

# The last kingdom



Dipinto: Shuck Party  
Autore: Robert C. Jackson  
Anno: 2018

# Brainstorming

Shot	Ipocrisia			Vipera	Sushi
Alcool	<b>VELENO</b>		Tigre	Sanguisuga	Pesce
Coma etilico	Morte	Trasformazione	RINASCITA	Circo	Serpente
	Intossicazione		Primavera	Infanzia	Pagliaccio
Malessere	Nausea	Arcobaleno	Favola	<b>CASTELLO</b>	Antenati
	Ansia	Pioggia		Principessa	
	Siccità	Nuvole	Ultima cena	Sacro Graal	Inghilterra
	Acqua		Leonardo Da Vinci		Nobiltà
	Freschezza	Fiume		Corona	Borghesia
	Ghiaccio	Fontana	<b>TRONO</b>		Rivoluzione francese
Sciare	Neve	Gelato		Scettro	Napoleone
	Inverno	Estate	Surf	Faraone	Egizi
Renna	Natale	Sole	Onda	Faraone	Sfingi
	Polo nord	Tramonto	Porto	Mare	Sabbia
Pinguino	Aurora boreale		Perla	Conchiglia	Deserto
Yeti	Igloo			Mistero	
	Baita		Collana		
Montagna	Tribunale	Avvocato	Reato	Rapina	Ladro
	Processo	Giustizia	Carcere	Polizia	
	Giudice			Sicurezza	
			Computer	Password	Allarme
					Miele

Il Regno dei cani palloncino è in tensione perché si sta cercando un nuovo re. Il nuovo re verrà stabilito seguendo il secolare rito del banchetto in cui solo uno dei sei candidati rimarrà in vita e riceverà il potere.

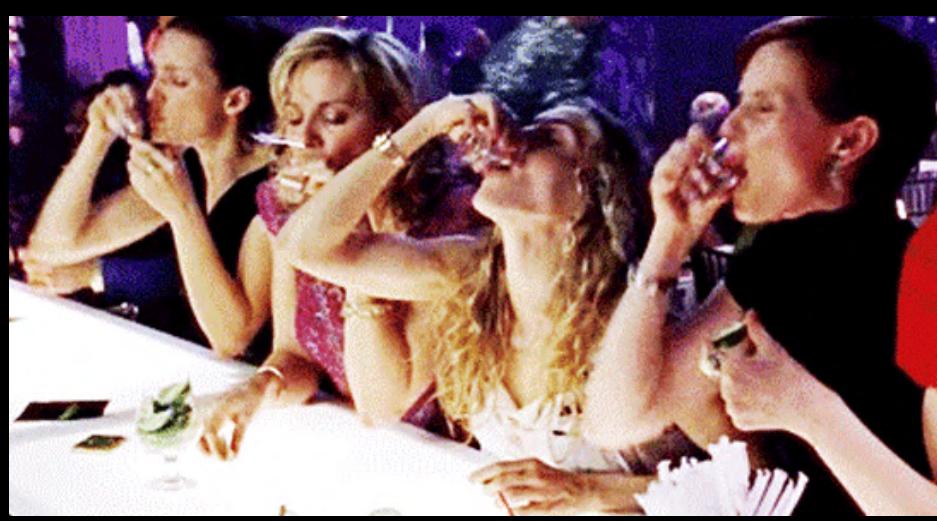
Nel quadro è possibile vedere ritratto l'ultimo rito avvenuto, in cui partecipano Ciano, Arancione Carota, Viola Indaco, Verde Pera, Giallo Limone, Rosso Lacca di Garanza.

Il rituale del banchetto ha inizio, i candidati sono seduti a tavola, tutti sono sospettosi e si studiano, cercando di capire le intenzioni dell'altro. Improvvisamente la boccetta di veleno rosso scoppia al centro del tavolo, contaminando le ostriche. Viola avvia la rotazione del tavolo contenente sei ostriche sacre di cui cinque avvelenate. La musica si fa più intensa e i commensali si sfidano con lo sguardo. Il piatto gira, tutto diventa frenetico, non si riesce più a distinguere l'ostrica non avvelenata dalle altre.

La musica si blocca, i candidati devono bere l'ostrica che si trovano davanti. Nessuno però osa toccarla, non sanno se moriranno proprio oggi o se vivranno per vedere un'altra alba. Lentamente Arancione afferra la propria ostrica, seguito dal resto dei commensali. Al suono del campanello tutti bevono in un solo sorso la propria ostrica e posano la conchiglia sul tavolo. Passa qualche secondo ma non accade nulla. I commensali iniziano a scambiarsi sguardi confusi, non capiscono cosa stia succedendo.

Il nuovo potere si insinua nei cagnolini che iniziano a crollare e a dividersi nelle sezioni che li compongono, per poi aggregarsi e formare un nuovo cagnolino palloncino dai diversi colori. Il nuovo cagnolino multicolore si siede sul trono autoproclamandosi Imperatore del Nuovo Regno dei Cagnolini.

# Moodboard



# Struttura narrativa

Narrazione **lineare**, gli eventi avvengono in ordine cronologico, seguendo le fasi del rito e la trasformazione dei cagnolini.



5  
3

WHO?

Sei cagnolini palloncino

WHAT?

Svolgono il tradizionale rito del banchetto

WHERE?

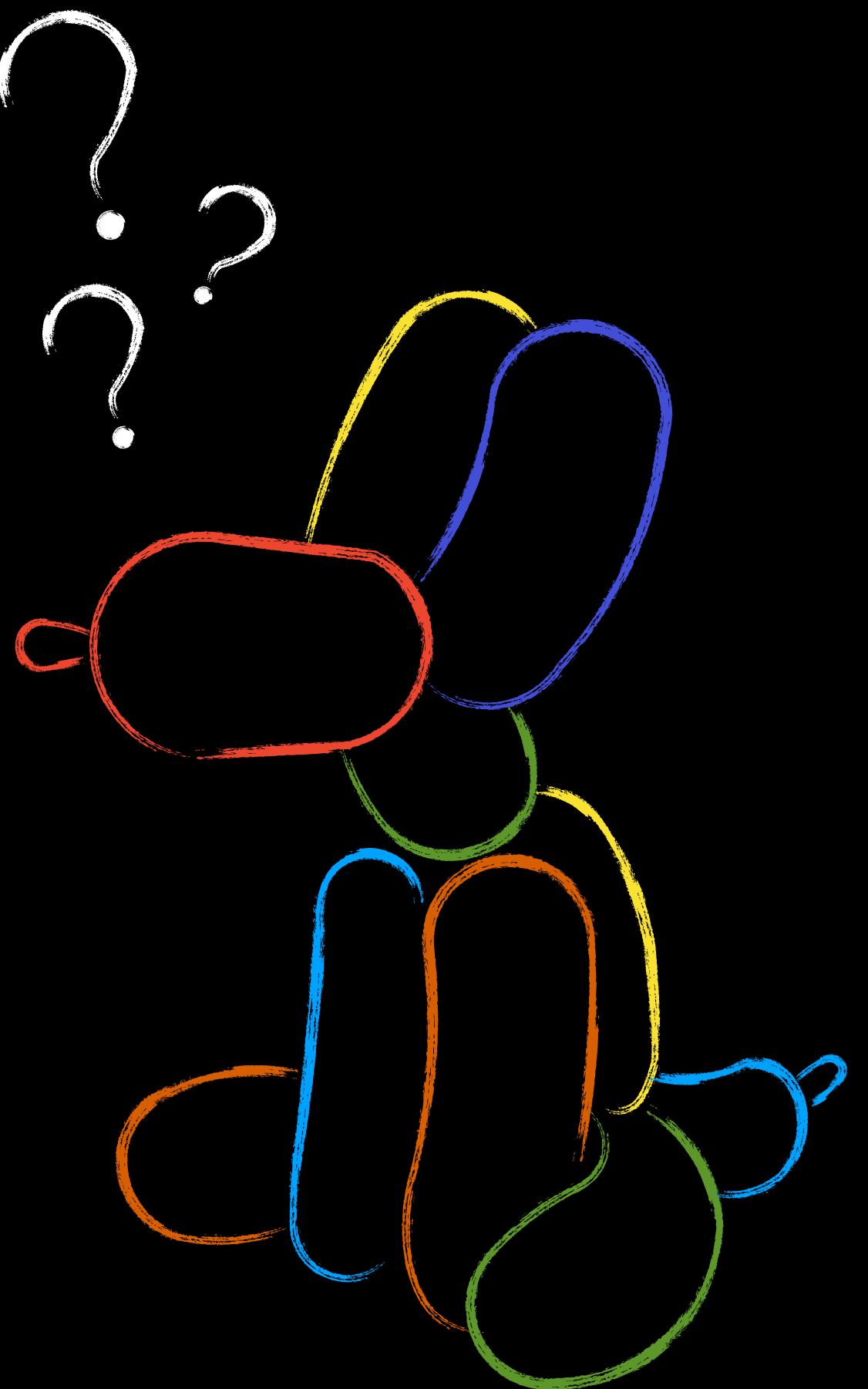
Nel salotto dei banchetti del castello reale

WHEN?

La sera dell'incoronazione

WHY?

Per determinare il nuovo re

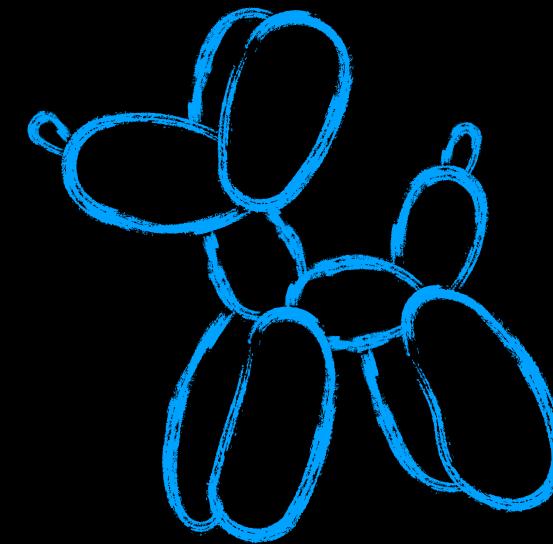


## Cagnolini

Veleno

Quadri

Potere



EROE: ricerca la propria identità attraverso il rito del banchetto ed evolve.

I cagnolini sono come dei canarini, a volte allietano gli eventi con il loro dolce canto, ma prima o poi stancano, non riuscendo a catturare l'attenzione di tutti. Basta poco perché i commensali si distraggano e tornino alle proprie conversazioni, la loro voce non cattura totalmente l'attenzione, più che altro è un piacevole stacchetto musicale nel mezzo dell'evento, che può diventare facilmente fastidioso se portato avanti troppo a lungo. Sono superficiali e incapaci di concentrarsi, nessuno li considera persone serie, la loro parola conta poco. Per loro, diventare re significherebbe mettere da parte ogni propria responsabilità, e avere l'opportunità di delegare il proprio lavoro agli altri.

Carattere:

- poco intelligente
- si crede furbo, ma non lo è
- mette la sua passione sopra a tutto e le vite degli altri
- scarse capacità da leader

Cagnolini

Veleno

Quadri

Potere



GUARDIANO DELLA SOGLIA: mette alla prova l'eroe.

Il Veleno è una **tarantola**: ripugnante, sproporzionata e sgradevole. Nessuno vorrebbe averla vicina. Incapace di stringere amicizie, a causa del suo aspetto e dei suoi modi di fare è condannata alla solitudine e ad un odio continuo verso coloro che la circondano e che sono incapaci di comprenderla. Il suo rancore verso gli altri la porta ad azioni di violenza gratuita, seguite da severi giudizi e ulteriore allontanamento dai suoi simili. La sua condizione di solitudine rabbiosa la porta ad essere molto sensibile a chiunque le dia un minimo di attenzioni, anche se è qualcuno ancora più cattivo e che la approccia solo per usarla per i suoi scopi.

Carattere:

- all'apparenza pericolosa, ma in realtà debole
- di brutto aspetto
- incapace a relazionarsi con gli altri

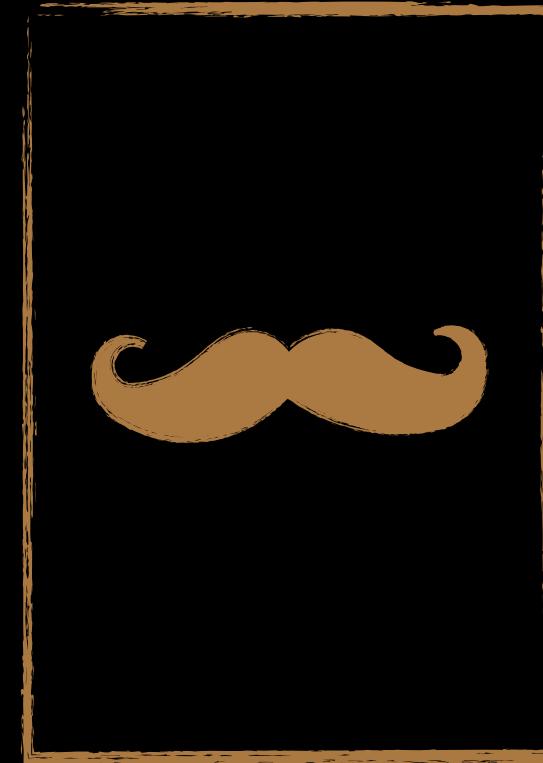
# Personaggi

Cagnolini

Veleno

Quadri

Potere



MENTORE: guida saggiamente l'eroe verso un nuovo regno.

I quadri sono **balene**, la loro presenza ingombrante sembra sempre riempire la stanza, a volte rende l'aria irrespirabile. Solitamente preferisce stare con la propria gente, è raro vederla agli eventi mondani che coinvolgono gli esponenti delle altre famiglie, ma quando decide di presenziare, la folla si quieta. Si muove lentamente tra la folla, che si sposta, lasciando lo spazio necessario per questa "grande" figura; nessuno osa iniziare per primo una conversazione, bisogna aspettare che decida quale tra i commensali sia degno della sua attenzione. Non parla mai di frivolezze, il suo linguaggio è forbito, la sua ragione di vita è rendere il proprio regno il più importante e il più influente. È coraggioso e farebbe di tutto per difendere ciò che è in suo possesso.

Carattere:

- stratega
- classista, discrimina chi ha un approccio diverso dal suo
- tutti danno per scontato che sia saggia ma non è detto

# Personaggi

Cagnolini

Veleno

Quadri

Potere



OMBRA E SHAPESHIFTER: sfida l'eroe e si trasforma.

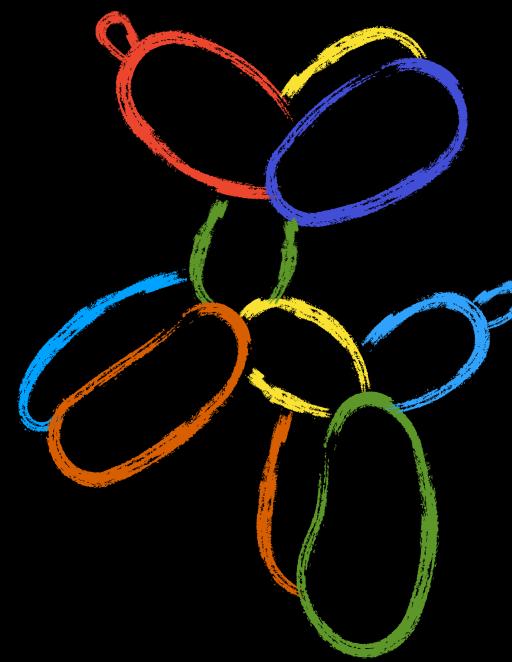
Il potere è una **vipera**, striscia languidamente e seduce le figure che gli stanno accanto. Si muove nella sala attirando gli sguardi di tutti, quando si avvicina agli altri le sue scaglie fredde mandano brividi di emozione lungo la schiena. Dopo aver distratto la preda affonda i suoi denti nel malcapitato, iniettando il suo veleno e lo immobilizza, per poi succhiare via tutta la sua vita e i suoi averi. Non teme nulla a causa del suo essere magnetico e irresistibile. Ha un forte bisogno di sentire il suo valore riconosciuto davanti agli altri, è insaziabile: ritiene di avere costante bisogno di più vestiti, più gioielli, più tutto. Non lo sfiora nemmeno il pensiero che lui potrebbe morire, nulla di male può accadere ad un animale con il suo fascino. Gli altri, pur temendola, rimangono catturati e attratti dal suo sublime fascino.

Carattere:

- egocentrico e vanitoso, crede che lo stile lo proteggerà sempre
- opportunista

# Sinossi

Per stabilire chi sarà l'erede al trono del Regno dei Cagnolini, i sei candidati si sottopongono al tradizionale rituale del banchetto per la conquista del potere.  
La nascita di una nuova possibilità sconvolgerà la politica dei cagnolini per sempre.



**THE LAST KINGDOM**

Written By

M. Depaoli, F. Diamante, L. Fontana, S. Guadagno

**1. INT. SALONE DEI BANCHETTI - SERA**

La porta si apre scricchiolando e vengono mostrati i ritratti dei sovrani passati e il trono, simbolo del potere di tutti i re.

**2. INT. SALONE DEI BANCHETTI - SERA**

Al centro della sala di una torre medioevale, i candidati sono seduti attorno al tavolo del rituale su cui sono posate le sei ostriche sacre. I sei cagnolini si scrutano in modo sospettoso per cercare di capire le intenzioni dell'altro.

**3. INT. SALONE DEI BANCHETTI - SERA**

Inizia il rito per determinare chi sarà il nuovo re: la boccetta di veleno a forma di teschio scoppia e il sanguigno veleno si cosparge sulle ostriche.

**4. INT. SALONE DEI BANCHETTI - SERA**

La musica classica di sottofondo diventa sempre più angosciante e l'obbediente Viola fa girare il tavolo come se fosse una roulette francese, confondendo sempre più i commensali.

## 5. INT. SALONE DEI BANCHETTI - SERA

La musica si interrompe, ogni commensale ha un ostrica di fronte a sé, all'inizio tutti sono intimoriti nessuno si muove per prenderla, poi Arancione afferra la propria ostrica seguito dagli altri commensali; al tintinnio del campanello tutti bevono in un solo sorso la propria ostrica.

## 6. INT. SALONE DEI BANCHETTI - SERA

Tutti si fissano intensamente per vedere chi rimarrà in piedi, ma dopo alcuni secondi non accade nulla, nessuno capisce cosa stia accadendo.

## 7. INT. SALONE DEI BANCHETTI - SERA

Le parti del corpo dei cagnolini si separano e crollano pesantemente a terra.

## 8. INT. SALONE DEI BANCHETTI - SERA

Le parti del corpo si aggregano fino a formare un nuovo cagnolino multicolore.

## 9. INT. SALONE DEI BANCHETTI - SERA

Il possente cagnolino multicolore si dirige verso il trono per indossare la desiderata corona, autoproprioclamandosi re del nuovo glorioso Regno dei Cagnolini.

# Storyboard

LEGENDA  
↑ Movimenti di camera  
↗ Movimenti dei personaggi



00:00

**SCENA 1.1**  
INT. SALONE DEI BANCHETTI - SERA  
La porta è chiusa.  
*Campo medio, camera fissa.*



00:01

**SCENA 1.2**  
INT. SALONE DEI BANCHETTI - SERA  
La porta inizia ad aprirsi.  
*Campo medio, camera fissa.*



00:03

**SCENA 1.3**  
INT. SALONE DEI BANCHETTI - SERA  
Si entra nella torre e vengono mostrati i quadri.  
*Campo medio, carrellata circolare.*



00:08

**SCENA 1.4**  
INT. SALONE DEI BANCHETTI - SERA  
Ci si sofferma ad ammirare il trono.  
*Campo medio, camera fissa.*



00:11

**SCENA 2**  
INT. SALONE DEI BANCHETTI - SERA  
I cagnolini seduti al tavolo discutono.  
*Campo medio, dolly out.*



00:17

**SCENA 3**  
INT. SALONE DEI BANCHETTI - SERA  
La boccetta di veleno scoppia.  
*Campo medio, camera fissa.*

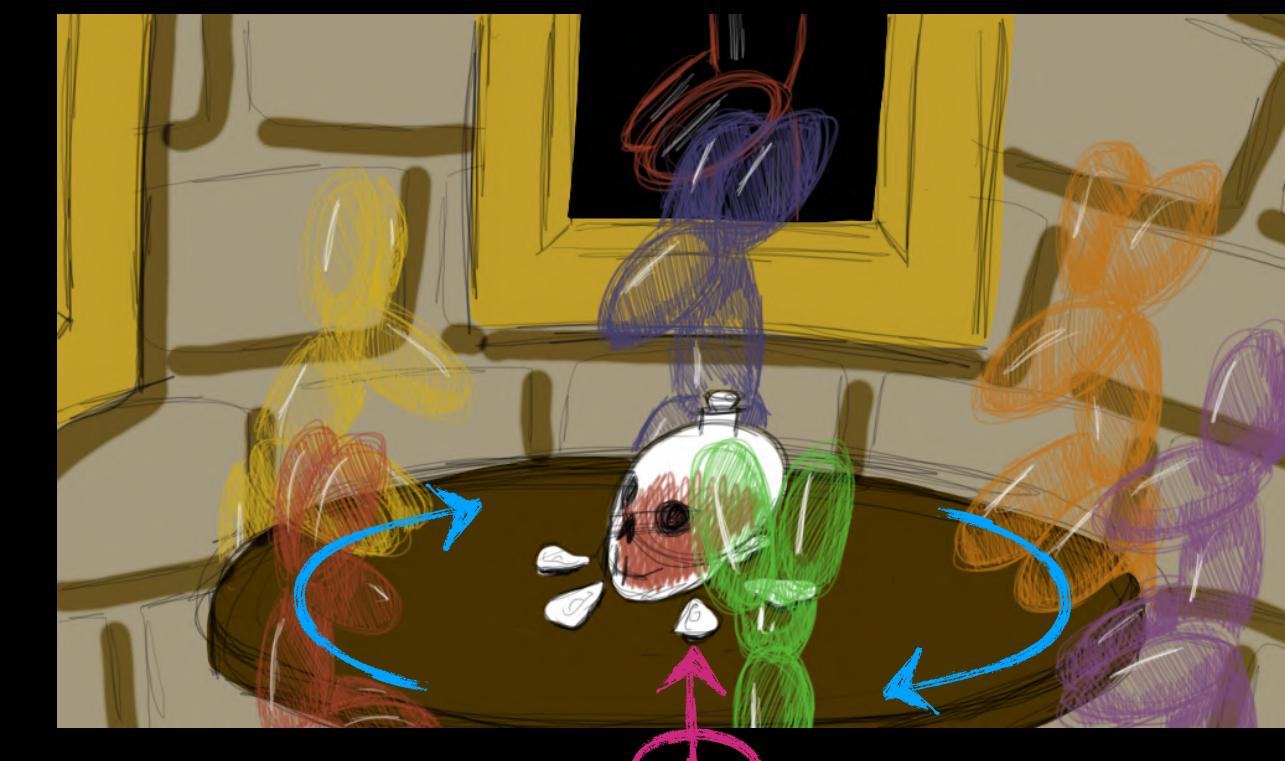
# Storyboard

LEGENDA  
Movimenti di camera  
Movimenti dei personaggi



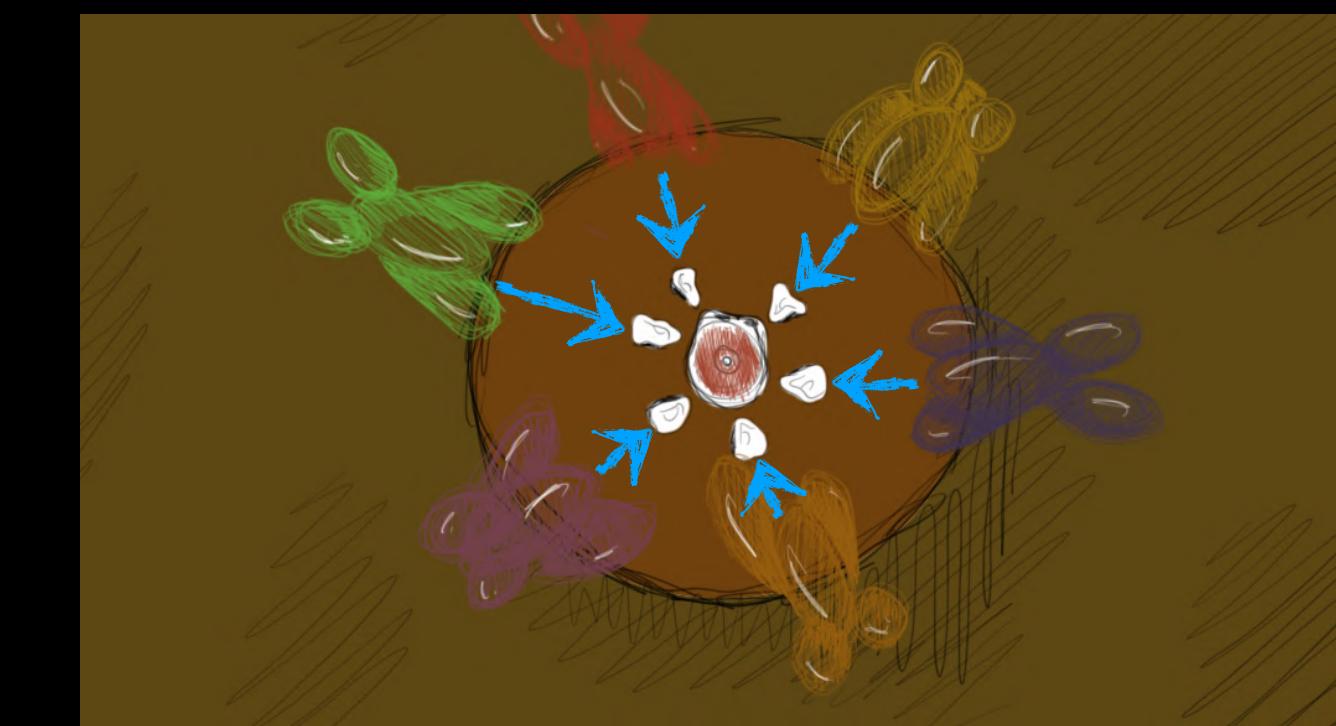
## SCENA 4.1

INT. SALONE DEI BANCHETTI - SERA  
Viola colpisce il tavolo, facendolo girare.  
*Mezzobusto, camera fissa.*



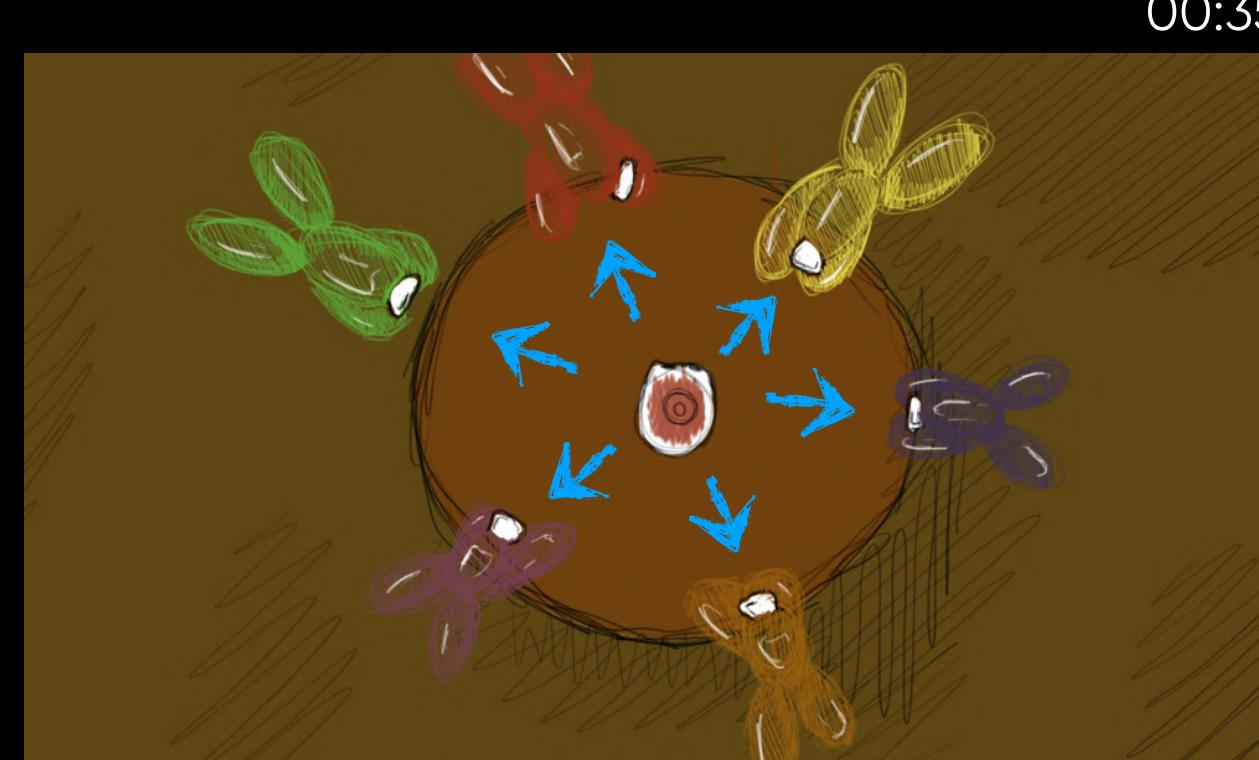
## SCENA 4.2

INT. SALONE DEI BANCHETTI - SERA  
Il tavolo continua a girare.  
*Campo lungo, carrellata circolare.*



## SCENA 5.1

INT. SALONE DEI BANCHETTI - SERA  
La musica e il tavolo si fermano.  
*Campo lungo, camera fissa.*



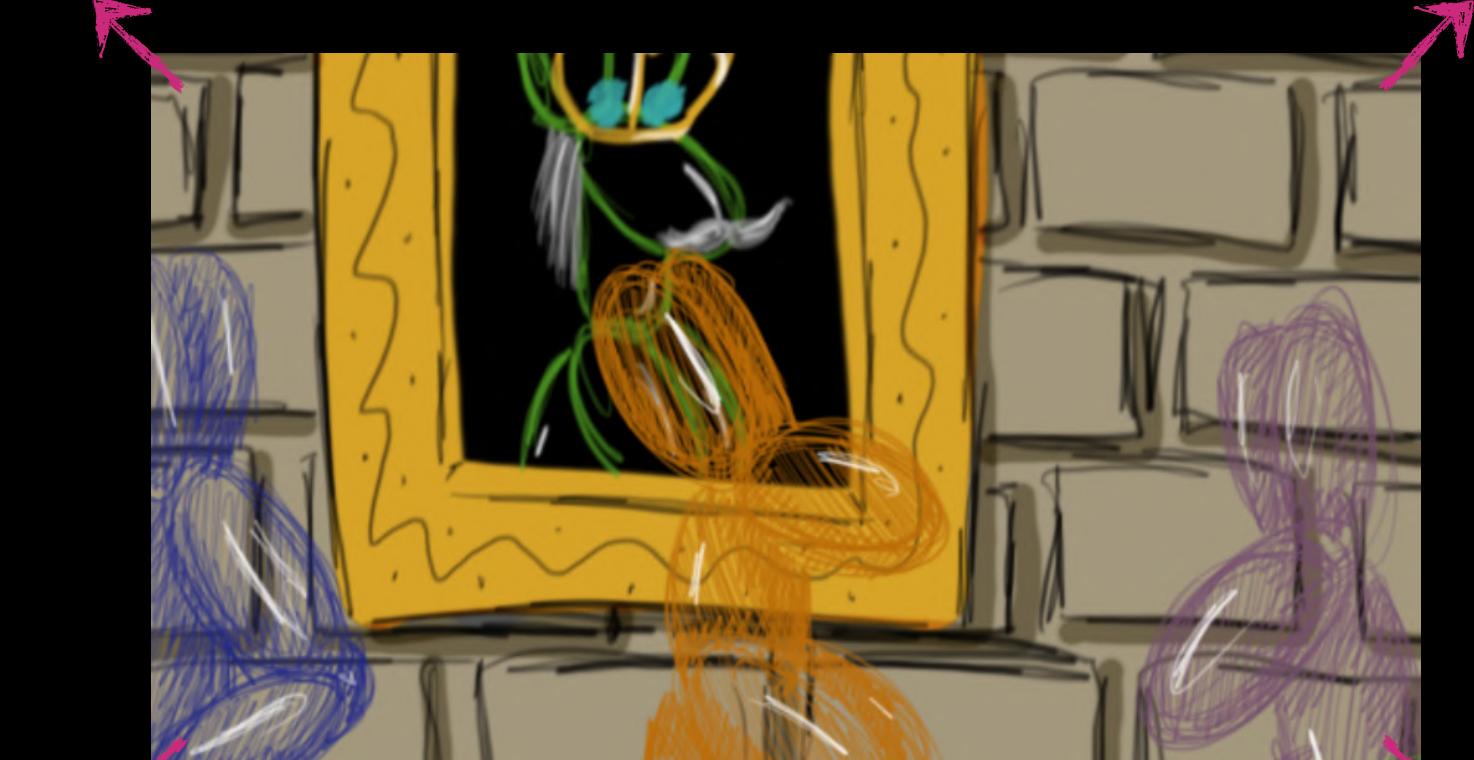
## SCENA 5.2

INT. SALONE DEI BANCHETTI - SERA  
Al suono del campanello i cani shottano l'ostrica.  
*Campo lungo, camera fissa.*



## SCENA 6.1

INT. SALONE DEI BANCHETTI - SERA  
Arancione è confuso.  
*Primo piano, camera fissa.*



## SCENA 6.2

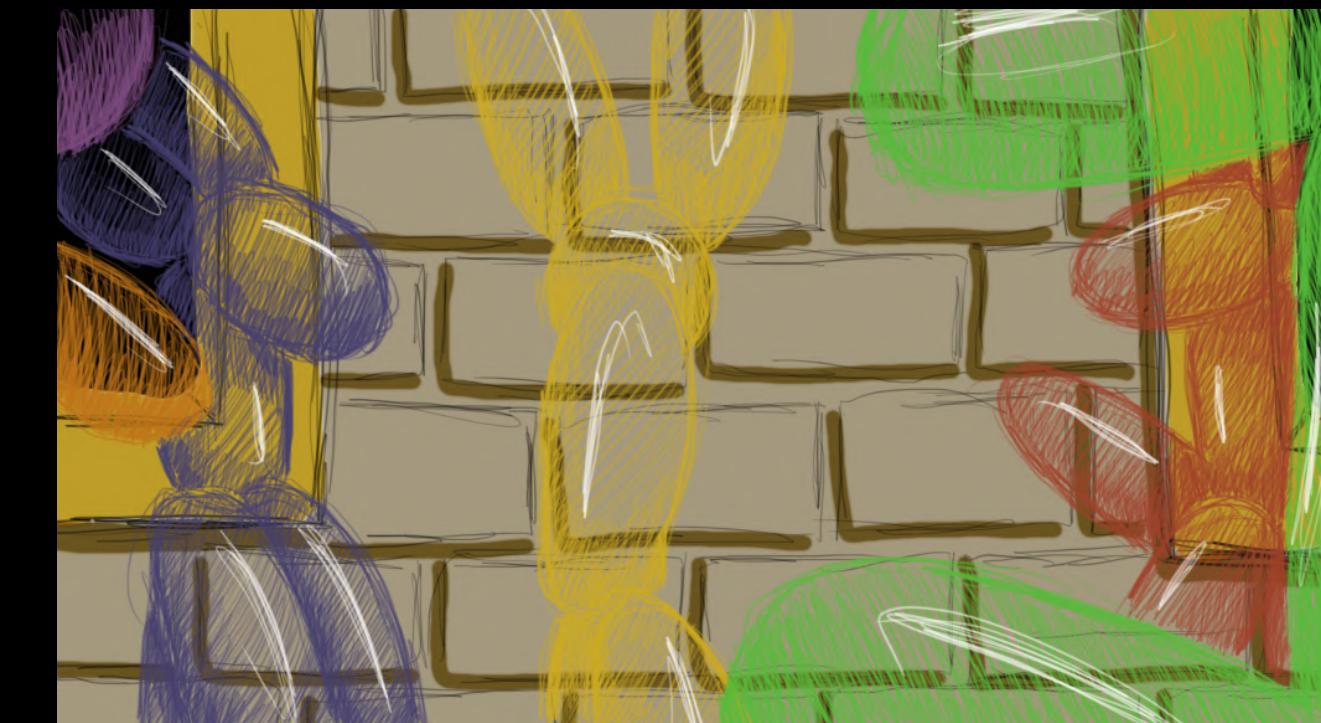
INT. SALONE DEI BANCHETTI - SERA  
Tutti i cagnolini sono confusi.  
*Mezzobusto, pull out.*

# Storyboard



00:42

**SCENA 6.3**  
INT. SALONE DEI BANCHETTI - SERA  
I cagnolini discutono su quanto accaduto.  
*Mezzobusto, camera fissa.*



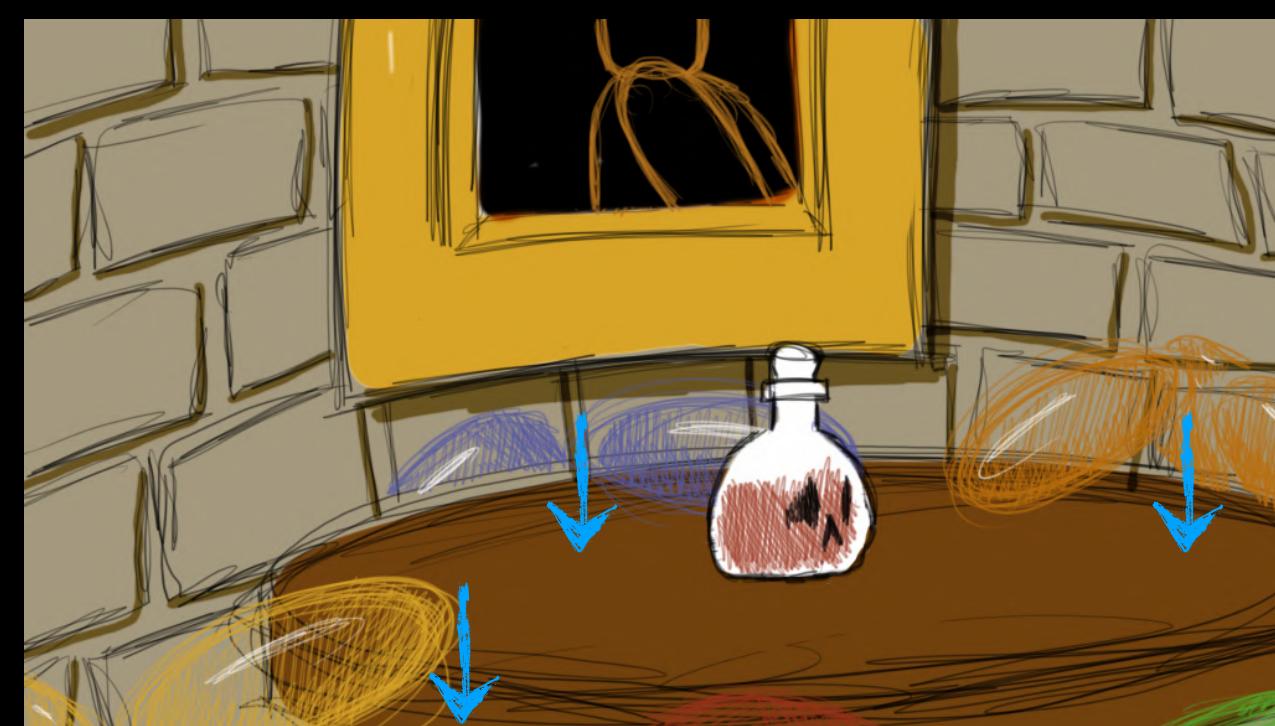
00:46

**SCENA 6.4**  
INT. SALONE DEI BANCHETTI - SERA  
Il banchetto diventa sempre più confusionario.  
*Mezzobusto, camera fissa.*



00:48

**SCENA 7.1**  
INT. SALONE DEI BANCHETTI - SERA  
I cagnolini guaiscono e si sentono male.  
*Mezzobusto, camera fissa.*



00:55

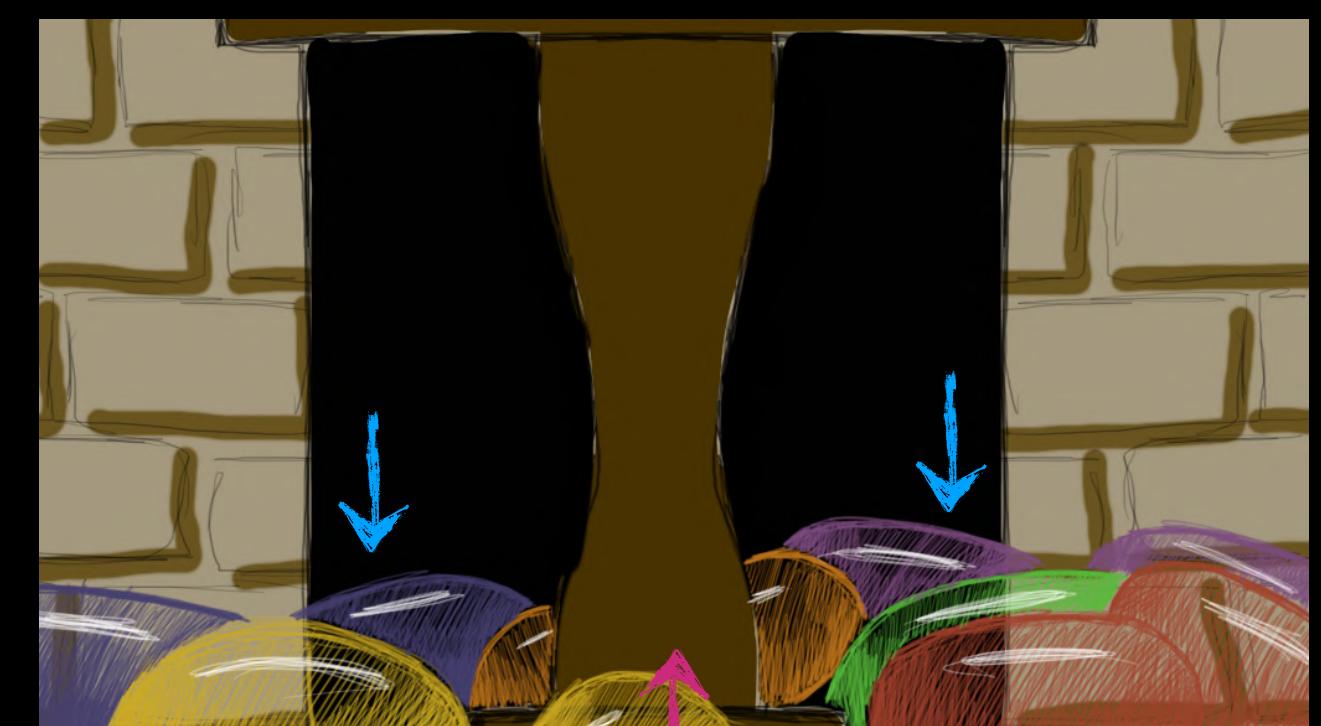
LEGENDA  
Movimenti di camera  
Movimenti dei personaggi

**SCENA 7.2**  
INT. SALONE DEI BANCHETTI - SERA  
I salsicciotti cadono per terra senza vita.  
*Mezzobusto, camera fissa.*

01:01



**SCENA 7.3**  
INT. SALONE DEI BANCHETTI - SERA  
La luce si spegne.  
*Camera fissa.*



01:03

**SCENA 8.1**  
INT. SALONE DEI BANCHETTI - SERA  
I salsicciotti cadono per terra senza vita.  
*Mezzopiano, ped up.*

# Storyboard

01:04



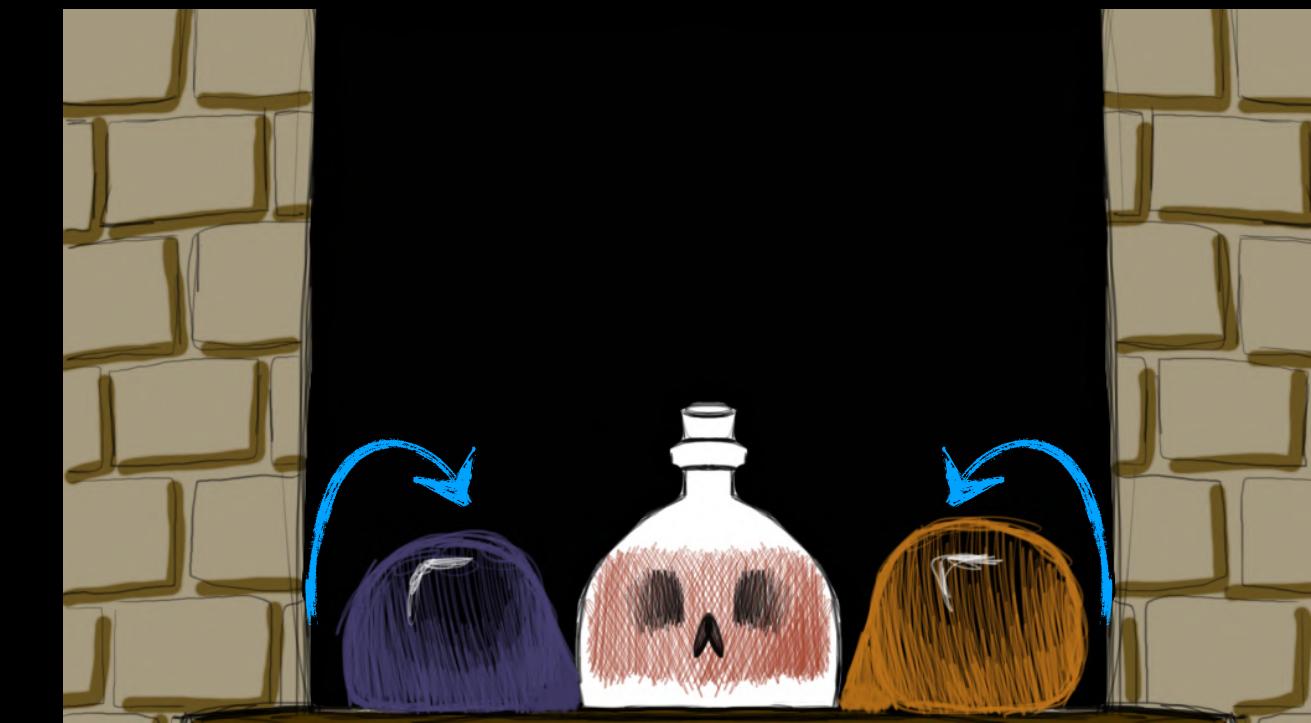
## SCENA 8.2

INT. SALONE DEI BANCHETTI - SERA

La camera si blocca e inquadra il tavolo.

*Mezzopiano, camera fissa.*

01:05



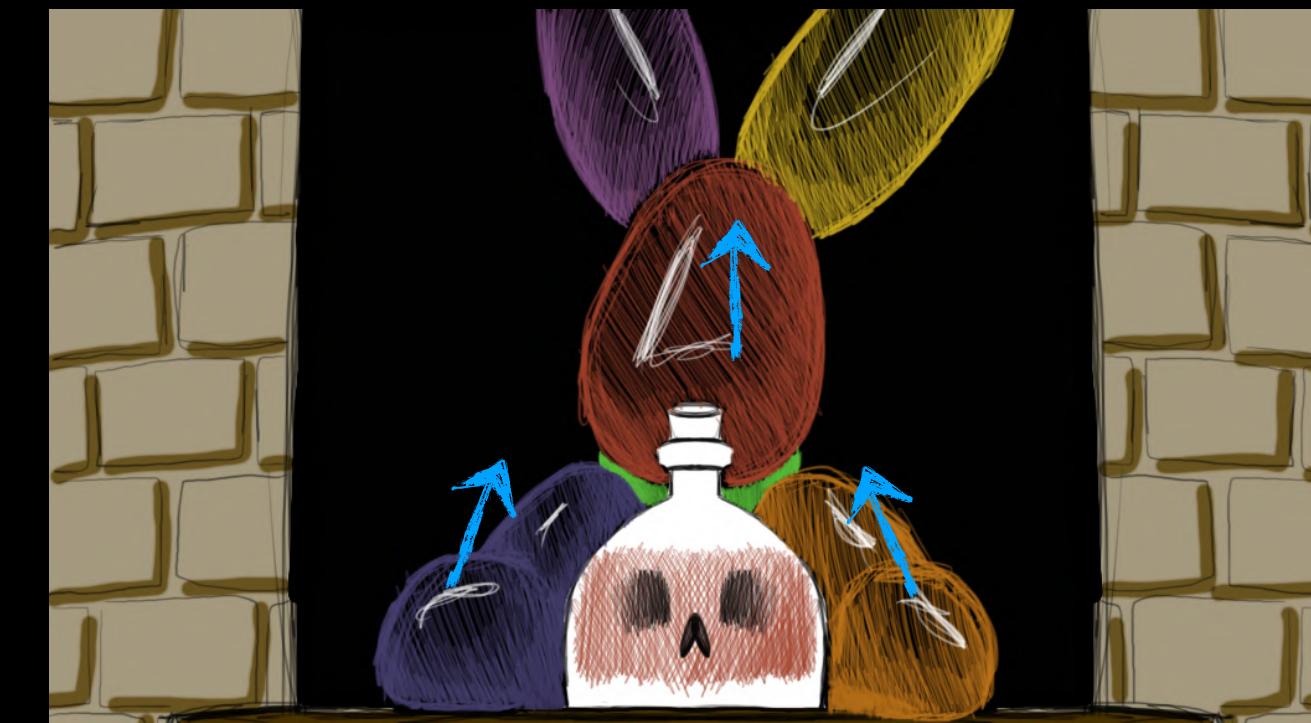
## SCENA 8.3

INT. SALONE DEI BANCHETTI - SERA

Compaiono improvvisamente dei salsicciotti.

*Mezzopiano, camera fissa.*

01:06



## SCENA 8.4

INT. SALONE DEI BANCHETTI - SERA

Emerge il nuovo corpo del cagnolino.

*Mezzopiano, camera fissa.*

01:07



## LEGENDA

Movimenti di camera

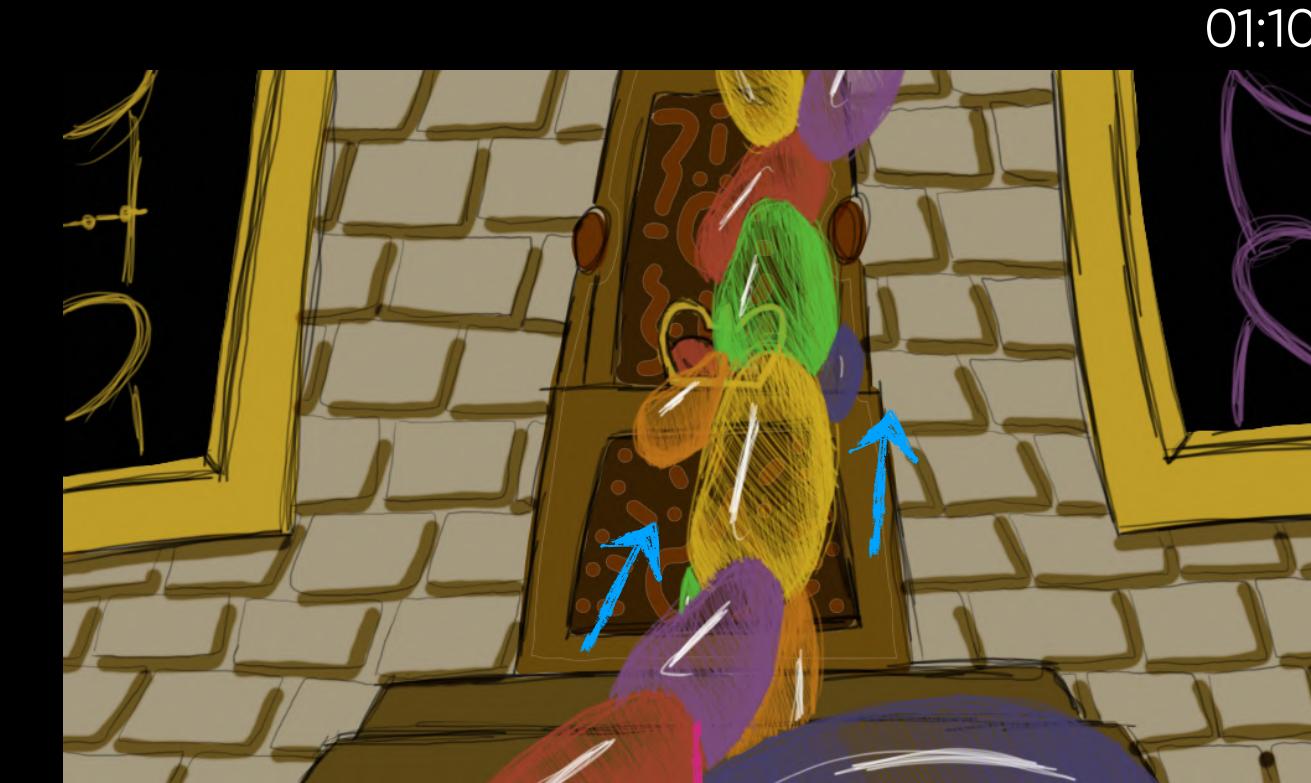


## SCENA 9.1

INT. SALONE DEI BANCHETTI - SERA

Il nuovo cagnolino si dirige verso il trono.

*Campo medio, carrellata laterale.*



## SCENA 9.2

INT. SALONE DEI BANCHETTI - SERA

Il cagnolino si sta per sedere sul trono.

*Campo medio, tilt up e arco.*

01:10



## SCENA 9.3

INT. SALONE DEI BANCHETTI - SERA

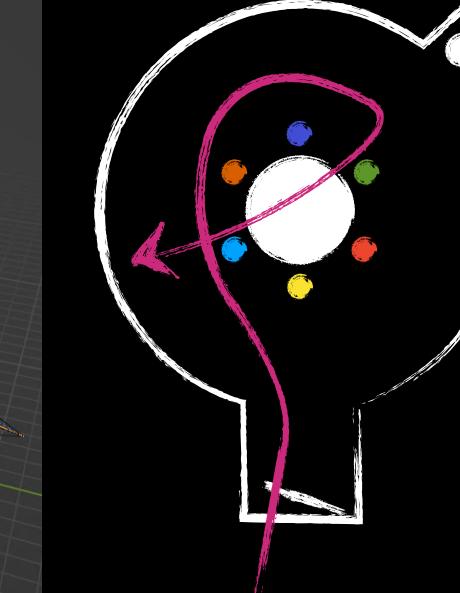
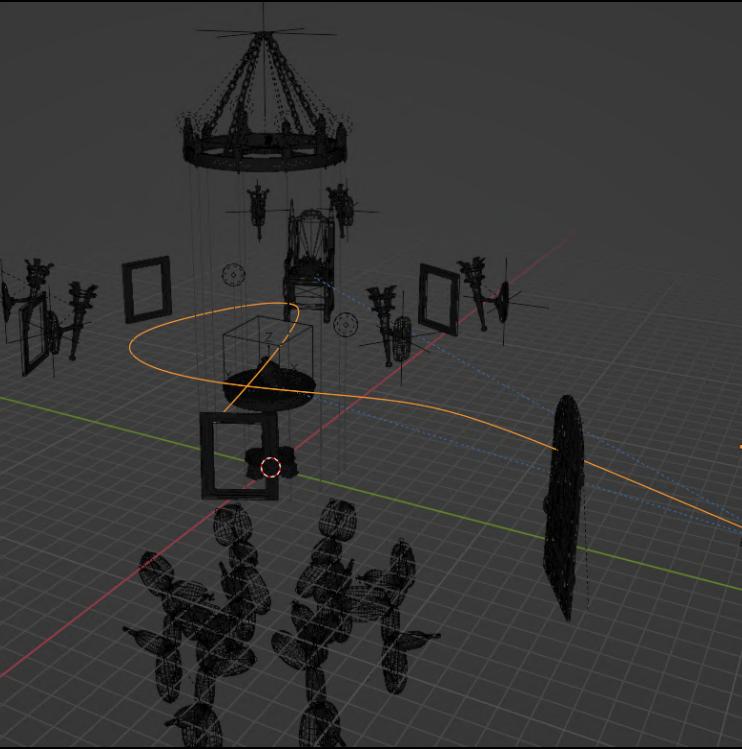
Il cagnolino si incorona re e acclama.

*Figura intera, camera fissa.*

# Tecniche di renderizzazione 3D

## MOVIMENTI DI CAMERA

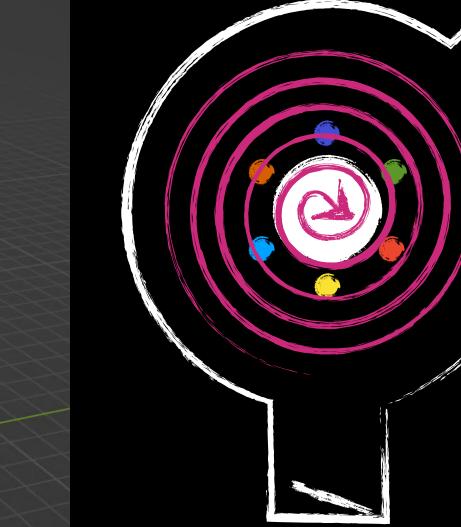
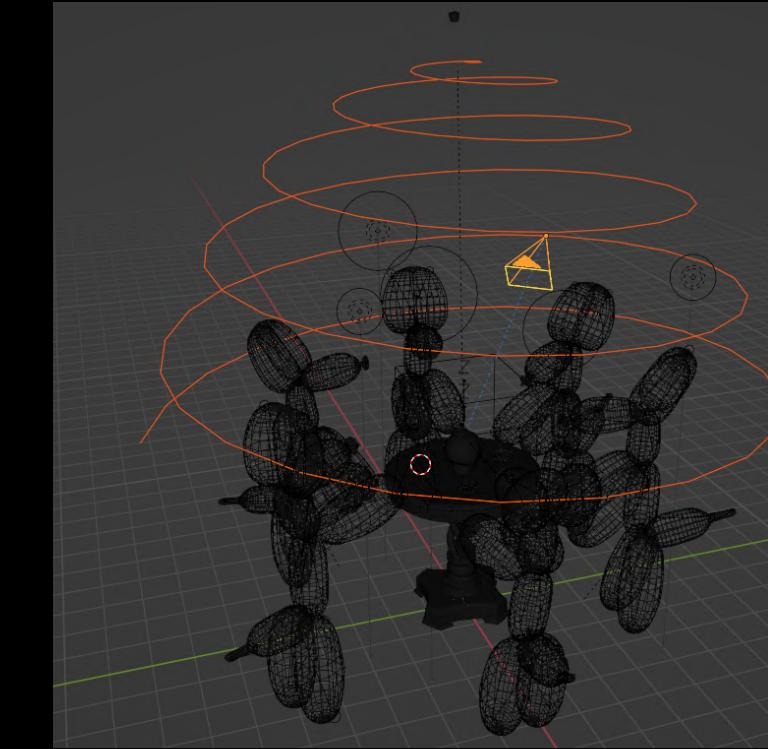
### SCENA 1.1 - 2



### FOLLOW PATH ALLA NURBS CURVE

Per muovere la camera che entra nel castello è stato inserito il Follow Path alla Nurbs Curve, la curva che la camera segue durante il percorso. È stato attivato un Track To alla corona: con influenza 0 fino al frame 200 e con influenza 1 fino al 275. Inquadrato il trono, è stato attivato un secondo Track To alla boccetta di veleno, in modo da far spostare la camera e inquadrare i cagnolini attorno al tavolo.

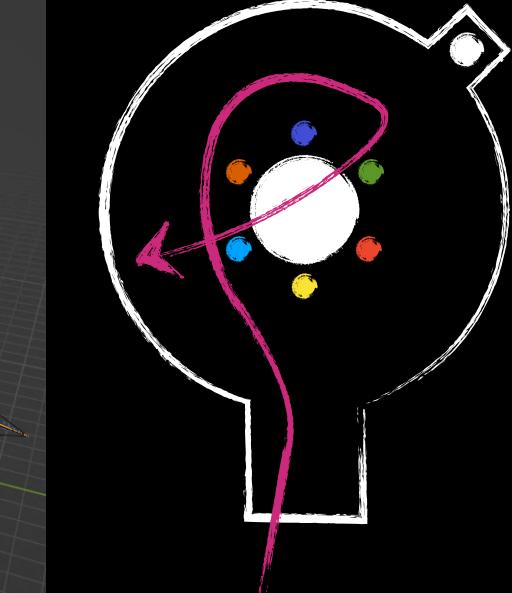
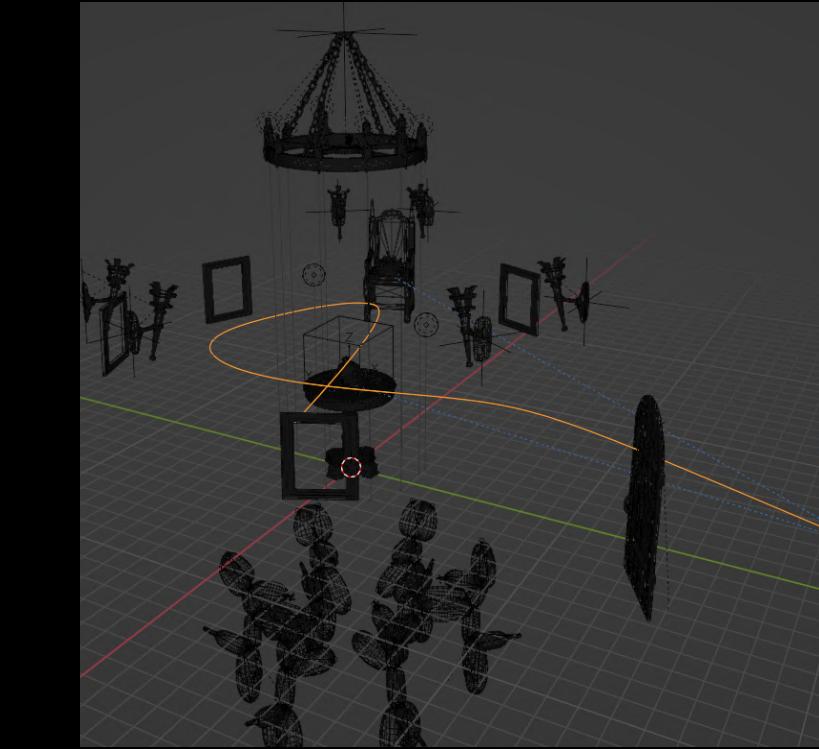
### SCENA 4.2 - 5.2



### FOLLOW PATH ALLA SPIRAL

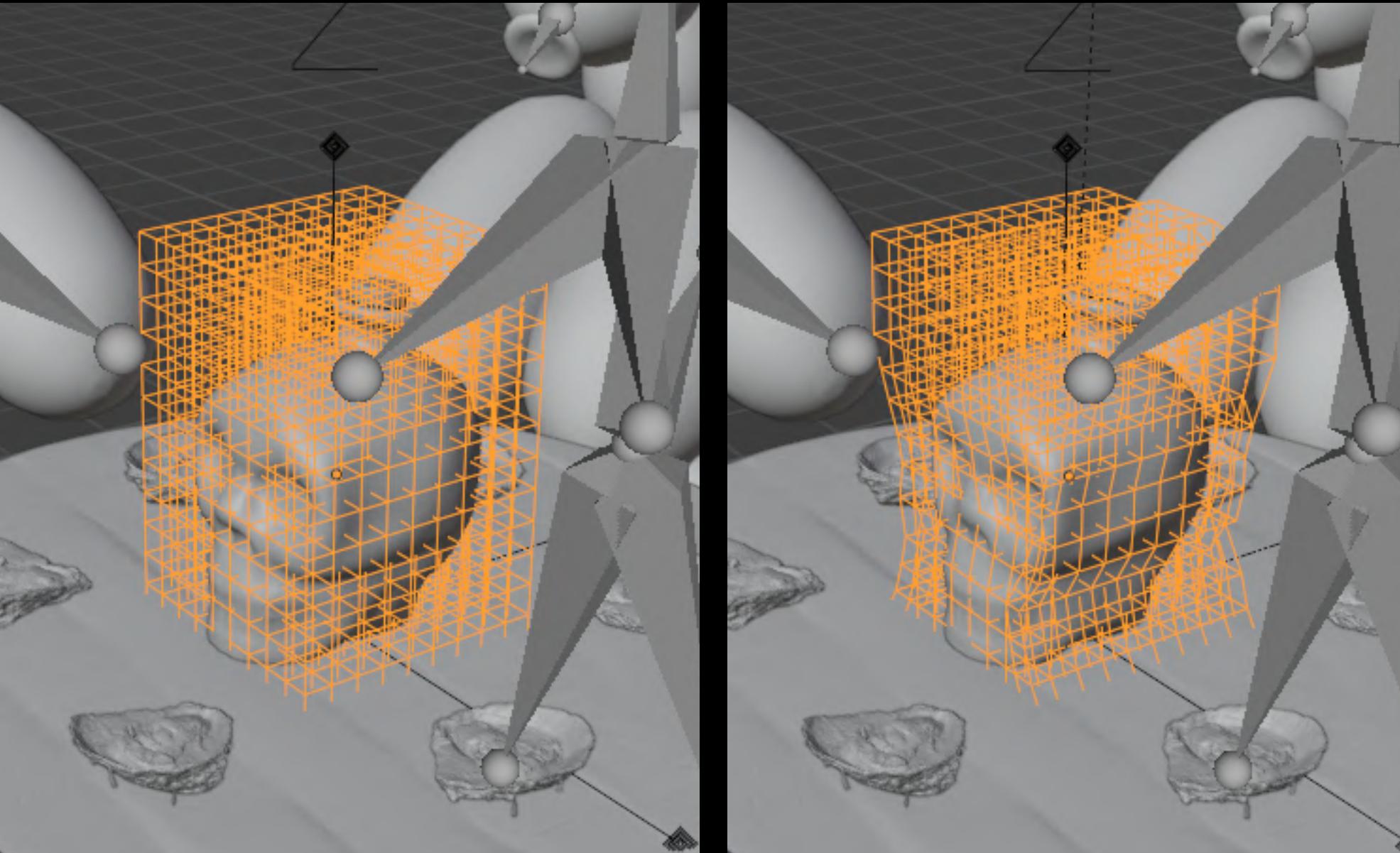
Per muovere la camera che inquadra dall'alto il banchetto è stata inserita una Curve Spiral Sferic e sono stati impostati il numero di giri: 12 con un diametro di 60 metri. Poi è stata rimossa la parte inferiore della sfera ed è stata modellata affinché la spirale contenesse al suo interno i cagnolini. È stato inserito il Follow Path alla Spiral, e un Track To all'Empty della boccetta di veleno, in modo tale che la camera seguisse l'Empty.

### SCENA



# Tecniche di renderizzazione 3D

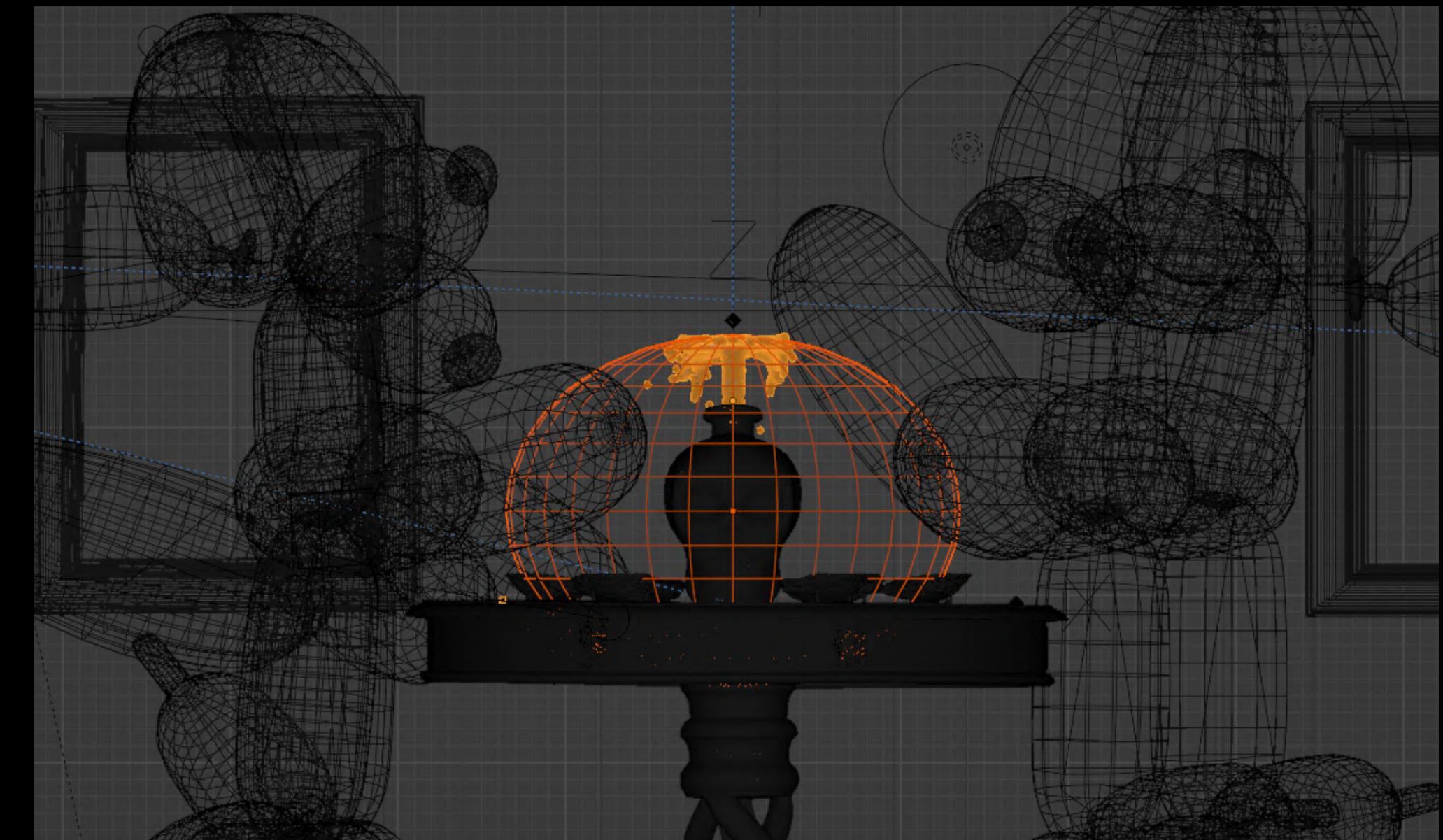
## BOCCETTA DI VELENO SCENA 3



### LATTICE

Per far "spremere" la boccetta e far fuoriuscire il veleno è stato inserito il Modifier Lattice, che è stato suddiviso in 10 sezioni sul lato u, 10 sezioni sul lato v e 15 sezioni sul lato w. Poi sono state aggiunte due Shape Key: "base", che non ha subito cambiamenti; "spremo", ovvero l'azione di spremere, a cui è stata attribuita una value di 1.

## SCENA 3

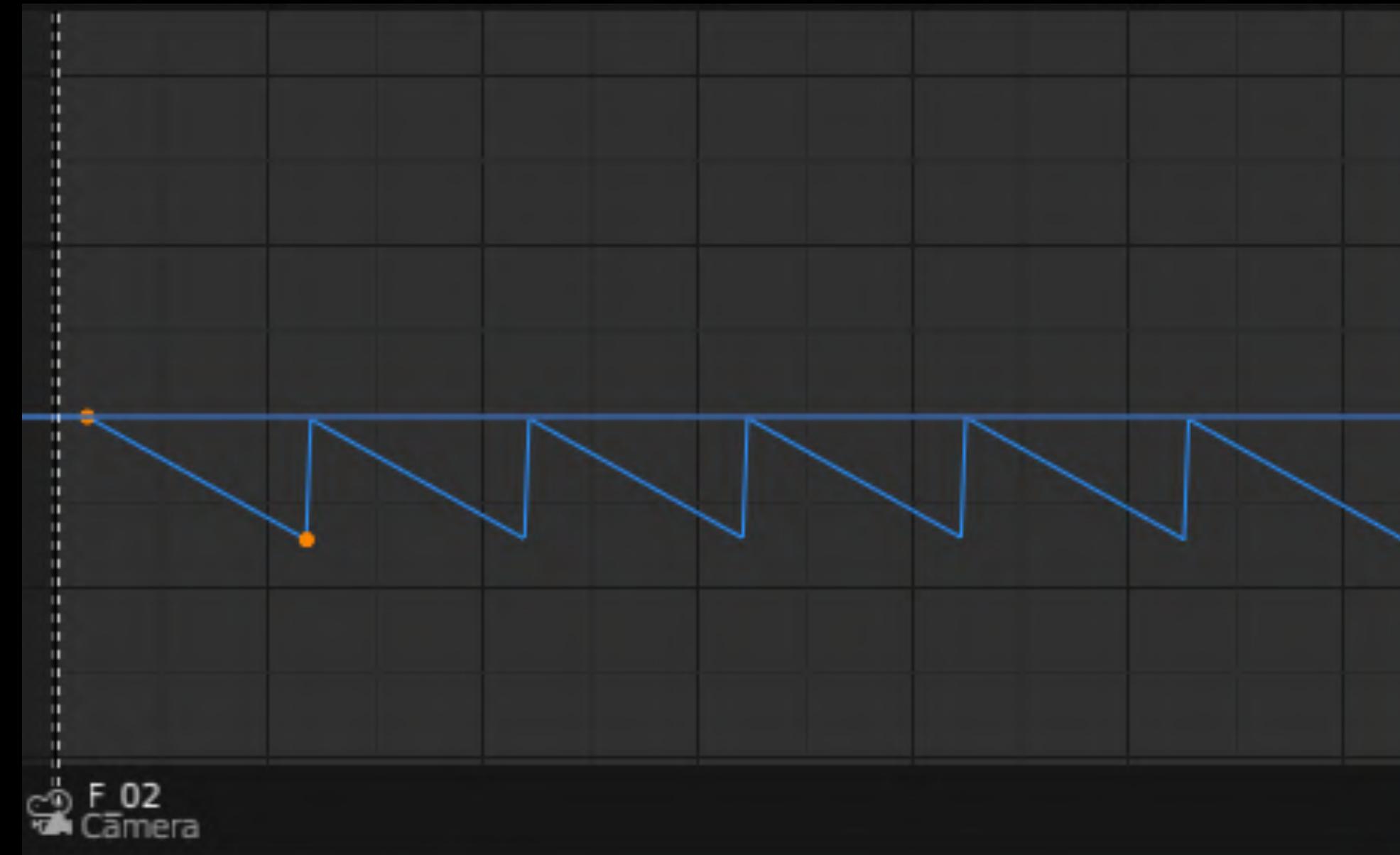


### LIQUIDO

Per animare il veleno è stata inserita una sfera di liquido all'interno della boccetta, e il suo Domain che comprende le ostriche e la superficie del tavolo. Le ostriche e la boccetta sono stati selezionati come Effector Collision. Dopo è stata inserita una sfera in modo che il liquido seguisse una curva precisa. Infine, al flusso iniziale è stata aggiunta una velocità verso: l'asse z per far andare il liquido in alto; l'asse y per far uscire il liquido con la stessa angolazione del collo della boccetta.

# Tecniche di renderizzazione 3D

## OGGETTI DI SCENA SCENA 4.1 - 4.2



### *CIRCLE MODIFIER*

Per far girare il tavolo e gli oggetti su di esso è stato inserito un Empty al centro del tavolo. Dopo aver eseguito una rotazione completa del tavolo, sul Graph Editor è stata selezionata questa porzione di movimento ed è stato aggiunto il Circle Modifier, a cui sono stati assegnati il numero di giri che il tavolo avrebbe dovuto compiere.