

L'OVETTO KINDER

soggetto

In un corridoio della scuola, **A**, camminando, passa un ovetto Kinder, facendo finta di stringergli la mano, a **B** che sta andando nella direzione opposta. **B**, continuando a camminare, si guarda attorno, attento. Si appoggia a un termosifone, e, dopo aver visto **C**, si allontana lasciando l'ovetto Kinder sul calorifero. **C** si avvicina, osservando bene l'ambiente intorno a sé, e prende l'ovetto senza farsi notare, poi si allontana. Camminando, vede **D** davanti a sé, lo supera e, senza voltarsi, gli lancia l'ovetto all'indietro: **D** lo prende al volo. Quindi **D** si mette a sedere. E' visibilmente emozionato. Apre l'ovetto, ne estrae un biglietto microscopico, lo legge. Si accascia sul divano, preoccupatissimo. Finale alternativo con banale happy end: salta per la felicità.

sceneggiatura

SCENA 1

CORRIDOIO 1 Int. giorno

A cammina. **A** incrocia **B** e gli passa l'ovetto fingendo di stringergli la mano. **A** si allontana. **B** prosegue, guardandosi attorno.

SCENA 2

CORRIDOIO 2 Int. giorno

B si ferma e si appoggia a un termosifone. **B** vede **C**. **B** lascia l'ovetto sul termosifone e si allontana. **C** si avvicina guardandosi attorno, e prende l'ovetto senza farsi notare, poi si allontana.

SCENA 3

CORRIDOIO 1 Int. giorno

C cammina, vede **D** davanti a sé, lo supera e, senza voltarsi, gli lancia l'ovetto: **D** lo prende al volo. Mentre **C** si allontana, **D** si ferma, poi si siede. **D** guarda l'ovetto, lo apre, estrae il foglietto di carta, lo legge, poi abbandona sconcertato le braccia.

piano di regia

Sul retro scrivi tutte le inquadrature delle varie scene precedute da due numeri separati da un punto: il primo indica il numero della scena, il secondo l'inquadratura. Puoi, e in alcuni casi devi, riprendere la stessa azione da diversi punti di vista o con diverse distanze apparenti. In fase di montaggio ti verranno utili. Poi per ogni scena disegna una mappa dall'alto con la posizione dei personaggi, le loro direzioni (con frecce) e le varie posizioni della camera (ognuna contrassegnata dai numeri delle inquadrature).