

LA LEGGENDA DEL ROSPO SMERALDINO

Una produzione ipermediale della
Fondazione ULTRAMUNDUM



Di Fulvio Dominici Carnino
Tutti i diritti sono riservati

La leggenda del rospo smeraldino

Soggetto di
Fulvio Dominici Carnino

Dicembre 2002 – Novembre 2003

TIPOLOGIA: LINEE GUIDA GENERALI

Genere: avventuroso sentimentale comico

Tipo: film d'animazione in formato fotorealistico in Ultravisione.

Luogo: il parco san Sebastiano a Grugliasco, la città di Torino e la sua zona residenziale in collina

Epoca: dal 1500 ai giorni odierni

CARATTERIZZAZIONE

Personaggi:

Sebastian: il protagonista principale, tutto muscoli ed azione ma con una buona dose di astuzia contadina. Ama l'esplorazione, la scoperta. Poco incline alla riflessione e alla filosofia, è un personaggio buono e positivo, anche se preferisce sempre l'azione all'approfondimento.

Oscar: il coprotagonista, personaggio tormentato, troppo sensibile, deluso dall'esistenza e soprattutto dall'amore, sentimento che vorrebbe elevare ma da cui ha avuto solo sofferenza. E' troppo complesso per le altre rospie e soffre moltissimo di questo. Non ha interlocutori validi, si lascia andare spesso alla melanconia, alla riflessione filosofica e scientifica ma nessuno lo capisce. Spesso enuncia grandi verità, elaborate autonomamente, che sono state le conquiste dell'umanità nell'epoca successiva alla maledizione dei rospi ("penso perciò esisto", ad esempio) ma, ovviamente, non viene preso sul serio. Rinascerà all'amore solo superando i confini del suo piccolo angusto mondo e scoprendo che esistono altri popoli, e soprattutto rospie, con le sue stesse inquietudini.

Rutt: mangione, ciccione, un po' stupido ma risolutivo per molte situazioni. Spesso emette rutti e flatulenze, per la gioia dei bambini.

Franz: è l'omonimo di Grunf del gruppo TNT. Costruisce marchingegni improbabili con elementi di scarto che spesso sono molto pericolosi per chi tenta di utilizzarli. Ha una logica teutonica ed una mente 'meccanica'.

SCARA: l'elemento comico, è uno scarabeo stercorario e quindi ama gli escrementi che riduce a palline e fa rotolare freneticamente per poi seppellirli come scorta. E' il 'cane' di Sebastian e spesso risolve molte situazioni senza capire cosa succede. Le sue disavventure sono un costante flusso di comicità.

Le scenette comiche con Scara devono susseguirsi almeno ad una frequenza di una ogni due minuti, in modo da mantenere alti l'attenzione ed il diletto dei più piccoli.

Smeralda: la fidanzata di Sebastian, è una giovane rospia allegra e dai gusti semplici, ma avrà un suo momento di azione in cui saprà tirar fuori una notevole grinta.

Tina: la rospia a capo di un gruppo di rospi del sudamerica, anch'essi prigionieri del cattivo, è la scoperta di Oscar. Anch'essa tormentata, in grado di fare profonde riflessioni filosofiche, si struggeva nelle notti del Caribe ad osservare le stelle. E' molto combattiva, trova l'Amore in Oscar e si stabilirà a Grugliasco con lui.

SCENEGGIATURA GENERALE

Convenzioni:

Abbreviazioni nomi:

Se	Sebastian
Sm	Smeralda
Os	Oscar
Ti	Tina
Ga	Gas Gas
Fr	Franz
Sc	Scara
Co	Conte Insisso
Uo	Uomo generico
Do	Donna generica

PROLOGO

- Sera di nebbia

...Narrano le antiche cronache di Grugliasco che nel 1523 le orde barbariche di un signore feudale francese stessero calando dalla valle di Susa per prendere la città di Torino. I soldati si erano accampati nelle campagne tra Grugliasco e Torino, in attesa dell'ordine di attacco che doveva venire a seguito del tradimento di un oscuro figuro, il conte Insisso della Porta. Tale losco individuo era dedito alla stregoneria e conosceva molte arti della magia nera...

- Volo d'uccello ad alzarsi dalle campagne nebbiose e poi fino nel cuore della città, su di una torre di Palazzo Madama.

...Il conte Insisso viveva in una torre dell'antico Palazzo Madama, maniero feudale costruito sull'ancora più remota Porta Decumana, uno degli accessi della città romana di *Augusta Taurinorum*. Egli tramava nell'ombra per diventare il reggente della città e si era alleato con i francesi per tradire i suoi concittadini in cambio del potere...

- Entrata dalla torre ed esplorazione dell'antro di magia del conte
- Il conte esce nella notte e si reca alla porta est della città. Lancia una polverina contro i soldati di guardia che, drogati, iniziano a correre per prendere la Luna, allontanandosi dal posto di guardia. Il conte apre le porte della città ed i francesi iniziano a marciare dalle campagne.

...I cittadini di Grugliasco, borgo che aveva stretti rapporti con la città, erano stati tutti minacciati di morte dagli invasori. Ma essi non potevano lasciare tradire in questo modo vile quelli che erano loro così vicini; giunsero quindi urlando e dando l'allarme.

La guarnigione della città fu risvegliata dal fracasso, i francesi si arrestarono incerti e il conte fu colto sul fatto. Non gli restò che la fuga con i mancati invasori. Le truppe della città li inseguirono nelle campagne, aiutati dai grugliaschesi. Nell'attraversare Grugliasco il conte in fuga lanciò una terribile maledizione: l'intera popolazione sarebbe stata tramutata in rospi. Nessuno di essi avrebbe mai più potuto tornare umano; sarebbero stati condannati ad essere animali diversi da tutti gli altri, intelligenti, sensibili, in grado di parlare tra di loro ma non di comunicare con gli esseri umani...

- Scena delle truppe francesi che fuggono, gli inseguitori torinesi che le incalzano e i grugliaschesi che si fermano nel loro borgo. Il conte lancia la maledizione, in pochi minuti tutti diventano rospi.

...Le cronache narrano che quando le truppe torinesi tornarono verso la città non trovarono più i bravi grugliaschesi nelle loro case. Il borgo era silenzioso, deserto, e misteriosamente invaso dai rospi.

- Scena con le truppe che passano attraverso Grugliasco. Gettano sguardi nelle case vuote, sulle tavole ancora i piatti fumanti e rospi tremanti che si nascondono in ogni angolo.
- Il velo del tempo copre tutto

EPISODIO 1

- Esterno in un giorno di sole, in mezzo all'erba. Si sentono urla di eccitazione, un abbaiare furioso e rumore di animali che corrono nell'erba. Improvvisamente l'erba si agita sempre più forte, i suoni si avvicinano e spunta un cagnolino che corre come impazzito. La telecamera fa una rotazione e lo insegue. Sul dorso del cane vediamo Sebastian e Smeralda che si aggrappano ai peli. Il cane è spaventatissimo, i rospi si divertono come pazzi, urlano e ridono.

Se: yuuuu, corri ronzino!

Sm: sei proprio matto!

Se: Non ho mai trovato un cane così! Sembra un missile!

- Improvvisamente l'erba si fa bassissima, si sente un uomo che chiama il cane e i rospi si lasciano cadere. Il cane salta in braccio all'uomo e resta lì, tremante.

Uo: cos'hai Asdrubale? Di a pappi cosa ti ha spaventato!

- Una donna indica eccitata i due rospi e si avvicina lentamente.

Do: Hey! Hey! Lascia perdere il cane! Ci sono! Eccoli!

Uo: dove?

Do: lì, nell'erba! Guarda!

- I due si chinano sui rospi e i quattro si osservano.

Uo: A me non sembrano poi così speciali, a parte la sfumatura verdina, sono abbastanza brutti.

Se: Sarà bello il tuo sacco di pulci! Almeno noi ci laviamo spesso!

- La telecamera passa dietro la donna e si sente il rospo gracidiare. Si sente nell'aria la voce del conte che lanciò la maledizione:

Co: ...e voi potrete parlare ma nessun uomo vi comprenderà mai...

Do: Sono proprio una specie rara, il ROSPO SMERALDINO! Ci farò una ricerca davvero speciale, la mia tesi farà faville! Pensa che davvero non si trovano in quasi nessun altro posto al mondo, solo in questo piccolo parco pubblico!

Uo: Beh, una cosa unica della nostra città, chissà se almeno ci daranno dei fondi.

Sm: se solo sapessero QUANTO siamo speciali! Siamo davvero unici al mondo, ma nessuno potrà mai capire quanto.

Se: In fondo non stiamo mica male qui no?

Sm: Sì, abbiamo il nostro prato, una nostra comunità e siamo liberi.

Se: anche se talvolta mi chiedo come doveva essere per i nostri antenati che erano uomini.

Sm: era come per questi due, magari tutti avevano un cane.

Se: è bello avere un cane, è divertente!

- Improvvisamente sentiamo un rumore agitato alle spalle della scena, un grugnire e respirare affannoso, unito ad un raschiò frenetico.

Se: Hey, Scara! Vieni qui!

- La telecamera ruota e scopriamo Scara. Si ferma un attimo a fare le feste a Sebastian poi riprende la sua pallina di sterco e scompare nell'erba facendola rotolare freneticamente.

Sm: il tuo, di cane, è proprio disgustoso! Possibile che debba essere così innamorato della cacca e di tutte le cose puzzolenti e lerce?

Se: a me piace molto, è divertentissimo! Eppoi uno *Scarabeo Stercorario* con cosa dovrebbe andare in giro? Le palline di cacca sono la sua provvista.

Sm: Almeno i cani si portano in giro gli ossi!

Se: Non credo che mi troverei bene con un Sanbernardo...

- I due ridono di gusto e scompaiono nell'erba alta. La telecamera si alza ruotando e così scopriamo che siamo in un parco tra le case di una città, con traffico di automobili, di camion e di persone.

EPISODI RIMANENTI

Facciamo conoscenza con gli altri compagni di Sebastian:
Rutt, Franz, Oscar e SCARA.

Scenetta comica con Scara:

Spinge frenetico, emettendo strani rumori canini, la solita pallina di sterco. La trama ci rende noto che l'area verso la quale si dirige è uno dei suoi depositi. Scene in flashback con Scara che spinge e sotterra palline con il caldo torrido, sotto la neve, con la pioggia e con il vento.

Quando giunge in zona uno strano muro colorato lo blocca. Osserva stupito e si accorge che sono fiori, il cui profumo trova schifoso, amante com'è dello sterco.

Due voci fuori campo di vecchie signore con accento piemontese:

‘Che meraviglia madama le sue petunie!’

‘Vero? E senza concimare, le ho piantate da poco e crescono davvero rigogliose, certo che adesso il parco è più bello, neh?’.

Scara che sviene dal dispiacere.

Sebastian è un tipo avventuroso, lascia spesso il prato e si avventura nel mondo degli uomini, fino a spiare nelle case vicine. Per questo motivo lui sa che il mondo è molto più vasto del loro piccolo prato nel parco, ma gli anziani del villaggio, fortemente conservatori, lo puniscono.

In una serata tempestosa Smeralda e altri rospi vengono rapiti da due imbranati ma cattivissimi individui

La disperazione di Sebastian e SCARA che risolve la situazione rivelando inavvertitamente il losco piano: un ricco magnate che abita sulla collina di Torino, con l'hobby dei cibi esotici, vuole fare una frittura di rospi unici al mondo!

Sebastian organizza una spedizione di soccorso: partiranno tutti per raggiungere la collina di Torino e liberare i loro amici.

Il mezzo prescelto è una mongolfiera, estremamente instabile e sperimentale, costruita da Franz. La mongolfiera è costituita da cartine di caramelle, patatine e merendine. La gondola è un vecchio scolapasta, il fornello per riscaldare l'aria una scatola di sardine. Tutto il materiale è recuperato dai bidoni dell'immondizia che si trovano su di un lato del parco.

Il combustibile viene trovato nelle palline di sterco di Scara, individuate grazie ad una scenetta:

Scara stava spingendo frenetico, come al solito, una pallina di sterco. Un uomo lascia cadere una sigaretta accesa e questa incendia la pallina. Restano la pallina carbonizzata e Scara, tutto nero, con effetto ‘Wil coyote’.

I rospi inseguono Scara per individuarne il deposito segreto.

Scenetta con Scara che avanza frenetico con la solita pallina poi si ferma di scatto, sospettoso, guardandosi attorno. I rospi si accucciano dietro l'erba. Scara continua e giunge al suo deposito: un collettore fognario sotterraneo. Nell'ampia stanza in cemento egli conserva milioni di palline di sterco, ordinatamente divise per categorie ed annate.

Disperazione di Scara quando i rospi entrano e prendono le palline per avere il combustibile per la mongolfiera dicendogli che è per una buona causa.

Scara che cerca di salvare le annate migliori, in preda alla disperazione, correndo a destra e a manca, carico di palline.

Partenza fortunosa della mongolfiera, con Scara offeso ed irritato che non rivolge la parola ai rospi.

Con la mongolfiera i nostri eroi sorvolano Torino da ovest a est, giungendo alla collina e alla villa del cattivo.

Scenetta con Scara:

i rospi sono riusciti a fargli agganciare le chiavi della gabbia in cui sono rinchiusi e adesso lo blandiscono perché le porti da loro. Scara avanza ma ad un certo punto sente l'effluvio di una cacca di cane poco più in là. Rapito dal profumo, si dimentica dei rospi e, con gli occhi a 'spirale', va verso la cacca.

Rutt emette allora una potente flatulenza e Scara resta così indeciso tra le due cose...

Rutt aggiunge un rutto e Scara corre verso di loro.

Oscar incontra Tina.

Tina canta una canzone struggente sudamericana e si rammarica di non aver mai incontrato un rospo romantico che guardasse con lei le stelle e le spiegasse qual è la loro vera natura.

Oscar, che la sta spiando, si sente annientato.

I rospi sono tutti fortunatamente liberati.

Tina fugge con Oscar.

Oscar riscopre l'Amore.

SCENA FINALE

Tutti i rospi sono intorno al fuoco, gli anziani raccontano le storie della loro gente ed è nata una nuova leggenda. Al riverbero delle fiamme vediamo i figli di Sebastian e Smeralda così come quelli di Oscar e Tina. La telecamera si allontana nell'erba, le voci si fanno lontane, il brusio della natura riprende il sopravvento. Sentiamo una musica epica sotto un cielo di stelle...