

UNA NUOVA AMICA

di Elisa Mason, Camilla Maino e Francesco Terlizzese



UNA NUOVA AMICA

di Elisa Mason, Camilla Maino e Francesco Terlizzese

Cos'è Make-A-Wish, e cosa fa

Make-A-Wish Italia Onlus è un'Associazione non profit con sede a Genova e Milano, che realizza i desideri di bambini e ragazzi tra i 3 e i 17 anni affetti da gravi patologie, per offrire loro un'esperienza in grado di cambiare la loro vita. È presente su tutto il territorio nazionale attraverso un network di oltre 250 volontari, e riceve segnalazioni dai più importanti ospedali pediatrici del nostro Paese. Make-A-Wish Italia è affiliata a Make-A-Wish International, nata negli Stati Uniti nel 1980, presente in 50 Paesi, con più di 43.000 volontari e 500.000 desideri realizzati.

Make-A-Wish Italia è stata fondata nel 2004 da Fabio e Sune Frontani, in ricordo della loro figlia primogenita Carlotta, scomparsa all'età di 10 anni a causa di una grave malattia. Dal 2004 a oggi ha realizzato più di 2.300 desideri, facendo la differenza nella vita di tantissimi bambini e famiglie. Un desiderio che si realizza permette al bambino di vivere un'intensa esperienza emotiva che è complementare alle cure mediche, aiuta il bambino a trovare l'energia necessaria per combattere la malattia e aumenta le probabilità di guarigione. Il bambino viene incoraggiato a superare i propri limiti, con attività che stimolano la sua fantasia, lo portano a sognare e vivere esperienze positive con lo scopo di renderlo emotivamente più forte. Il beneficio si allarga all'intera famiglia, all'interno della quale diminuiscono le ansie e le paure e, al contrario, crescono ottimismo, speranza e voglia di lottare.

Le medicine sono importanti per curare, questo è ovvio, ma fare degli interventi che riguardano la psiche di un bambino è quasi come somministrare un farmaco. Aiuta a far star meglio il paziente e questo gli consente di rispondere meglio alle terapie.

Dott. L. Coccoli
Oncoematologia Pediatrica, Ospedale Santa Chiara di Pisa

Che cos'è Fronte del Borgo

Fronte del Borgo è l'ufficio più piratesco della Scuola Holden, è una porta spalancata per tutti su Borgo Dora e sulla città, è l'ingresso della Biblioteca Holden, è il punto informazioni della Polisportiva. È uno spazio gratuito di riunione e di incontro per chiunque ne abbia bisogno, offre wi-fi, poltrone, e perfino il caffè. Ma... non solo.

Mai sentito parlare di *826 Valencia*, portato da Dave Eggers a San Francisco (e oltre)? Di *Fighting Words*, fondato da Roddy Doyle? Del *Ministry of Stories* di Nick Hornby, a Londra?

Sono organizzazioni non profit con due obiettivi: primo, far capire a bambini e adolescenti che leggere e scrivere storie è strepitoso. Soprattutto se sono bambini e adolescenti che pensano che leggere e scrivere sia una noia mortale. E seconda cosa: aiutare gli insegnanti a trasmettere questo entusiasmo.

Be', Fronte del Borgo fa parte della rete delle International 826-Inspired Organizations. Scuole che non sono scuole, ma covi di pirati under-18, posti in cui scoprire la bellezza delle storie e insegnare al maggior numero possibile di bambini e ragazzi a raccontare le proprie.

Perché siamo convinti che padroneggiare le parole sia fondamentale per il futuro di ciascuno, una risorsa necessaria non solo a prendere buoni voti a scuola, ma anche buone decisioni nella vita.

Perché a Make-A-Wish è venuto in mente di coinvolgere Fronte del Borgo?

Noi volontari di Make-A-Wish cerchiamo di catturare il desiderio più profondo nel cuore del bambino e nell'attesa della realizzazione lo coinvolgiamo in un percorso che chiamiamo "Wish Journey". Un giorno incontriamo Elisa, 10 anni, appassionata di cinema e spettacolo, da grande sogna di diventare un'attrice e desidera visitare il set di *Stranger Things* a Orlando. Così ci viene in mente di coinvolgere Fronte del Borgo, dove incontriamo inizialmente Valentina e Michele, con i quali studiamo l'attività *pre-wish* per Elisa: scrivere il copione di una puntata di *Stranger Things*.

Fronte del Borgo sposa il nostro progetto e iniziamo un percorso per regalare a Elisa un'esperienza capace di prepararla al giorno in cui si realizzerà il suo. Elisa è stata seguita con grande entusiasmo, ha intrapreso un viaggio nel mondo della scrittura e grazie a Camilla e Francesco, sempre disponibili e professionali, ha scoperto le peculiarità e le magie del mestiere di sceneggiatore.

Fronte del Borgo ha reso questa esperienza indimenticabile e ci ha aiutato a incoraggiare Elisa a superare i suoi limiti, a stimolare la sua fantasia e a vivere un'esperienza positiva, che siamo certe l'abbia resa più forte. Anche noi, forti di questa bellissima esperienza, continueremo le attività *pre-wish* con ancora più entusiasmo.

Grazie di cuore,

Julia e Daniela
volontarie Make-A-Wish Italia

La specifica collaborazione: i volontari di Fronte del Borgo

Da quando Camilla e Francesco hanno varcato per la prima volta la soglia dell'ufficio più piratesco del mondo, quello di Fronte del Borgo alla Scuola Holden ovviamente, ho subito capito che erano un duo scoppiettante di creatività e ironia.

Non solo. Erano in grado di trasmettere tutta questa loro meravigliosa e positiva energia ai nostri bambini del Doposcuola.

La prova? Ogni volta che erano da noi come volontari i bambini facevano a gara per studiare con loro. Sì, avete letto bene: non vedevano l'ora di studiare! Questo perché un'ora passata in loro compagnia è divertente e serena, anche se si deve affrontare il più noioso problema di geometria al mondo.

È esattamente per questo motivo che, quando Make-A-Wish ci ha contattati nella figura di Gabriella Monti e delle volontarie Julia Kazarina e Daniela Scapola, le prime persone da coinvolgere che mi sono venute in mente sono state questa magica coppia.

Tanto più perché avevano vinto il Premio Capitan Uncino come migliori volontari dell'anno!

Ho passato le vacanze estive a coordinarmi con loro, incontrandoli online e confrontandomi prima e dopo ogni call con la fantastica Elisa.

In quegli incontri via Skype ho ritrovato in loro lo stesso entusiasmo e la stessa luminosa energia. Ma in più ho riconosciuto una nuova *luccicanza* legata alla passione che riversano incessantemente nel lavoro che più amano. Questi giovani e promettenti sceneggiatori hanno preso con estrema professionalità l'impegno del *pre-wish* e hanno condito il tutto con la loro spumeggiante simpatia.

Da Camilla, Elisa e Francesco ho imparato un sacco di cose a proposito del lavoro di squadra dietro una sceneggiatura e, al momento della lettura finale dello script, ho provato un'emozione grandissima nel leggere di personaggi che ho visto creare giorno dopo giorno, dopo ogni chiamata su Skype, dalle loro menti, dai loro cuori e dalla loro fantasia.

E di questo non posso che essere grata.

Valentina Manganaro
Responsabile del Doposcuola di Fronte del Borgo

La parola ai volontari

Come poter competere con Undici e i mostri del Sottosopra?

È la domanda che mi sono posta quando ho saputo che io e Francesco saremmo stati il *pre-wish* di Elisa. Avevo paura che potesse rimanere delusa: girare sul set di *Stranger Things* è ben diverso da scriverne lo script su Skype. E poi passare da studente a insegnante è più terrorizzante del Demogorgone: è il banco di prova per scoprire se hai assimilato i due anni di studi di sceneggiatura e se riesci a trasmettere quanto imparato a qualcun altro. E il tutto senza risultare noioso!

Fortunatamente quello dello sceneggiatore è un lavoro di gruppo e abbiamo trovato subito il nostro equilibrio: Elisa la *fonte creativa*, io *l'editor* e Francesco *l'insegnante gentile*.

L'entusiasmo di Elisa è stato contagioso.

Ogni settimana ha presentato nuove idee, sempre più propositiva e appassionata, e noi con lei. Leggere insieme lo script finale è stato emozionante. Vero, Fra?

“Datemi una writers' room con due ragazze e solleverò il Sottosopra.”

Era così il detto? La prima di tante call inizia in un pomeriggio di agosto, con gli amati personaggi di *Stranger Things* e due nuove compagne di scrittura. Capelli corvini e idee inarrestabili, Elisa è riuscita a compiere, nella mezz'ora settimanale, ciò che mesi interi di videochiamate non erano riusciti a fare: farmi amare Skype per le call di lavoro.

I programmi sono cambiati e dal secondo incontro, senza rendercene conto, abbiamo superato l'ora. In quel momento abbiamo realizzato che sceneggiare è un lavoro meticoloso; che continuare la scena in mille modi complica la strada; che i personaggi vanno odiati mentre scrivi e amati rileggendo lo script. Soprattutto, con e grazie a Elisa, abbiamo realizzato di aver scelto uno dei mestieri più belli che ci siano e, tra una riga di dialogo o un beat, noi tre abbiamo riaperto il Sottosopra.

STRANGER THINGS

Episodio 4x01

Capitolo 26: "Una nuova amica"

di

Elisa Mason, Camilla Maino, Francesco Terlizze

1. INT. SOGGIORNO CASA DI WILL E UNDI - GIORNO
In un soggiorno luminoso e spazioso UNDI (16) è seduta sul divano. Si è fatta crescere i capelli, indossa dei jeans e una canottiera bianca. Ha l'espressione annoiata, guarda la televisione e cambia canale con i suoi poteri. Ogni tanto getta uno sguardo a WILL (15) che, euforico, sta parlando al telefono.

WILL

Allora ci vediamo a San Pancrazio alle 17.

Will si accorge che Undi lo sta guardando.

WILL

Magari ci porto anche mia sorella.

Ciao.

La televisione si ammutolisce.

UNDI

Scordatelo.

WILL

Ma Und--

Undi alza di colpo il volume della tv mentre sprofonda ancora di più nel divano. Will si siede accanto a lei. La osserva con attenzione.

WILL

Hai fame?

Undi scuote la testa.

WILL
(con sguardo complice)
Eggo?

Undi annuisce ricambiando lo sguardo complice.
Insieme escono di casa.

2. INT. SUPERMERCATO - GIORNO

Will e Undi cercano disperatamente gli Eggo tra gli scaffali del supermercato.

Da una corsia sbuca una RAGAZZA (15) alta, abbronzata, dai lunghi capelli corvini. Con decisione punta verso Undi e Will.

RAGAZZA
Ciao. Vi serve una mano?

Undi la guarda con diffidenza, Will le sorride.

WILL
Cerchiamo gli Eggo.

RAGAZZA
Siamo in Italia, non li vendono.

Undi si gira di spalle e fa per uscire.

WILL
(sempre sorridendo)
Grazie lo stesso.

Will fa per seguire Undi.

RAGAZZA
Se volete possiamo prepararli insieme.
Conosco la ricetta, venite a casa mia?

Will risponde senza pensarci su.

WILL
Certo!

Undi gli lancia un'occhiataccia.

WILL
(euforico)
Eggo!

3. INT. CUCINA DI ELISA - GIORNO

Will, la ragazza e Undi stanno preparando gli Eggo. Sul tavolo ci sono dei gusci d'uova, delle ciotole e tantissima farina.

RAGAZZA
(sorridente)
Comunque io sono Elisa.

WILL
(porge la mano sporca di farina)
Will.

UNDI
Undi.

ELISA
Ma è il tuo soprannome?

UNDI
No. È il mio vero nome. Sta per Undici.

Elisa sta per risponderle ma si blocca. Undi si toglie il braccialetto che tiene sempre al polso per non sporcarlo. Lo sguardo di Elisa cade sul numero "11" tatuato sul polso. Undi si accorge che Elisa ha notato il tatuaggio e si rimette il braccialetto.

4. EST. GIARDINO ELISA - GIORNO

Nel giardinetto di Elisa i tre ragazzi sono seduti all'ombra di un albero a mangiare i loro Eggo.

ELISA

Undi cosa hai tatuato sul polso?

UNDI

Nulla. È solo il giorno del mio compleanno.

Elisa le mostra il polso: c'è tatuato il numero "2". Will e Undi guardano il tatuaggio sorpresi e preoccupati.

ELISA

Vedi? Ce l'ho anche io. E non è il giorno del mio compleanno.

UNDI

Non capisco a cosa ti riferisci.

ELISA

Eravamo nel laboratorio insieme.

Undi resta senza parole, guarda Will in cerca di supporto. Ma anche lui non sa come reagire.

ELISA

Ma davvero non ricordi?

UNDI

No. Ma potrebbe essere colpa della vasca degli esperimenti.

WILL

Quindi, anche tu hai i poteri?

ELISA

Sì. Dopotutto è un dono di famiglia.

Will e Undi la guardano interrogativi. Elisa prende

la mano di Undi e le trasmette un'immagine.

5. INT. CAMERA DA LETTO BAMBINI- GIORNO

In una stanza gialla ci sono due piccole culle vicine, dentro due neonate che dormono. Appesa al muro la FOTO della mamma di Undi e della zia, la madre di Elisa.

6. EST. GIARDINO ELISA - GIORNO

Undi stacca la mano da quella di Elisa. Ora la guarda in un modo diverso, cerca di vedere delle rassomiglianze tra il suo viso e quello di Elisa.

UNDI

(a Will)

Siamo cugine.

WILL

(incredulo)

FORTE!!

Undi fissa il vuoto e tira un morso al suo Eggo. Non è ancora del tutto convinta.

WILL

(arrossendo)

Tu che potere hai?

(pausa)

Cioè... potresti mostrarcelo?

Undi alza lo sguardo, ha sentito quello che ha chiesto Will e guarda Elisa.

ELISA

(sorridente)

Certo.

Elisa dà le mani a Will e a Undi. Will la stringe subito, Undi no.

Will guarda Undi, insistente. Undi prende la mano di Elisa. I tre scompaiono all'istante.

7. INT. TAVERNETTA CASA DI MIKE - NOTTE

Mike è di spalle, cuffiette e lettore cassette in tasca, sta ordinando i suoi giochi scuotendo la testa a ritmo di musica. Tra le mani ha la scatola di D&D.

Mike apre la scatola, dietro di lui compaiono Undi, Elisa e Will. Mike non si accorge di niente. Undi guarda incredula la schiena di Mike.

UNDI E WILL
MIKE!!!

Mike sobbalza per l'URLO e si gira.

MIKE
(sgranando gli occhi)
Ma che--

Undi e Will gli sono addosso e lo abbracciano stringendolo.

Mike ricambia e i tre si abbracciano per un lasso di tempo che sembra infinito.

MIKE
Come fate a essere qui?

WILL
(indicando Elisa)
Ci ha portati lei.

MIKE
E chi è?

UNDI
Si chiama Elisa.

WILL
HA I POTERI. COME UNDI!

Elisa si avvicina a Mike e gli sorride. Il ragazzo è spiazzato.

ELISA

Ciao. Mi chiamo Elisa.

MIKE

(tentenna)

Io sono Mike.

Elisa sorride a Undi che abbraccia Mike, ancora tramortito dagli eventi.

UNDI

Ci ha preparato degli Eggo buonissimi.

I più buoni che abbia mai mangiato.

Vuoi assaggiarli? Così ti raccontiamo tutto.

Mike annuisce. I quattro si mettono in cerchio e, dopo qualche secondo, spariscono.

8. INT. STANZA DI UNDI - GIORNO

In una stanza piccola con le pareti color violetto, Undi e Mike sono sul letto vicini. Mike sta giocando con l'orsetto di Undi. La ragazza è al telefono che parla con Elisa.

UNDI

Allora va bene alle tre.

Undi chiude la telefonata, Mike toglie il braccio dalle sue spalle.

UNDI

Che succede?

MIKE

Nulla.

UNDI

Dai, ti conosco.

MIKE

Volevo solo passare del tempo con te.
Non ci vediamo da mesi.

UNDI

Anche tu mi sei mancato, tanto. Solo
che adesso vorrei conoscere meglio Elisa.
(ridendo)
O sei geloso?

MIKE

(arrossendo)
No ma va.

Undi e Mike si abbracciano ma in quel momento
entra Will, trepidante.

WILL

Dai, dai. Andiamo al fiume.

9. EST. FIUME - GIORNO

Il fiume scorre tranquillo tra gli alberi fitti,
non c'è nessuno in giro a parte i ragazzi.
Will e Undi si precipitano felici verso l'acqua,
in un secondo si tolgono le scarpe e immergono
i piedi. Mike ed Elisa rimangono indietro.
Il ragazzo è ancora di cattivo umore, nota
un movimento dall'altra parte del fiume ma per
attraversarlo decide di costruire un percorso di
sassi.
Elisa gli porge una roccia, Mike non la prende
subito.

ELISA

Undi è molto più felice da quando sei
tornato. Soprattutto ora che ha di
nuovo un gruppo di amici.

Mike prende la roccia e la poggia con le altre.

MIKE

Pensi che finiremo per il tramonto?

Elisa lo guarda, diverse pietre si smaterializzano per poi ricomparire una di fianco all'altra. In pochi secondi si forma un sentiero di rocce che attraversa il fiume fino all'altra sponda.

MIKE

Grande!

Mike attraversa il percorso e, dall'altra parte del fiume, fa segno a Elisa di raggiungerlo.

MIKE

Ragazzi! Guardate cosa ha fatto Eli.
Venite anche voi.

Elisa in un secondo è vicino a lui, Will li guarda geloso. Undi li raggiunge, fa segno all'amico di seguirla.

Mike indica un edificio tra gli alberi.

MIKE

Guardate. Sembra una chiesa abbandonata.

UNDI

Andiamo a vedere!

WILL

No dai. Non mi sembra una buona idea.

ELISA

Alcuni ragazzi di scuola ci sono stati, ma io non ci sono mai entrata.
Dai andiamo.

Will annuisce, sconfitto. I quattro si avviano.

10. INT. CHIESA ABBANDONATA - GIORNO

L'interno della chiesa è ancora più inquietante di quanto apparisse fuori. I muri sono scrostati e pieni di graffiti, le panche di legno rotte, da un buco sul tetto filtra un raggio di luce.

I quattro ragazzi si muovono SILENZIOSI e tesi lungo la navata. D'improvviso si sente un RUMORE SORDO provenire da dietro l'altare.

Mike prende senza pensarci la mano di Undi, che la stringe di rimando. Elisa fa lo stesso con Will, che sorride e diventa rosso.

Si sentono dei PASSI avvicinarsi, i ragazzi si nascondono dietro una panca rovesciata. Da dietro l'altare sbuca un UOMO in divisa scura, si guarda attorno con circospezione. Si avvicina pericolosamente alla panca.

Will scorge il suo volto, smette per un attimo di respirare.

WILL

(sussurrando)

Dobbiamo scappare.

Gli altri lo guardano senza capire, Will è terrorizzato. L'uomo è sempre più vicino, tra poco li vedrà.

Will prende Elisa per mano, si tira su e la trascina dietro di sé. Mike e Undi lo imitano poco convinti.

L'uomo li vede, i ragazzi si accorgono che ha in mano una pistola. Dopo un attimo di esitazione, la punta contro i ragazzi. Ma Elisa è più veloce e la teletrasporta dalla mano dell'uomo alla sua.

WILL

CORRETEEEEE!

I quattro ragazzi corrono fuori dalla chiesa.

11. EST. BOSCO - GIORNO

I ragazzi scappano veloci, cercano un posto dove nascondersi. Sul retro della chiesa, nascosto tra fronde e cespugli, c'è un camioncino mimetico. Ci si nascondono dietro quando sentono i passi veloci dell'uomo.

MIKE

(sottovoce a Will)
Chi era quello?

WILL

Non l'hai riconosciuto? Era uno del
laboratorio di Hawkins.

ELISA

È da mesi che sembra che mi stia seguendo!

I passi dell'uomo sembrano avvicinarsi al retro della chiesa.

ELISA

(indicando il camioncino)
Potremmo nasconderci qui dentro.

Will prova ad aprire la portiera ma è chiusa a chiave.

WILL

Niente da fare.

UNDI

(sorride)
Lascia fare a me.

La ragazza guarda intensamente la maniglia della portiera, che inizia a ruotare. In un secondo la portiera si apre. Undi batte il cinque a Elisa.

ELISA
Entriamo.

12. INT. CAMION - GIORNO

L'interno del camion è spazioso ma molto buio, si vede pochissimo. Dal fondo proviene uno strano RUMORE. Mike tira fuori dai pantaloni una piccola torcia che porta sempre con sé e illumina il camion.

Rannicchiato contro una parete, imbavagliato e con le mani legate, c'è HOPPER. È lui a produrre il suono, sta cercando di liberarsi dalle corde. Undi, incredula, si precipita su di lui. Hopper è accecato dalla luce, per un momento non riconosce sua figlia. Quando capisce che si tratta di Undi inizia a piangere, proprio come lei. Con i suoi poteri lo libera in due secondi.

Hopper si tira su a fatica e Undi si butta addosso e lo abbraccia.

13. INT. SALOTTO DI JOYCE - GIORNO

I ragazzi hanno fatto sedere Hopper sul divano, sotto una coperta. Undi gli porge una tazza piena di cioccolata calda.

HOPPER

Grazie. Anche se vorrei proprio fosse una bella birra. Non sapete cos'ho passato.

Undi si accoccola vicino a lui, gli altri sono seduti per terra a guardarlo impazienti.

MIKE

Come sei finito qui?

HOPPER

Dopo l'esplosione del portale, quelli del laboratorio mi hanno catturato per usarmi come esca con Undi.

(beve un sorso di cioccolata)
Mentre ero prigioniero ho sentito che
cercavano anche un'altra ragazza da
rapire. Si chiama Elisa. Per questo mi
hanno portato qui.

ELISA
Sono io.

HOPPER
E come mai ti vogliono?

ELISA
Perché anch'io ho i poteri. Sono la
cugina di Undi.

Si sente la SERRATURA di casa aprirsi. Sono tutti
tesi.

In salotto entra JOYCE (46), con una busta della
spesa. Hopper, incredulo, si alza; Joyce si
blocca. Hopper va verso di lei.

HOPPER
Joyce.

A Joyce cade la busta per terra. Hopper corre ad
abbracciarla.

HOPPER
Mi sei mancata tantissimo.

JOYCE
(commossa)
Che bello rivederti. Cosa ci fai qui?

HOPPER
È una lunga storia. Mi hanno salvato
loro.

Hopper indica i ragazzi che sorridono a Joyce. La donna riconosce una nuova ragazza nel gruppo.

JOYCE
(a Elisa)
E tu chi sei?

ELISA
Mi chiamo Elisa. Vivo a Pianezza e
sono la cugina di Undi.

Joyce guarda perplessa Undi.

UNDI
Anche lei ha i poteri.

14. INT. CUCINA CASA DI JOYCE - NOTTE
Seduti al tavolo rotondo Will, Elisa, Undi e Mike mangiano il gelato preparato da Joyce. In sottofondo si sentono le VOCI di Hopper e Joyce provenire dal salotto. Undi si alza e va a chiudere la porta della cucina. Non vuole che i due grandi sentano. Si rivolge ai suoi amici.

UNDI
Andiamo a fare un giro?

Will fa cadere il cucchiaino sul tavolo.

WILL
Ma c'è l'uomo del laboratorio là fuori!

MIKE
Io ci sto.

ELISA
Noi siamo quattro, lui uno.
(fa l'occholino a Will)

E poi abbiamo i superpoteri.

Will non è convinto, guarda i tre amici. Undi cerca di rassicurarlo.

UNDI

Ti prometto che rimaniamo qua vicino.
Andiamo?

WILL

(rassegnato)

Andiamo. Ma non facciamoci vedere dalla mamma!

ELISA

(sorridendo)

Dai, so io dove portarvi.

15. EST. PARCO DEL COMUNE - NOTTE

Il parco piccolo è deserto. Davanti a una piccola salita si trova il municipio. Due laghi attraversati da un ponte portano al parco. I quattro ragazzi si sono seduti su una panchina di legno nella parte di parco più lontana dalla città. Di colpo un RUMORE SORDO e METALLICO rompe il silenzio. I quattro amici sobbalzano.

WILL

Avete sentito?

Gli altri annuiscono.

ELISA

Credo venga dalla vecchia grotta. Ma è chiusa da anni.

MIKE

Andiamo a vedere.

Will è riluttante ma segue gli amici sul sentiero che conduce alla grotta. È stretto e pieno di

rovi, nessuno fa manutenzione da tanto. Non è una zona del parco frequentata.

L'ingresso della grotta è un arco di pietra ricoperto dai muschi. È sbarrato da una porta metallica rovinata dal tempo. L'atmosfera è tesa, i ragazzi percepiscono una strana energia in quel posto.

ELISA

Strano, ero convinta che il rumore venisse da qui.

(prova ad aprire la porta)

È proprio chiusa.

UNDI

Sai perché hanno sigillato l'ingresso?

ELISA

Qualche anno fa ci erano entrati dei ragazzi. Uno è riuscito a uscire, gli altri sono scomparsi.

Will rabbrivisce, Mike si stringe nella giacca.

WILL

Possiamo andarcene?

UNDI

Sì, andiamo.

Mentre si allontanano si sente di nuovo il RUMORE. Sembra che qualcuno, o qualcosa, sbatta contro la parete di metallo. Da dentro la grotta. Mike si blocca, afferra Undi per la mano.

MIKE

Dobbiamo andare a vedere!

UNDI

Sì, forse ha...

WILL

Ma siete pazzi? Io lì non ci torno.
(guarda Elisa in cerca di approvazione)
Tu cosa dici El?

ELISA

Non ha senso andarci ora.

Will tira un sospiro di sollievo.

ELISA

Andiamoci domani mattina, quando c'è
luce.

Mike e Undi annuiscono, Will si incupisce.

16. EST. INGRESSO DELLA GROTTA - ALBA

Davanti all'ingresso della grotta Mike e Will
provano ad aprire la porta di metallo. I
tentativi dei ragazzi sono vani.

UNDI

Ci penso io.

Undi prova a spostare la porta. Dopo un primo
movimento, però, la porta resta ferma. Dal naso
della ragazza esce del sangue: è troppo pesante
anche per lei.

ELISA

Ti aiuto io.

Elisa e Undi uniscono i loro poteri e la porta,
di colpo, si stacca e il passaggio si libera.
Elisa e Undi si guardano felici. Elisa, però, ha
la fronte imperlata di sudore: anche lei si è
sforzata tanto.

I quattro ragazzi si avvicinano all'ingresso.
La grotta è molto lunga e buia; in lontananza
sentono il RUMORE della sera precedente. Si

inoltrano, ma Elisa si accorge che Will è rimasto fermo.

ELISA
(rivolgendosi a Will)
Will...? Che succede? Non vieni?

WILL
Non me la sento.

MIKE
Dai Will, muoviti.

Will guarda Mike. Poi guarda Elisa e abbassa lo sguardo.

MIKE
Cos'è? Hai paura?

WILL
Io avrò anche paura ma tu non hai mai
passato quello che ho passato io.

MIKE
Se non ci fossi stato io, saresti
ancora bloccato nel Sottosopra.

WILL
Cos'è, me lo rinfacci pure di avermi
salvato? Bell'amico.

Will si gira e va via.

UNDI
(a Mike)
Non me l'aspettavo da te.

Undi segue Will, Elisa prova a fermarla, ma senza successo. Mike tira un pugno alla parete della grotta, facendosi male.

ELISA
Hai esagerato.

MIKE
Vuoi andare via anche tu?

ELISA
No. Dobbiamo scoprire cos'è questo
rumore e cosa c'è nella grotta.

17. INT. GROTTA - GIORNO
I due riprendono a camminare. Più vanno avanti,
più la grotta diventa stretta e umida. Mike
fa luce con la sua torcia, il fascio luminoso
illumina una grossa cassa chiusa con un
lucchetto.

ELISA
C'è un lucchetto!

Mike cerca una chiave. Alza il forziere, si
guarda attorno. Non c'è traccia della chiave.

ELISA
Ci penso io.

Elisa riesce ad aprire il forziere, la fronte è
sudatissima. La ragazza si appoggia alla parete
della grotta.

MIKE
Guarda quanti fogli. Sembrano antichissimi.

Elisa si avvicina a Mike e legge i fogli che il
ragazzo ha in mano. Man mano che va avanti con la
lettura, impallidisce.

ELISA
C'è scritto che la grotta è stata
chiusa per via di un mostro.

Il RUMORE aumenta e diventa sempre più vicino.

ELISA

Un mostro che viveva qui dentro.

Mike abbassa gli occhi e si accorge che dal fondo della grotta una sostanza viola si avvicina strisciando velocemente verso di loro.

Mike e Elisa si mettono a correre verso l'uscita tenendo i fogli in mano.

Arrivati all'uscita, Elisa si volta e scorge una figura mostruosa e gigantesca che, camminando, lascia le tracce di melma.

Mike ed Elisa riescono a uscire.

18. EST. PARCO - GIORNO

Con un ultimo sforzo, Elisa usa i suoi poteri per chiudere la grotta prima che il mostro riesca a uscire.

I due ragazzi cadono, stremati, a terra. Elisa guarda Mike spaventata e interrogativa.

ELISA

Cos'era quello?

19. INT. CAMERA DI WILL - GIORNO

Undi e Will sono in camera di Will.

UNDI

Non sono ancora tornati.

Meglio andare a controllare.

WILL

Io non mi muovo da qui.

UNDI

Ricordati che c'è anche Eli con Mike.

WILL

Sì, certo, ma tanto lei ha i poteri.

UNDI

Anche io ce li ho. Ma ho sempre avuto
bisogno dell'aiuto dei miei amici.

WILL

Vengo solo per Elisa.

Will e Undi si avviano verso il parco.

20. EST. PARCO - GIORNO

Mike e Elisa si tirano su e camminano lungo il sentiero. All'improvviso davanti a loro compare l'uomo del laboratorio.

I due si bloccano alla vista della pistola che l'uomo punta loro addosso.

Mike guarda Elisa, ma la ragazza non ha più le forze. Il ragazzo si butta addosso all'uomo del laboratorio con l'intento di disarmarlo. Dopo pochi secondi di colluttazione, l'uomo blocca Mike e gli punta la pistola addosso.

UOMO DEL LABORATORIO

Non provare ad usare i tuoi poteri o per lui
finisce male.

Elisa guarda Mike. Non possono fare altro che arrendersi e seguire l'uomo.

STACCO

Undi e Will arrivano nel parco, all'ingresso della grotta. La porta è chiusa. Will e Undi si guardano attorno alla ricerca dei loro amici. Undi si accorge delle orme dei ragazzi sull'erba e inizia a seguirle. Poco dopo Will trova la torcia di Mike per terra. La raccoglie e la mostra a Undi.

WILL
Ci sono altre tracce sull'erba che
portano fuori dal parco.

Undi e Will seguono le tracce. Arrivati alla fine
del parco, i due scorgono il furgone in cui era
rinchiuso Hopper che si allontana.
Will guarda Undi.

WILL
Non ce la possiamo fare da soli.

UNDI
So cosa fare.

21. INT. BAGNO CASA DI JOYCE - GIORNO
In bagno Undi riempie la vasca da bagno. Will le
lega una benda in testa per coprirle gli occhi.
Undi si immerge nella vasca, Will la osserva
preoccupato.

22. INT. SPAZIO NERO DEL SOTTOSOPRA
Undi cammina in uno spazio nero sconfinato. Si
sente solo il RUMORE DEI PIEDI SULL'ACQUA.

UNDI
Lucas! Dustin! Max!
(pausa)
Mi sentite?

DUSTIN
Undi...?

UNDI
Ragazzi! Ho bisogno di voi.

21A. INT. BAGNO CASA DI JOYCE - GIORNO
Undi si toglie la benda mentre le cola del sangue
dal naso.

UNDI
(sorride a Will)
Arrivano!

GLI AUTORI

Elisa Mason

Elisa è una dolce ragazzina di undici anni. Affascinata dalle serie TV fantasy, si imbatte un giorno in *Stranger Things*, per cui nutrirà una grandissima passione!

Camilla Maino

Da piccola sognava di fare l'archeologa e fidanzarsi con Robin Hood, la volpe della Disney. Vorrebbe scrivere per vivere, ma per vivere mangia. Tanto.

Francesco Terlizese

Un po' meridionale, un po' sognatore. Vive tra giochi e viaggi, in un mondo in cui si barattano le storie e si insegna il valore delle parole.

INDICE

Introduzione

Cos'è Make-A-Wish, e cosa fa

Cos'è Fronte del Borgo

Perché a Make-A-Wish è venuto in mente di coinvolgere Fronte del Borgo?

La specifica collaborazione: i volontari di Fronte del Borgo

La parola ai volontari

Una nuova amica - *Stranger Things*, Episodio 4x01

Make-A-Wish®
ITALIA ONLUS

SCUOLA HOLDEN
CONTEMPORARY HUMANITIES

