Pual 2016/7 **Titolo da definire (sceneggiatura v-4)**

M: maschio F: femmina

**in grassetto** i 4 che cambieranno strada (M1, M2, M3, F1)

**M 1** Gian-Marco Vils (maglietta rossa) scene: 5-7

**M 2** Luca Andri Wenk (maglietta nera) scene: 6-7

**M 3** Ulisse Camponovo o Samuel Tepoorten (maglietta verde) scene: 6-7

M 4 Ulisse Camponovo o Samuel Tepoorten (maglia azzurra) scene: 3-6-7

M 5 Robin Brändli (maglietta grigio) scene: 1-4-7

M 6 Matteo Mossi (maglia arancione) scene: 1-6-7

**F 1** Sabrina Robbiani o Linda De Biasi (maglietta blu) scene: 5-7

F 2 Sabrina Robbiani o Linda De Biasi (maglietta grigia) scene: 1-6-7

F 3 Marina Mongili (maglietta gialla) scene: 1-6-7

F 4 Sara Deflorin (maglietta marrone) scene: 3-6-7

F 5 Florence Laxcika (maglietta rosa) scene: 4-6-7

F 6 Selina Stäger (maglietta viola) scene: 1-6-7

Comparse: Gianreto, Laura Sam. impegnati nelle scene: 1-3-5

 Sinja, Annina, Matti impegnati nelle scene: 1-3-4

Scena 1.1 (di 2) F3-F2-F-6-M5-M6 + comparse (vicino al parcheggio scooter) **MAR MAT**

Un gruppo di ragazzi sta camminando verso la scuola. Fra di loro c’è F3 che indossa una maglia gialla e cammina con F6. Passa di lì la sua amica F2 su uno scooter. Le indica di salire per darle un passaggio. F3 accetta e sale.

Scena 2.1 (di 12) M1-M2-M3-F1 (tavolo da gioco) **GIO POM**

Sentiamo un suono (quello di due dadi che si fermano).

Vediamo una mano (di F1 che prende una sagoma di colore giallo, non la vediamo interamente, è una pedina)

Scena 1.2 (ultima)

Sul sedile dello scooter dove si era seduta, F3 viene alzata in aria (proprio come la pedina)

F2 parte non accorgendosi di nulla.

M5 e M6, camminando, guardano in alto (vedendo F3), senza provare meraviglia.

F3 viene riposata a terra e rimane ferma come se niente fosse successo

Scena 3.1 (di 3) M4-F4 + comparse (negozio o mensa o biblioteca) **LUN POM**

F4, senza camminare (perché messa su un carrello che non vediamo) si avvicina alla fila di ragazzi, dove ultimo c’è M4.

Scena 2.2 (tavolo da gioco)

Una mano (di M1) prende la pedina di colore marrone, la fa scorrere in avanti fino a raggiungere la stessa casella dove c’è la pedina di colore azzurro. Inavvertitamente la fa cadere.

Scena 3.2

F4, come un birillo, finisce su M4 che a sua volta (sempre come un birillo) cade.

Scena 2.3 (tavolo da gioco)

La mano (di M1) riporta in piedi la pedina azzurra.

Scena 3.3 (ultima)

Come un birillo, M4 si rimette in piedi (azione di caduta mostrata al contrario nel montaggio).

Scena 4.1 (di 2) M5-F5 + 3 comparse Sinja, Annina, Matti (distributore automatico)

 **MAR POM**

M5 e F5 vanno al distributore automatico. M5 (con un gesto) chiede a F5 che cosa vuole. F5 indica una bottiglia di acqua minerale di cui vediamo il numero (per es. 24). M5 si avvicina per digitare quel numero.

Scena 2.4 (tavolo da gioco)

Si vede una mano (di M2) che prende due dadi. Poi li lancia. Esce il numero 10 (o altro numero in base al distributore)

Scena 4.2 (ultima)

Il dito di M5 che si apprestava a digitare il 24 (acqua) va invece a digitare il 10. Escono orsetti di gomma che M5 consegna a F5 che li guarda con aria assente, li apre, alza il sacchetto sopra la sua bocca come fosse una bottiglia e li fa cadere in bocca.

Scena 5.1 (di 5) M1-F1+comparse Gianreto, Laura Sam. (fermata bus)

 **MER MAT**

F1 sta camminando sul marciapiede diretta a casa. Sta avvicinandosi alla fermata del bus. Oltrepassa il cartello che indica il bus numero 8 (numero da confermare).

Scena 2.5 (tavolo da gioco)

Una mano (di F1) lancia i due dadi che si fermano e formano il numero 8.

Scena 5.2

F1, come guidata a distanza, cambia direzione e si siede sulla panchina della fermata del bus 8, accanto a M1. Appoggia lo zaino.

Scena 2.6 (tavolo da gioco)

Una mano (di M3) si appresta a lanciare di nuovo i dadi.

Scena 5.3

Arriva il bus n. 8. F1 e M1 prendono lo zaino.

Scena 2.7 (tavolo da gioco)

La mano (di M3) lancia i dadi. Una mano di un avversario (M1) appoggiata al tavolo avanza leggermente urtando i dadi.

Scena 5.4

Vediamo la gamba di M1 che si tende. F1 si alza per andare al bus e inciampa sulla gamba di M1 e cade.

Scena 2.8 (tavolo da gioco)

Vediamo la mano di chi aveva lanciato i dadi (M3) fare un gesto seccato come a dire “ma che fai!” Le mani dell’avversario (M1) si alzano come a dire “scusami”. La mano di M3 si muove come a dirgli “Ma guarda questo!”. Le mani di M1 rispondono con un gesto come a dire “Oh, stai calmo eh”.

Scena 5.5 (ultima)

Il bus parte. F1 viene rialzata dalla mano di M1. Insieme vedono il bus partito. I due si guardano come a dire “Ed ora?”. Il loro sguardo è attratto da una nuova direzione. Accennano a incamminarsi con una certa titubanza.

Scena 6.1 (di 5) F2-F3-F4-F5-F6-M2-M3-M4-M6 (per strada, bivio)

 **MER POM**

F2-F3-F4-F5-F6-M4-M6 Stanno spostandosi senza muovere le gambe (se troviamo i pattini). Dietro ci sono M2 e M3. Tutti stanno avvicinandosi ad un bivio, sembra che prendono la strada di destra.

Scena 2.9 (tavolo da gioco)

Una mano (di M2) prende i dadi e li lancia. A ripetizione vediamo molti lanci di dadi.

Scena 6.2

Uno dopo l’altro F2-F3-F4-F5-F6-M4-M6, con il viso che guarda verso la strada di destra, vengono però spostati verso sinistra (loro continuano a guardare a destra).

Scena 2.10 (tavolo da gioco)

Si posa sul tavolo una caraffa di limonata. Una mano (di M2) allontana di dadi e avvicina un bicchiere.

Scena 6.3

I piedi (senza pattini) di M2 e M3 sono bloccati. Guardano tutti gli altri che hanno imboccato la via di sinistra.

Scena 2.11 (tavolo da gioco)

La limonata viene versata nel bicchiere (di M2) che con una mano lo afferra.

Scena 6.4

M2 e M3 (che stavano guardando verso sinistra) voltano lo sguardo verso destra. Tentano di andare in quella direzione, ma le scarpe sono incollate a terra.

Scena 2.12 (tavolo da gioco)

I dadi sono sempre fermi. Un bicchiere (di M2) viene portato alla bocca per bere. (Intuiamo per un attimo che quella bocca assomiglia molto, infatti lo è, a quella del ragazzo, appunto M2, bloccato davanti al bivio.

Scena 6.5 (ultima)

Vediamo un paio di scarpe slacciate (quelle di M2). La mano di M2 alza la lingua della scarpa per liberare i piedi. Lo stesso fa M3. I due escono dalle scarpe incollate a terra e a piedi nudi prendono la strada di destra.

Scena 7 TUTTI gli attori (piazzetta o tetto) **MER SERA**

M1 e F1arrivano in una piazzetta (o su un tetto). Li raggiungono M2 e M3 (a piedi nudi).

I 4 si fermano stupiti. Vedono infatti un primo tavolo su cui stanno giocando (con pedine e dadi) M4 - M5 - F2 - F3. Poi su un secondo tavolo vedono M6 - F4 - F5 - F6 sempre intenti a giocare. Questi giocatori guardano i nuovi arrivati con aria scocciata, poi continuano a giocare.

Lo sguardo dei 4 arrivati va infine sul terzo tavolo dove vedono **loro stessi!**

Stanno bevendo la limonata. Si girano e sorpresi e preoccupati guardano le loro pedine in piedi.

I 4 arrivati gettano lo sguardo sulle pedine colorate e poi sulle loro maglie (degli stessi colori delle pedine).

I 4 al tavolo decidono di smettere la loro pausa e posano, lentamente, come a non volersi far notare, i bicchieri con uno scopo: ricominciare a giocare.

Uno dei giocatori (F1) fa un cenno ad un altro (M1) come a dirgli “Tocca a te”.

Fra i 4 arrivati sale la preoccupazione.

Al tavolo M1 allunga la mano e prende i dadi.

Proprio in questo momento, fra i 4 arrivati, M1 decide mettere le sue mani sulla maglietta che sta indossando.

Al tavolo M1 ha i dadi in mano, li sta per tirare.

Fra i 4 arrivati, dettaglio del viso di M1 che spalanca gli occhi, quasi in panico.

Al tavolo, la mano di M1 lascia partire i dadi.

Fra i 4 arrivati, M1 toglie con grande decisione la sua maglietta, seguito dai 3 compagni. Tutti indossano sotto una maglia bianca.

Al tavolo, i dadi rotolano. Fermandosi, vediamo con non hanno più puntini. Ogni faccia è vuota. Il gesto di togliersi la maglia, ha reso i dadi inermi, inoffensivi.

I 4 lasciano cadere a terra le 4 maglie e se ne vanno. F I N E