

CHI PORTA UN AMICO ... *impara un tesoro*

Il nuovo programma di condivisione di amici esperti

PUNTATA PILOTA

Durata: 20 minuti circa.

Il programma è comunque declinabile in diversi formati, a seconda del numero di “blocchi operativi” previsti.

Brevi ritratti di *amicizie operative*

CONCEPT

Un ragazzo o una ragazza propone un amico competente in uno specifico campo professionale (dalla cucina alla sartoria, dal make up al bricolage...).

Insieme la coppia di amici cerca di insegnare al pubblico come provvedere a casa propria, quando è possibile con un pizzico di creatività, alle esigenze pratiche della vita quotidiana.

LA STRUTTURA DEL FORMAT

SIGLA

Breve animazione grafica del titolo del programma su musica ritmata.
Genere simile al brano “Hu ha”, dei Montefiori cocktail.

INTRODUZIONE

BLOCCO I: IL MANDANTE

Presentazione del mandante, la persona che ha scritto al programma proponendo l'amico esperto.

Ambiente informale, camera fissa. Il mandante è ritratto all'interno del proprio contesto di riferimento (la casa, il luogo di lavoro...). Guardando in macchina, propone una breve presentazione di se stesso.



L'inquadratura è vuota. In campo una seduta e uno scorcio di sfondo d'ambiente.
Il mandante entra in campo, si siede e inizia a presentarsi.



BLOCCO 2: breve passaggio video a ritmo di musica per raccontare il mandante.

Montaggio veloce di diverse immagini di vita quotidiana:

- Il posto di lavoro
- Il tempo libero
- Le passioni
- Le espressioni divertenti



BLOCCO 3: Il protagonista introduce l'amico e il motivo per cui ha scelto di presentarlo al programma.

Si raccontano i tratti che caratterizzano l'esperto, la sua formazione e alcuni cenni all'amicizia tra i due personaggi.

BLOCCO 4: presentazione dell'amico esperto.

Il secondo personaggio entra in una macchinetta automatica le fototessere.



p e r

Primo piano dell'esperto all'interno della macchinetta, che si prepara per la fotografia.

Si forma uno split screen e sulla parte destra dello schermo appare in grafica la *carta d'identità dell'esperto*, che ne riassume le generalità e le caratteristiche.



BLOCCO 5: lancio della puntata.

Entra il mandante, che annuncia l'argomento generale e i contenuti della puntata.

Il blocco si chiude con una serie di scatti della coppia di amici in *formato fototessera*.



BLOCCO 6: Intersigla. Si introduce il tema della puntata.

Gioco grafico tra video e animazione di immagini fisse, che si conclude con il titolo del primo blocco di how to. Le due amiche giocano l'una con l'immagine dell'altra.



Si prevede che il colore della grafica che compone l'intersigla e dei cartelli ad essa correlati cambino a seconda dell'argomento della puntata. Il fucsia è legato ai temi prevalentemente femminili, il blu richiama l'universo maschile (automobili, bricolage...) e il giallo la cucina o il mondo dei bambini.

IL NUCLEO DEL PROGRAMMA: L' HOW TO.

BLOCCO 7: sequenza *how to*.

I due amici mostrano come realizzare i procedimenti anticipati nell'introduzione, spiegando e ripercorrendo in modo approfondito ciascun passaggio.



CHIUSURA: sequenza di fotografie dei due amici che salutano.

