

06/07/2025

Andrea ed Enrico

Iniziare a pensare/scrivere a primo e ultimo episodio

I due sono maestro e successore

I due sono pari operatori per evitare i filtri, tra tanti altri

A - Questa specie è dotata di un super computer che aggrega una serie di informazioni che raccoglie dagli orb sparsi nei vari pianeti. La specie è divisa in classi e dei soggetti detti "trovatori" (?) *[riprendere un modello tipo kryptoniani però deterministico e non impositivo, cioè si capisce in cosa sarà più adatto uno e non programmarlo perchè adempia a quello scopo nella società ?]*, analisti di dati, osservano informazioni aggregate dal super-computer per ragioni di finalità di soluzioni (diversi problemi diversi possono condurre alla soluzione di un problema particolare che non c'entra esattamente con quelli osservati ad esempio, oppure ci sono degli indici della società che il computer osserva e in base a dei campanelli di allarme fa osservare alcuni problemi specifici).

All'inizio l'episodio fa vedere la società che supera alcuni filtri sia sociali che cataclismi indipendenti da loro, al che sopravvissuti decidono di sviluppare il progetto "cosimic memory" che manda gli orb a scandagliare l'universo per mandare i dati al super computer. A metà episodio vediamo che le due voci narranti hanno osservato fin'ora i filtri visti negli episodi precedenti e devono capire come risolvere un possibile filtro che hanno individuato

E - La civiltà di questo pianeta ha sviluppato una nuova scienza: la memoria cosmica. Mandano numerose probes ad osservare altre civiltà senza interferire nel loro sviluppo e tutti i dati ottenuti vengono esaminati da dei ricercatori specializzati, che sviluppano la disciplina osservando, commentando e studiando le altre civiltà. I ricercatori si rendono velocemente conto che tutti i mondi che osservano vengono distrutti da qualche filtro, e dunque sviluppano la nozione di filtro. Come risultato di questa osservazione viene creata un'unità volta a identificare possibili filtri dalle storie di altre civiltà che poi la società si muove per prevenire/risolvere. I nostri protagonisti sono due membri di questa unità (che lavora dividendo i ricercatori a coppie) un veterano ed un nuovo arrivato oppure un mentore ed il suo successore.

Ultimo episodio:

Opzione 1 - si inizia dai narratori:

i più attenti se ne accorgono dalle voci, non diciamo che loro sono i narratori, fino a esplicitarlo in un momento avanzato dell'episodio

Opzione 2 - i narratori a metà episodio:

Sinossi episodio MiBACT:

The species that overcomes its filters

In the gripping finale, the enigmatic "filtered species"—the most advanced civilization yet encountered—finally steps into the spotlight. Having narrowly survived their own Great Filter through devastating planetary conflicts and ecological collapse, this species has evolved biologically and socially, into a unified collective consciousness driven by an insatiable curiosity about cosmic existence. Over generations, they meticulously studied the demise of countless other civilizations, gathering profound insights into cosmic perils, societal failures, and fatal ambitions.

Equipped with groundbreaking technology capable of decoding planetary histories through intricate, lightspeed-based messages, they debate fiercely on how to use this power. Internal factions clash: one advocates boldly sending exploratory orbs to thriving worlds, risking potential danger, while the other cautiously proposes targeting worlds poised on the cusp of life. Eventually, caution prevails. Hundreds of these orbs, sent through precise cosmic calculations, traverse the galaxy, quietly shaping destinies—one even dramatically altering Earth's evolutionary history by ending the age of dinosaurs.

Now, as a new and unprecedented threat emerges, the species must urgently revisit the lessons learned from the six civilizations whose stories they've observed. Deeply reflective, they debate intensely how past failures and triumphs can inform their present choices. Facing a crisis that could erase them from existence, the crucial question emerges: how can their accumulated knowledge about survival, ambition, unity, and downfall from other civilizations guide them to safely navigate this latest existential challenge?

The finale culminates with the species at a critical juncture, poised between extinction and evolution, their collective wisdom the only hope to chart a course through the darkness. The future hangs precariously on their ability to learn not only from their own past but from the profound experiences of those who came before.

01/08/2025

Missing (ricordiamo si fosse detto di procedere scena per scena)

19/08/2025

Andrea, Enrico e Carlotta. Casa di Enirco

divisione scena per scena primo episodio (Pilota/Gamma Ray-Burst)

Continuiamo la struttura 3 protagonisti.

Appunti/verbale incontro

Enrico: design forse un po' banale ma abbastanza espressivo è tip i navy di avitar, ma più bassi, con orecchie più grandi (meno gatto), con occhi molto grandi (cuteness e espressività). Aprire con joy perchè ti fissa in testa che è la protagonista, anche se la vedi

poco. Immaginavo più disconnesse le vicende, pensavo: aprimao con joy alla festa “ma nonn è sempre stato così...” e inziiano i flashbac, senza bisogno che sia costantemente presente. Magari è amica di uno dei figli della famiglia e fa l'intern nell'ufficio dell'architetto e vive nel quartiere del tossico e si salutano spesso.

ci sta dare un legame a joy e i vari personaggi.

Carlotta: per capire i personaggi dobbiamo capire meglio il mondo, ispirarsi ad animali che vivono in questi ambineti. invece di concnetrarsi esclusivamente sui personaggi cercare di raccontare il setting.

Nana rossa, energia e calore geotermico giustificano le crepe e la vita li dentro, tidal locking causa all'ovest del pianeta condizioni di estremo calore e a est di estremo gelo. Le popolazioni più vicina a questi poli vive in condizioni di marginalità.

Joy nome narratrice/protagonista

con ascensore si intende qualcosa di più immaginativo dell'ascensore.

Carlotta: Spazio finito, silenzio più totale, si inizia a sentire musica da discoteca e si inizia a vedere prima la stella e poi il pianeta e sentiamo la musica come se fossimo nel bagno di un locale, vedendo le luci uscire dalle crepe del palazzo. Comunque non fare spiegone

più si sale verso la superficie del pianeta più si diradano le abitazioni e diventano zone industriali, e abitazioni popolari.

I personaggi si incontrano all'inizino dell'episodio nell'ascensore, con transizioni verticali che fanno intendere la differente struttura sociale.

La scena dell'ascensore è una scena ricorrente.

Si inizia con la festa, prospettiva di joy, e da qui si fa un passo indietro e si procede cronologicamente, prima

Prompt

Considering the episode summary, and these notes: divisione scena per scena primo eppisodio (Pilota/Gamma Ray-Burst) Continuiamo la struttura 3 protagonisti. Enrico: design forse un po banale ma abbastanza espressivo è tip i navy di avitar, ma più bassi, con orecchie più grandi (meno gatto), con occhi molto grandi (cuteness e espressività). Aprire con joy perchè ti fissa in testa che è la protagonsita, anche se la vedi poco. Immaginavo più disconnesse le vicende, pensavo: aprimao con joy alla festa “ma nonn è sempre stato così...” e inziiano i flashbac, senza bisogno che sia costantemente presente. Magari è amica di uno dei figli della famiglia e fa l'intern nell'ufficio dell'architetto e vive nel quartiere del

tossico e si salutano spesso. ci sta dare un legame a joy e i vari personaggi. Carlotta: per capire i personaggi dobbiamo capire meglio il mondo, ispirarsi ad animali che vivono in questi ambineti. invece di concentrarsi esclusivamente sui personaggi cercare di raccontare il setting. Nana rossa, energia e calore geotermico giustificano le crepe e la vita lì dentro, tidal locking causa all'ovest del pianeta condizioni di estremo calore e a est di estremo gelo. Le popolazioni più vicina a questi poli vive in condizioni di marginalità. Joy nome narratrice/protagonista con ascensore si intende qualcosa di più immaginativo dell'ascensore. Carlotta: Spazio finito, silenzio più totale, si inizia a sentire musica da discoteca e si inizia a vedere prima la stella e poi il pianeta e sentiamo la musica come se fossimo nel bagno di un locale, vedendo le luci uscire dalle crepe del palazzo. Comunque non fare spiegone più si sale verso la superficie del pianeta più si diradano le abitazioni e diventano zone industriali, e abitazioni popolari. I personaggi si incontrano all'inizio dell'episodio nell'ascensore, con transizioni verticali che fanno intendere la differente struttura sociale. La scena dell'ascensore è una scena ricorrente. Si inizia con la festa, prospettiva di joy, e da qui si fa un passo indietro e si procede cronologicamente, prima Consider these notes on the physiology of the alien species: personaggi antropomorfi, ricordano lontanamente rettili capaci di aderire alle pareti rocciose del pianeta, occhi e orecchie molto grandi. Notes on the planet: Pianeta che orbita una nana rossa, in tidal locking con lo stesso, metà del pianeta è troppo caldo per la vita, l'altra metà troppo freddo. La vita si sviluppa all'interno di profonde gole che percorrono la sottile fascia abitabile che divide i due emisferi. I need to you to provide a scene by scene breakdown of the episode. It should start with the perspective of the protagonist, Joy, a normal girl enjoying the last party. Then we start a flashback divided into cycles, where we alternate between the perspective of the three storylines: the architect, the family and the drug addict. Consult the documentation for specifics on each. Over the course of three cycles we see the before during and after from the moment of the discovery of the gamma ray burst careering towards the planet.

Legenda

I titoli sottolineati in giallo sono quelli approvati unanimamente.

Output ChatGPT 5

The Great Filters — S1E1 “Sparks in the Void” (Gamma Ray Burst)

Scene-by-Scene Breakdown v0.1

Logline anchor

“In a universe teetering on the edge of extinction, each episode unfolds the rise and sudden fall of a unique alien civilization, only to reveal that a far-advanced species is chronicling these lost worlds to prevent its own demise.”

Episode premise

A tidally-locked world around a red dwarf survives inside colossal ravines warmed by geothermal vents. As a magnetar's gamma-ray emissions drift toward them, a sensory, semi-reptilian people face their last day. We track three threads—an ambitious vice-architect, a fractured family, and a marginalized addict—anchored by Joy, a young woman at the final party.

Species and setting keys (for reference in scenes)

- **Physiology:** Anthropomorphic, sleek semi-reptilian; broad adhesive pads on hands/feet for cliff adhesion; very large eyes and ears (high cuteness/expression; low-light acuity and sound sensitivity).
- **Urban morphology:** Vertical cities carved into ravine walls; denser, wealthier cores mid-depth; closer to the surface = harsher industrial belts/public housing; margins near day/night terminators are most precarious.
- **“Ascensore”** (The Spine): A recurring, imaginative vertical transport—luminescent bead-pods that climb a bio-mechanical rail embedded in rock; recurring motif that visually encodes class stratification as we move up/down strata.

Cold open (1–2 minutes)

1) EXT. SPACE – SILENCE

- Total black. A faint, distant shimmer: a red dwarf. No music, no VO.
- The planet drifts into frame—one hemisphere scarlet glare, the other black ice. A thin, glowing belt marks the twilight ring.

2) PUSH IN — ATMOS TO CLUB BASS

- As we approach the ravine, a low, muffled thump of club music creeps in—like hearing it from behind a bathroom door.
- In the ravine wall, slit-windows pulse. Lights leak through the rock seams like veins.

3) INT. RAVINE CLUB — BATHROOM — NIGHT (JOY INTRO)

- Mirror fog. Joy's large eyes; bioluminescent ear-frills pulse with the bass. She smiles, breathes in; a friend bangs on the door.

- + aggiungere elementi festa/società
- Joy (soft VO), barely above a whisper: “It wasn’t always like this.”
- She steps out into the roaring party.

Title card — The Great Filters (minimal typographic sting). Smash back into the club.

Cycle structure overview

- **Cycle I — BEFORE:** Ordinary life; ambitions, resentments, routines. Joy is a connective presence but not constant.
- **Cycle II — DISCOVERY & PANIC:** The magnetar storm is confirmed; chaos, flight, bargains, propaganda; the world polarizes.
- **Cycle III — ACCEPTANCE & LAST DAY:** The planet’s “last party”; reconciliations and collapses; EM pre-cursor wipes electronics; the GRB arrives.

Cycle I — Before (introductions; Joy’s light touch)

- + inserire scena magnetar che fa partire i burst senza fare intendere troppo

4) INT. THE SPINE (ASCENSORE) — DAWN COMMUTE (RECURRING MOTIF #1)

- A bead-pod glides upward through strata—passing from humid neon market caverns (lower) to sleek mid-ravine corporate terraces, then into gritty surface-adjacent industrial decks where the bass of the city is a dull throb.
- In the same pod by coincidence: Joy (headed to her internship), the VICE-ARCHITECT (immaculate, distracted), and the FAMILY’s two teens (one is Joy’s friend). The ADDICT peers in from the platform as doors close; he nods at Joy—they’re neighborhood-familiar. No one speaks; social distance is felt in body language and gaze.

5) INT. VICE-ARCHITECT’S STUDIO — MID-RAVINE — DAY

- Open-plan office carved into stone, ringed by “hanging bridges” to other firms. He drills a junior team: “I want the load mesh on my desk before you leave.” Ego flashing; a private glide-line (zip-tube) runs from office to his home alcove—a visible perk.
- Joy, as INTERN, drops annotated diagrams; he barely notices, but she locks onto his charisma—and the new commission: an emblematic public hall inside a natural fault—his first signature building.

6) INT. FAMILY APARTMENT — LOWER-MID RAVINE — MORNING

- Silent breakfast. Divorce papers visible in a niche; the parents argue in whispers. Teens exchange looks. The mother stacks crockery with controlled fury; the father prepares to leave, stops himself from speaking twice.

7) EXT. PUBLIC HOUSING TERRACES — NEAR-SURFACE — DAY

- ADDICT wakes on a mat, eyes sun-sensitive; tapes a small plate to his forearm, heating a resin stone with a hand-lamp; his pupils dilate, ear-frills slow. He wanders, eats street broth, is chased off a private ledge by a guard; meets his DEALER (who we glimpse with family), gripes about “prices,” shrugs through life.

8) INT./EXT. RAVINE — JOY GLUE SCENES

- Micro-bridges: Joy crosses threads—shares a quiet joke with her teen friend about a teacher; rides the studio zip-tube (eyes wide) to deliver permits; passes the addict’s block on her way home, exchanging friendly nods. *She’s a local connective tissue.*

9) EXT. SKY CUTAWAY — FORESHADOW

- In deep space, a magnetar in “spark mode” scatters directional bursts—beautiful, terrible. No VO.

Cycle II — Discovery & Panic (the world flips)

10) EXT. MARKET GALLERIA — AFTERNOON

- News cascade. Wall-speakers crackle, shop-windows switch to emergency sigils; astronomer council: a gamma event track will sweep their sector “within an uncertain window.” No “spiegone”—it’s visceral: faces, the pause, then noise.

11) INT. VICE-ARCHITECT’S STUDIO — MINUTES LATER

- Frenetic calls. He sprints to the executive terrace; a BOARD shuffles names for limited evacuation skiffs (“sky-needles” that ride thermal columns). He’s told: “B-ranking won’t fly.” Door shuts. First crack in him.

12) INT. FAMILY APARTMENT — SAME

- The four huddle as sirens roll through the ravine. The teens return early. The parents' brittle facade breaks; they embrace their children, shaking.
- Silent beat: they turn off the divorce notice in the niche. The mother: "We stay together."

13) EXT. INDUSTRIAL DECKS — SAME

- ADDICT hears the bulletin on a pawned radio; shrugs, then notes people looting, sirens above. He meets the DEALER again—wild, paranoid math about "prices after the end" that's both absurd and sad. The addict's routine resumes anyway.

14) MONTAGE — RAVINE PANIC

- "Mad-max" flashes in different cliffs: fights on supply lines; fires near the surface; rich pods queue at the Spine's apex; counterfeit tickets; rumours of tunnels to "safe caves."

15) EXT. SKY-NEEDLE LAUNCHES — DUSK

- We watch sleek crafts attempt ascent. A few fail at ignition; one peels off, hits hot air layers and shears; another departs and dwindles—fate unknown. The crowd's cheers turn to stunned silence.

16) INT. STUDIO ZIP-TUBE — NIGHT

- The vice-architect glides home in a private tube over a chasm. He watches his building site below—work halted. He lands to a city beginning to transform: micro-altars, candles on ledges; people hugging strangers.

17) INT. CLUB — NIGHT — FIRST PARTY WAVE

- Joy enters the main floor. A "last party" starts cascading through the city; all ages, gentle intoxication. This is not nihilism—more like a wake for the species. Joy breathes it in, unsure, then lets go.

18) EXT. OBSERVATORY LEDGE — NIGHT

- The FAMILY stands with others, sharing thermal blankets. The father points out constellations; the mother shares a silly story from their first date; the teens laugh. Their glow grows warmer.

Cycle III — Acceptance & Last Day (the lines converge)

19) INT. THE SPINE — DAWN (RECURRING MOTIF #2)

- The bead-pod moves again. Fewer riders. Joy inside with her friend; the vice-architect boards and stares through glass at his hall becoming a public gathering place—lanterns spiraling within. The addict rides one stop, jittery, then steps off.

20) EXT./INT. VICE-ARCHITECT'S HALL — DAY

- The half-finished icon now hosts a day-long communal celebration—food tables, choirs, quiet corners. A sting for him: the “people” own it more truthfully than he ever did.

- He tries to help hang a banner; his hands shake; he leaves.

21) INT. FAMILY APARTMENT — AFTERNOON

- A “lasts” montage: they cook a favorite meal; leaf through old drawings; record a message capsule. They decide together how to spend their last hours—no speeches, just presence.

22) EXT. PUBLIC HOUSING TERRACES — AFTERNOON

- The ADDICT repeats his day—same stone, same lamplight, now in golden hour. Children run past in makeshift costumes; someone offers him sweet bread; he hesitates, accepts.

23) INT. CLUB — EVENING — THE PARTY BLOOMS

- Joy dances; POV stretches colors across UV; their ear-frills and skin-patterns ripple with the music. She glimpses her friend (the family's teen), they hug and cry-laugh; a junior from the studio toasts to “buildings that will outlast us” and they both smirk at the irony.

24) EXT. CITY-WIDE MONTAGE — EVENING

- Across ravines: choirs under stalactites; elders telling stories; lovers float in warm mist from vents. Acceptance.

25) INT. VICE-ARCHITECT'S HOME ALCOVE — NIGHT

- He unhooks the glide-line harness and places it neatly away. On the wall, his first sketch of the hall. He writes a short note we do not read. He exits.

26) INT. VICE-ARCHITECT'S HALL — NIGHT — QUIET ROOM

- Joy seeks a calm corner; opens a service door—finds the vice-architect hanging, silhouette still. The bass from the party pulses faintly through stone.

- She freezes, breath shallow; steps back, closes the door gently. She leans on the wall, eyes wet. The party keeps breathing around her.

27) EXT. OBSERVATORY LEDGE — NIGHT

- The FAMILY hold each other, facing the sky. The father teaches a last “constellation,” tracing Joy’s club’s light plume rising like a comet.

28) EXT. INDUSTRIAL DECK — NIGHT

- The ADDICT sits, sharing a laugh with the DEALER. He watches the reflection of city lights on a thin condensate layer, mesmerized by simple beauty.

29) EXT. SKY / CITY — EM PRECURSOR

- Space: the magnetar flares—one emission aligns. In the ravine: a wide EM hiss sweeps through; lights blink out, music collapses into silence; ear-frills twitch at the static. People look up, like a stadium wave of faces.

30) EXT./INT. VARIOUS — FINAL MOMENTS

- The FAMILY: squeeze tighter; no words.

- The ADDICT: smiles faintly, breathes.

- Joy: closes her eyes on the dance floor; bass replaced by heartbeat.

31) EXT. PLANET — THE GRB

- White-hot line across the atmosphere—then all washes out.

Tag (observers' breadcrumb; minimal, no deus ex)

32) AUDIO OVER BLACK — TWO VOICES (barely audible, non-identifying)

- Voice A (hushed): "How much did they feel in that last instant, with everything amplified?"
- Voice B: "Enough to be remembered."
- End.

Transitions and motion grammar

- The Spine (ascensore) repeats thrice to encode social strata and to braid the threads without exposition.
- Vertical camera language: frequent tilt-ups/downs through floors to cut between storylines; lateral "bridge" moves to show Joy's connective role.
- Science cutaways: 2–3 short, beautiful space inserts of the magnetar—never explanatory VO.

Continuity notes (Joy's links)

- Intern in vice-architect's studio (Cycle I; returns as witness in Cycle III).
- Friend of family's teen (spotted at club in Cycle III).
- Lives near the addict; mutual nods (Cycle I) and cross-paths (Cycle II/III).

Content advisories (for production notes)

- Themes: suicide (off-screen discovery, non-graphic), substance use (non-glamorized), end-of-world dread, mass casualty implied.
- Handle with sensitivity: frame suicide within character arc collapse; avoid sensational visuals.

Science notes (plausibility anchors)

- Tidal locking around M-dwarf: stable twilight habitable ring; ravine microclimates warmed by geothermal vents are plausible refugia.
- Magnetar/GRB: short, directional gamma emissions; an EM precursor plausibly knocks out electronics before the main high-energy front reaches the planet. Survival is not plausible at ground level—destruction is swift.
- Social gradients mapped to altitude: surface-adjacent decks harsher (industrial heat/cold, low shielding), mid-ravine wealthier cores more buffered.

Runtime targeting

- Cold open + Title: ~2 min
- Cycle I: ~7–8 min
- Cycle II: ~7–8 min
- Cycle III + Tag: ~8–10 min
- Total: 24–28 min

17/09/2025