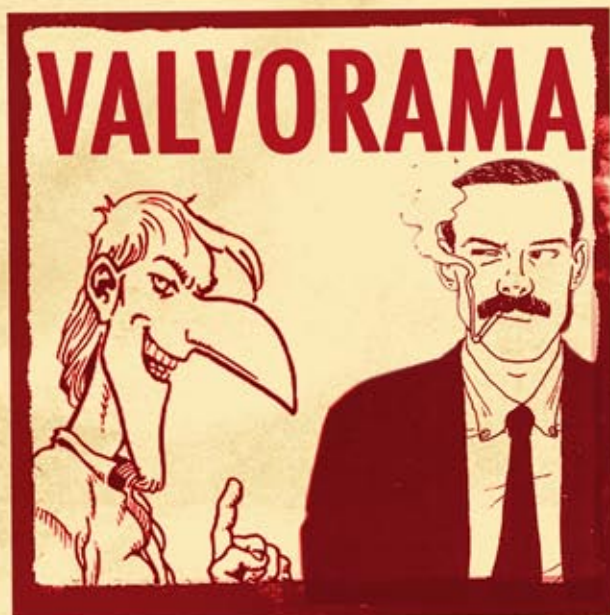


**Le folli avventure di Zanardi e Sam Pezzo
nella storia del fumetto italiano.**



**Roma Film Srl presenta
un film di Francesco Merini**

Storia illustrata del film



Roma Film Srl
Via A. Cialdi 7d
00154 Rome, Italy

telefono: +39 06 51435534
e-mail: info@romafilm.com
www.romafilm.com

Genere:	Film d'animazione
Nazionalità:	Italiana
Prodotto da:	Roma Film Srl - www.romafilm.com
Produttore esecutivo:	Roma Film Srl - www.romafilm.com
Regia:	Francesco Merini
Sceneggiatura:	Francesco Merini & Martino Sclavi
Patrocinio:	Cineteca Bologna
Archivi:	Rai, Istituto Luce
Lingua:	Italiana
Durata:	85'
Formato:	HD
Target Primario:	20-50
Distribuzione:	In Sala
Animazione:	2D
Società di animazione:	Stranemani (www.stranemani.com)
Post-Produzione:	Proxima Milano - www.proximamilano.tv
Locations:	Le tavole del fumetto italiano
Produttore:	Matteo Morozzo della Rocca
Sviluppato con:	Finanziamento allo Sviluppo / Ministero dei Beni Culturali
Stato del progetto:	Finanziamento
Inizio lavorazione:	01/10/2007

Massimo Zanardi è un fumetto ribelle.
Nelle sue avventure riesce sempre ad averla vinta ed è
così pieno di sé da tollerare a fatica il suo stesso autore,
Andrea Pazienza.

Zanna è campeggio per le vacanze estive con gli amici
Colas e Pietra quando, all'improvviso, irrompe la voce
di Pazienza. Il loro autore ha intenzione di fargli vivere
una grande avventura epica. Ma Zanna si rifiuta di
partire: si è procurato un misterioso materiale che gli
permetterà di liberarsi per sempre di Paz.



Colas e Pietra scompaiono con il misterioso tesoro di Zanna.
Nel luogo del furto Zanna trova un fumetto di Diabolik e con quello ritorna a Bologna per cercare i due amici.



A Bologna, però, Colas e Pietra non hanno lasciato tracce.



In un bar Zanna si imbatte accidentalmente nell'investigatore privato Sam Pezzo.



Usando l'unico indizio a disposizione, Sam decide di andare a cercare Colas e Pietra nel mondo di Diabolik. Per arrivarci Sam utilizza il mezzo di comunicazione che unisce tutti i mondi del fumetto presenti e passati: l'acqua.



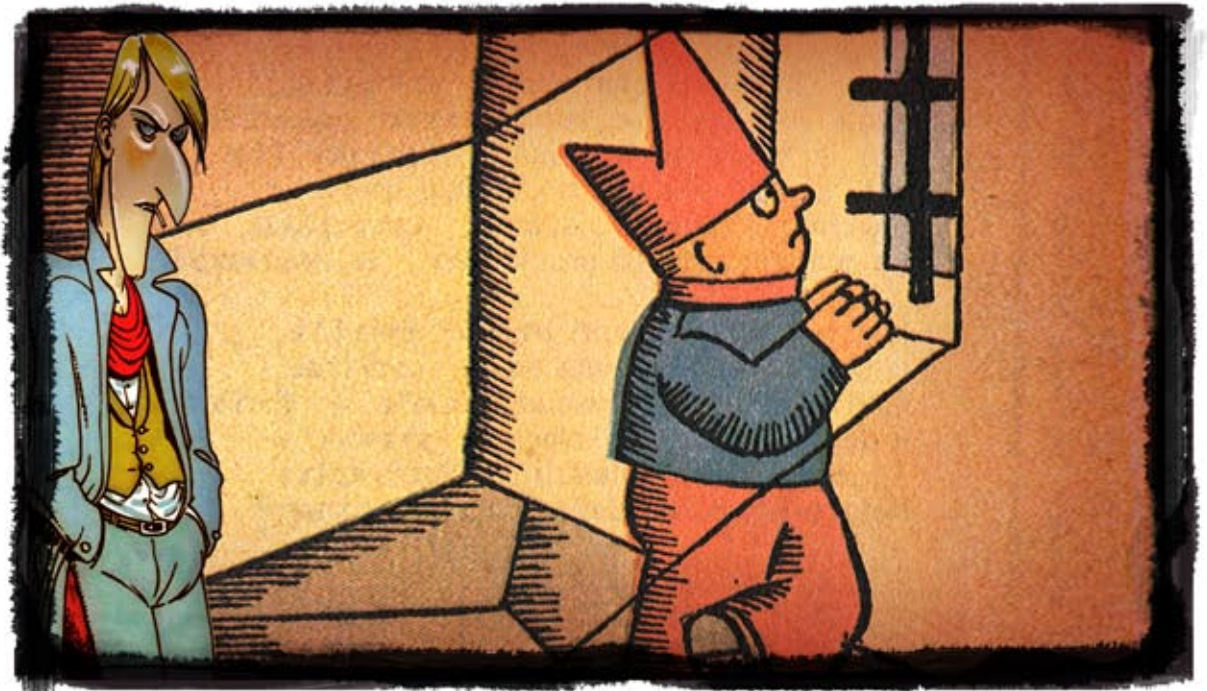
Nel mondo di Diabolik Sam e Zanna incontrano l'investigatore Ginko. In cambio d'aiuto a catturare Diabolik, Ginko è disposto a ritrovare Colas e Pietra. Siamo in un fumetto seriale noir e le cose prendono subito una piega piuttosto contorta: Diabolik viene ritrovato ucciso e dell'omicidio vengono accusati Sam e Zanna. I due sono costretti a fuggire. L'inseguimento li porta nel mondo di Pinco Pallino. Zanna non si muove a suo agio nei fumetti per bambini, ma per fortuna l'abilità di Sam riesce a fargli ritrovare le tracce dei due fuggitivi fino al west del Piccolo Sceriffo.



Colas e Pietra hanno rubato dei cavalli e il Piccolo Sceriffo li sta braccando. Al momento dell'arresto Zanna rischia grosso: prendendosela con i due amici fa sfoggio di una violenza completamente fuori luogo per quel mondo, ma alla fine riesce a cavarsela e a recuperare il suo prezioso tesoro. Paz però si arrabbia a morte e fa agitare tutte le acque. Zanna e Sam si smarriscono in una nebbia impenetrabile.



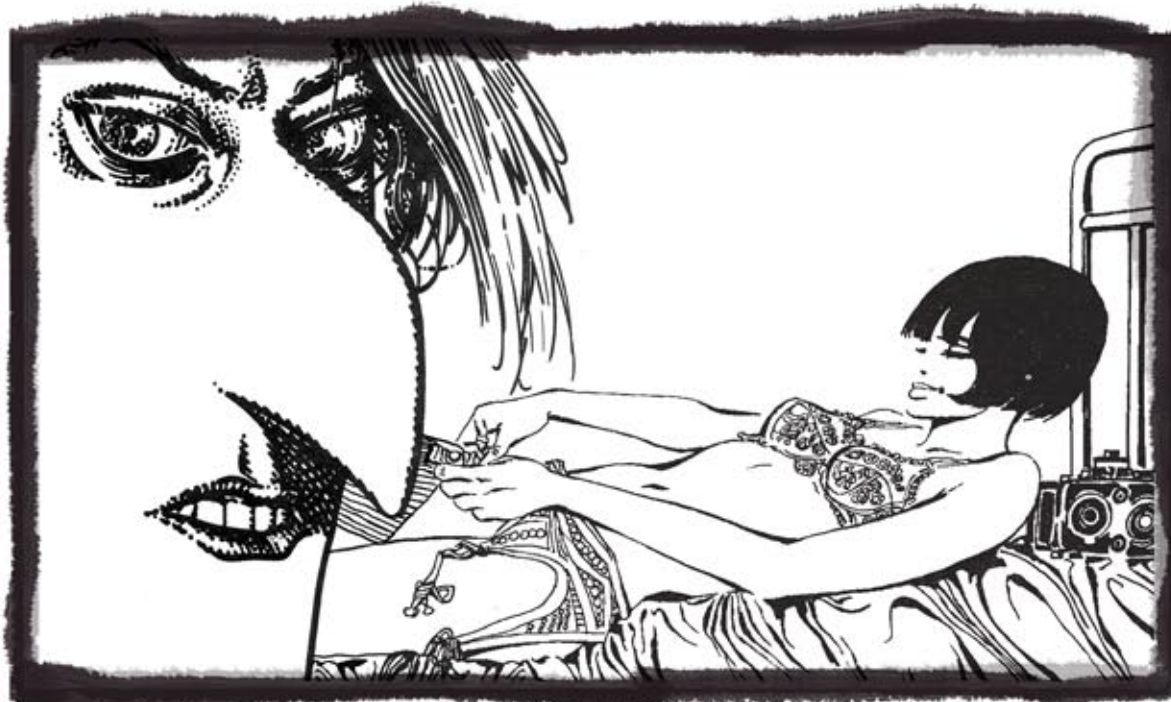
Zanna e Sam si ritrovano nel mondo di Marmittone, un soldato che finisce sempre in galera perché non rispetta gli ideali eroici e di propaganda del regime fascista. La stessa sorte tocca anche ai nostri protagonisti. Ormai per Zanna è chiaro che negli altri fumetti non può essere libero veramente e decide quindi di buttarsi nelle acque del cesso della prigione, che ancora ribollono per la rabbia di Paz.



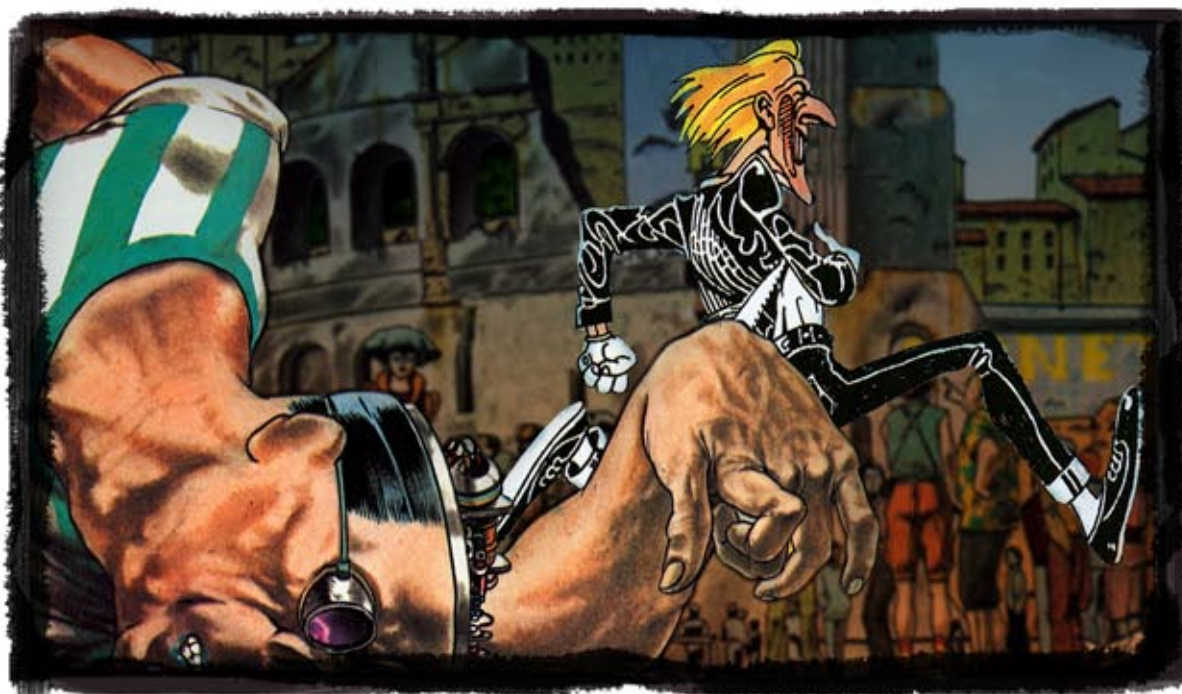
Ormai solo e in balia della rabbia di Paz, Zanna viene sballottato dalle acque fino al mondo del Signor Bonaventura: un altro stupido fumetto per bambini! Zanna ruba uno scafandro da palombaro e tenta la via verso casa.



Zanna sogna di risvegliarsi nella vasca da bagno di Valentina.
Zanna pensa di aver trovato un luogo di piaceri e libertà, invece Valentina lo lega a una macchina erotica e lo fotografa, facendolo andare su tutte le furie.



Zanna si risveglia nel mondo di RanXerox.
Ranx gli fa capire a suon di botte che i fumetti d'autore
come loro devono rispettare il proprio creatore.
Dopo una rissa colossale Zanna riesce a mettersi
in fuga.



Durante la fuga Zanna ritrova Sam.
Le acque si sono finalmente calmate e la libertà è ad
un passo. Zanna e Sam fanno ritorno a Bologna.



Arrivati a Bologna, Zanna e Sam ritrovano Colas e Pietra: sono accanto ad una lapide, la tomba di Paz. I tre amici si sfogano in una rissa. Per Sam il caso è chiuso, ed è tempo di ritornare alle sue avventure di detective hard boiled.



Sam si accorge però che i tre amici stanno cominciando lentamente a svanire e gli suggerisce di contattare un editore. Zanna è indifferente: lui ha il suo tesoro! Con orrore, però, Zanna scopre che anche quello sta svanendo.



Riluttante, ma ormai quasi invisibile, Zanna segue il consiglio di Sam. L'editore è entusiasta di lui, e gli propone di essere rielaborato per adattarsi alle vere regole dei fumetti.

Zanardi si beffa anche dell'editore: prende i soldi in contanti ma appone un insulto al posto della sua firma sul contratto.

Zanardi ha capito che il suo destino è indissolubilmente legato a quello del suo autore, morirà con lui ma rimarrà eterno come personaggio.

