

Mille e una porta

Animated Television Series

Format

52 episodes x 13'

Target

4 -7

Concept by

Alessandro Liggieri

Giacomo Giubilini

Supervisor

Gianluca Bellomo

Draft February 9 2009

Concept

Ed ecco a voi una ricetta che mischia tradizione millenaria e innovazione, per creare un prodotto originale e divertente.

Prendete una lampada di mille anni, ma non una qualsiasi. Il colore o la forma non sono importanti, quello che conta è che dentro ci sia... un genio. L'avete trovata? Bene, adesso... agitatela facendo sbattere ripetutamente la testa del genio contro le pareti della lampada, fino a farlo diventare piuttosto rimbambito.

Portate la lampada dal Medioriente in una città occidentale dei giorni d'oggi, facendo molta attenzione che durante il viaggio sia continuamente sballottata, per aumentare il rimbambimento del genio.

Adesso prendete un bambino. Cercatelo con le seguenti caratteristiche: molta fantasia, ma pochi amici, tra i quali un elefante di peluche con delle parrucche intercambiabili.

Mettete insieme il genio e il bambino e costringete il primo a realizzare i desideri del secondo, ricordando che il genio non solo è rimbambito, ma usa un linguaggio datato di duemila anni e di un'area geografica e civiltà piuttosto lontana.

Si stanno creando equivoci, gag esilaranti e avventure sgangherate. Non è ancora abbastanza?

Ok... allora aggiungete il fatto che il peluche durante le avventure in dimensioni spazio-temporali si anima e diventa un rapper fifone e che per tornare nella cameretta del ragazzino i nostri tre devono trovare una porta dimensionale nascosta chissà dove.

Aggiungete ironia e pazzia quanto basta. Un pizzico di educational con viaggi nella storia tra scoperte ed invenzioni.

Il piatto che avete appena creato si chiama "Mille e una porta" e va servito ancora caldo, dopo i compiti pomeridiani, farcito con una merenda sana e si raccomanda di gustarlo insieme ai vostri bambini, anche perché recenti studi del CNR di Ginevra hanno provato che sviluppa la tendenza negli adulti a tornare bambini.

Pitch

“Mille e una porta” è una serie televisiva d’animazione che narra le sgangherate avventure del dodicenne **BOOME** alle prese con **ROME**, il Genio della lampada, che lo trascina in bizzarre avventure a spasso negli avvenimenti storici che hanno cambiato il mondo.

Oltre che dal genio, Rome è accompagnato dal suo fido amico **MR. MANELE**, un *peluche* che prende vita ogni volta che i tre finiscono nei posti più impensabili, grazie alle magie di Boome.

In ogni episodio i nostri eroi si trovano casualmente in un grande momento storico di scoperte o invenzioni e devono trovare la porta dimensionale che li riporterà a casa, dove Rome e i nostri piccoli spettatori imparano non solo un grande evento storico tra scoperte ed invenzioni, ma che... ***bisogna saper esprimere bene i propri desideri.***

L'antefatto

C'era una volta il magico Medio Oriente, terra di Mille e una notte, la terra di Alì Babà e i suoi ladroni e del Genio della lampada.

Ed è proprio da qui, non dal Medio Oriente, ma dal Genio della Lampada, che inizia la nostra storia. Non tutti sanno che il Genio non si chiama mica "Genio della lampada", ma ha un nome vero e proprio: si chiama **ROME**, sì, proprio come la città eterna.

Ai giorni nostri, durante alcuni scavi per costruire una strada, un operaio ha fatto finire involontariamente Rome e la lampada dentro una betoniera, e da lì è poi finita in una fabbrica di inscatolamento di cereali "Mille e una notte", i famosi cereali distribuiti in tutto il mondo. Tutti conoscete lo spot dei cereali "Mille e una notte", no? Ma come no, quello che fa... "Cereali Mille e una notte, in una sola scatola c'è la vera Lampada col genio dentro".

Rome e la sua lampada vengono impacchettati in una confezione di cereali e spediti dall'altra parte del mondo, per finire sulla tavola di **BOOME**, un ragazzino di dodici anni.

Boome, ghiotto di cereali "Mille e una notte", apre l'ennesima confezione in cerca del Genio della lampada, che possa finalmente realizzare il suo sogno di avere molti amici e molte avventure. Ed eccola lì la lampada. Sulle prime sembra un'altra delle duecento che ha collezionato, ma questa è diversa, sembra più antica e...

...appena sfregata ecco la vera sorpresa: il genio in carne ed ossa. Il ragazzino non crede ai propri occhi ed è al settimo cielo. "Non si tratta della solita pubblicità per ingannare noi bambini" pensa "nella scatola questa volta c'è un vero genio". Fin quando però non comincia a conoscere Rome e qui cominciano i guai...

Boome ha chiesto ai genitori il permesso di ospitare il genio in casa per qualche tempo e loro hanno acconsentito, anche se non riescono a vederlo (è risaputo che i geni possono vederli solo i propri padroni). Boome ha anche presentato Rome ai suoi compagni di scuola, che hanno preso la palla al balzo per prenderlo ancora più in giro.... già lo consideravano uno strano, figuriamoci adesso...

A volte a Boome il dubbio lo sfiora: e se fosse tutto solo una sua immaginazione? Ma il dubbio dura poco, perché riecco Rome sorridente lì di fronte a lui!

L'inizio della storia

Il problema è che Boome si accorge subito che Rome non è davvero un genio... cioè, è un genio, ma non è intelligentissimo. Lo sbalottamento del viaggio, i continui urti contro le pareti interne della lampada, hanno causato un rincitrullimento, anche se il ragazzino si convince sempre di più che forse non è affatto colpa dello sbalottamento. Se a questo aggiungete che Rome viene da un'altra civiltà, per giunta di oltre duemila anni fa, avrete un quadro più esatto delle difficoltà di comunicazione tra i due e della fonte continua di gag che sgorgano a getto continuo.

A dirla tutta, anche Boome non è un ragazzino semplice e uguale a tutti gli altri. Ha sempre parlato con il proprio *peluche* **MR. MANELE**, un elefante con un vestito rosa in giacca e cravatta e dall'aspetto di un lord anglosassone... del '700, perché ha una ridicola parrucca bianca dell'epoca?

I genitori di Boome non fanno quindi caso al suo continuo parlare con Rome, che loro non riescono a vedere. "Sarà il suo nuovo amico immaginario" dicono tra di loro.

Ma forse i genitori hanno ragione. Può darsi che si tratti solo dell'immaginazione galoppante di Boome... Chissà!

Una cosa è certa, le avventure in cui Rome è trascinato da Boome sono realistiche eccome.

In poche parole... ecco a voi le avventure di Boome, Rome e... Mr. Manele. Sì, perché il primo desiderio di Boome è di animare il fido amico elefante e questo accade ogni volta che i tre si gettano nelle roccambolistiche avventure che li convolgono.

"Mille e una porta", una squadra composta da un ragazzino pieno di fantasia e vitalità, un Genio tonto e... un rapper che parla in rima o in slang! Non ve l'avevo detto? Mr. Manele, quando si anima, si toglie quei vestiti da damerino, sotto i quali indossa abiti larghi da rapper, con pantaloni larghissimi e a vita bassa, che lasciano intravedere un bel paio di mutande fosforescenti. Dopodiché sostituisce la parrucca con dei capelli a spazzola ed è pronto all'avventura.

La sigla

La sigla di testa degli episodi è molto importante, perché ci mostrerà ogni volta l'antefatto della storia, il che ci permetterà di gettarci immediatamente nella serie, senza dover dedicare uno o più episodi alla descrizione di come tutto abbia avuto inizio.

Ecco cosa viene raccontato nella sigla di testa:

- Un operaio manovra una scavatrice e dentro la terra, che solleva e scarica su un camion, c'è la lampada luccicante, all'interno della quale Rome viene svegliato e sbalottato, urtando continuamente la testa.
- Il camion passa di fronte alla fabbrica d'inscatolamento dei cereali "Mille e una notte", la lampada cade e rimbalzando finisce dentro una finestra e infine dentro una scatola di cereali. La scatola finisce dentro un nuovo camion.
- Il camion è di fronte ad una nave, sulla quale viene caricato un bancale di scatole di cereali "Mille e una notte".
- Boome è a casa sua è sta mangiando di fronte alla televisione accesa, su cui c'è la pubblicità dei cereali: "Cereali Mille e una notte, in una sola scatola c'è la vera Lampada col Genio". Sulla tavola una marea di scatole. Il ragazzino le estrae, sfrega la lampada e... nulla... passa alla successiva e... nulla... passa alla successiva e... puff... Rome in tutta la sua... idiozia!

Tutto questo accompagnato da una canzone che aiuti a capire ancora meglio.

I personaggi ricorrenti

E adesso veniamo ad una descrizione dei personaggi principali della serie.

Boome

Boome è un ragazzino con una fantasia galoppante. Non ha molti amici (a dire il vero non ne ha proprio) e passa tutto il tempo a giocare con **MR. MANELE** o a navigare su Internet, dal quale ricava le informazioni più diverse, ma sempre interessanti e piene di potenziali avventure, che però non riesce a realizzare se non con la fantasia. Se solo un giorno tutte queste fantasie potessero realizzarsi... viaggi nel tempo come testimone delle più importanti scoperte ed invenzioni.

È un tipetto molto intelligente ed iperattivo, ma ha difficoltà a farsi amici e a scuola lo evitano tutti, relegandolo sempre all'ultimo polveroso banco. Per questo motivo sogna un nuovo amico, uno che possa realizzare il suo sogno di avventure. Certo, c'è sempre il suo inseparabile amico Mr. Manele, che però, trattandosi di un pupazzo, non è quello che si dice un tipo intraprendente e di molta compagnia.

L'ideale sarebbe trovare un genio della lampada, lui sì che potrebbe realizzare i suoi sogni e le sue fantasie e...

...è proprio allora che Rome entra nella sua vita, cambiandogliela definitivamente.

Rome

Rome è un grasso, pigro e indolente Genio, che a causa dei colpi ricevuti alla testa durante il suo viaggio dal Medio Oriente, si è rimbambito. Così almeno dice lui, ma nell'ambiente "geniesco" gira voce che non sia mai stato un "genio".....

È un mediorientale con le conoscenze, le abitudini, i gusti e le usanze di mille anni fa. L'impatto con l'Occidente del XXI sec. sulle prime è traumatico, ma poi si innamora di tutto quanto caratterizza la nostra epoca: la spettacolarità, la televisione... la pigrizia!

Per tutta la serie Rome subisce da Boome una sorta di addestramento a diventare un occidentale, ma non sarà cosa facile, perché il ragazzino deve anche tentare di proteggerlo dalle assurdità del nostro tempo, che Rome fa fatica ad assimilare.

Ogni volta che viene svegliato dallo strofinio della lampada, Rome è costretto a realizzare tre desideri e lo fa alla lettera, senza star tanto a sottilizzare se le parole di Boome vanno prese sul serio o in senso metaforico...

Il suo essere fuori dalla sua epoca, dalla sua civiltà e dalla sua lingua madre, sono causa di continue gag e situazioni esilaranti.

Mr. Manele

Mr. Manele è insieme a Rome da quando il ragazzino è nato e quindi è un pupazzo consumato e rattoppato ed ha una particolarità: una parruccona settecentesca molto ridicola.

Ogni volta che i tre partono per un'avventura, Mr. Manele prende vita e la prima cosa che fa è...

...togliersi quegli imbarazzanti vestiti britannici e la parruccona, sostituendola con ben altri vestiti e capigliatura. Lui si sente in realtà... un rapper, con tanto di maglie e pantaloni larghi, con le mutande in bella vista.

Questo è il vero carattere di Mr. Manele, che parla in rima e in slang e si pavoneggia di non aver paura di niente e di nessuno.

A detta sua... perché in realtà è un fifone ed ogni volta che la paura sale, comincia a gonfiarsi, gonfiarsi, gonfiarsi diventando sempre più rosso nelle enormi orecchie ...

...causando notevoli problemi agli altri due componenti del trio.

I genitori di Boome

Il papà di Boome si chiama **TED** e la mamma **LIZ**.

Non sappiamo che lavoro facciano e non è necessario saperlo. Sappiamo solo che escono di casa la mattina e tornano di pomeriggio.

Amano loro figlio, ma non hanno mai tempo per starlo ad ascoltare e anche quando riescono a trovare dei ritagli di tempo, prendono tutto quello che ascoltano dal bambino per fantasie infantili.

Vorrebbero che Boome si integrasse con gli altri ragazzini e per questo lo portano a fare sport ed attività che invece a Boome non interessano affatto.

“Sono strani gli adulti” pensa Boome e per farli contenti si fa aiutare da Rome ad eccellere in tutto quello che fa, in modo di renderli più felici e tranquilli.

Struttura degli episodi

Ogni episodio è stand alone.

L'antefatto nei titoli di testa fa sì che in ogni episodio si possano avere le informazioni necessarie per godere a pieno della storia.

La serie non è quindi ancorata ad una dorsale narrativa che costringerebbe ad una conclusione di stagione e rimane aperta potenzialmente all'infinito, anzi per citare *Buzz Light Year*, "Verso l'infinito e oltre". L'unica "costrizione" che la serie richiede è quella di... imparare divertendosi.

In ogni episodio, i nostri tre amici si vedono catapultati in roccambolesche avventure che riguardano scoperte ed invenzioni che hanno cambiato la storia nel mondo:

Boome ha studiato la scoperta dell'America. Per errore, o su richiesta del ragazzino, Rome li porta sulla caravella di Colombo. Il problema è che, a causa della memoria corta di Rome, il genio non si ricorda quale sia la porta dimensionale per tornare a casa. Durante l'episodio i nostri tre devono riuscire a trovarla. In più uno dei tre, senza volerlo, fa in modo che Colombo trovi l'America, quando il suo vero scopo era in realtà tutt'altro: una semplice crociera antistress. La porta dimensionale rimane aperta per un breve periodo ed ogni volta i nostri riescono a tornare indietro per un pelo. Boome racconta tutto ai genitori, ma ovviamente nessuno gli crede. Che sia stata solo la sua solita fantasia?

Le avventure riguardano anche grandi scoperte scientifiche.

Lo sapevate che i fratelli Wright non volevano inventare l'aereo, ma un frullatore e che Newton sotto l'albero stava semplicemente dormendo... ma a causa dei nostri tre...

Boome vuole anche che tutti lo amino, o che i suoi compagni di classi vengano trasformati in carote, o diventare grande per un giorno... e Rome realizza il suo sogno, con gli effetti disastrosi che potete immaginare.

II TAM TAM

Come abbiamo descritto, in ogni episodio i nostri tre amici vengono catapultati in un'epoca diversa e per tornare indietro hanno bisogno di trovare la porta dimensionale, prima che il passaggio spazio-temporale si chiuda per sempre.

La cosa non è però affatto facile come sembra, perché la porta può avere le sembianze più disparate: può essere una porta vera e propria, ma può assumere la forma di un cucchiaino, piuttosto che di una bussola o di una carrozzina.

Per riconoscerla Rome dà a Boome un Navigatore GPS, o Tam Tam. È un navigatore che sulle prime sembra normalissimo, ma essendo stato nella lampada con Rome, ha subito la sua stessa sorte: lo sbalottamento l'ha un po' rincitrullito e quindi, prima di

trovare la porta, sbaglia localizzazione dell'oggetto per almeno tre volte. Questo causa continuamente delle situazioni divertenti per gli spettatori, anche se problematiche per i nostri tre protagonisti: provate voi a convincere un gorilla che la banana che ha in mano non può mangiarla perché è una porta spazio-dimensionale...! Oppure convincete Newton a farvi dare la famosa mela perché può riportarvi a casa...!

Locations

Le location ricorrenti sono la camera di Boome e la sua casa, per il resto le avventure dei nostri tre protagonisti potranno ambientarsi ovunque.

Non c'è limite ai luoghi in cui hanno luogo le avventure della squadra formata dai nostri tre sgangherati eroi, perché non c'è limite alla fantasia di Boome, ovvero non c'è limite alla fantasia di un bambino.

Contenuti e comicità

I temi che la serie tratta sono legati al vissuto quotidiano dei bambini di tutto il mondo, senza tralasciare elementi educational, legati al fatto che i protagonisti ritrovano in momenti chiave della storia del mondo.

La comicità è “stramba” (“Wacky” è il termine inglese) e si basa su situazioni insolite, grottesche e su un ritmo narrativo serrato.

La serie può essere fruita in ogni contesto culturali e/o geografico: in “Mille e una porta” si ride e ci si diverte senza distinzione di condizione sociale, culturale o di religione.

Merchandising

“Mille è una porta” è una serie ad alto potenziale di sviluppo di merchandising.

Ad esempio:

- i cereali “Mille e una notte”;
- il peluche di Mr. Manele;
- il Tam Tam;
- le porte spazio-dimensionali di ogni episodio.

Si tratta di un merchandising non legato ad occasionali, ma radicati nella struttura narrativa della serie, amplificando così il rapporto di immedesimazione oggetto-serie.