

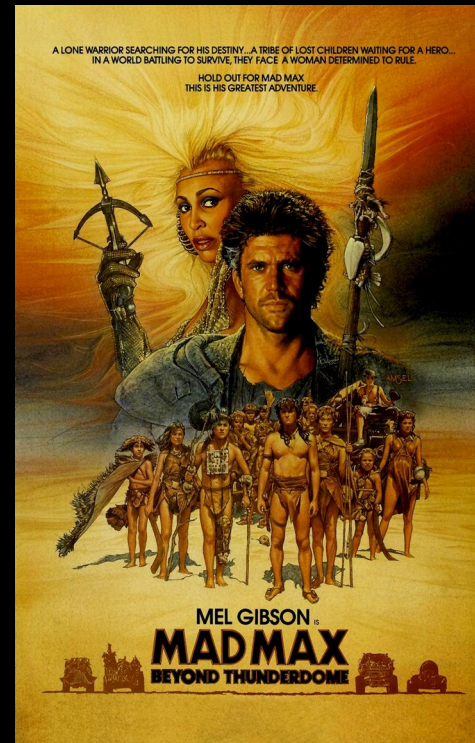
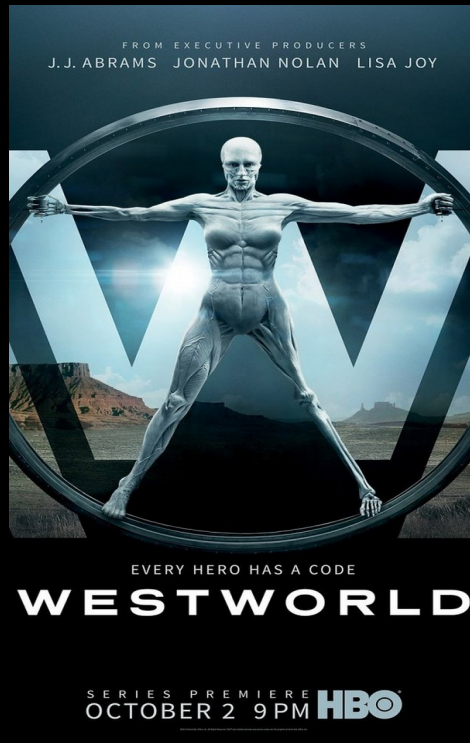
LA GRANDE PARTITA



INTRODUZIONE

“La Grande Partita” è una miniserie in 6 episodi che vuole essere un tributo ai film di fantascienza post apocalittici Italiani degli anni 80. Come all'epoca che si cercava di “copiare” i capolavori dei film Hollywoodiani, anche nel mio caso la costruzione è stata simile. Ho preso come base Westworld ed ho dato vita a questa miniserie sviluppandola intorno al tema della “Sopravvivenza”; cambiare per sopravvivere. Partendo da ciò ho sviluppato la trama prendendo spunto dalla mia vita (quella dell'Autore) per dare vita ai personaggi, principalmente al Protagonista. Sono praticamente lo che mi ritrovo a vivere in un mondo difficile cercando di raggiungere dei semplici obiettivi.

ISPIRAZIONI



I PROTAGONISTI



Jack: Ragazzo timido dal cuore grande che un giorno verrà incolpato per un omicidio che non ha commesso. Diventerà il protagonista del gioco principale dove imparerà a sopravvivere ma scoprirà anche di aver sempre posseduto un'anima malvagia che salterà fuori al termine del viaggio dopo lunghe "Torture". Per lui mi sono ispirato al personaggio di William in Westworld. Subiscono entrambi una trasformazione simile e ciò che mi ha attirato di lui è che assomiglia molto alla mia storia (dell'autore). Jack infatti incorpora dentro di sé il mio viaggio fino ad ora, i miei sogni, i miei obiettivi e soprattutto i miei momenti più difficili.



Il Gladiatore: Un Uomo con un passato molto duro e triste. Voleva prendere il controllo del Network ma i suoi peccati hanno distrutto la sua stessa vita: si stava prendendo cura di Amanda, la figlia di Drake ma le ha tenuto tutto nascosto ed il suo suicidio sarà un momento importante della sua trasformazione. Torna in campo alla ricerca di un qualcosa che possa dargli soddisfazioni ed al termine del suo viaggio ritroverà se stesso. Mi sono ispirato principalmente a L'Uomo in Nero di Westworld ed anche a Max di Mad Max. E' la versione futura di Jack che chiuderà il cerchio della sua sopravvivenza ed il raggiungimento dei suoi obiettivi anche se durante la sua vita ha visto tante cose brutte. Come per la versione passata, anche la versione futura trae ispirazione dalla mia storia: ritrovare sé stessi dopo essermi perso.

GLI ALLEATI



Sarah Samuel è la psicologa della Eight Winds. Molto giovane ed intelligente, è una Ragazza sensibile e gentile che purtroppo ha sempre avuto una vita tormentata. Il fatto di conoscere i segreti degli altri l'hanno portata ad essere sola e quando incontra il povero Jack inizierà a prendersi cura di lui e ad indagare per cercare di salvarlo. Purtroppo le indagini la condurranno alla morte ma verrà riattivata per il gioco finale. Per Sarah mi sono ispirato al personaggio di Sarah Newman nel film "I Guerrieri dell'anno 2072", il ruolo è simile ma con notevoli cambiamenti.



Nathaniel è un Mutante Modificato con parti meccaniche. E' nato sul campo di battaglia che si è formato dopo la Guerra Atomica. Le radiazioni hanno lasciato delle lacerazioni sul suo corpo. Come gli altri abitanti della Zona, anche Nathaniel è stato usato dalla Eight Winds per i giochi. E' stato ferito più e più volte, ha rischiato anche di morire ma continua ad essere inviato in campo: viene riparato con pezzi di metallo ed arti meccanici. Dai suoi simili viene chiamato Modificato ed è stato abbandonato. Ha un cuore d'oro e gentile, commette dei piccoli crimini solamente per sopravvivere ed aiutare la sua famiglia: ha una figlia ed una moglie ma che vengono maltrattate da un Mutante che ha preso il posto di Nathaniel. Per lui mi sono basato su Lawrence di Westworld e su Tuco de "Il Buono, il Brutto, il Cattivo". La sua apparizione ricorda la prima scena del suddetto film.

GLI AVVERSARI



Drake è il campione della Eight Winds. Un criminale accusato di aver ucciso la moglie, è stato costretto a partecipare ai giochi per ottenere la libertà. Ha una figlia di nome Amanda di cui si sta prendendo cura la Guardia Kirk che però abusa di lei; combatte per lei, spera di poterla salvare un giorno ma scoprirà che alla Eight Winds nessuno si salva se non lo vogliono loro. Al termine della stagione dove Drake è risultato essere il vincitore, il Network ha trovato una strategia per non liberarlo. Deve sconfiggere un Modificato che è fuggito ma la sua prossima battaglia sarà quella di affrontare Jack: quindi sa già che la Eight Winds lo ha condannato. Sembra avere il cuore duro ma lo fa per sopravvivere e tornare dalla famiglia. Per Drake mi sono ispirato al protagonista del film di Lucio Fulci; ha una storia simile ma un finale più drammatico.



Il Direttore è l'Esponente principale della Eight Winds. Pensa solamente allo share ed agli ascolti ma ciò è dovuto al fatto che prende direttamente ordini dall'Algoritmo che controlla la televisione e che ogni volta che commette un errore viene punito: perde un qualcosa dal suo corpo e gli viene sostituito con protesi robotiche. Manterrà la stessa età per via delle modifiche e con il tempo inizierà a piacergli tutto questo organizzando la partita più grande possibile insieme all'IA che governa tutto: un mondo con dei modificati. E' un corrotto, ama il piacere che gli ascolti gli regalano e cerca di togliere di mezzo le persone inutili. Per lui mi sono ispirato principalmente al personaggio di Cortez del film di Lucio Fulci, ed a Ford e Serac di Westworld.

IL MONDO NARRATIVO



Per il mondo narrativo mi sono basato sui paesaggi dei film di Mad Max ed anche dei film Western per alcune città. Per la Zona Proibita ho preso come idea gli Spaventapasseri e la Città abbandonata dai film della saga del Pianeta delle Scimmie. Al di fuori invece volevo un mondo adatto agli Umani corrotti e quindi ho pensato alle città futuristiche.

IL MONDO NARRATIVO



Per quanto riguarda lo stile, gli abiti, le armi e la tecnologia sono tratti da film distopici quali "Mad Max" e "2019: dopo la caduta di New York". Per i Mutanti che vivono nella Zona Proibita mi sono ispirato agli abitanti del film "L'Altra faccia del Pianeta delle Scimmie". Il film "Eliminators" del 1986 mi ha ispirato lo Scienziato Pazzo ed i Modificati. La Cosa del film di Carpenter mi è stata d'ispirazione per la creatura nelle fogne della città abbandonata.