

# SUNDAY SHOW

Serie televisiva d'animazione

di Paolo Feduzi

draft - 20 febbraio 2009

Paolo Feduzi  
Cell. 329 1337258  
paolo.feduzi@libero.it

© *Paolo Feduzi*

## **DATI TECNICI**

Format: 13x20'

Genere: Sit-com musicale

Target: 15-19 (scuola secondaria)

Realizzazione: animazione 2D paperless

Programmazione: settimanale

## **CONCEPT**

Sunday Show narra le eccitanti serate di un gruppo di adolescenti provinciali e sovversivi. Condivideremo con Zano, Nicol, il Jim, Pitupi e Fizzi i momenti più intensi della loro vita, alla ricerca della libertà, del divertimento e di un futuro da sognare. I cinque amici saranno protagonisti di un viaggio epocale, nel mondo della musica *live* e *on the road* dei nostri tempi. Ogni puntata narra una serata o un week-end diverso. Le storie prenderanno vita dall'interno del "Renoldo", la vecchissima Renault 4 di Zano, per finire negli appuntamenti più spettacolari e alternativi a cui un adolescente può partecipare. Un vero antidoto contro la noia e la routine. L'atmosfera sonora di tutte le puntate è affidata a "Radio Rock", da cui il mitico Dj R, aggiorna i nostri amici sul mondo della musica e delle sperimentazioni artistiche, con un sound travolgente e news sbalorditive.

Sunday Show è una serie Tv unica nel suo genere, e in più persegue un obiettivo morale molto importante, rappresentare in maniera creativa e sempre educativa, la ricerca del divertimento. Questo carattere è assolutamente vitale per il concept. Temi come sicurezza stradale, droga, alcol e comportamenti sessuali saranno affrontati in maniera innovativa. Non saranno né schivati, né affrontati in maniera irresponsabile, le storie narrate affrontano questioni quotidiane del nostro giovane pubblico e noi vogliamo lanciare un modello virtuoso credibile; i nostri personaggi dovranno mettere in scena e superare con senso di responsabilità, tutte "le debolezze" degli adolescenti di oggi (e di domani); valido sia per un pubblico europeo che americano! e siamo sicuri, che sarà un modello "vincente"!

## **AMBIENTAZIONE**

Gli episodi prendono vita all'interno di un microcosmo specifico, le uscite serali degli adolescenti. La trama segue tre tappe fisse e ricorrenti per ogni puntata:

- 1) un punto di ritrovo per l'inizio della serata: il Circolo di paese;
- 2) il mezzo per intraprendere il viaggio: la macchina di Zano o nei rari casi di assenza l'ape-cross truccata di Jim, il treno o in extremis il taxi;
- 3) la meta finale di ogni viaggio/puntata e una tappa intermedia: concerti, locali di provincia alternativi, circoli o festival culturali, sfilate di moda, spettacoli teatrali sperimentali ma anche l'Mtv-day, la Street Rave Parade e un teknival.

La vita quotidiana non entra assolutamente nello show. Niente casa, niente famiglia, niente tv e tg, niente sport, niente scuola e professori. Solo il mondo dello spettacolo, della musica live e dell'Arte a 360°. Perciò anche se le storie sono pensate in un contesto italiano, il background culturale della serie è adatto per un pubblico internazionale.

## STORIA

I cinque personaggi principali Zano, Nicol, il Jim, Pitupi e Fizzi si ritrovano in ogni sera libera al Circolo di paese (un paese di provincia anonimo). Qui, è proprio il caso di dire, si annoiano maledettamente; non amano la compagnia dei loro coetanei che li trovano *spenti*, privi di fantasia ed entusiasmo. I nostri protagonisti invece bramano le novità, e anelano ogni straccio di evento che li possa portar via dalla routine del Circolo; non vogliono sciupare tutte le serate a stare rinchiusi in un bar, davanti al computer o nella solita pizzeria. Hanno dei sogni, delle passioni e le vogliono esprimere. Come ci riescono?... non appena possono saltano sul *Renoldo* e partono verso spettacoli, concerti o siti naturali... la meta da scegliere è sempre molto importante, hanno gusti molto particolari da far collimare, ma trovano sempre una soluzione e il divertimento è assicurato per tutti!

Il loro dinamismo è caratterizzato da un fattore essenziale: stare insieme. Nessuno di loro si muoverebbe dal Circolo da solo; solo in gruppo riescono a esprimere tutta la loro carica energetica, sconfiggendo la timidezza e le abitudini conformiste dei loro coetanei; da soli vice versa, si sentono come persi. C'è però un'eccezione, Fizzi, l'unico che riesce ad insistere su una cosa o un'idea, anche da solo; questo elemento destabilizza sempre il gruppo, facendo innescare dinamiche imprevedute e ancora più entusiasmanti.

## **UN NEMICO**

I loro coetanei anche se non partecipano alle avventure e sono causa di furiose liti all'interno del Circolo, non bisogna percepirli come "antagonisti", ma personalità alternative rispetto ai nostri protagonisti, la cui presenza è essenziale per arricchire di tutte le sfumature necessarie il contesto giovanile.

Se invece si vuol identificare un "Nemico" all'interno della serie, se così si può dire, questo è rappresentato dalla solitudine, l'insoddisfazione, la depressione e la sfiducia in se stessi. Questi sì! sono i veri nemici messi in scena, perché sono i fattori alla base di quei comportamenti aggressivi, o auto-lesionisti, che caratterizzano la vita di molti adolescenti, di conseguenza anche i nostri protagonisti ne faranno purtroppo esperienza e dovranno trovare il modo di superarli.

## **SEMPLICI VALORI**

Per sconfiggere questi su detti "nemici", la ricetta che metteranno in campo i nostri amici sarà sempre semplice ed efficace: come abbiamo già detto, fare le cose sempre insieme, e in più parlarsi apertamente, ascoltarsi con attenzione, immedesimarsi nel proprio amico e compagna, trovare idee e passioni da condividere, e in fine, non rinunciare mai e non vergognarsi mai, di essere se stessi. Questi semplici valori messi in pratica da Zano, Nicol, il Jim, Pitupi e Fizzi rappresentano la loro vera forza ma forse anche il loro più grande ideale, perché se c'è una cosa in cui credono e vogliono, questa è quella di "rimanere per sempre così! come sono adesso!" aperti e autentici, "senza farsi mai corrompere dal mondo", mondo inteso degli adulti, con la loro ipocrisia e la loro banalità.

A ragione di questo discorso oltre l'entusiasmo più frizzante, la serie basa la sua vitalità sui sentimenti più intimi, cercando di riportare alla luce psicologie profonde e complesse, che a loro volta generano personalità autentiche e passionali. Certe dinamiche come "l'Amare intensamente" e il chiedersi "chi sono e cosa voglio", sono tematiche che catalizzano qualsiasi adolescente e questo Show è nato proprio per questo motivo, per parlare "di" loro, e "con" loro. Tali argomenti sono essenziali se si vuol conquistare un target così complesso.

## PERSONAGGI PRINCIPALI

E' giunto il momento di conoscere meglio tutti i nostri protagonisti.

**ZANO** - 18 anni.

Frequenta il tecnico, conosce in maniera approfondita la musica contemporanea ed è vero esperto per tutto ciò che riguarda la tecnologia audio; questi interessi derivano da un sogno particolare, diventare sound designer.

La sua musica preferita è un freak pop elettronico molto alternativo, tipo "Animal Collective".

Zano è fidanzato con Nicol e sono la coppia più storica del Circolo, dove sono venerati come dei veri re. Fizzi e il Jim lo invidiano proprio, perché pensano chissà quante volte avrà già fatto sesso! ... Ma quante volte cosa?! ... Zano è ancora vergine, purtroppo per lui, perché Nicol non è ancora convinta che sia l'uomo della sua vita; nonostante questo se Zano solo prova ad avvicinare un'altra ragazza... è un uomo morto! anche per questo litigano in continuazione, si lasciano e inevitabilmente si ripigliano. Sono una coppia veramente tempestosa! Comunque a torto o a ragione, Zano si è conquistato la fama di gran seduttore e si atteggia sempre come il più figo del paese.

In più c'è un altro evento che pone Zano al vertice di tutto il gruppo, ha preso già la patente, e grazie a un lavoro parte-time è riuscito a comprarsi una vecchissima Renault 4 (che tutti chiamano *Renoldo*) con la quale i cinque amici possono finalmente spostarsi ovunque vogliono (o per meglio dire, ovunque vuole Nicol!).

**NICOL** - 16 anni.

Fa il linguistico con Pitupi. Ama viaggiare e visitare musei. Il suo sogno nel cassetto è fare la curatrice di mostre e poter girare il mondo.

Ma Zano, il suo fidanzato, non ce la fa proprio ad essere un tipo dinamico come lei, e soprattutto non sopporta i musei. Così Nicol si sente perennemente incompresa e di tanto in tanto, si mette in testa di troncane la loro relazione. Così, quando è sicura di fare una scenata plateale, appare al Circolo con tutta la sua corte di *ancelle devote* (Pitupi in testa), si piazza davanti al povero Zano e fa il suo annuncio coinciso e categorico: "Sei un grezzo, ti mollo!" Da quel momento i maschietti più sprovveduti iniziano a farle una corte spietata, ma è solo tempo sprecato; non appena si è consolata abbastanza, manda Pitupi da Zano a dare il contro ultimatum: "Se vuoi scusarti, adesso o mai più!" e il nostro *Romeo* dei poveri se ne va dalla sua *Giulietta* a fargli la serenata, scongiura la grazia e la grazia arriva puntuale come al solito.

In amore quindi possiamo dire che è una vera dittatrice, mentre per la musica è l'opposto: molto aperta e sensibile. Nicol ha gusti molto particolari, ama le installazioni artistiche caratterizzate dai suoni più ricercati e sperimentali. Per questo non ha un gruppo o un genere preferito, ma ha coltivato un gusto per il suono davvero speciale. Non a caso ha aperto un blog, dove recensisce i suoi artisti preferiti.

## **IL JIM** - 17 anni.

Frequenta la scuola d'Arte insieme a Fizzi. Ama il rock classico e il suo gruppo preferito sono i Doors, da qui il suo soprannome "il Jim".

E' il più schizofrenico del gruppo. Sempre insicuro di se stesso, ma con un desiderio irrefrenabile di "fare!", si agita in continuazione, sfogando in maniera impulsiva e sregolata tutte le sue emozioni. Qual è il risultato?... nelle situazioni più delicate si comporta da prima con grande timidezza e alla fine come un vero "pazzo", facendo vergognare tutti; per questo motivo le ragazze non lo tengono proprio in considerazione.

L'unica ragazza che dimostra un minimo di interesse per lui è Pitupi, ma la sua agitazione e insicurezza, gli fa sciupare tutte le occasioni che Pitupi gli offre, fino a quando lei poi si spazientisce e iniziano a litigare come una vera coppia; gli esiti però sono disastrosi, Pitupi gli toglie il saluto e Jim cade in una profonda depressione.

Ultimamente però la situazione ha avuto un'evoluzione, Fizzi ha trovato un'idea geniale; sfruttando la grande passione del Jim per la musica, l'ha convinto ad iscriversi ad un corso di canto, ottenendo risultati incoraggianti. Quindi ora Jim ha solo un sogno nella vita, diventare un cantante professionista, conquistare milioni di ragazze e far ingelosire Pitupi.

## **PITUPI** - 16 anni.

Insieme a Nicol formano una coppia inseparabile e ormai sono considerate "le ragazze ufficiali del gruppo", per questa ragione osannate e difese da tutti i maschi.

Pitupi è innamorata di Jim, lui però, non si accorge minimamente di tutte le attenzioni che riceve e si comporta maldestramente come tutti gli adolescenti insicuri e agitati. Pitupi scoraggiata e infuriata da tale comportamento da "ritardato" (come dice lei), finisce sempre col maltrattarlo e rimarcare spazientita ogni sua frivolezza... paradossale! perché Pitupi solitamente è una ragazza dolce e paziente, che sa ascoltare ed essere molto premurosa. Con Fizzi ad esempio, può passare ore ed ore a parlare e a dargli consigli; ma questo gesto di amicizia Jim lo fraintende sempre, e di conseguenza Pitupi, s'inviperisce come una iena!

Superata però la grinta con cui litiga con Jim, Pitupi fa emergere la sua vera identità, una ragazza timida e impaurita del mondo, alla ricerca di una passione forte che gli dia una svolta interiore, una vera illuminazione! che le possa far capire "chi è", e che "cosa vuole" dalla vita.

Questa sua debolezza è ben accettata dal gruppo, e per questo Pitupi ama profondamente i suoi amici. Solo da loro si sente compresa e può essere se stessa: dubbiosa, problematica e alla ricerca del senso profondo della vita.

Nei gusti musicali è ugualmente smarrita, perciò si affida in tutto e per tutto ai suoi amici.

**FIZZI** - 17 anni.

Ha un carattere meditativo e filosofico, e anche se rincorrere le ragazze "è la ragione della sua vita!", vive il rapporto con l'altro sesso in maniera molto più astratta dei suoi amici. Ovvero tende a idealizzare troppo la ragazza amata e si confronta sempre su un piano cerebrale, anche quando dovrebbe vivere in maniera più spontanea. Questo lo induce a farsi delle illusioni che non si potranno mai realizzare. Un esempio? La telepatia. Perché certo! non pensate che Fizzi sia un tipo con tutte le rotelle a posto. Fizzi pensa che per vivere il vero amore, bisogna acquisire la capacità di comunicare in maniera telepatica, ed è convinto a tal punto, da seguire un corso avanzato di Yoga tenuto da uno dei massimi guru indiani.

Ma diciamoci la verità, di progressi in tal senso non se ne vedono ancora, così per arginare i suoi dispiaceri sentimentali porta avanti la stesura di un libro, o meglio un saggio, da cui trarrà il suo primo film e inizierà la sua carriera da regista, titolo: "Amare alla velocità del girino".

Possiamo dirlo senza offendere nessuno, dovrà passare molto tempo prima che Fizzi trovi una ragazza che lo accetti così com'è; attualmente però ha chi lo consola, Nicol e Pitupi, con cui ha un ottimo rapporto e lo aiutano sempre a trovare la ragazza giusta per il suo film.

I suoi gusti musicali li potremmo definire intimisti, adora i cantautori con un vena poetica molto dolce o dalle sonorità rarefatte (tipo Adam Green e Sugar Ros).

## Dj R

E' il vero pazzo della serie e per i ragazzi è un mito assoluto. Non c'è che dire! Un vecchio Rocker sulla quarantina che ha smesso di esercitare la professione sui palchi, per via della sua passione mal celata: la musica classica. Ha fondato una radio indipendente allestita nel suo monolocale, Radio Rock! che i nostri amici ascoltano sempre durante i loro spostamenti in macchina e lo interpellano spesso con sms o telefonate in diretta; i consigli sugli appuntamenti live più alternativi e sul sesso, sono gettonatissimi. Dj R è sempre lì quando lo cercano, 24h su 24h, felice di poterli aiutare si collega ai suoi forum e aggiorna i nostri amici sugli eventi dell'ultima ora: feste universitarie, concerti gratuiti, rave illegali.

Oppure azzarda consigli sull'amore e sul sesso, ma questi non sono il suo forte; anche lui ha una vita sentimentale disastrosa. Pluri-divorziato lo vediamo sovente alle prese con le sue ex-mogli, anche nel letto, che gli rendono la vita impossibile e cercano di instillargli quel senso di responsabilità che a lui proprio manca.

Ogni volta che Dj R entra nell'episodio, l'atmosfera si riscalda e viene travolta dal suo sound energetico e dalla sua spensieratezza senile. Questo però se non ha litigato con Marina, la sua ex-moglie preferita con cui vorrebbe tornare insieme; allora su Radio rock non si sente altro che musica classica, sinfonie malinconiche che invadono il cuore e lo straziano. In questi casi lo vediamo tragicamente attaccato alla bottiglia di birra ancora chiusa, pronto ad ubriacarsi, i nostri amici però intervengono prontamente e lo convincono sempre a non bere, capiscono il problema e gli danno i consigli giusti per far pace con Marina. Perciò come vedete, il servizio di assistenza diventa reciproco.

## **STRUTTURA EPISODIO**

I personaggi principali non saranno necessariamente presenti in tutti gli episodi, ma in numero relativo alla storia affrontata.

I protagonisti con lo scopo di divertirsi in maniera creativa, lasciano sempre il loro monotono paese e partono alla scoperta dei più eccitanti eventi musicali o artistici.

Il viaggio che intraprendono è sempre caratterizzato da incontri fortuiti e circostanze eccentriche, che ostacolano o sviano i protagonisti dalla meta iniziale; in molti casi questa viene completamente stravolta.

Giunti alla fine del viaggio i ragazzi si ritroveranno in situazioni assurde e divertenti, in cui un personaggio alla volta potrà coltivare una propria passione o avere il modo di esprimerla compiutamente.

Colonna sonora. Ogni episodio è caratterizzato da una canzone diversa, e un momento in cui i protagonisti la ballano.

## **MERCHANDISING**

Trattandosi di una serie che parla a tutti i studenti della scuola secondaria, “consumatori maturi”, il merchandising sarà applicato negli oggetti quotidiani in cui l'adolescente può trasferire un affetto (per i più piccoli) o proporre come filosofia di vita (per i più grandi).

La filosofia del brand si applica su quattro campi fondamentali:

- coltivare le proprie ambizioni;
- avere successo con l'altro sesso;
- ascoltare buona musica;
- viaggiare.

Le applicazioni possono essere:

- Intera linea per la scuola;
- L'abbigliamento, uomo – donna separati;
- Attrezzature audio per l'ascolto domestico e in auto;
- Ciclomotori e accessori.

Si tratta di un merchandising non legato ad occasionali, ma che incarna la filosofia dei personaggi, amplificando così il rapporto di immedesimazione oggetto-serie.