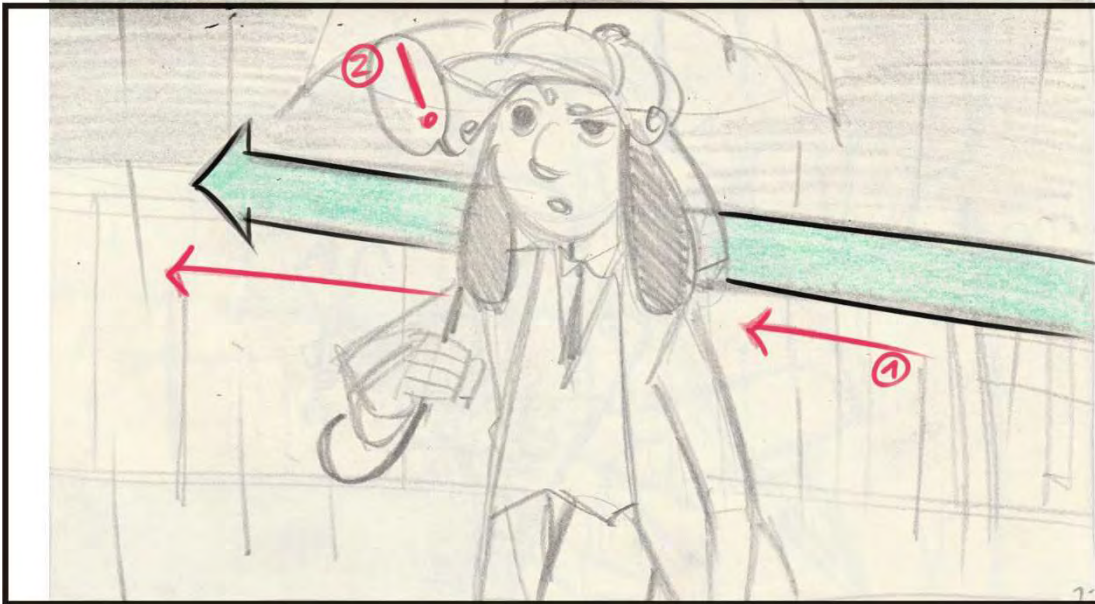
Scene 4 Shot # 26

EST. PIAZZA DI PICCADILLY/
Location ENTRATA DELLA METRO - NOTTE



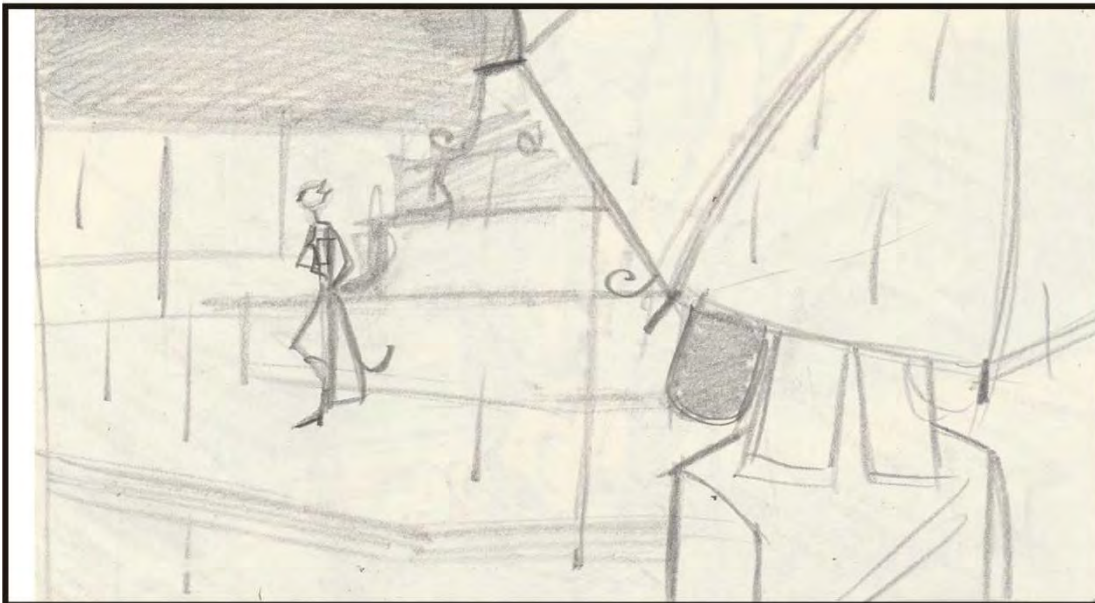
Scene 5 Shot # 27

EST. PIAZZA DI PICCADILLY/
Location CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE



Scene 5 Shot # 28

EST. PIAZZA DI PICCADILLY/
Location CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE



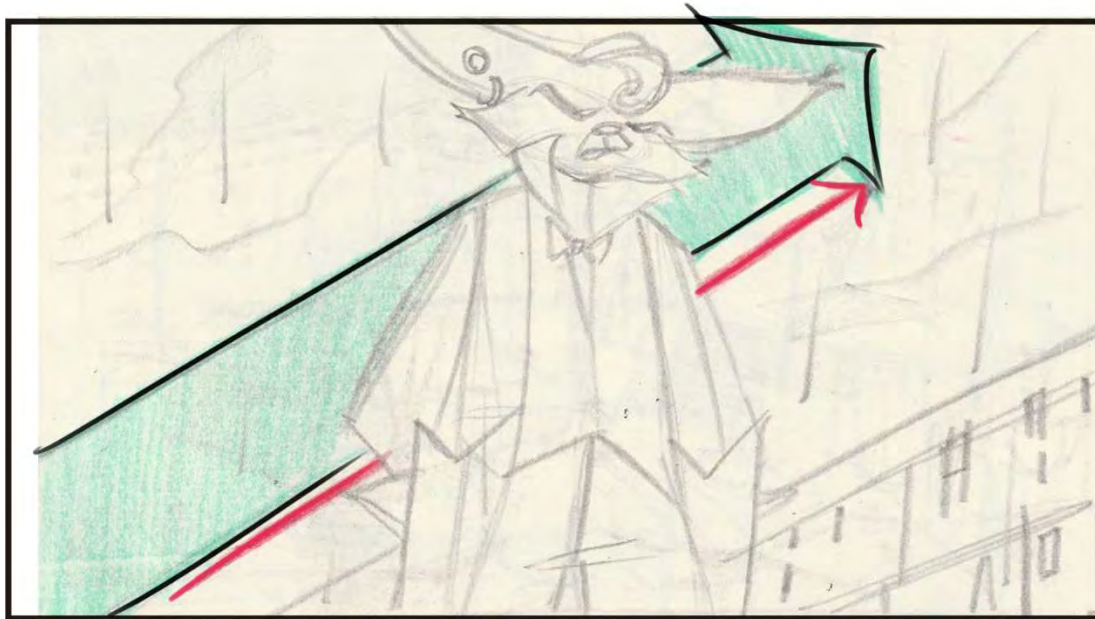
Scene 5 Shot # 29

EST. PIAZZA DI PICCADILLY/
Location CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE



Scene 5 Shot # 30

EST. PIAZZA DI PICCADILLY/
Location CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE



Scene 5 Shot # 31

EST. PIAZZA DI PICCADILLY/
Location CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE



Scene 5 Shot # 32

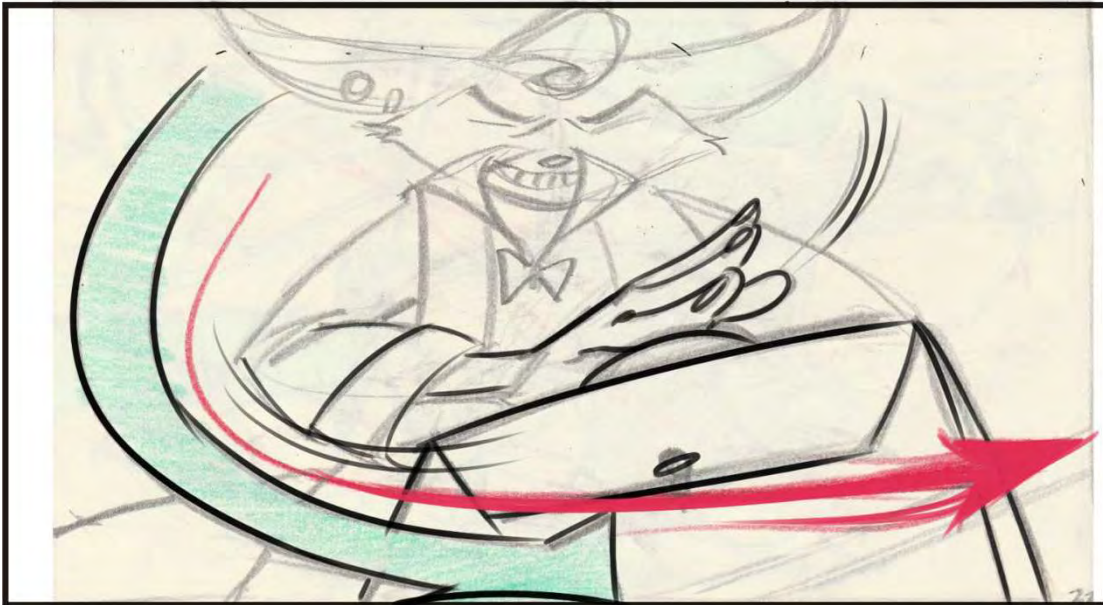
EST. PIAZZA DI PICCADILLY/
Location CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE



Scene 5 Shot # 33

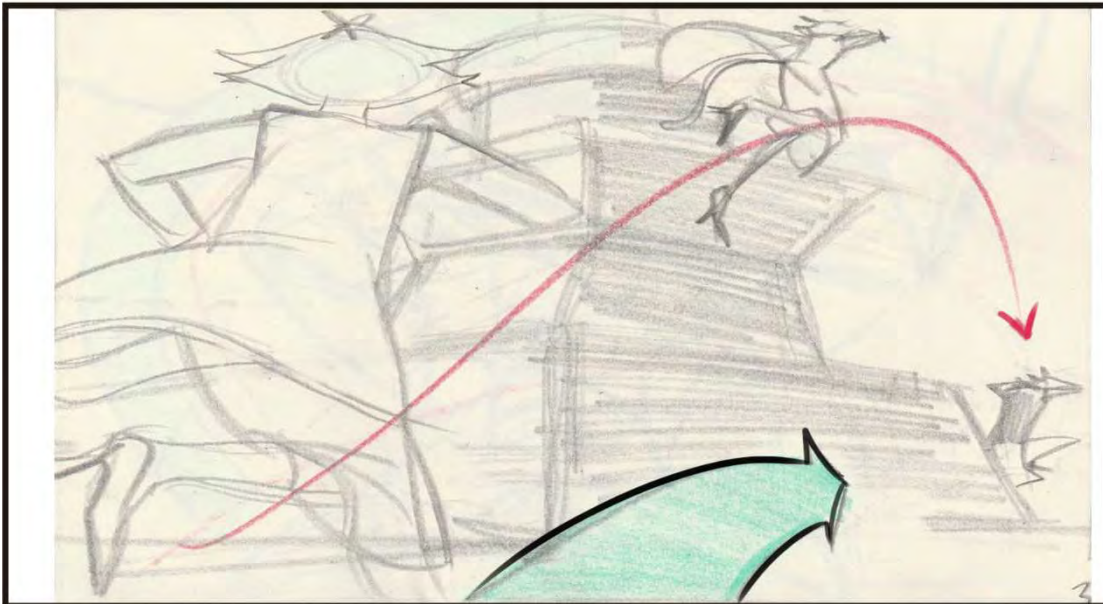
M. (IN) : "Identificati."

EST. PIAZZA DI PICCADILLY/
Location CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE



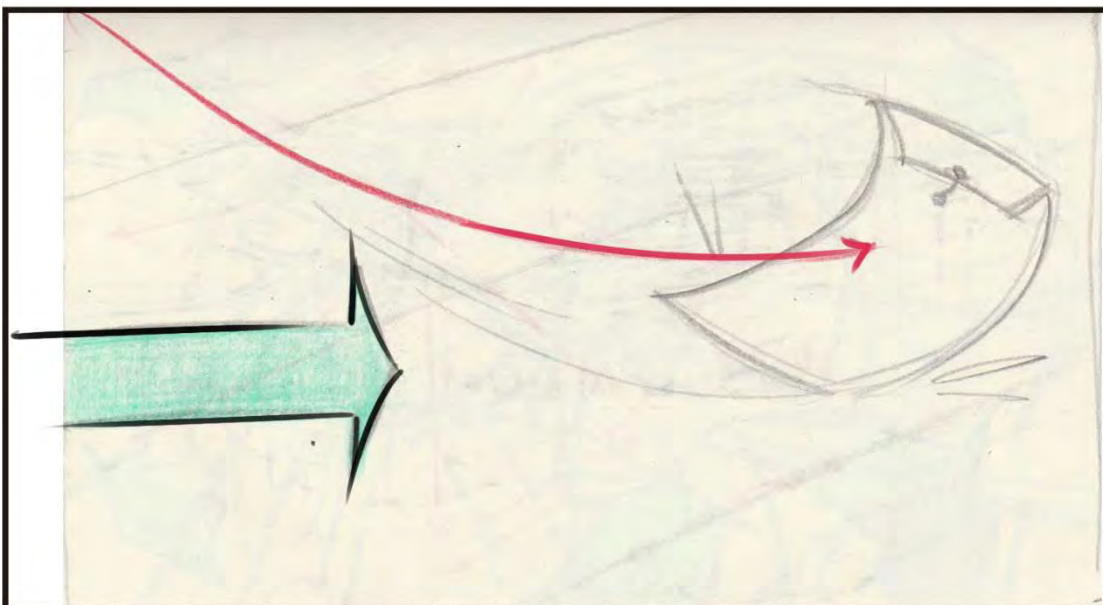
Scene 5 Shot # 34

EST. PIAZZA DI PICCADILLY/
Location CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE



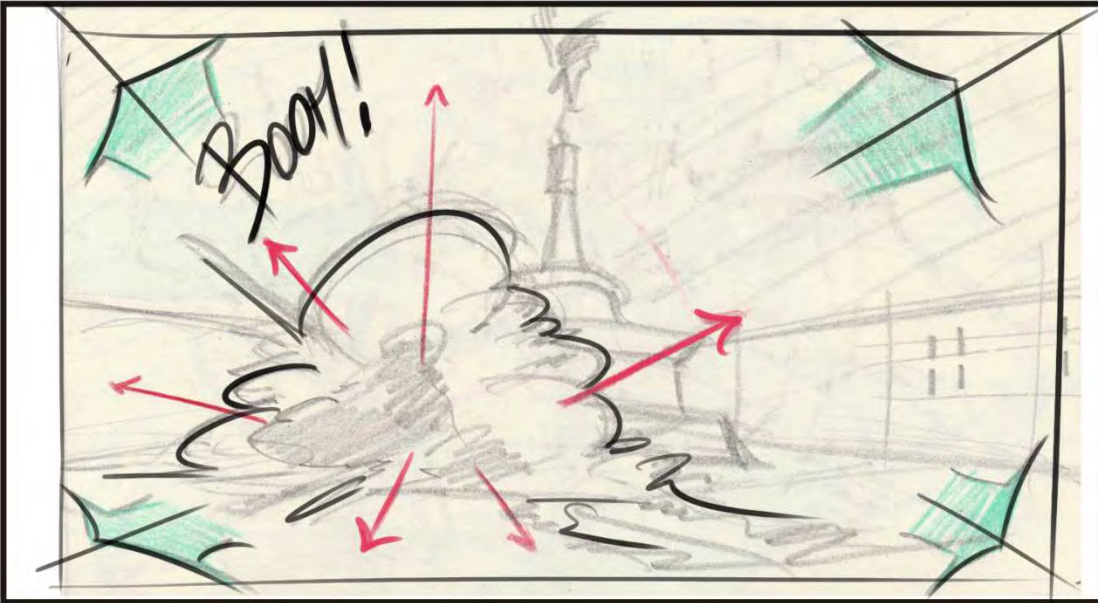
Scene 5 Shot # 35

EST. PIAZZA DI PICCADILLY/
Location CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE



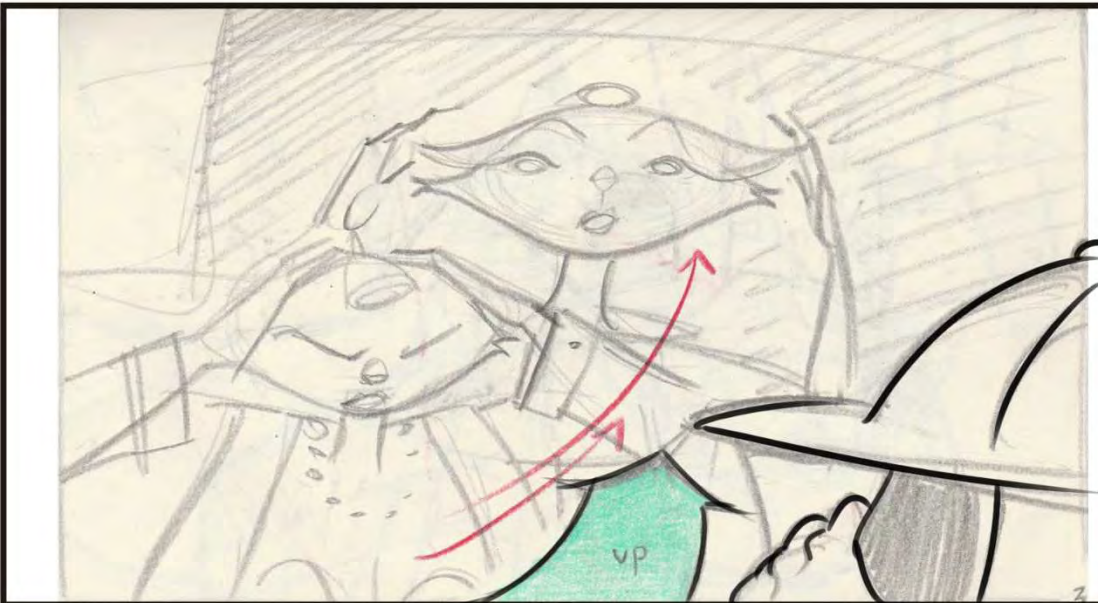
Scene 5 Shot # 36

EST. PIAZZA DI PICCADILLY/
Location CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE



Scene 5 Shot # 37

EST. PIAZZA DI PICCADILLY/
Location CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE



Scene 5 Shot # 38

EST. PIAZZA DI PICCADILLY/
Location CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE



Scene 5 Shot # 39

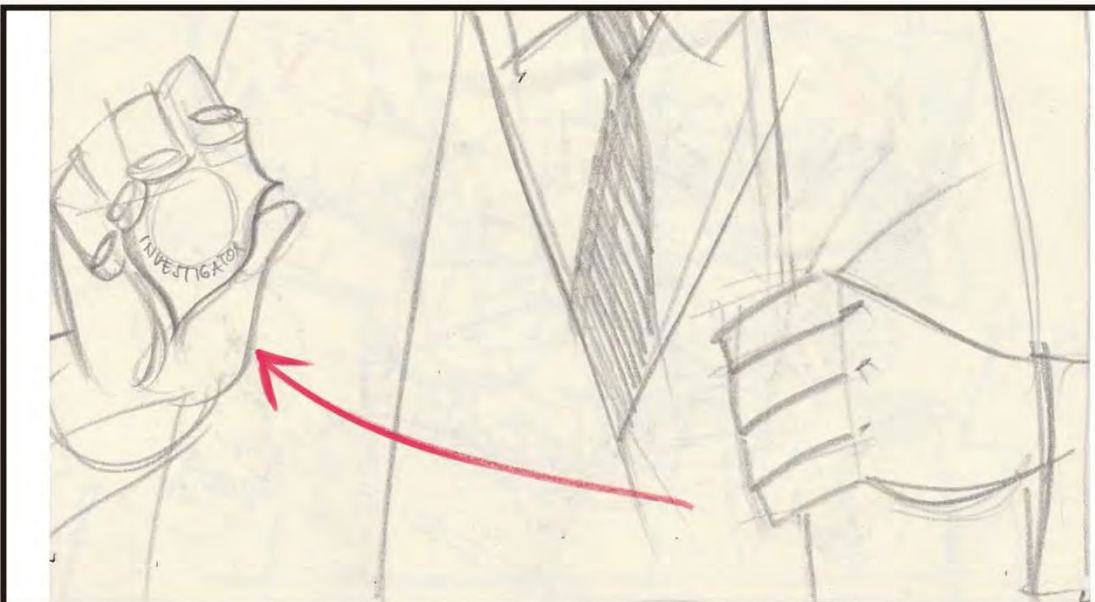
EST. PIAZZA DI PICCADILLY/
Location CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE



Scene 5 Shot # 40

M. (IN) : "Chi è lei!? Non si intrometta è pericoloso!"

EST. PIAZZA DI PICCADILLY/
Location CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE



Scene 5 Shot # 41

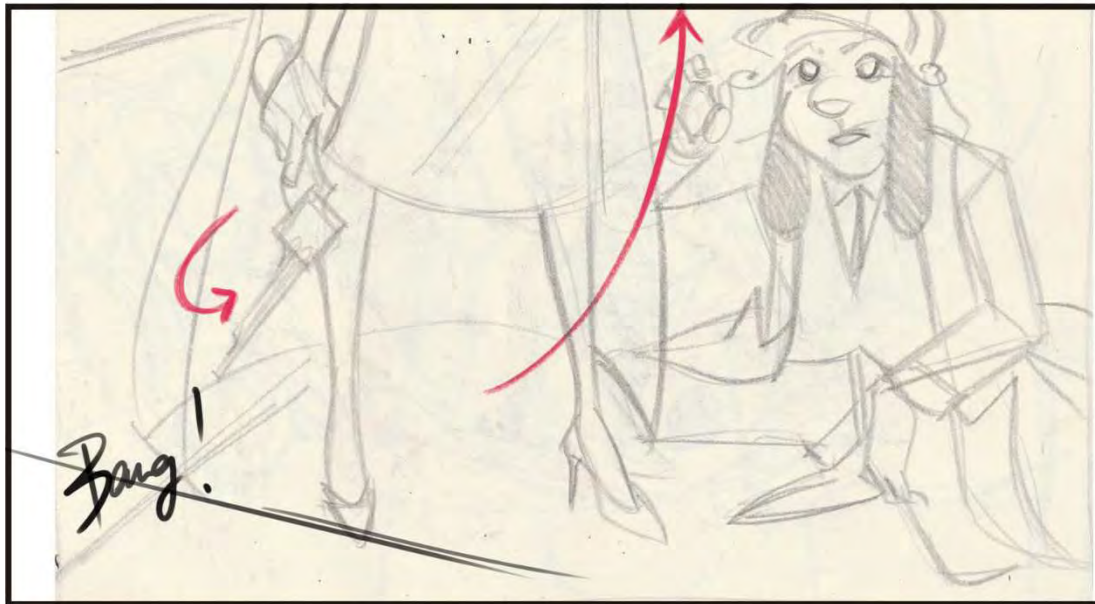
EST. PIAZZA DI PICCADILLY/
Location CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE



Scene 5 Shot # 42

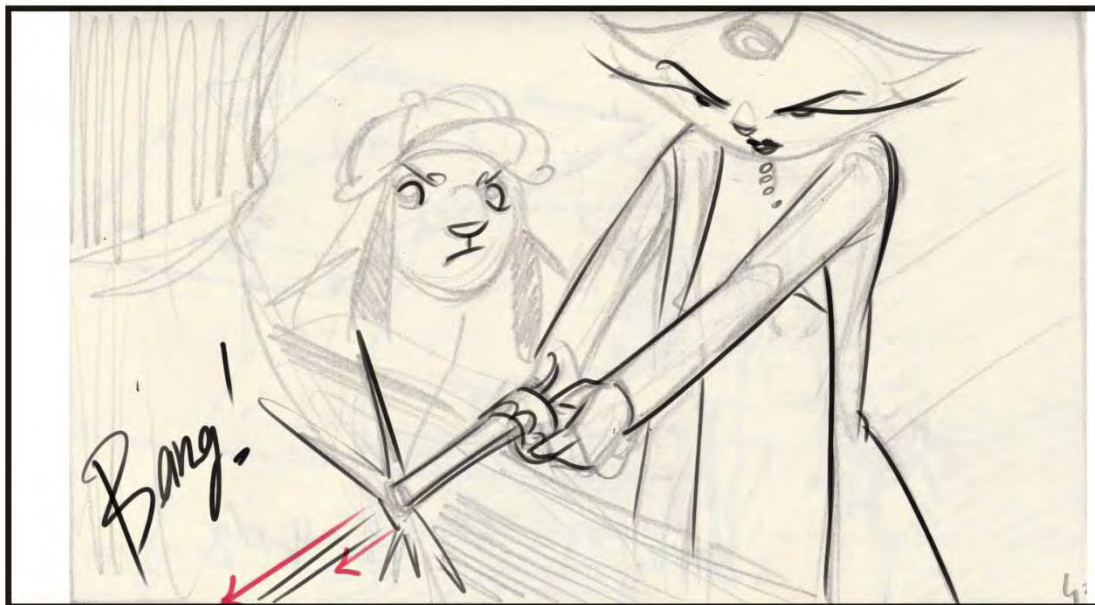
J. (IN) : "Sono il detective Jack Cooper della base militare est-"

EST. PIAZZA DI PICCADILLY/
Location CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE



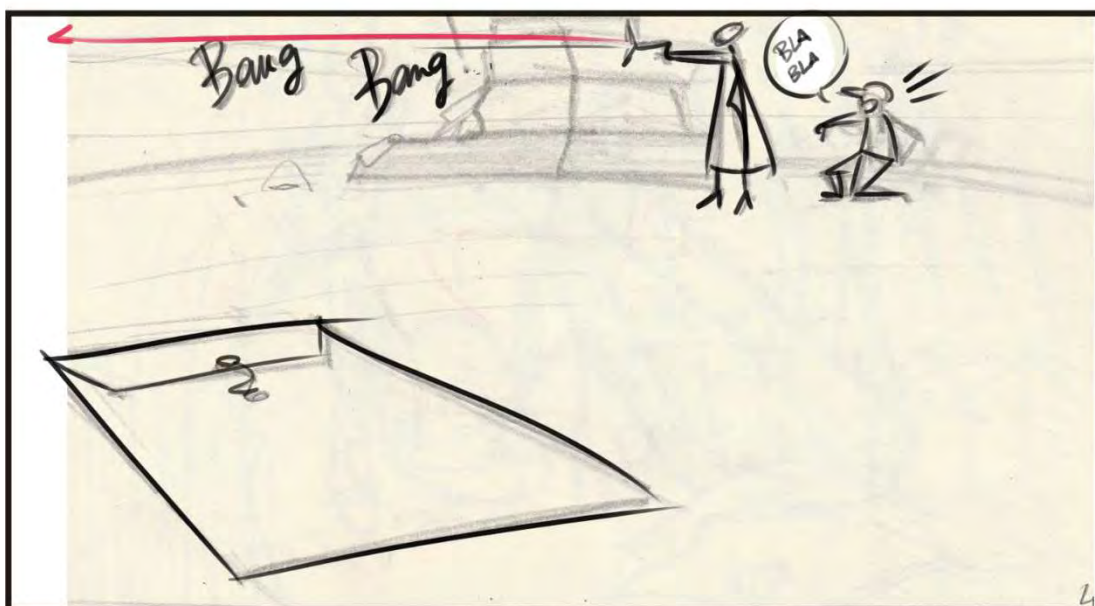
Scene 5 Shot # 43

EST. PIAZZA DI PICCADILLY/
Location CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE



Scene 5 Shot # 44

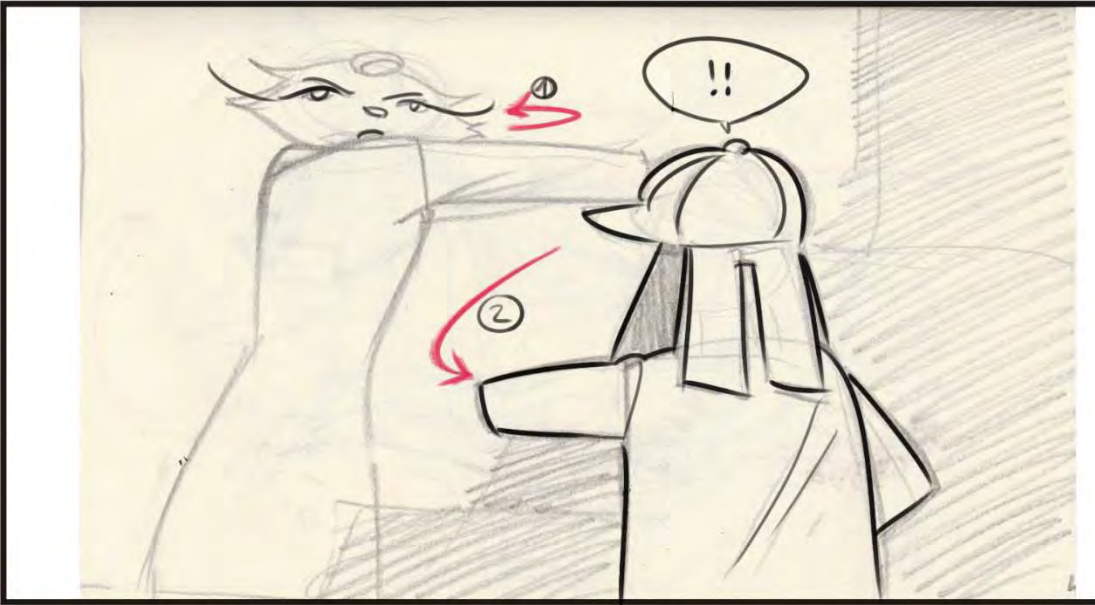
EST. PIAZZA DI PICCADILLY/
Location CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE



Scene 5 Shot # 45

(continua)
J. (IN): "--è quella
la busta che
doveva
consegnarmi?!--"

EST. PIAZZA DI PICCADILLY/
Location CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE

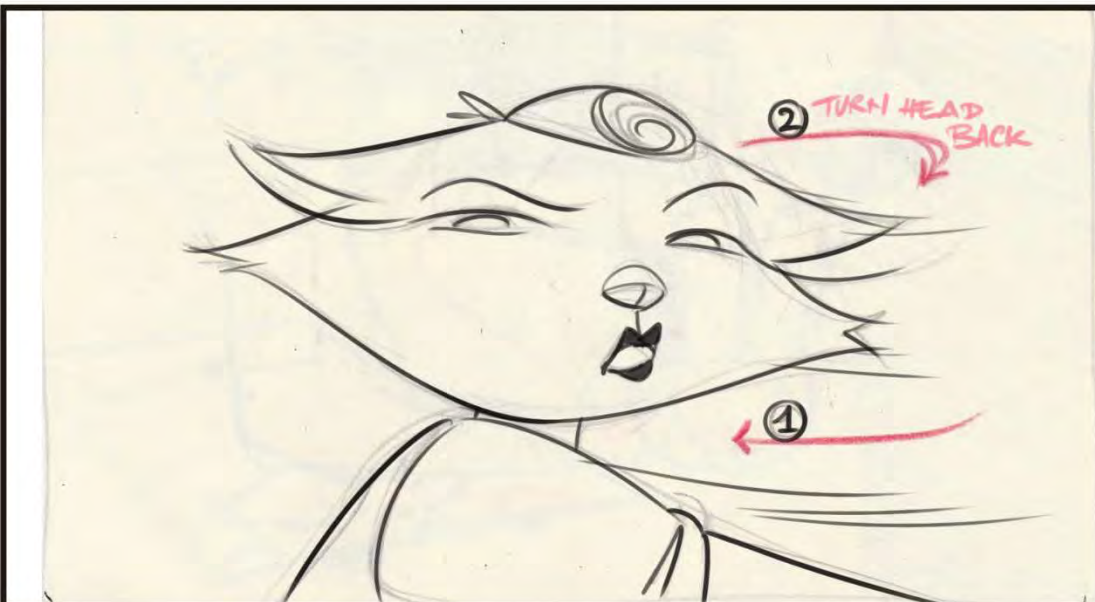


Scene 5 Shot# 46

(continua)

J. (IN): "--se mi
fornisce fuoco
di copertura la
vado a prendere!"

EST. PIAZZA DI PICCADILLY/
Location CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE



Scene 5 Shot# 47

M. (IN): "Lei un
detective? Le
sembro così
ingenua?
Potreste avere
un distintivo
falso! Mi mostri
i suoi documenti."

EST. PIAZZA DI PICCADILLY/
Location CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE



Scene 5 Shot# 48

J. (IN): "Come
crede di poter
leggere i miei
documenti mentre
ha le mani
occupate! la
prego..."

EST. PIAZZA DI PICCADILLY/
Location CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE



Scene 5 Shot # 49

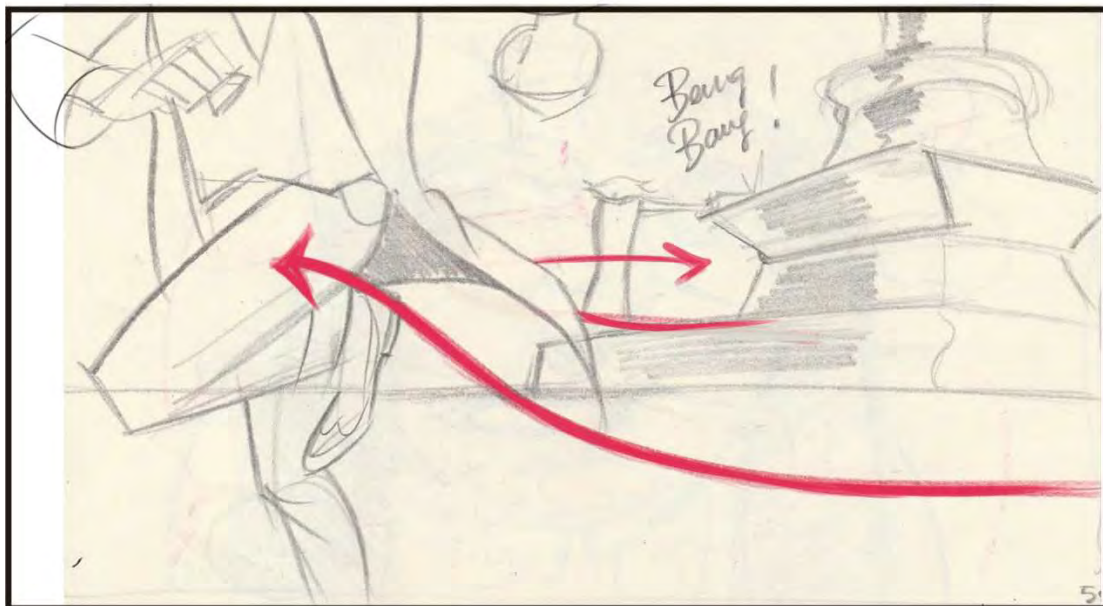
J. (IN): "--deve fidarsi di me!"

EST. PIAZZA DI PICCADILLY/
Location CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE



Scene 5 Shot # 50

EST. PIAZZA DI PICCADILLY/
Location CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE



Scene 5 Shot # 51

EST. PIAZZA DI PICCADILLY/
Location CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE



Scene 5 Shot # 52

M. (IN) : "AH!!"

EST. PIAZZA DI PICCADILLY/
Location CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE



Scene 5 Shot # 53

EST. PIAZZA DI PICCADILLY/
Location CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE



Scene 5 Shot # 54

EST. PIAZZA DI PICCADILLY/
Location CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE



Scene **5** Shot# **55**

M. (IN): " Ora
chiamerò la
polizia e il
tenente Ferret,
lo tenga d'occhio."

EST. PIAZZA DI PICCADILLY/
Location CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE



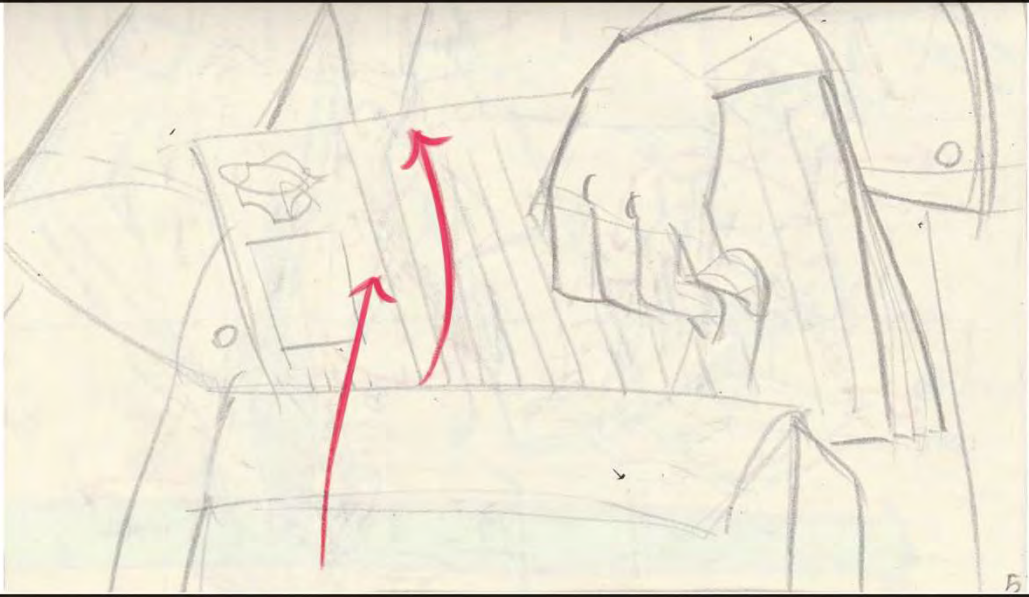
Scene **5** Shot# **56**

EST. PIAZZA DI PICCADILLY/
Location CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE



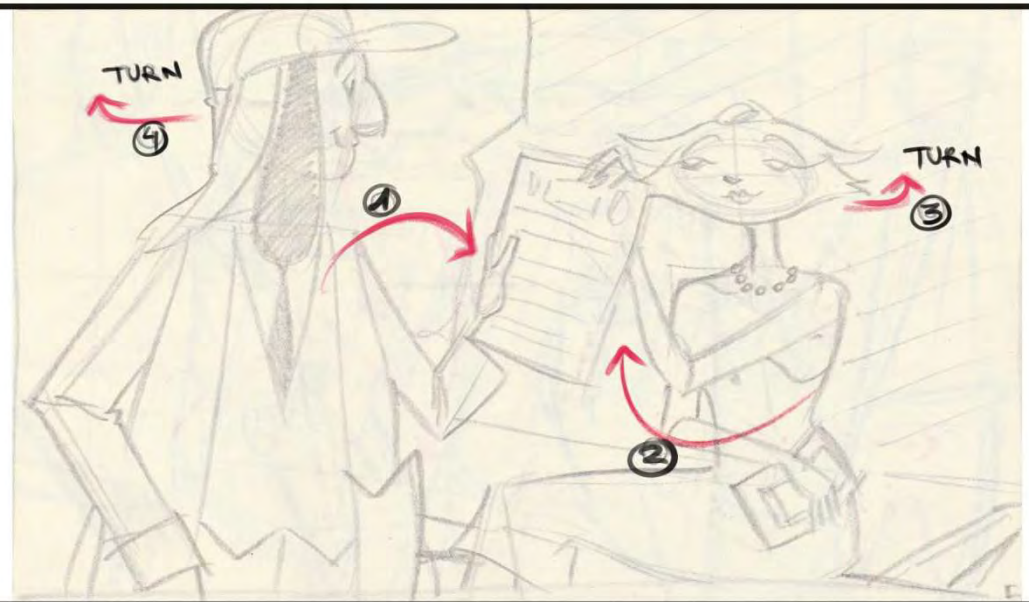
Scene **5** Shot# **57**

EST. PIAZZA DI PICCADILLY/
Location CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE



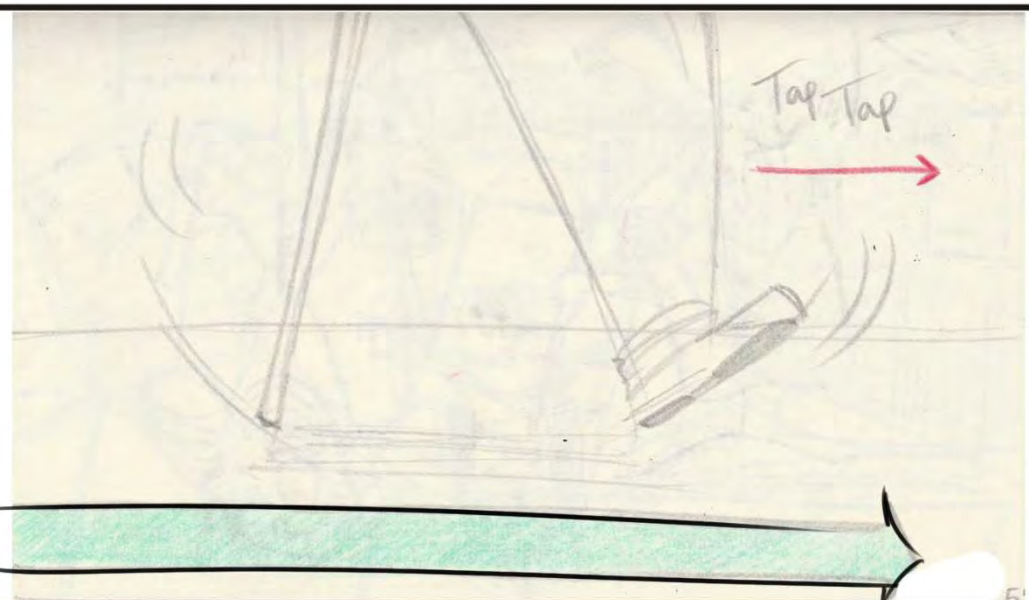
Scene 5 Shot # 58

EST. PIAZZA DI PICCADILLY/
Location CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE



Scene 5 Shot # 59

EST. PIAZZA DI PICCADILLY/
Location CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE



Scene 5 Shot # 60

EST. PIAZZA DI PICCADILLY/
Location CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE



Scene 5 Shot# 61

M. (IN) : "Tenente
ho con me il
rapporto."

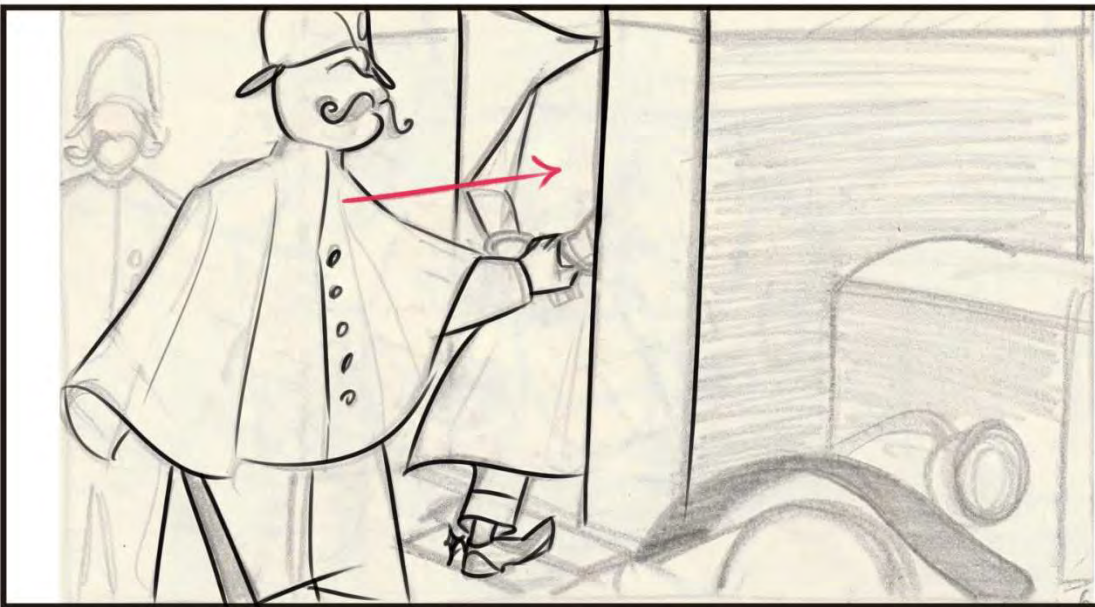
EST. PIAZZA DI PICCADILLY/
Location CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE



Scene 5 Shot# 62

T.F. (IN) : "Ben
fatto, Agente
Meredith!"

EST. PIAZZA DI PICCADILLY/
Location CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE



Scene 5 Shot# 63

T.F. (OFF) : "Erano
mesi che i
servizi segreti
tentavano di
acciuffare
quella spia
tedesca."

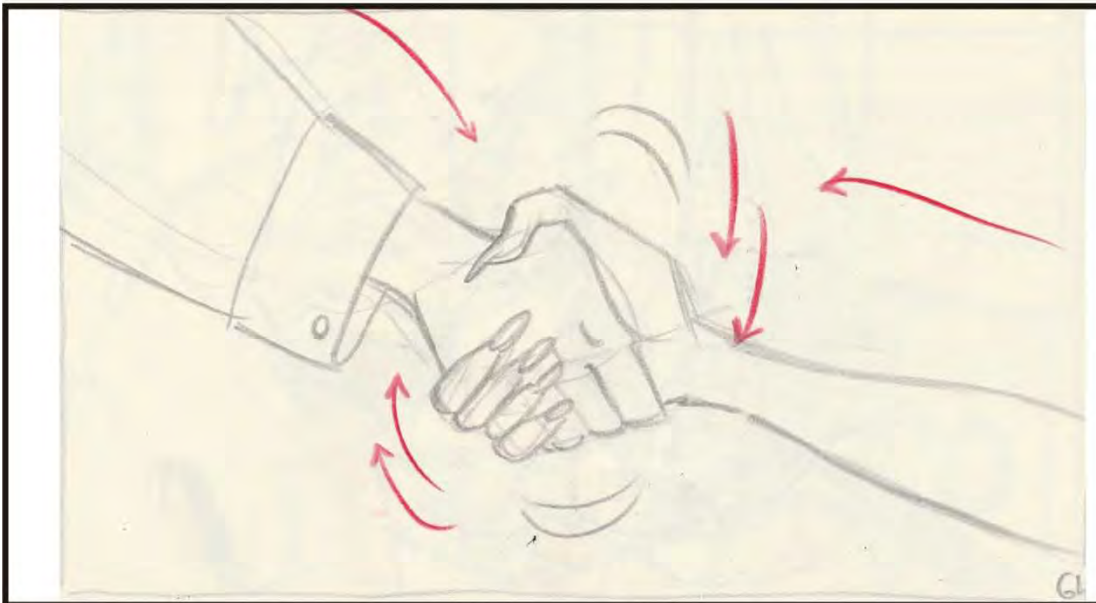
EST. PIAZZA DI PICCADILLY/
Location CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE



Scene 5 Shot# 64

T.F. (IN) : "Ha rubato fin troppe informazioni all' esercito britannico. Comunque..."

EST. PIAZZA DI PICCADILLY/
Location CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE



Scene 5 Shot# 65

T.F. (OFF) : "...Detective Jack Cooper, le presento ufficialmente la sua nuova collega di lavoro! D' ora in poi lavorerete insieme per contrastare lo spionaggio tedesco."

EST. PIAZZA DI PICCADILLY/
Location CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE



Scene 5 Shot# 66

J. (IN) : Piacere mio, Agente Meredith!

EST. PIAZZA DI PICCADILLY/
Location CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE



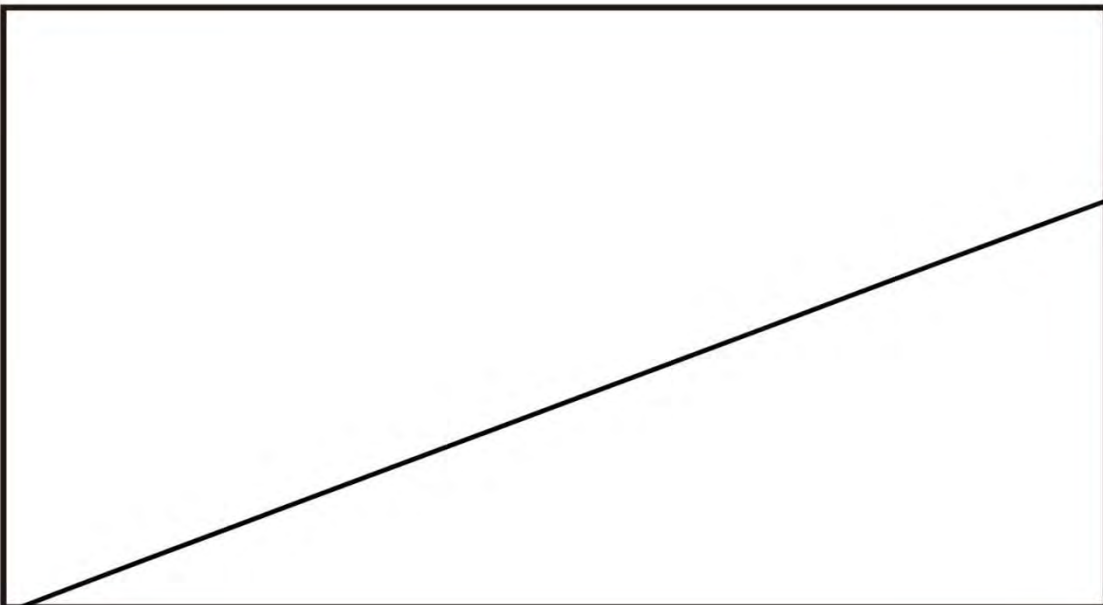
Scene **5** Shot # **67**

EST. PIAZZA DI PICCADILLY/
Location CENTRO DELLA PIAZZA - NOTTE



Scene **6** Shot # **68**

SCHERMO NERO



Scene Shot #

Location

