

<p style="text-align: center;"><u>Scena 1</u></p> <p><b>PRIMA GIORNATA 9.00_12.00 [1° GIORNO di GIRATO; martedì]</b></p> <p>Mario, eterno studente in cerca di se stesso si rivolge a Geremia, l'ultimo degli hippie, per convincerlo a fargli da maestro nella vita di strada.</p> <p>Mario in realtà è alla disperata ricerca del suo amore perduto, Maddalena, giovane sarda divenuta 'punkabbestia' dopo una bruciante esperienza con l'eroina. Qualcuno, in città, l'ha vista accompagnata da un suo giovane consimile, il siciliano Ciccio, e un maremmano bianco. E' negli ambienti degradati frequentati da Geremia che Mario pensa di ritrovarla.</p> <p>Dopo lunghe trattative, che costeranno al novello discepolo del marciapiede tutto il contenuto delle sue tasche, Geremia accetta. La prima lezione consiste nel procurarsi i soldi per riempire lo stomaco e soddisfare l'enorme sete. Geremia tirerà fuori dalla sua borsetta di cuoio tutti gli attrezzi del mestiere: da un'armonica che suona con grande abilità, ai più strani manifesti per impietosire i passanti.</p>	<p style="text-align: center;"><u>Domande scena 1</u></p> <p><b>- Hai visto un ragazzo e una ragazza con un maremmano? (Mario mostra una foto tessera indecifrabile)</b></p> <p>- Come ti procuri il cibo? - Hai mai lavorato?</p> <p>- Fai uso solo di droghe leggere oppure... - Hai mai spacciato?</p> <p>- Hai avuto noie con la legge? E con altri spacciatori?</p> <p>- Ti è mai capitato di avere improvvisamente un gruzzolo? Come lo hai speso? Quanto ti è durato?</p>	<p style="text-align: center;"><u>Appunti di regia</u></p> <p>La scena parte da p.zza S. Stefano e Geremia permettendo si muove verso la piazzetta dell'Orologio, di fronte a via D'Azeglio. Mario ha con sé solo una fototessera sguaiata di lei (perché a lei non piacevano le foto). Fondamentali le battute dell'incipit, perché ci buttano nella fiction, ma non propriamente necessarie nel senso che Mario avrà altre occasioni per spiegare la sua storia (vedi serata nel container). Ciò che è prioritario in questa scena è far scattare il meccanismo di accattonaggio, così potrebbe essere utile costruire una specie di gara. Devono raggiungere 25 euro solo allora si potranno fermare, maestro e discepolo. Solo allora Geremia spiegherà perché proprio 25... (Potrebbe comprare una fine bottiglia di Porto del'96 che gli offrirà ne container, o una torta, o giocare una grossa cifra al lotto perché ha sognato i numeri...)</p>
<p style="text-align: center;"><u>Scena 2</u></p> <p><b>PRIMA GIORNATA 12.15_15.30 [2° GIORNO di GIRATO; mercoledì]</b></p> <p>Dopo aver racimolato un bel gruzzolo (che sarà speso in alcolici), i due si dirigono alla mensa della Caritas, dove troveranno un pasto gratuito.</p> <p>Le truppe si dividono: una resta sui due protagonisti, l'altra si muove tra i tavoli in cerca di storie interessanti.</p> <p>Mario, dopo essersi aggirato tra i tavoli, s'insinua in cucina dove domanda ai cuochi se hanno visto Maddalena (mostra una foto tessera indecifrabile).</p> <p>Dopo essere usciti dalla mensa i due si mettono alla ricerca di un posto dove oziare, ma si presenta subito il secondo bisogno: Mario ha necessità di andare di corpo. Dove potrà espletare tale funzione? Ricerca di un posto adeguato...</p> <p>Mario domanda a Geremia un libro, qualcosa da leggere, che lo stimoli nella peristalsi. Geremia gli fornisce alcune poesie autografe e inizia una dissertazione sull'arte e la poesia.</p>	<p style="text-align: center;"><u>Domande scena 2</u></p> <p><b>- Dove caghi? - Perché scrivi poesie? Cos'è che ti ispira?</b></p> <p>- Da dove vieni? - Geremia è il tuo vero nome? - Quanti anni hai? - Da quanto tempo vivi così? - Quando ti ammali dove ti curi? - Leggi i giornali, leggi dei libri? - Cosa ti preoccupa?</p>	<p>Aggiusterei quest'inizio, visto che non sarà speso in alcolici e visto che la mensa cui andranno sarà quella dell'Antoniano.</p>
<p style="text-align: center;"><u>Scena 3</u></p> <p><b>PRIMA GIORNATA 16.00_19.00 [4° GIORNO di GIRATO; Venerdì]</b></p> <p>La terza lezione del maestro Geremia riguarda l'ozio come massimo momento di liberazione dell'essere e appropriazione del presente: i due vanno a 'svaccarsi' ai giardini</p>	<p style="text-align: center;"><u>Domande scena 3</u></p> <p><b>- Sei mai stato innamorato? Raccontami delle tue fidanzate. - Come si è trasformata questa città?</b></p> <p>- Geremia, dove sono i tuoi genitori? - Che rapporti avevi/Hai con loro?</p>	

<p>della Montagnola, nei pressi di un mercatino alternativo, popolato da elfi ed indiani padani (comunità neo-hippie).</p> <p>In questa circostanza le due troupe si dividono, una segue i due protagonisti, l'altra gira tra gli avventori e i venditori del 'Decomelart' (mercatino artigianale gestito da freack).</p> <p>Mario e Geremia si perdono tra discorsi dei freack – preoccupati per la crescente emarginazione di certe realtà da parte della città - e i tanti cilum che vengono caricati in continuazione. Mario, ogni tanto, chiede a qualcuno se ha visto una coppia di 'punkabbestia' in compagnia di un maremmano. Alcuni Indiani Padani gli parlano della "festa della Luna" tra Bergamo e Brescia, appuntamento di tutti gli alternativi. Forse là troverà ciò che cerca.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hai fratelli o sorelle?</li> <li>- Quanti amici hai? Quali sono i tuoi veri amici?</li> <li>- Che studi hai fatto?</li> <li>- Vai a votare?</li> <li>- Come fai a fare sesso?</li> <li>- Cosa pensi delle donne?</li> <li>- Ti muovi mai da Bologna? Come?</li> <li>- Hai mai fatto viaggi all'estero? Dove?</li> <li>- Che facevi quando avevi dieci anni?</li> </ul>	
---	---	--

<p style="text-align: center;"><u>Scena 4</u></p> <p><b>PRIMA GIORNATA 20.00_24.00 [6° GIORNO di GIRATO;...]</b></p> <p>Mario invita Geremia a casa di amici, vuole ricambiare 'l'ospitalità' del pranzo. Durante la cena Geremia anticipa ciò che verrà dopo: passeranno la nottata nei container occupati del Pilastro (quartiere periferico e malfamato di Bologna), tra sbandati, tossicodipendenti e qualche barbone coraggioso o benvoluto.</p> <p>Ultimata la cena i due si dirigono verso i container, portando con loro uno degli amici di Mario, che vuole riprendere qualche scena. Lì dormiranno e raccoglieranno notizie sui due punk e il maremmano. Incontro con gli abitanti dei container.</p>	<p style="text-align: center;"><u>Domande scena 4</u></p> <p><b>- Come fai a farti ben volere da tutti? Sei sincero o hai le tue strategie?</b></p> <p>- Dove vivi?</p> <p>- Pensi che continuerai a fare questa vita per sempre?</p> <p>- Sei mai stato in carcere?</p> <p>- Cosa avresti fatto se non fossi stato un hippie?</p> <p>- Non vorresti avere una casa tutta tua?</p> <p>- Hai mai rubato? Cosa pensi della proprietà privata?</p> <p>- Sei arrivato ad odiare la tua vita ma non a invidiare quella che fanno le persone "normali"?</p> <p>- Com'era Bologna negli anni 70? Che ricordi hai di quel periodo? Cosa facevi? Dov'eri?</p> <p>- Raccontami degli incontri più strani che hai fatto...</p>	<p>Dividerei scena 4 in due più gestibili scene dato che 2 sono le locations, cioè: scena 4) la cena scena 5) il container</p> <p>non sono poi più così sicuro che sia necessario l'espedito dell'amico operatore, lascerei soli geremia e mario nel container.</p> <p>Riguardo al container si tratta di una delle scene più intimiste del doc. e in un certo senso quella che permetterà il più alto livello di finzione anche dal punto di vista della costruzione scenografica e delle luci (occorrerà noleggiarle). E' notte e la notte porta alle confidenze ed è qui che Mario si apre completamente davanti una bottiglia di vino e qualche spinello.</p> <p>Eliminerei da questa scena la maggior parte delle domande politiche (lasciandole per la cena) e concentrerei il discorso sul nocciolo della nostra fiction e più genericamente sulle donne e il sesso, poi si addormenteranno...</p> <p>l'indomani mattina veloci soggettive negli altrui loculi occuperanno la ricerca di mario.</p> <p>Tecnicamente la scena notturna la potremmo girare in un primo pomeriggio, avendo cura di preparare un taglio più notturno nella fotografia.</p> <p>In un altro momento con le dovute precauzioni gireremo la ricerca mattutina.</p>
<p style="text-align: center;"><u>Scena 5</u></p> <p><b>SECONDA GIORNATA 8.00_14.00 [3° GIORNO di GIRATO; Giovedì]</b></p> <p>Degustazione del caffè mattutino in un elegante bar bolognese. Appena fuori incontrano Antonio, un barbone che bazzica usualmente ai Giardini Margherita. La discussione verte intorno alla geografia cittadina dell'accattonaggio: zone dove il raccolto è generoso e zone dove si ottengono magri compensi.</p> <p>Antonio dice di conoscere un posto molto ricco. Geremia affida il suo 'discepolo' ad Antonio per la mattinata.</p> <p>Geremia dà appuntamento ad Antonio per il pomeriggio, all'imbocco dell'autostrada per Brescia, lì passerà con un suo amico che li porterà alla festa della Luna.</p> <p>Le due truppe si dividono.</p> <p>Geremia, segue i suoi giri abituali e ci</p>		

<p>conduce a conoscere alcuni suoi amici, un giovane laureato in semiologia che fa il barbone da una vita, una coppia di peruviani prima pestati da un gruppo di nazi e poi dalla polizia che era accorsa in loro aiuto, un vecchio barbone cantautore con il sogno di partecipare a San Remo, etc... Antonio e Mario vanno al supermercato a comperare il Tavernello, che li metterà in sintonia per le nuove lezioni di vita da marciapiede.</p>		
<p style="text-align: center;"><u>Scena 6</u></p> <p><b>SECONDA GIORNATA 15.00_24.00 [5° GIORNO di GIRATO; ...]</b></p> <p>E' giunta l'ora di andare all'appuntamento. Geremia, preso il passaggio, raggiunge Mario all'ingresso dell'autostrada.</p> <p>L'amico autista di Geremia è quasi più sfasciato del suo furgoncino, ma la lentezza del mezzo stimola acute speculazioni tra i tre. Arrivano a destinazione con qualche ora d'anticipo, in modo d'avere tempo per visitare le comunità della Festa prima di smarrirsi nei fumi propiziatori notturni. Mario, oltre a raccogliere varie storie, pone a tutti domande sul trio punk perduto. In molti sembrano riconoscere nella sua descrizione amici o conoscenti...</p> <p>Con tinte mistiche e da leggenda, alcuni ragazzi raccontano a Mario la storia di Vincenzo: la leggenda vuole che il primo anno in cui la festa fu organizzata, un giovane di nome Vincenzo si perse nei boschi e non fece mai ritorno. Da allora ad un certo orario del mattino tutti insieme, gli abitanti festaioli del bosco, riuniti intorno ai loro fuochi, si mettono ad urlare il suo nome; non tanto aspettandosi un ritorno, quanto per compiere un suggestivo rito collettivo.</p> <p>Solo un uomo, questa volta, urlerà fuori dal coro: "Maddalena, Maddalena!..."</p>	<p style="text-align: center;"><u>Domande scena 6</u></p> <p>- Che pensi di me? - Come ti vedi nel futuro?</p>	<p>Il tipo della leggenda si chiama valerio... Alla festa della luna un gruppo potrebbe occuparsi esclusivamente di raccogliere informazioni sulla leggenda di valerio, un doc. nel doc.</p>

**Commento [SS1]:** Geremia cerca un passaggio?