

CAPTAIN FLY

Serie televisiva d'animazione

Format

52 episodes x 13'

Genere

Whacky Action Comedy

Target

6-11

Concept

Alessandro Liggieri

Versione 1

Roma 13 Marzo 2009

Pitch

Il pericolosissimo mostro dell'ultimo livello dei videogame vuole passare dalla televisione al mondo reale per vendicarsi delle umiliazioni che è costretto a subire ogni volta che qualcuno gioca al suo videogame. Solo un gruppo di quattro ragazzini, che hanno la capacità di entrare nella televisione, guidati da un ragazzino imbranato, si oppone al piano del mostro.

Concept

Nuvoloni neri si addensano sul cielo di NORMALVILLE, una ridente e rassicurante cittadina modello americano, con villette, canestri appesi ai garage, sorrisi "fluorattivi" e pulmini gialli che portano a scuola bambini felicissimi.

Un gran bel temporale si abbatte su Normalville, ma la cosa non allarma affatto AXEL, un dodicenne straripante di energia adolescenziale, che non ama studiare e che passerebbe tutto il tempo a fare ciò che gli riesce meglio in assoluto, l'unica cosa per cui si alza la mattina e per cui la sera va a letto, con la voglia irrefrenabile di ricominciare il giorno dopo, ciò per cui l'intero universo è stato creato, ciò che di più bello non si può... giocare ai videogames!

Al coperto e al calduccio nella sua megastrabiliosa cameretta, col gatto accoccolato sulle gambe, Axel sta giocando con la sua console. Sarebbe tutto perfetto, se non fosse per una maledetta mosca che non gli dà tregua. Il videogioco è quello che adora di più: ACCHIAPPA IL CATTIVO 3 (L'ULTIMA RESISTENZA). Il suo avatar, CAPTAIN EAGLE ha il potere di volare ed ha appena vaporizzato l'ultimo mostro grazie ai suoi raggi laser oculari, ma ecco che sul monitor appare un allarme rosso: ultimo livello, sfida finale.

Axel sa che non può farcela da solo, ma non c'è nessun problema, un click sul controller della console ed ecco apparire gli avatar dei suoi tre amichetti con i quali gioca spesso in modalità Multiplayer.

Adesso ad aiutarlo ci sono MISS FLASH, MISTER FLEXI e NICK CRASH, tre potentissimi avatar che incutono timore solo a guardarli. Tutti contro l'acerrimo nemico di mille battaglie, il mostro dell'ultimo livello, il temibile IMMOBILIZER.

Eccolo che appare Immobilizer (e non è un antifurto), l'infido e maligno che ha un unico scopo, uno scopo terrificante, che fa paura solo a scriverlo: trasformare tutti quelli che tocca in pietre. "Perché?" vi chiederete voi, beh è semplice, perché i programmatori del videogame l'hanno programmato così¹.

Sta per iniziare l'ennesima "ultima sfida" tra i buoni e il cattivo.

"Maledetto Captain Eagle, stavolta non vincerai e non potrai opporli al mio piano di ridurre tutto in pietra..."

Stavolta Immobilizer non riesce a finire il suo inevitabile monologo da cattivo perché un fulmine colpisce l'antenna di casa di Axel.

¹ Il bello dei videogiochi è proprio questo, non devi stare a pensare, devi divertirti facendo fuori il cattivo e basta ed è proprio questo che Alex adora dei videogames.

Il fulmine corre per il cavo, fino ad arrivare alla consolle e al televisore e, unendosi all'“energia divertimentosa²” prodotta da Axel, crea un cortocircuito ludico e... Boooooom! L'elettricità salta e nel buio si vede solo la sagoma di Axel che sta prendendo la scossa con la corrente che passa dalla consolle al controller.

Quando la luce torna, il televisore e la consolle si riaccendono e riappare il videogame, ma all'interno è rimasto solo Immobilizer, che si controlla addosso per sincerarsi di essere ancora tutto intero e comincia a parlare: “Ma io mi chiedo se questo è il modo di trattare un supercattivo come me. Ma mi sentiranno al sindacato dei cattivi... non sono pagato abbastanza per beccarmi pure la scossa!”

Immobilizer si sente osservato, alza la testa e gli sguardi attoniti del cattivo e di Axel, con i capelli ancora fumanti, s'incontrano.

Axel balbetta, “Ma tu, ma tu”, indicando il televisore.

Immobilizer lo guarda torvo. “Ringrazia il cielo che sto da questa parte, se no già saresti una bella statua!”

“Sì, certo, come no! Ti piacerebbe, faccia da somaro che non sei altro!” risponde Axel.

Axel, fa per alzarsi e andare a raccontare tutto alla mamma, ma inciampa e per evitare di cadere addosso alla televisione allunga il braccio, ma ecco che succede una di quelle cose che ti cambiano la vita e danno inizio a una serie di cartoni animati: la mano e il braccio di Axel entrano nel televisore e Immobilizer, se la vede venire incontro.

Immobilizer non crede ai propri occhi, ma superato il primo momento di smarrimento, una luce malvagia gli illumina uno sguardo, prende la rincorsa e... paff... eccolo uscito nel mondo reale, faccia a faccia con Axel.

“A chi hai detto faccia da somaro?”

Immobilizer prova a toccare Axel per trasformarlo in una statua di pietra, ma il ragazzino riesce a schivarlo all'ultimo istante. Inizia un comico inseguimento per la stanza che ha il risultato di trasformare il gatto di Axel in pietra.

Al piano di sotto, i genitori di Axel stanno guardando la televisione. Il padre si lamenta del chiasso e la madre prende invece le sue difese: “È un bambino, ha bisogno di sfogare le sue energie!”

Intanto in cameretta, l'inseguimento sta continuando. Immobilizer può finalmente sfogarsi dopo le innumerevoli volte che è stato battuto da Axel nel videogame. Il ragazzino ha sempre fatto il brutto e il cattivo tempo nel suo mondo, ma adesso le parti si sono invertite e tocca a lui comandare.

Quando per Axel sembra ormai arrivata la fine, il ragazzino si getta verso il televisore e finisce dentro.

C'è un piccolo problema però: sul monitor è poggiata la maledetta mosca e nell'entrare nel televisore avviene una fusione Axel-mosca, come nel ben noto film. Ed ecco che al posto di Captain eagle adesso c'è Captain Fly, un

² Il CNR di Ginevra ha individuato e studiato a fondo l'energia divertimentosa, che è quell'energia che si scatena nel momento in cui si arriva all'ultimo livello dei videogame. È molto potente, ma al tempo stesso molto instabile.

supereroe che dell'insetto ha i poteri e l'irresistibile attrazione verso... insomma ci siamo capiti³.

Immobilizer non si dà per vinto e lo segue all'interno del videogame, con l'intenzione di farlo fuori.

Axel scopre che all'interno del televisore possiede i poteri di Captain Fly: può volare, può appiccicarsi ai muri, può lanciare una saliva corrosiva, è velocissimo ed ha una forza sovrumana. Adesso la lotta con Immobilizer è meno impari, ma il cattivone è ancora troppo forte e il ragazzino è costretto a scappare.

L'inseguimento continua attraverso i fili della corrente e i genitori di Axel vedono il figlio-mosca inseguito da Immobilizer all'interno del programma televisivo che stanno guardando. Era lui? Naaaa... ma che vanno a pensare!

Axel intanto scappa attraverso i cavi per finire nel televisore di ESTELLA (Miss Flash). Axel punta il dito verso la ragazzina, un raggio esce dal dito e raggiunge la ragazzina dall'altra parte della televisione ed Estella finisce all'interno del videogame.

Dopo essersi spiegati la situazione, la ragazzina risponde che ha letto su Internet che quando l'energia divertimentosa viene potenziata, allora è possibile che si creino dei passaggi dimensionali.

Immobilizer, che ha ascoltato tutto, sorride malvagio e tenta di trasformare in pietra la ragazzina, che però ha acquistato i poteri di Miss Flash, l'avatar che controlla la velocità della luce. Anche in due i ragazzini non riescono ad avere la meglio su Immobilizer e l'inseguimento per i cavi della corrente ricomincia.

Eccoli ripassare nel televisore dei genitori di Axel, stavolta in un telegiornale.

Axel, Estella e Immobilizer finiscono nel televisore di JACK, che tirato a bordo da Axel, acquista il potere del suo avatar Mister Flexi, la flessibilità elastica. Per ultimo è il turno di NICK, che acquista il potere del suo avatar Nick Crash, vale a dire una forza strabiliante.

La lotta con Immobilizer è dura e il cattivone sta per avere la meglio, ma proprio quando sembra che non ci sia più speranza per i nostri amici, Axel forma una catena di mani con gli altri tre e si getta attraverso lo schermo, tornando nella propria cameretta. Immobilizer tenta di fare lo stesso, ma Axel stacca la spina in tempo e il cattivo va a spiacciarsi il muso contro il vetro del televisore, rimanendo incastrato nella "realtà televisiva".

I nostri amichetti ce l'hanno fatta... per un pelo, ma ce l'hanno fatta. Ognuno di loro torna normale, anche Axel, che grazie al cielo torna ad essere un bambino e non un bambino-mosca.

Prima di tornarsene ciascuno a casa propria, i quattro decidono che quello che è successo rimarrà un loro segreto, anche perché chi crederebbe a una storia del genere?

La cameretta di Axel è vuota. Dalla televisione escono due fasci di energia che spostano il telecomando. Uno dei fasci assume la forma di mano e il dito

³ Non credo che sia un problema, d'altronde Arale non faceva altro che giocare con le cacche. Se proprio dovesse essere un problema, Alex può in alternativa diventare Captain mosquito, fondendosi con una zanzara invece che con una mosca.

schiaccia il pulsante di accensione. Ed ecco sul monitor apparire il sorriso diabolico di Immobilizer. L'energia che sviluppa Immobilizer è sufficiente a spostare cose nell'altra dimensione, ma non basta per fare il salto dimensionale dalla televisione alla realtà.

“Non è finita così Captain Fly!” dice diabolico Immobilizer “Riuscirò a trovare altra energia divertimentosa e allora il tuo mondo diventerà mio!”

Nuvoloni neri si addensano sul cielo di NORMALVILLE, ma stavolta sono le nuvole del male del piano di conquista di Immobilizer. Normalville ed il suo modello di vita rassicurante è a rischio. I suoi abitanti non lo sanno, ma noi sì!

Durante tutto l'arco narrativo della serie, Immobilizer cercherà il varco per arrivare nel nostro mondo e la nostra squadra di videogame-heroes dovrà impedirglielo.

I varchi dimensionali si aprono solo in presenza di sorgenti di energia divertimentosa ed è per questo motivo che Immobilizer le cercherà attraversando tutto il mondo che ha luogo all'interno della televisione, dai videogame alle trasmissioni TV e film.

In ogni episodio i nostri protagonisti entreranno nel mondo della televisione per bloccare il piano di Immobilizer. Attraverseranno quiz, film famosi, videogame, telegiornali secondo uno schema ricorrente, ma che si presta ad infinite variazioni.

- Qualcosa di strano che accade all'interno del mondo della televisione.
- Immobilizer che sta tentando di aprire un varco dimensionale.
- I nostri entrano nel videogame e sventano il piano di Immobilizer.
- Gli adulti non si accorgono di nulla.

Non resta che avventurarci coi nostri giovani videogame-heroes nel mondo della televisione... ehi, ma cosa... Axel smettila di toccare quella cacca!