

Che fine ha fatto Wil Coyote?

Soggetto di Marco Abate e Giovanni Barbieri

Sceneggiatura di Marco Abate

• Personaggi

Samuel Sand (Sam): vedi dossier.

Lillian de Cressy (Lyla): vedi dossier.

Misty (il gatto): vedi dossier.

Philo: vedi dossier.

Mirrigan: assieme a Dictagang e Jerrawul (e Gurrangatch, e altri personaggi minori che incontreremo nella storia) è un *burringilling*, cioè un abitante del *dream-time* australiano. Come dicono gli aborigeni, nel *dream-time* tutti gli animali sono uomini, o hanno almeno qualche segno umano; andranno quindi rappresentati come contaminazioni mitologiche fra animali e uomini (ma possibilmente con qualche idea meno scontata di una semplice testa di animale su corpo di uomo). Nel caso di Mirrigan, l'animale è un gatto tigrato selvatico, e il risultato dev'essere maestoso, regale, bello, affascinante e terribilmente seducente; una donna al solo vederlo deve sentirsi sciogliere dentro.

Dictagang e Jerrawul: sono altri due *burringilling*, ma tanto Mirrigan è grande e maestoso tanto Dictagang e Jerrawul sono piccoli e buffi. Devono far sorridere, e ispirare simpatia a prima vista. Come stile di disegno, ti puoi rifare ai compagni di viaggio di Barbie nel mondo del sogno nella storia di Sandman *A game of you*, disegnata da Shawn McManus, oppure ai folletti che accompagnano Tim Hunter nella storia *Reckonings* di The Books of Magic, disegnata da Peter Snejbjerg. Ah, dimenticavo: Dictagang è un incrocio fra una donna e un martin pescatore (che è un uccello: Valentino, mi raccomando, stavolta procurati prima delle immagini degli animali che devi rappresentare!), mentre Jerrawul è un incrocio fra un uomo e un opossum.

I 'Toons (Wil Coyote, Tweetie, Duffy Duck, Bugs Bunny): sono simili (ma non identici) agli omonimi personaggi dei cartoni animati. Rispetto agli originali hanno un aspetto più vissuto, più "realistico", più tridimensionale.

E-Star (Estela): è comparsa per la prima volta in *Progetto Legba* (Lazarus Ledd 34), e puoi tranquillamente rifarti alla versione che ne ha dato Bartolini.

Altera: è una donna (apparentemente) sui cinquantacinque anni, alta, dai lineamenti severi, coi capelli grigi e un notevolissimo carisma; è chiaramente abituata a comandare, e la sua sola personalità è sufficiente a tacitare molte persone. Veste in maniera molto classica e sobria, senza fronzoli, con l'eccezione di un singolo orecchino a forma di foglia di quercia all'orecchio sinistro. Katherine Hepburn ne sarebbe l'interprete ideale.

S'intende che suggerimenti per possibili variazioni di inquadrature o coreografie sono sempre benvenuti; puoi contattarmi (anche per dubbi sulla sceneggiatura, o semplicemente per fare quattro chiacchiere) all'indirizzo e telefono (e fax) che trovi in calce all'ultima pagina. Buon lavoro!

• Tavola 1

Esterno notte. Siamo a Parigi, in un tipico quartiere ottocentesco, con grandi palazzi signorili ben tenuti. Scegli pure tu la locazione esatta, ma evita di distruggere monumenti importanti. Tardo autunno, una notte serena.

Sei vignette a disposizione premonitrice.

VIGNETTA 1

Iniziamo con una panoramica della strada, ben illuminata dai lampioni. Passa silenziosa una macchina, ma non si vede nessun altro. Su un tetto, come vedremo meglio nelle prossime vignette, una coppia di gatti si scambia effusioni. Bisogna dare un'impressione di pace e tranquillità.

VIGNETTA 2

Inquadrriamo ora la parte alta della facciata di un palazzo, in modo da vedere che ci sono due gatti sul tetto, che guardano il panorama piacevolmente seduti uno accanto all'altra.

VIGNETTA 3

Stringiamo sui due gatti, un maschio e una femmina. Lui sta dolcemente strusciando la testa contro quella di lei, che gradisce con gli occhi semichiusi. Sullo sfondo la notte stellata; è ancora un'immagine di serenità.

VIGNETTA 4

Ok, cominciamo a cambiare atmosfera. Mezzo primo piano dei due gatti che interrompono di botto le reciproche effusioni, e improvvisamente vigili alzano la testa come se stessero ascoltando qualcosa.

VIGNETTA 5

Primo piano del muso dei due gatti: occhi spalancati, espressione terrorizzata.

VIGNETTA 6

Scendiamo e arretriamo lievemente, in modo da mostrare nuovamente il cornicione dove si trovano i due gatti e la parte superiore del palazzo. I due gatti scappano spaventati da parti opposte, mentre vediamo formarsi una crepa sulla parete del palazzo, proprio sotto il punto in cui i gatti erano seduti. Il rumore è abbastanza debole, per il momento, in attesa dello scoppio che vedremo nella prossima tavola.

La crepa (si forma): RRRMM

• **Tavola 2**

E adesso distruggiamo il quartiere.

Splash page.

VIGNETTA 1

Inquadratura globale d'effetto (per esempio dal basso) del palazzo che viene squarciato in due. Deve dare l'impressione che forze terribili (ma invisibili) stiano aprendo l'edificio (dall'alto in basso) in modo da lasciar posto a una sorta di canyon polveroso, anche se di cosa si tratti esattamente lo vedremo solo fra un paio di scene. Qui dobbiamo concentrarci sulla distruzione apocalittica del palazzo; macerie che cadono, travi che si spezzano, pareti squarciate e simili, insomma. Da qualche parte titolo e *credits*.

Il palazzo (si squarcia): RRUMBLEKAKATHUUMMM

Titolo: – “Che fine ha fatto Wil Coyote?” di Abate/Forlini.

CONTINUA...