

Le nove commedie di

JAZZ & GEX

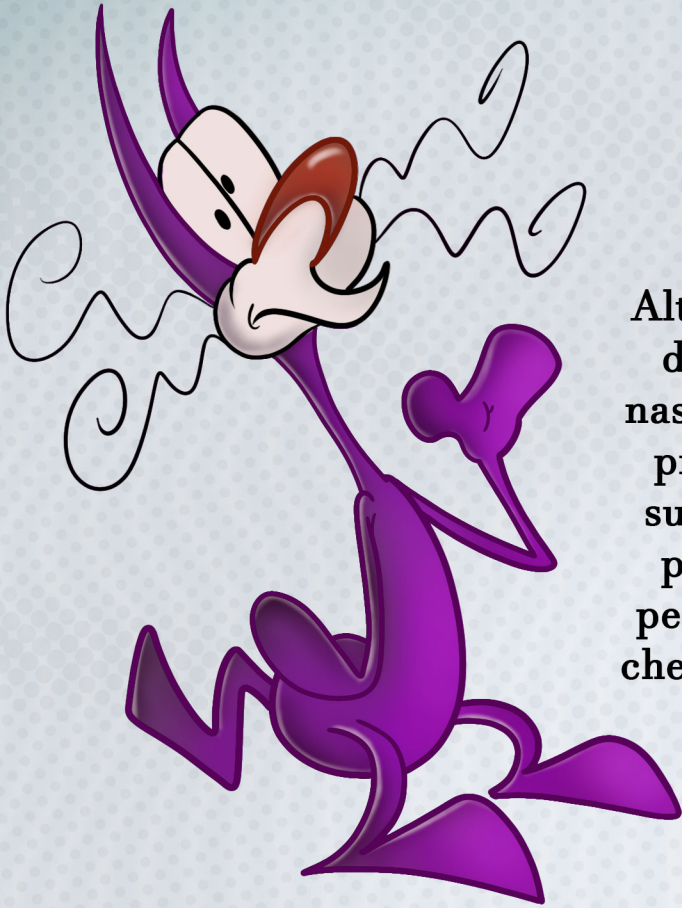
1 gatti hanno nove vite Loro due le ricordano tutte



Jazz e Gex, due strambi gatti viola dal naso rosso, scoprono una scatola misteriosa contenente ricordi e frammenti delle loro esistenze passate. I due iniziano un viaggio mentale attraverso ogni "vita" vissuta.

Nove episodi. Nove vite. Un'unica riflessione sulla vita.

1 Protagonisti



JAZZ

Alto e apparentemente goffo, Jazz si può definire come un "gigante buono" che nasconde un'innata capacità di risolvere i problemi nel modo più inaspettato. Le sue reazioni lente sono spesso la chiave per intuizioni geniali. Questo rende il personaggio imprevedibile, dimostrando che anche un gatto, seppur antropomorfo, può avere sfaccettature complesse.

GEX

Basso e perennemente scontento, Gex dovrebbe essere il cervello pensante del duo, ma non sempre le sue idee vanno a buon fine. Estremamente riflessivo e razionale, tende a farsi sopraffare dagli eventi surreali che ricoprono l'intera serie. Gex si adatta con fatica alle nuove circostanze e molto spesso cerca di tenere Jazz con i piedi per terra.



Nonostante queste differenze Jazz e Gex sono inseparabili. La loro dinamica si basa su un equilibrio unico: le capacità di uno spesso compensano le lacune dell'altro.



Struttura

La serie animata è composta da 9 episodi autoconclusivi, ciascuno della durata di circa 22 minuti.

Ogni episodio mostrerà i nostri “eroi” in un'epoca storica differente, dall'antico Egitto al periodo del proibizionismo fino ai giorni nostri. La peculiarità del cartone risiede nel concetto delle nove vite dei gatti: ogni episodio rappresenta una vita diversa, con diverse avventure e nuove interazioni che metteranno alla prova la loro "amicizia". Nonostante i cambiamenti di scenario e di ruolo, la loro essenza rimane invariata, permettendo al pubblico di affezionarsi ai loro tratti distintivi, proprio come i cartoni del passato a cui si fa riferimento. La crescita e l'evoluzione dei personaggi attraverso le diverse esperienze sarà il filo conduttore sottile che collegherà tutti gli episodi.





Target

13+ (Teenagers e young adults)

Tono e stile

Il tono della serie è prevalentemente umoristico, un umorismo che spazia dalla slapstick alla satira sociale, dai dialoghi esistenziali alle gag visive. Ogni episodio offrirà comunque un momento di riflessione che porterà a una morale sull'amicizia o la vita quotidiana.

Lo stile visivo è ispirato in parte alla United Productions of America (UPA), quindi con un'enfasi sul design stilizzato, le forme geometriche, i colori piatti ma l'animazione è una via di mezzo tra fluida e limitata. Questa estetica serve per dare alla serie un senso di classicità moderna che ha un grande senso di amore e rispetto verso i cartoni della golden age (Looney Tunes, Tom e Jerry, i cartoni di Tex Avery).

Idee per alcuni episodi

1- Ambientato negli anni 30' Jazz e Gex sono due gatti randagi a New Milk It City, una metropoli dove il latte è stato bandito a causa di una popolazione piena di intolleranti al lattosio. Diverse bande feline vogliono contendersi il mercato nero del latte e lo faranno al costo di graffiare qualsiasi tenda. Gex sogna di aprire un locale "legale" dove tutti possono bere latte in libertà, mentre Jazz invece preferisce starsene fuori dai guai. I guai arriveranno lo stesso, senza volerlo si ritroveranno in conflitti e guerre civili tra gatti gangsters caricaturati che ricordano attori hollywoodiani di quel periodo: I Whisker Meows, ispirati a Clark Gable, Le Pussypettes, gatte ispirate a Greta Garbo e il boss Latticino, un vecchio persiano ispirato a Edward G. Robinson. Durante un conflitto finale al porto una grande quantità di casse di latte vengono distrutte....ma finiscono per creare la prima "fontana di latte pubblica", liberando simbolicamente i gatti dalla sete e dalla paura.

2- Negli anni 60' Jazz e Gex si ritrovano catapultati in una farsa internazionale quando vengono scambiati per due celebri super-spie. Si tratta di due sosia, identici a loro, sono scomparsi in una operazione top secret. Entrambi sfruttano l'occasione cercando di essere autentiche spie. Tutto fila liscio ma in una scena Jazz e Gex rovesciano per sbaglio del succo di frutta sopra il presidente degli stati uniti. Scambiato come attentato questo è l'evento che fa precipitare tutto. Le agenzie mondiali decidono di eliminare Jazz e Gex. Proprio quando tutto sembra perduto i veri agenti (J-A77 e G3-X) fanno la loro prima apparizione ufficiale, smascherando le identità sbagliate e rivelando che tutta l'operazione era una trappola per stanare altri intrusi all'interno delle agenzie stesse. Jazz e Gex sono stati usati come esche. I capi delle agenzie propongono ai due di diventare ufficialmente "agenti ombra", sfruttando la loro imprevedibilità per future missioni.



3- 1754. Jazz e Gex sono i coccolati gatti da salotto della Contessa Madeleine de Miauval, una nobildonna ossessionata dai suoi animali. Vivono in una villa immensa, con camerieri solo per loro, pasti infiniti e concerti personalizzati. Jazz è rapito da tutto quel comfort, mentre Gex sente che qualcosa non torna. Non ricordano di essere mai usciti. Seguono disperati tentativi di fuga ma la contessa riesce sempre a beccarli. Verso la fine per puro caso trovano una stanza segreta che li porterà verso l'uscita. Finalmente sono liberi...o così sembra. Ma man mano che si allontanano dalla villa notano che il sentiero si ripete e vari elementi come il cielo e il paesaggio non sono altro che una grande scenografia studiata a tavolino. Il mondo esterno era solo una messa in scena costruita dalla Contessa per tenerli sotto controllo.

4- Nell'Antico Egitto, Jazz e Gex vengono scambiati per due profeti scesi dal cielo durante una rara congiunzione astrale. I sacerdoti interpretano la loro comparsa come un segno divino, e nel giro di pochi giorni vengono incoronati come imperatori gemelli. Inizialmente uniti, i due iniziano presto a competere. Ogni gesto dell'uno diventa una provocazione per l'altro, vogliono vedere chi dei due è l'imperatore supremo. La sfida tra loro cresce in intensità facendo realizzare piramidi sempre più grandi, così grandi che gli dei egizi incominciano ad essere minacciati da questo abuso di potere. In una sola notte, una tempesta di sabbia si abbatte su tutta la valle. I templi crollano, i troni vengono sepolti. Quando sorge il sole, Jazz e Gex sono scomparsi. Nessuno li vede più anche se in realtà si trovano in cielo a fare qualche faccenda domestica per le divinità egizie.



CONTESSA
MADELEINE

Questo progetto è in cerca di:

Studio di animazione o coproduzione

Sviluppo di teaser/episodio pilota

Contatti

Mail: tiziano.torselli@tizioart.it

Sito: Tizioart.it

Instagram: [tizio_000](https://www.instagram.com/tizio_000)



Tiziano Torselli nasce a Piacenza il 29 settembre 2004.
Fin da piccolo prova passione per il fumetto umoristico e i cartoni animati.

Nel 2024 si diploma al Liceo Artistico Bruno Cassinari seguendo l'indirizzo audiovisivo multimediale.

Questo indirizzo gli permette di esprimersi al meglio attraverso cortometraggi come "La semplice vita del tipico Microbo", corto che viene classificato al secondo posto per il premio Davide Vignali a Modena. Attualmente frequenta la scuola internazionale di comics a Reggio-Emilia e insegna fumetto a giovani ragazzi presso Piacenza Comics School.

