

MAGICZNE DRZEWO. POJEDYNEK. SCENA DO TESTÓW.

Informacja dla uczestników castingu:

*Przeczytaj całą scenę – czyli **wszystkie** role. Czytając kwestie różnych postaci, spróbuj nieco zmieniać głos i interpretację. Staraj się być naturalny.*

Nazw postaci zapisanych dużymi literami, np. NARRATOR czy KUKI oraz informacji pisanych pochyłą czcionką oczywiście nie czytamy.

Nagraj tę scenę – tylko dźwięk – używając telefonu lub inne urządzenia. Nagranie w formacie MP3 wyślij na wskazany adres.

Informacja o tej scenie:

Kuki w czasie pobytu na obozie szachowym odnalazł drewniane szachy obdarzone niezwykłą mocą. Każda figura szachowa daje inne możliwości.

Kuki, używając szachów, wyczarował Klona, który wygląda identycznie jak on.

To był wielki błąd. Bo Klon robi okropne rzeczy: niszczy przedmioty, obraża dzieci i nauczycieli.

Wszyscy myślą, że winowajcą jest prawdziwy Kuki. Chłopiec zostaje zamknięty w izolatce.

Przychodzą do niego przyjaciele: Blubek i Gabi. Tylko oni (i Kuki) wiedzą o istnieniu Klona.

Scena do nagrania

NARRATOR

Kuki stał w uchylonych drzwiach izolatki i czekał na przyjaciół. Długo nie przychodzili. Wreszcie rozległy się szybkie kroki. Korytarzem biegli Gabi i Blubek. Przyjaciele weszli do jego „więzienia”.

BLUBEK *lekko zdyszany*

Cześć Kuki. Cud, że się udało do ciebie przyjść. Wychowawcy nie pozwalają się z tobą spotykać. Stale nas pilnują.

GABI

Nikodem mówi wszystkim, że jesteś przestępcą. I że zamkną cię w poprawczaku.

KUKI

Czy ktoś wie, że tu przyszłście?

GABI

Nie. Skłamaliśmy, że idziemy do pielęgniarki, bo brzuchy nas bolą. Ale musimy szybko wracać. Mów, co się dzieje?

KUKI

Słuchajcie. Klon nadal istnieje. Na pewno znalazł szachy i odwołał swoje zniknięcie. To on rozwalił lustra w parku rozrywki.

BLUBEK *wystraszony*

Co!? Chcesz powiedzieć, że na wyspie grasuje Klon, który ma magiczną moc i chce nas wykończyć?

KUKI

Niestety tak. Jeśli znalazł magiczne szachy, może zrobić wszystko. Wywołać trzęsienie ziemi albo zmienić nas w karaluchy!

BLUBEK *prerażony*

I co teraz zrobimy?

GABI

Najpierw musimy ustalić kod prawdy.

KUKI *zdziwiony*

Co to jest „kod prawdy”?

GABI

Teraz istnieje dwóch Kukich. Więc zawsze musimy sprawdzić, czy jesteś autentyczny. Musimy wiedzieć, że to ty a nie twój sobowtór. Inaczej klon znów nas oszuka.

KUKI

Jak chcesz to zrobić?

GABI

Ustalimy hasło. To będzie twój kod prawdy. Przy każdym spotkaniu powiesz to hasło. Wtedy będziemy na sto procent pewni, że jesteś prawdziwym Kukim.

KUKI

To superpomysł. Jakie ustalamy hasło?

GABI

Na przykład „pyszne naleśniki” To moja ulubiona potrawa.

BLUBEK

Trochę dziecinne to hasło.

GABI

Nie szkodzi. To nawet lepiej, bo drugi Kuki się go nie domyśli.

KUKI

Gabi, proszę cię! Nie nazywaj tego oszusta „Kuki”!

GABI

A jak mamy go nazywać?

KUKI *zastanawia się*

Może „lkuk”?

BLUBEK

Czemu „lkuk”?

KUKI

Bo to jest moje imię czytane od tyłu. A ten klon jest moją odwrotnością.

KUKI

Dobra, będziemy tego drania nazywać „lkuk”. Teraz ustalmy, co robimy dalej.

KUKI

Pójdziemy do latarni morskiej.

GABI

Po co?

KUKI

Sprawdzimy, czy lkuk tam jest. I spróbujemy odzyskać magiczne szachy.

BLUBEK

Kiedy chcesz tam iść?

KUKI

Dziś w nocy.

BLUBEK

To będzie mega niebezpieczne. Jeśli klon zdobył magiczne figury, może nas wykończyć.

KUKI

Wiem. Ale musimy odebrać mu szachy, bo inaczej dojdzie do katastrofy. Trzeba iść do latarni morskiej. Możliwe, że w nocy lkuk będzie spać i uda się zdobyć magiczne przedmioty bez walki.

GABI

Gdzie się spotkamy?

KUKI

W parku, przy lodziarni, o dwunastej w nocy.

GABI

Dobra! Musimy już wracać. Trzymaj się Kuki.