



**UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI CAMERINO**  
**SCUOLA DI ARCHITETTURA E DESIGN “E. VITTORIA”**

**CORSO DI LAUREA IN**  
**DISEGNO INDUSTRIALE E AMBIENTALE**

**TITOLO DELLA TESI**  
**“LAYERS”: PROGETTO DI UNA COLLANA**  
**EDITORIALE DEDICATA AL CINEMA**  
**D’ANIMAZIONE**

*Laureando/a*

**Nome VITTORIO BROGNA**

**Firma** *Vittorio Brogna*.....

*Relatore*

**Nome MARTA MAGAGNINI**

**Firma**.....*Marta Magagnini*

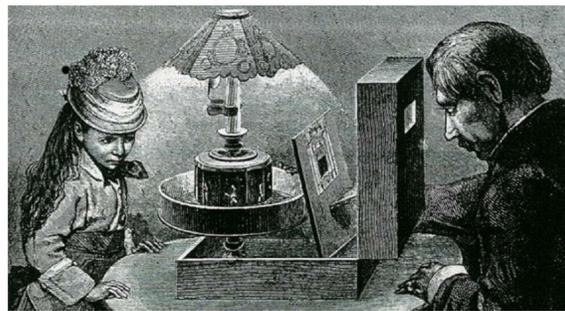
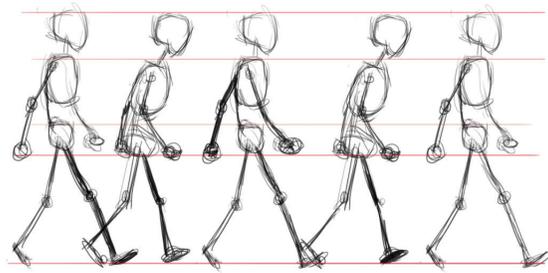
*Se presente eventuale Correlatore indicarne nominativo/i*

.....  
.....

**ANNO ACCADEMICO**  
**2023/2024**

## “LAYERS”

“LAYERS” È UNA COLLANA EDITORIALE. LA COLLANA VUOLE APPARTENERE AD UNA FASCIA MEDIO ALTA DI LETTORI DI NICCHIA TRATTANDO IL TEMA DEL CINEMA DI ANIMAZIONE. OGNI NUMERO SARÀ DESTINATO AD UN SINGOLO PRODOTTO DELL'INDUSTRIA CINEMATOGRAFICA D'ANIMAZIONE CHE HA FATTO LA STORIA DEL SETTORE. I PRODOTTI DELLA CATENA “LAYERS” SARANNO CARATTERIZZATI DA UNO STILE MINIMAL MA DI FORTE IMPATTO E CONTRADDISTINZIONE.

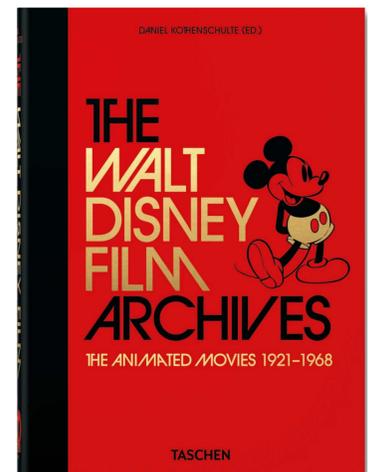
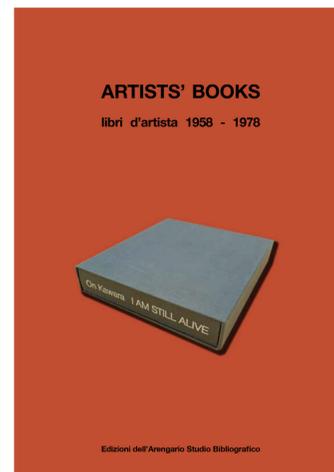
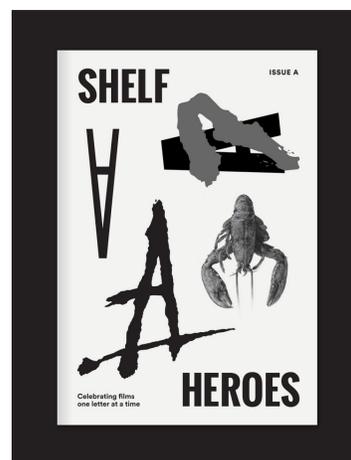


### RICERCA

Il cinema d'animazione nasce alla fine del XIX secolo, con Émile Reynaud e le sue “Pantomimes Lumineuses” del 1892. È una forma cinematografica che crea l'illusione del movimento mediante una sequenza di immagini statiche, realizzate con tecniche come l'animazione tradizionale, lo stop-motion e la grafica digitale, permettendo di rappresentare mondi e storie fantastiche con grande libertà creativa.

### ZINE, LIBRI D'ARTISTA E COLLANE EDITORIALI

Prima di decidere la forma finale del prodotto, sono stati presi in considerazione, e studiati nel dettaglio, ulteriori formati: fanzine e libri d'artista. Sono state esaminate di ognuno formato, copertine, struttura e a che tipologia di lettore fossero indirizzati. Al fine di realizzare il miglior prodotto possibile sono state prese e riproposte le caratteristiche migliori di questi prodotti già presenti sul mercato.



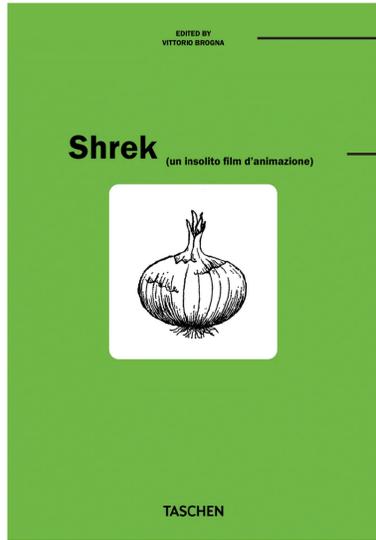
### OBIETTIVO

Con la nostra collana vogliamo mettere in risalto l'importanza del cinema d'animazione che ancora oggi, sfortunatamente viene relegato alla definizione di “cinema per bambini”. Vogliamo dunque sdoganare questo concetto facendo scoprire ai nostri lettori l'importanza di questo settore, mettendno in risalto i processi creativi e il modo di lavorare dei vari studi di animazione. Ci concentreremo dunque sui processi di creazione delle singole opere, le ispirazioni, le tecniche e il conseguente successo e impatto dell'opera sulla società. Il nostro obiettivo sarà, oltre a quello informativo, anche quello di intrattenere il lettore tramite intermezzi visivi e tattili che stimolino il fruitore a proseguire nella lettura. Vi accompagneremo dunque nella scoperta di un mondo fantastico e meraviglioso.



## COPERTINA

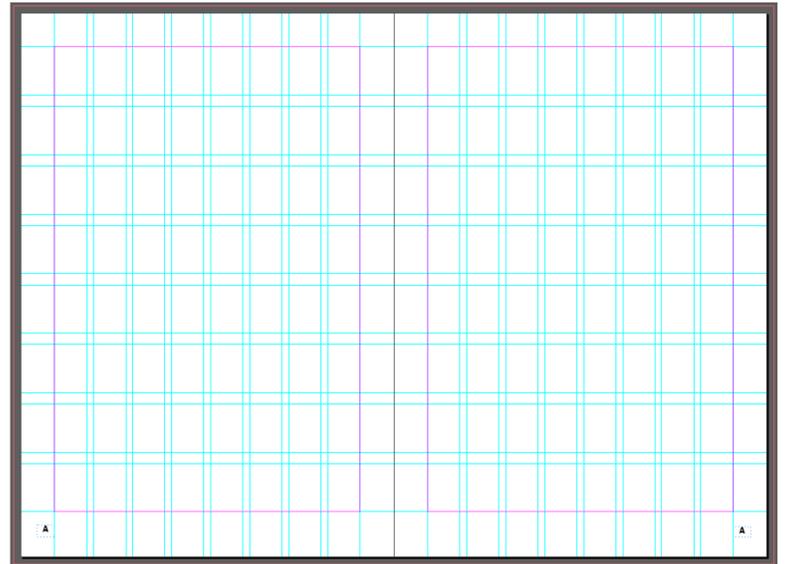
La copertina del libro ha volutamente uno stile minimal. Ogni libro della collana avrà uno sfondo monocolore che andrà a richiamare quel determinato tipo di film. Centralmente, tratto distintivo della collana, ci sarà un foro quadrato che permetterà di visionare l'immagine tipica legata all'opera che sarà posta direttamente sulla prima pagina.



Franklin Gothic Demi Regular c. 10 pt

Franklin Gothic Demi Regular c. 45 pt / 25 pt

## GRIGLIA



<b>FORMATO DELLA PAGINA</b>	241 x 165 mm
<b>FORMATO GABBIA</b>	135 x 206 mm
<b>MARGINE SUPERIORE</b>	15 mm
<b>MARGINE INFERIORE</b>	20 mm
<b>MARGINE ESTERNO</b>	15 mm
<b>MARGINE INTERNO</b>	15 mm

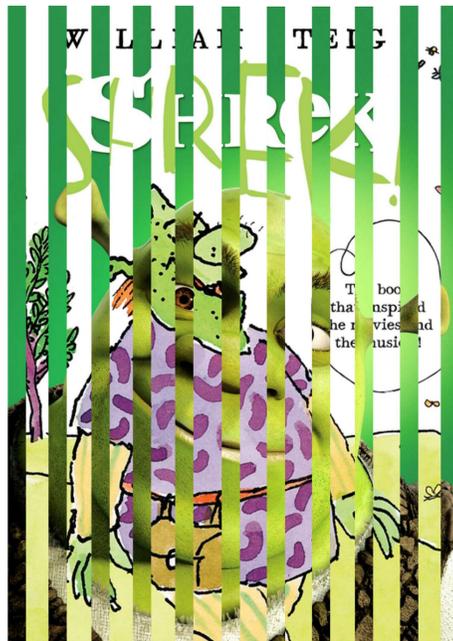
## LOGO COLLANA

“LAYERS”

“LAYERS”

## CONTENUTI

All'interno dei tutti i libri della nostra collana, come detto in precedenza verranno utilizzati intermezzi che permetteranno al lettore di interagire con i nostri prodotti (come ad esempio pop up) ma anche alcuni intermezzi che possano scaturire in lui emozioni e sensazioni; presenza dunque di rollagee intercalage per sensazioni visive e presenza di materiali come tessuti per sensazioni di tipo tattile.



## COLORI PRINCIPALI

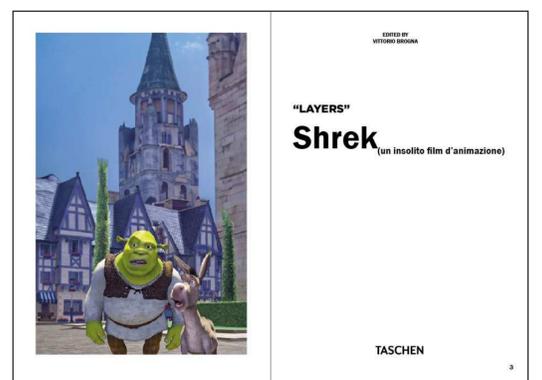
Durante la creazione del prodotto, studiando le altre riviste e prodotti abbiamo deciso di puntare sulla creazione di un prodotto che facesse dell'impatto visivo il suo punto forte. Durante la lettura dei libri della collana ci imbattemmo ripetutamente in immagini: a partire da piccole immagine che accompagnano il testo fino ad arrivare a immagini che ricoprono intere pagine. Essendoci dunque la forte presenza di immagini, troviamo all'interno dei libri numerosi colori; come detto in precedenza ogni volume avrà la copertina del colore che richiama al meglio quel determinato tipo di film. Prendendo in esame il primo volume della collana dedicato al film "Shrek" i colori in cui ci imbattemmo principalmente sono i seguenti:

	<b>C</b> 61 % <b>M</b> 0 % <b>Y</b> 88 % <b>K</b> 0 %
	<b>C</b> 31 % <b>M</b> 44 % <b>Y</b> 81 % <b>K</b> 25 %
	<b>C</b> 0 % <b>M</b> 0 % <b>Y</b> 0 % <b>K</b> 100 %
	<b>C</b> 0 % <b>M</b> 0 % <b>Y</b> 0 % <b>K</b> 0 %

## PAGINE TIPO

### IMMAGINE 1

**Titolo collana:** Gotham Black, Regular, c. 20 pt  
**Titolo volume:** Franklin Gothic Demi, Regular, c. 60 pt / 30 pt  
**Titolo editore:** Franklin Gothic Demi, Regular, c. 10 pt



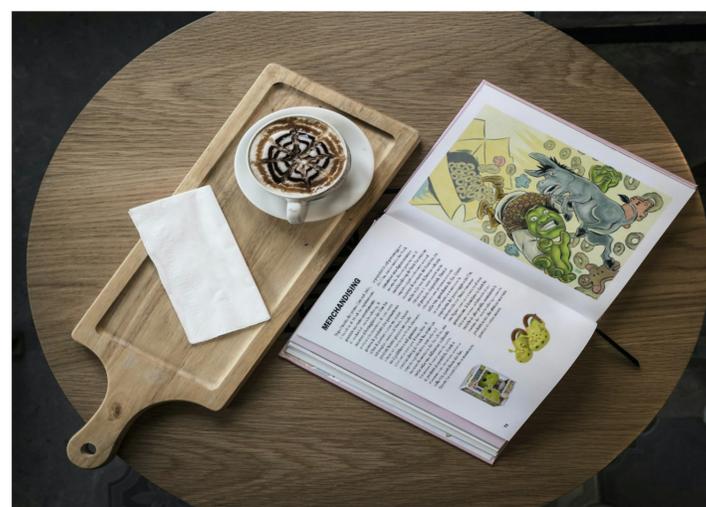
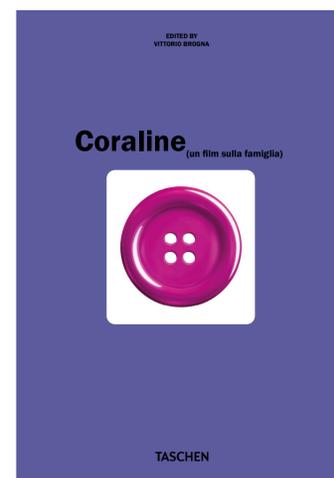
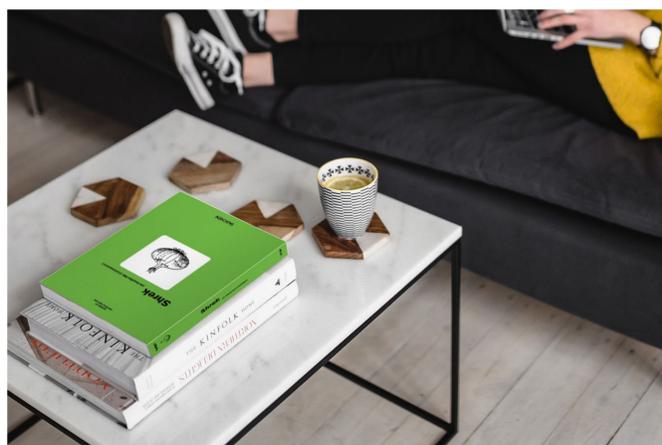
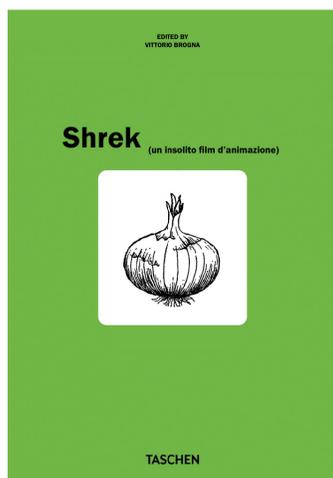
### IMMAGINE 2

**Titolo paragrafo:** Franklin Gothic Demi, Regular, c. 24 pt  
**Testi:** Minion Pro, Regular, c. 12 pt  
**Numero pagina:** Franklin Gothic Demi, Regular, c. 12 pt



## COPERTINA

## VARIANTI COPERTINA



# **DOSSIER DI RICERCA**

Brogna Vittorio

Laureando:  
Vittorio Brogna

**“LAYERS”:  
PROGETTO DI  
UNA COLLANA  
EDITORIALE  
DEDICATA  
AL CINEMA  
D’ANIMAZIONE**

Università degli studi di Camerino  
SAAD Scuola di Ateneo Architettura e Design “E. Vittoria”  
Corso di Laurea in Disegno Industriale e Ambientale

A.A. 2023/2024

Relatrice: Marta Magagnini

SAAD Università di Camerino

# INDICE

## A. LA RICERCA

1. FILM D'ANIMAZIONE: COSA SONO E COME SI REALIZZANO	8
2. STORIA DEL CINEMA D'ANIMAZIONE	12
3. MIGLIORI STUDI DI ANIMAZIONE	18
4. TRASPOSIZIONE E PERSONAGGI	32
5. MESSAGGI E AMBIENTAZIONI	39
6. ANIMAZIONE EUROPEA	45
7. REGISTI	50
8. SENTIMENTI ED EMOZIONI	56
9. STUDIO PRODOTTI EDITORIALI	64

## B. IL PRODOTTO

1. PRESENTAZIONE DELLA COLLANA	74
2. IL PROGETTO GRAFICO	77



**LA RICERCA**

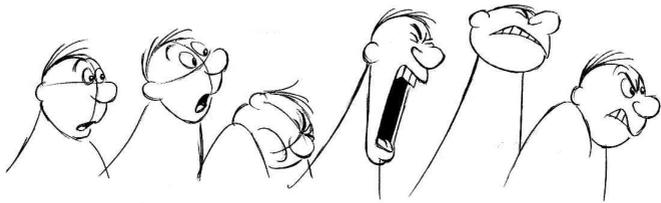
# 1. FILM D'ANIMAZIONE : COSA SONO E COME SI REALIZZANO

Un film d'animazione è una forma di cinema che utilizza tecniche di animazione per creare l'illusione del movimento, dando vita a personaggi, oggetti e ambienti. Questi film possono essere destinati a un pubblico di tutte le età e possono spaziare in una vasta gamma di generi, tra cui commedia, avventura, fantasy, dramma e altro ancora.

## PUNTI CHIAVE PER UNA BUONA REALIZZAZIONE

### 1. TECNICHE DI ANIMAZIONE

I film d'animazione possono essere realizzati utilizzando una varietà di tecniche (stop-motion, 3d, tradizionale, ...)



### 2. NARRATIVA E STORIA

Come per qualsiasi film, la trama e la narrazione sono elementi fondamentali dei film d'animazione. Questi film presentano storie coinvolgenti che possono essere sia originali che adattate da altre fonti come libri, fiabe o fumetti.

### 3. PERSONAGGI E AMBIENTAZIONI

I film d'animazione offrono spesso la possibilità di esplorare mondi fantastici e personaggi insoliti che non sarebbero possibili nei film con attori umani. Questi personaggi possono essere animali antropomorfi, creature mitologiche, robot o esseri completamente inventati.



### 4. MESSAGGI E VALORI

Molti film d'animazione trasmettono messaggi positivi e valori come l'amicizia, la fiducia in se stessi, la perseveranza e la tolleranza. Possono anche affrontare temi importanti come la famiglia, l'amore, la crescita personale e la lotta contro il male.

### 5. PUBBLICO E TARGET

Sebbene alcuni film d'animazione siano indirizzati principalmente ai bambini, molti sono progettati per essere apprezzati da un pubblico di tutte le età. Alcuni film d'animazione sono specificamente orientati verso un pubblico adulto, affrontando temi e argomenti più complessi.



## 2. STORIA DEL CINEMA D'ANIMAZIONE

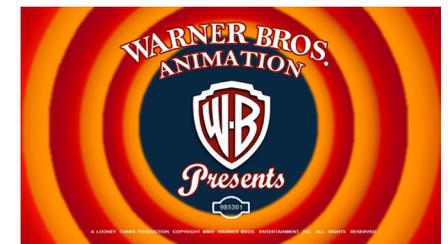
### DAL LUNGOMETRACCIO AL CORTOMETRAGGIO

Nei primi decenni del XX secolo, i film d'animazione si concentravano principalmente su cortometraggi, che spesso erano proiettati nei cinema come preludio ai film principali. Walt Disney fu un pioniere in questo campo con i suoi cortometraggi di Mickey Mouse, Silly Symphonies e altri personaggi iconici. Il passaggio dai cortometraggi ai lungometraggi d'animazione è avvenuto in modo significativo con il successo del primo lungometraggio d'animazione sonoro e a colori, "Biancaneve e i sette nani" (1937) prodotto da Walt Disney. Questo film segnò un punto di svolta nell'industria cinematografica e dimostrò che i film d'animazione potevano essere redditizi e apprezzati dal pubblico adulto e infantile.

Il successo di "Biancaneve e i sette nani" portò alla produzione di altri lungometraggi d'animazione come "Pinocchio" (1940), "Fantasia" (1940), "Dumbo" (1941) e "Bambi" (1942), che contribuirono a stabilire il genere dei film d'animazione come una forma d'arte rispettata e popolare.



Dopo gli anni d'oro della produzione di lungometraggi d'animazione Disney negli anni '40 e '50, altri studi come la Warner Bros., la MGM e la Hanna-Barbera iniziarono a produrre lungometraggi d'animazione e serie televisive animate. Nel corso del tempo, il genere d'animazione si è evoluto ulteriormente, abbracciando una vasta gamma di stili, tecniche e temi.



*Hanna-Barbera*

## LA SCOPERTA DEL COLORE



**COINVOLGIMENTO VISIVO:** Il passaggio ai film a colori ha reso i film d'animazione visivamente più coinvolgenti e accattivanti per il pubblico. I colori vibranti hanno aggiunto profondità e vivacità alle scene, migliorando l'esperienza visiva complessiva e catturando l'attenzione degli spettatori.

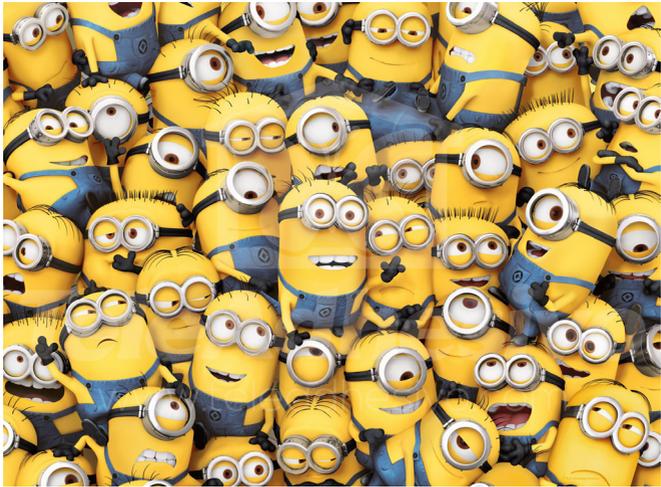
**ESPRESSIONE ARTISTICA:** I colori hanno permesso agli artisti e agli animatori di esprimere in modo più ricco e dettagliato le emozioni, l'atmosfera e l'ambientazione delle storie. La possibilità di utilizzare una vasta gamma di colori ha ampliato le possibilità creative, consentendo di creare mondi fantastici e atmosfere suggestive con maggiore precisione e profondità emotiva.

**NARRAZIONE VISIVA:** I film a colori hanno facilitato la narrazione visiva, consentendo ai registi di utilizzare il colore per guidare la narrazione e distinguere tra scene, personaggi e atmosfere. Il colore può essere utilizzato per indicare cambiamenti di umore, passaggi temporali, luoghi diversi e altro ancora, migliorando la chiarezza e la fluidità della storia.

**ATTRAZIONE:** I film a colori hanno contribuito a rendere i film d'animazione più attraenti per un pubblico più ampio. L'aggiunta di colori ha reso i film più accessibili e divertenti per i bambini e ha ampliato il potenziale di mercato per gli studios cinematografici.

**INNOVAZIONE TECNOLOGICA:** Il passaggio ai film a colori ha stimolato l'innovazione tecnologica nel settore dell'animazione. Gli studios hanno dovuto sviluppare nuove tecniche e processi per produrre film a colori in modo efficiente e di alta qualità, contribuendo al progresso complessivo della tecnologia cinematografica.

**CRESCITA DELL'INDUSTRIA:** Il passaggio ai film a colori ha contribuito alla crescita e alla maturazione dell'industria cinematografica d'animazione. I film a colori hanno attratto maggiore interesse da parte degli investitori e del pubblico, spingendo gli studios a investire di più nella produzione di film d'animazione e ad esplorare nuove forme narrative e artistiche.



### 3. MIGLIORI STUDI DI ANIMAZIONE

#### STORIA E SEGRETO DEL SUCCESSO



La Disney è stata fondata nel 1923 dai fratelli Walt Disney e Roy O. Disney a Los Angeles, California. Inizialmente, lo studio si concentrava sull'animazione a cortometraggi, producendo serie di cartoni animate come Oswald the Lucky Rabbit. Tuttavia, dopo la perdita dei diritti su Oswald, Walt Disney ha creato un nuovo personaggio, Mickey Mouse, che ha debuttato nel cortometraggio sonoro "Steamboat Willie" nel 1928, diventando rapidamente un'icona e portando lo studio all'attenzione internazionale.

Il segreto del successo della Disney risiede nella capacità di creare storie coinvolgenti e personaggi memorabili, combinati con un'impeccabile animazione di alta qualità. La Disney ha saputo adattarsi e innovare nel corso degli anni, mantenendo un equilibrio tra tradizione e innovazione. Inoltre, lo studio ha sfruttato efficacemente i suoi personaggi e franchise attraverso diverse piattaforme, tra cui film, televisione, parchi a tema e merchandising, creando così un'impronta culturale globale. La continua ricerca della perfezione artistica e narrativa, insieme a un forte impegno per i valori familiari e i messaggi positivi, ha contribuito a consolidare il marchio Disney come uno dei più riconosciuti e amati al mondo.



IL RE LEONE  
(1994)

# PIXAR

ANIMATION STUDIOS

La Pixar Animation Studios è stata fondata nel 1986 da Edwin Catmull, Alvy Ray Smith e Steve Jobs. Inizialmente era una divisione della Lucasfilm, ma è diventata una società indipendente nel 1986, con Steve Jobs che ha investito massicciamente nel suo sviluppo. La Pixar ha iniziato a guadagnare notorietà grazie alla sua tecnologia pionieristica nel campo della computer grafica e alla produzione di cortometraggi animati premiati.

Il grande successo della Pixar è arrivato nel 1995 con il film "Toy Story", il primo lungometraggio animato realizzato interamente al computer. Questo ha aperto la strada a una serie di successi cinematografici, tra cui "Alla ricerca di Nemo", "Gli Incredibili", "Ratatouille" e "Up".

Il segreto del successo della Pixar risiede nell'innovazione tecnologica e nella sua capacità di combinare tecniche all'avanguardia con storie coinvolgenti e emotivamente appaganti. La Pixar pone grande enfasi sull'importanza della narrazione e dello sviluppo dei personaggi, assicurandosi che ogni film offra non solo spettacolari effetti visivi, ma anche una profonda connessione emotiva con il pubblico. La collaborazione creativa e un ambiente di lavoro stimolante sono anch'essenziali per il successo dello studio, che ha portato a una serie di film acclamati dalla critica e di successo commerciale.



RATATOUILLE  
(2007)



LA CITTÀ INCANTATA  
(2001)



Lo Studio Ghibli è uno studio giapponese di animazione fondato nel 1985 da Hayao Miyazaki, Isao Takahata, Toshio Suzuki e Yasuyoshi Tokuma. Il suo nome deriva dal vento caldo del deserto del Sahara, Ghibli, scelto da Miyazaki. Lo studio ha iniziato a produrre film d'animazione che si distinguono per la loro originalità, ma anche per la loro attenzione ai dettagli e alla narrativa.

Il segreto del successo dello Studio Ghibli risiede nella qualità delle sue opere. I film dello studio si distinguono per la loro animazione straordinaria, le storie ricche di fantasia e immaginazione e i personaggi ben sviluppati e complessi. Inoltre, i temi affrontati nei film spesso toccano argomenti profondi e universali, come l'amore, la natura, la guerra, la crescita personale e l'ambiente. Lo Studio Ghibli ha anche mantenuto un approccio artistico e creativo indipendente, che gli ha permesso di mantenere un alto standard di qualità e originalità nei propri film. Questi fattori hanno contribuito al successo internazionale dello Studio Ghibli e alla sua posizione come uno dei più rispettati studi di animazione al mondo.

## APPROFONDIMENTO STUDIO GHIBLI

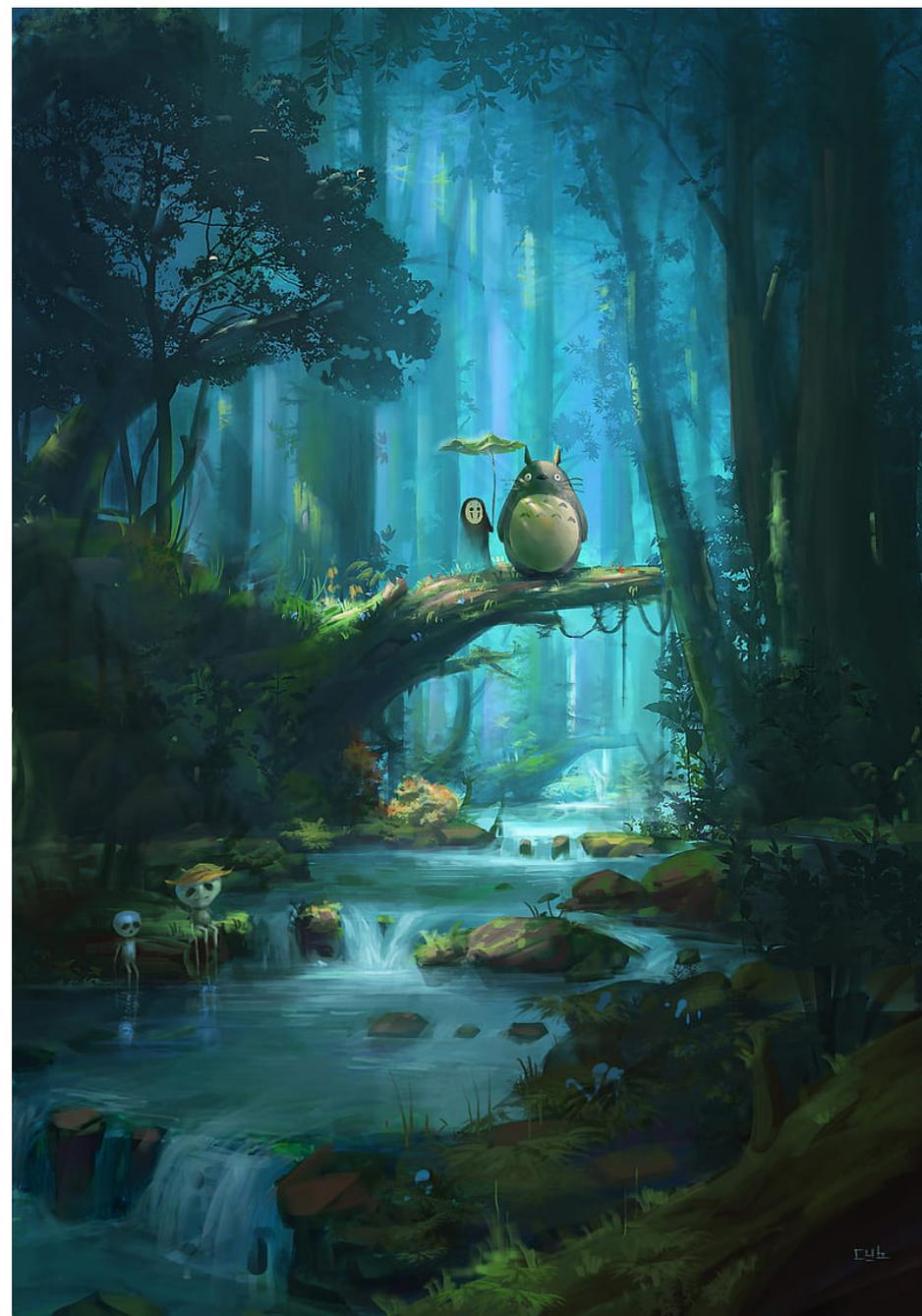
**Filosofia artistica:** Lo Studio Ghibli si distingue per il suo impegno verso l'eccellenza artistica e narrativa. I film prodotti dallo studio sono caratterizzati da una cura meticolosa per i dettagli, una narrazione sofisticata, e una ricca varietà di personaggi e temi.

**Maestria tecnica:** Gli animatori dello Studio Ghibli sono noti per la loro maestria tecnica e l'uso innovativo dell'animazione tradizionale. I film dello studio spesso combinano l'animazione a mano con l'uso di tecniche digitali per creare esperienze visive straordinarie.

**Focus sui personaggi:** I film dello Studio Ghibli si concentrano spesso sullo sviluppo dei personaggi e sulle loro relazioni interpersonali. I protagonisti sono spesso caratterizzati da una profonda umanità e complessità psicologica, il che li rende estremamente realistici e coinvolgenti per il pubblico.

**Rispetto per l'ambiente:** Molte opere dello Studio Ghibli affrontano temi legati all'ambiente e alla natura. I film come "La Principessa Mononoke" e "Nausicaä della Valle del Vento" esplorano le relazioni tra l'umanità e il mondo naturale, offrendo spunti di riflessione sulla conservazione ambientale e sulla sostenibilità.

**Successo internazionale:** Lo Studio Ghibli ha guadagnato un enorme successo sia in patria che all'estero. I loro film sono stati acclamati dalla critica e hanno vinto numerosi premi prestigiosi, inclusi premi Oscar e riconoscimenti al Festival di Cannes. La loro influenza si estende ben oltre il mondo dell'animazione, influenzando anche la cultura popolare e l'industria cinematografica globale.



## TEMATICHE STUDIO GHIBLI

**Natura e ambiente:** Molti film dello Studio Ghibli esplorano il rapporto tra l'umanità e l'ambiente naturale. Opere come "La Principessa Mononoke" e "Nausicaä della Valle del Vento" affrontano temi legati alla conservazione della natura, all'inquinamento e alla sopravvivenza in un mondo in rapido cambiamento.

**Crescita e maturità:** I protagonisti dei film dello Studio Ghibli spesso affrontano viaggi di crescita personale e maturità. Attraverso le loro avventure, imparano a superare le sfide, ad affrontare le proprie paure e a trovare il loro posto nel mondo.

**Famiglia e relazioni interpersonali:** Le relazioni familiari e interpersonali sono spesso al centro delle trame dei film dello Studio Ghibli. Temi come l'amore, l'amicizia, la lealtà e il perdono sono esplorati in profondità attraverso le dinamiche dei personaggi.

**Spirituale e metafisico:** Alcuni film dello Studio Ghibli toccano temi più profondi e metafisici, esplorando concetti di spiritualità, destino e dimensioni non materiali dell'esistenza umana. Opere come "Il Castello Errante di Howl" e "Ponyo sulla Scogliera" offrono spunti di riflessione su questi temi.

**Resilienza e speranza:** Anche di fronte alle avversità più grandi, i personaggi dei film dello Studio Ghibli mostrano una grande resilienza e speranza. Questi film spesso trasmettono un messaggio di ottimismo e fiducia nel futuro, anche in situazioni difficili.

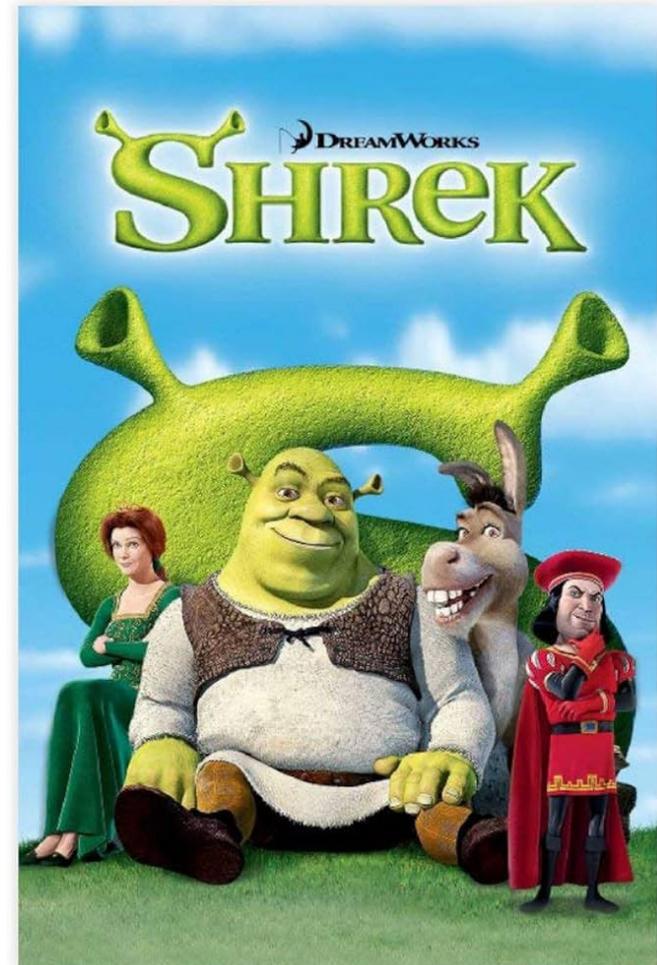




La DreamWorks Animation è uno studio di animazione statunitense fondato nel 1994 da Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg e David Geffen. Ha avuto origine come divisione di produzione della DreamWorks SKG, una casa di produzione cinematografica fondata dagli stessi Spielberg, Katzenberg e Geffen.

Il segreto del successo della DreamWorks Animation risiede nella sua capacità di produrre film d'animazione di alta qualità con storie accattivanti e personaggi memorabili. L'azienda ha avuto successo nel creare un equilibrio tra film per famiglie e film che affrontano tematiche più mature, raggiungendo così un pubblico più vasto. Inoltre, la DreamWorks ha spesso sfruttato l'umorismo e il sarcasmo nei suoi film, distinguendosi per il suo stile distintivo rispetto ad altri studi di animazione.

La DreamWorks Animation è anche stata pioniera nell'utilizzo di tecnologie all'avanguardia per migliorare la qualità delle animazioni nei suoi film. La sua capacità di adattarsi alle nuove tendenze e tecnologie nel campo dell'animazione le ha permesso di rimanere competitiva nel mercato sempre in evoluzione dei film d'animazione.



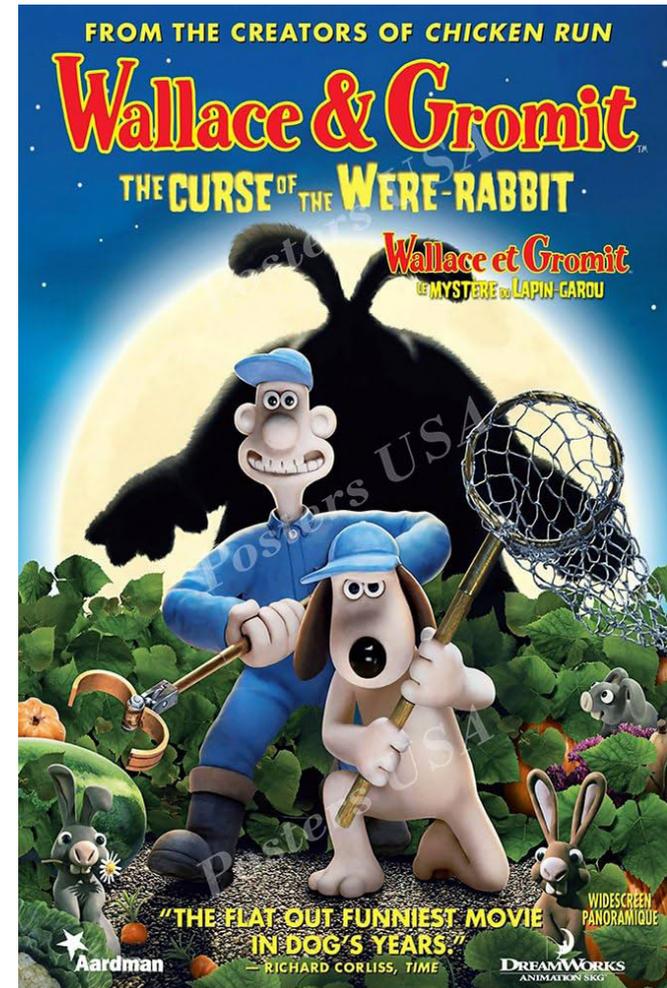
SHREK  
(2001)

# ★ AARDMAN

La Aardman Animations è uno studio di animazione britannico fondato nel 1972 da Peter Lord e David Sproxton a Bristol, nel Regno Unito. Originariamente, si concentrava sulla produzione di cortometraggi in stop-motion, utilizzando tecniche come l'argilla animata.

Il segreto del successo della Aardman risiede nella sua capacità di creare animazioni uniche e riconoscibili, caratterizzate da un mix di umorismo intelligente, ingegno visivo e storie coinvolgenti. Il loro stile di animazione in stop-motion, con personaggi realizzati in argilla modellata a mano, è diventato un marchio distintivo dello studio.

Una delle chiavi del successo della Aardman è stata la creazione di personaggi iconici come Wallace e Gromit, che sono diventati amati dal pubblico di tutto il mondo. Questi personaggi hanno incarnato lo spirito creativo e l'umorismo britannico, portando alla Aardman numerosi premi e riconoscimenti.

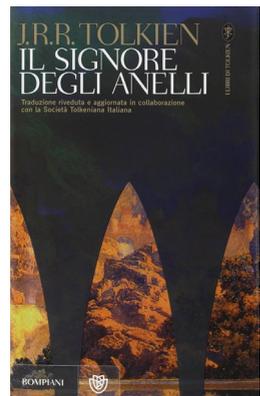
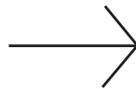


WALLACE & GROMIT  
(2005)

## 4. TRASPOSIZIONE E PERSONAGGI

### TRASPOSIZIONE CINEMATOGRAFICA

Una trasposizione, nel contesto cinematografico, è il processo di adattamento di un'opera originale, che può essere un libro, un fumetto, un videogioco, una serie televisiva o altro, in un film. Questo processo implica la reinterpretazione del materiale originale per renderlo adatto al mezzo cinematografico, tenendo conto delle differenze narrative, visive e temporali tra i due formati.



### PUNTI CHIAVI PER UNA CORRETTA TRASPOSIZIONE

- Riassunto e selezione dei contenuti
- Interpretazione artistica
- Adattamento dei dialoghi
- Scelte creative
- Rispetto per l'opera originale

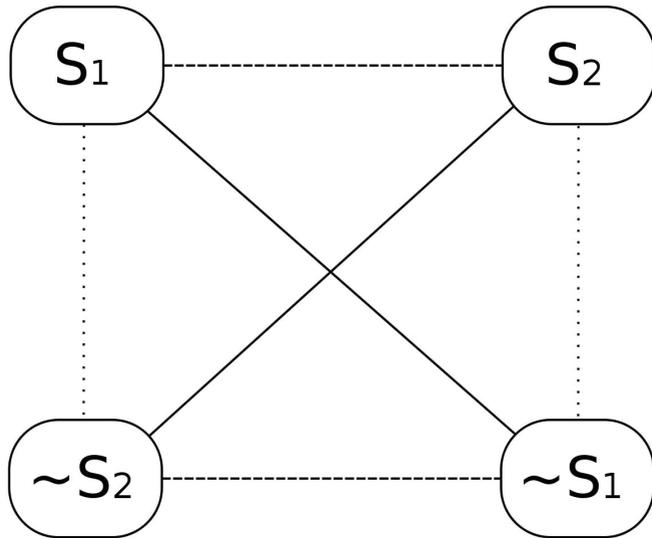
### STORYTELLING

Lo storytelling è l'arte di raccontare storie in modo coinvolgente e persuasivo per comunicare messaggi, emozioni o concetti. È una tecnica narrativa che coinvolge il pubblico, catturando la loro attenzione e portandoli in un viaggio emotivo o intellettuale attraverso una serie di eventi, personaggi e ambientazioni. Lo storytelling può essere utilizzato in una varietà di contesti, tra cui pubblicità, marketing, cinema, letteratura, politica e educazione, per trasmettere idee, creare connessioni emotive e influenzare comportamenti. Essenzialmente, lo storytelling si basa sull'abilità di creare narrazioni significative che risuonino con il pubblico, ispirandoli, educandoli o intrattenendoli.



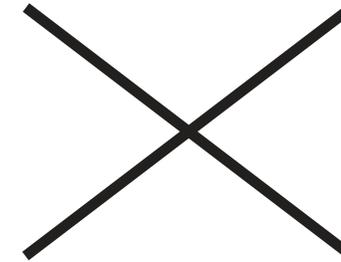
## QUADRATO SEMIOTICO

Il quadrato semiotico è uno strumento analitico utilizzato nella semiotica per esplorare le relazioni tra concetti all'interno di un sistema semiotico. È composto da quattro elementi principali: il soggetto, il suo opposto, il contrario del soggetto e il contrario dell'opposto. Questi elementi vengono rappresentati in un diagramma quadrato che aiuta a visualizzare le relazioni tra di essi e a comprendere meglio il significato e l'interpretazione dei concetti analizzati. In sostanza, il quadrato semiotico aiuta a esplorare i significati impliciti e le dinamiche di significato presenti all'interno di un sistema concettuale.



**SOGGETTO:** Nel contesto dei film d'animazione, il soggetto potrebbe essere il tema principale o il messaggio chiave che il film cerca di trasmettere. Ad esempio, in un film come "Toy Story", il soggetto potrebbe essere l'importanza dell'amicizia e della fiducia reciproca.

**OPPOSTO:** L'opposto rappresenta il concetto che contrasta con il soggetto e offre un punto di vista alternativo. Nell'esempio di "Toy Story", l'opposto potrebbe essere la solitudine o la mancanza di fiducia.



**CONTRARIO DELL'OPPOSTO:** Questo concetto è diverso dall'opposto del soggetto, ma simile al soggetto stesso. Nel contesto di "Toy Story", il contrario dell'opposto potrebbe essere la solidarietà o la condivisione, che sono concetti positivi simili all'amicizia e alla fiducia.

**CONTRARIO DEL SOGGETTO:** Il contrario del soggetto è un concetto che è diverso dal soggetto stesso, ma non è il suo opposto diretto. Potrebbe rappresentare un'altra prospettiva o una variante del tema principale. Continuando con "Toy Story", il contrario del soggetto potrebbe essere la superficialità o l'egoismo.

## COME VENGONO RAPPRESENTATI I PERSONAGGI

I personaggi all'interno dei film d'animazione sono il cuore pulsante delle varie opere e vengono rappresentati attraverso una combinazione di elementi visivi, narrativi e sonori per renderli vividi, coinvolgenti e memorabili.

### 1. ASPETTO FISICO E DESIGN

Il design dei personaggi è un elemento chiave nel renderli riconoscibili e distintivi. Gli animatori lavorano per creare personaggi con linee e forme distintive che riflettano la loro personalità, i loro tratti distintivi e il loro ruolo nella storia. Ad esempio, i personaggi principali possono avere linee più morbide e colori più luminosi per renderli più accattivanti, mentre i personaggi antagonisti possono avere linee più taglienti e colori più scuri per suggerire malvagità.



### 2. ESPRESSIONI FACCIALI E LINGUAGGIO DEL CORPO

Le espressioni facciali e il linguaggio del corpo sono essenziali nel comunicare emozioni e personalità. Gli animatori lavorano per rendere le espressioni facciali dei personaggi il più espressive possibile, utilizzando muscoli facciali e movimenti degli occhi per trasmettere una vasta gamma di emozioni. Il linguaggio del corpo, come gesti, posture e movimenti, viene utilizzato per comunicare la personalità e le intenzioni dei personaggi.

### 3. INTERPRETAZIONE VOCALE

Le voci e le interpretazioni vocali dei personaggi sono un altro aspetto cruciale nella loro rappresentazione. Gli attori vocali danno vita ai personaggi attraverso le loro performance, dando loro personalità uniche e distintive. Le voci possono variare in tono, timbro e inflessione per adattarsi alla personalità e alle emozioni del personaggio.

### 4. AMBIENTE E CONTESTO

Il contesto e l'ambiente in cui i personaggi sono inseriti possono influenzare la loro rappresentazione. Ad esempio, un personaggio può comportarsi in modo diverso in un ambiente urbano rispetto a uno naturale, e le situazioni in cui si trovano possono influenzare le loro azioni e le loro reazioni.



### 5. EVOLUZIONE DEI PERSONAGGI

Nel corso del film, i personaggi possono sperimentare crescita e cambiamento attraverso le loro interazioni e le loro esperienze. Questo sviluppo dei personaggi li rende più tridimensionali e coinvolgenti per il pubblico, permettendo loro di identificarsi e simpatizzare con i personaggi nel corso della

## ANTROPOMORFISMO

L'antropomorfismo è l'attribuzione di caratteristiche e qualità umane ad esseri animati o inanimati o a fenomeni naturali o soprannaturali. Nei film d'animazione troviamo molto spesso questo fattore dato che ciò offre molte possibilità creative e narrative. Possono essere utilizzati per esplorare temi umani in modo allegorico, per creare humor attraverso la contrapposizione tra aspetti umani e non umani, o semplicemente per offrire una varietà di personaggi e storie uniche. Inoltre, consentono ai registi e agli animatori di sfruttare l'immaginazione e la creatività per creare mondi fantastici e accattivanti che coinvolgono il pubblico di tutte le età.



## 5. MESSAGGI E AMBIENTAZIONI

### MESSAGGI

#### INTRATTENIMENTO:

Molto spesso, il principale obiettivo dei film d'animazione è quello di intrattenere il pubblico di tutte le età. Questi film possono offrire storie avvincenti, personaggi memorabili, avventure emozionanti e momenti comici per garantire un'esperienza coinvolgente e divertente.

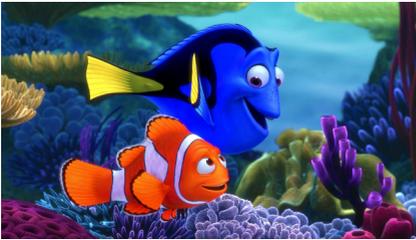
#### CRESCITA:

I film d'animazione possono essere utilizzati come strumento educativo per insegnare ai giovani spettatori valori importanti come l'amicizia, il coraggio, la lealtà, la tolleranza e il rispetto per gli altri. Attraverso le storie e i personaggi, i film d'animazione possono trasmettere messaggi positivi e incoraggiare lo sviluppo personale e sociale.



### PROMOZIONE DELLE DIVERSITÀ E INCLUSIONE:

I film d'animazione hanno il potere di promuovere la diversità e l'inclusione attraverso la rappresentazione di una vasta gamma di personaggi provenienti da diverse culture, sfondi e prospettive. Questi film possono aiutare a sensibilizzare il pubblico sui problemi legati alla diversità e promuovere un senso di comprensione, accettazione e rispetto per le differenze.



### TEMI COMPLESSI:

Molti film d'animazione affrontano temi complessi e profondi come l'amore, la perdita, la crescita personale, l'identità e la lotta tra il bene e il male. Utilizzando allegorie, metafore e simboli, questi film possono offrire al pubblico una prospettiva unica su questioni importanti e stimolare la riflessione e la discussione.

### INSPIRAZIONE E INCORAGGIAMENTO:

I film d'animazione possono ispirare gli spettatori a perseguire i propri sogni, superare le sfide e credere nel proprio potenziale. Attraverso storie di eroismo, determinazione e resilienza, questi film possono offrire un messaggio di speranza e incoraggiamento per affrontare le difficoltà della vita.

## AMBIENTAZIONI

**CREAZIONE DI MONDI FANTASTICI:** Uno dei punti di forza dei film d'animazione è la capacità di creare mondi fantastici e sorprendenti che vanno oltre i limiti della realtà. Le ambientazioni possono essere ispirate dalla fantasia, dalla mitologia, dalla scienza fiction o dalla storia, offrendo agli spettatori una fuga dalla vita quotidiana in luoghi unici e straordinari.

**DETTAGLI:** Le ambientazioni nei film d'animazione sono spesso ricche di dettagli e texture che contribuiscono a creare un senso di profondità e realismo nel mondo animato. I creatori prestano molta attenzione alla progettazione degli sfondi, alla scelta dei colori, alla composizione e all'illuminazione per trasmettere un'atmosfera autentica e coinvolgente.

**ATMOSFERA :** Le ambientazioni sono cruciali nel determinare l'atmosfera e il tono del film. Possono essere luminose e colorate per evocare un senso di meraviglia e gioia, oppure cupe per creare suspense e tensione. La scelta delle ambientazioni influisce notevolmente sull'esperienza emotiva degli spettatori e sulla narrazione complessiva del film.



**CULTURE E TRADIZIONI:** I film d'animazione spesso esplorano una vasta gamma di culture e tradizioni attraverso le loro ambientazioni. Possono trasportare gli spettatori in luoghi esotici e affascinanti, offrendo uno sguardo unico sulle diverse parti del mondo e sulla ricchezza della diversità culturale.

**COERENZA E COESIONE:** Le ambientazioni devono essere coerenti e coese con la narrazione e i personaggi del film. Devono integrarsi in modo naturale nella storia e sostenere il tema generale del film. Una buona progettazione delle ambientazioni contribuisce alla coerenza e all'immersione nell'universo del film.

**RUOLO NELLA NARRAZIONE:** Le ambientazioni possono anche svolgere un ruolo attivo nella narrazione, fungendo da elemento chiave per lo sviluppo della trama e dei personaggi. Possono influenzare le decisioni dei personaggi, fornire indizi sulla trama o diventare un elemento simbolico importante all'interno della storia.



## 6. ANIMAZIONE IN EUROPA

### ANIMAZIONE IN ITALIA



La storia del cinema d'animazione italiano inizia fin dagli albori del cinema. Nel 1911, Enrico Novelli realizzò "La Guerra Italo-Turca", considerato uno dei primi film d'animazione italiani, che utilizzava la tecnica dello stop-motion per rappresentare le battaglie. Tuttavia, il vero sviluppo del cinema d'animazione in Italia avvenne negli anni '20 e '30 con registi come Quirino Cristiani, considerato il pioniere del cinema d'animazione in tutto il mondo. Cristiani realizzò il primo lungometraggio d'animazione al mondo, "Il romanzo di un pupazzo", nel 1918, utilizzando la tecnica dell'animazione in celluloide.

Negli anni successivi, altri artisti italiani hanno contribuito allo sviluppo del cinema d'animazione nel paese, tra cui Bruno Bozzetto, noto per i suoi cortometraggi umoristici come "Il signor Rossi" e "Allegro non troppo". Bozzetto è stato uno dei principali animatori italiani degli anni '60 e '70, con uno stile distintivo che mescolava umorismo, satira sociale e tecnica di animazione innovativa.

### CARATTERISTICHE ANIMAZIONE ITALIANA

**Satira sociale e umorismo:** I film d'animazione italiani spesso presentano una forte componente di satira sociale e umorismo, con una critica ironica e sarcastica della società e della politica.

**Stile visivo distintivo:** Gli animatori italiani spesso adottano uno stile visivo distintivo, caratterizzato da disegni vivaci, colori audaci e una sensibilità artistica unica.

**Innovazione tecnica:** Il cinema d'animazione italiano ha contribuito all'innovazione tecnica nel campo, con registi come Quirino Cristiani che hanno introdotto nuove tecniche come l'animazione in celluloide.

**Narrativa audace e sperimentale:** Alcuni film d'animazione italiani presentano una narrativa audace e sperimentale, con una varietà di stili e approcci creativi che sfidano le convenzioni del genere.



## ANIMAZIONE IN FRANCIA

Il cinema d'animazione francese ha radici altrettanto antiche, con Georges Méliès, uno dei pionieri del cinema, che ha prodotto film animati come “Viaggio sulla Luna” nel 1902. Tuttavia, il vero sviluppo del cinema d'animazione in Francia avvenne negli anni '20 e '30 con registi come Émile Cohl, considerato il padre del cinema d'animazione francese. Cohl ha realizzato diversi cortometraggi innovativi utilizzando tecniche come il disegno animato e il cut-out animation.

Nel corso del XX secolo, il cinema d'animazione francese ha continuato a prosperare con registi come Paul Grimault, che ha diretto “Il re e l'uccellino” nel 1952, un film considerato uno dei capolavori del cinema d'animazione. Negli anni recenti, la Francia ha prodotto una serie di film d'animazione di successo, sia tradizionali che in computer grafica, che hanno guadagnato riconoscimento internazionale.

## CARATTERISTICHE ANIMAZIONE FRANCESE

**Narrativa sofisticata:** Il cinema d'animazione francese è noto per la sua narrativa sofisticata e complessa, che affronta spesso temi profondi e universali con sensibilità e intelligenza.

**Tradizione artistica forte:** La Francia ha una lunga tradizione artistica che si riflette nel cinema d'animazione, con registi che spesso fanno riferimento all'arte e alla letteratura francesi per ispirazione.

**Varietà di stili e tecniche:** Il cinema d'animazione francese è caratterizzato da una varietà di stili e tecniche, che spaziano dal disegno animato alla stop-motion alla computer grafica, offrendo una ricca diversità visiva.

**Approccio artistico e sperimentale:** Alcuni registi francesi sono noti per il loro approccio artistico e sperimentale al cinema d'animazione, con film che esplorano nuove forme di narrazione e espressione visiva.



## 7. REGISTI



### HAYAO MIHAZAKI

**IMMAGINAZIONE:** Miyazaki è noto per la sua straordinaria immaginazione e creatività, che si riflette nei mondi fantastici e surreali che crea nei suoi film.

**AMORE PER LA NATURA:** Molte opere di Miyazaki affrontano temi legati alla natura e all'ambiente, con una profonda sensibilità per la bellezza e la fragilità del mondo naturale.

**PERSONAGGI:** I personaggi dei film di Miyazaki sono spesso complessi e ben sviluppati, con una gamma completa di emozioni e motivazioni. Questi personaggi realistici sono fondamentali per il coinvolgimento dello spettatore e la riuscita della storia.

**NARRATIVA:** Miyazaki è noto per la sua narrativa sofisticata e multilivello, che affronta temi profondi e universali come la crescita personale, la tolleranza, la guerra e la pace.

**DOTI ARTISTICHE:** Come regista e animatore, Miyazaki ha una maestria tecnica straordinaria che si riflette nella qualità e nella bellezza visiva dei suoi film. I suoi dettagliati disegni a mano e le sue meravigliose animazioni sono riconosciuti in tutto il mondo.





## BRAD BIRD

**NARRATIVA:** Bird è noto per la sua capacità di creare storie avvincenti e ben strutturate, che combinano azione, umorismo e dramma in modo equilibrato.

**STILE:** I film di Bird sono caratterizzati da un'estetica vivace e dinamica, con un'attenzione particolare ai dettagli e alla coreografia delle sequenze d'azione.

**PERSONAGGI:** Bird è uno dei migliori registi nel creare personaggi tridimensionali e complessi che affrontano sfide personali e imparano importanti lezioni di vita nel corso della storia.

**TEMI:** Molte opere di Bird affrontano temi universali come la famiglia, l'identità personale, il senso di appartenenza e il perseguimento dei propri sogni.

**USO DELL'ANIMAZIONE:** Bird utilizza l'animazione in modo creativo per esplorare concetti complessi e astratti, rendendo i suoi film accessibili e apprezzati da un pubblico di tutte le età.





## HENRY SELICK

**ANIMAZIONE:** Selick è noto per la sua maestria nell'animazione stop-motion, una tecnica che utilizza pupazzi e oggetti reali animati fotogramma per fotogramma. Il suo lavoro è caratterizzato da un dettaglio straordinario e una fluidità di movimento che danno vita ai suoi personaggi.

**DETTAGLI:** Selick è rinomato per la sua attenzione ai dettagli e la cura meticolosa che mette nel creare le sue opere. Ogni elemento dei suoi film, dalle ambientazioni ai personaggi, è ricco di sfumature e texture che contribuiscono alla loro magia visiva.

**STORIE:** Molti dei film di Selick hanno un tono oscuro e suggestivo, con una forte componente fantastica e surreale. Le sue storie spesso esplorano temi di paura, desiderio e trasformazione, creando un'atmosfera unica e coinvolgente.

**COLLAB:** Selick ha lavorato con una varietà di artisti e scrittori talentuosi nel corso della sua carriera, collaborazioni che hanno contribuito alla ricchezza e alla diversità delle sue opere.

**TECNICA:** Nel corso degli anni, Selick ha continuato a sperimentare e innovare nel campo dell'animazione stop-motion, cercando costantemente nuovi modi per spingere i limiti della tecnica e creare esperienze visive sempre più straordinarie.



## 8. SENTIMENTI ED EMOZIONI

### PUNTI EMOTIVI

Nei film d'animazione, i sentimenti dei personaggi vengono resi in modo coinvolgente per farci sentire vicini a loro. Ad esempio, quando un personaggio è felice, vediamo il suo sorriso brillante e i suoi movimenti vivaci. Quando è triste, il suo viso si abbassa, le spalle si curvano e può sembrare più silenzioso e distante. I colori e la musica possono anche aiutare a creare l'atmosfera emotiva giusta: colori luminosi e musica allegra per la gioia, colori più scuri e musica tranquilla per la tristezza. Così, senza bisogno di parole, capiamo come si sentono i personaggi e ci sentiamo coinvolti nella loro storia.

### 1. ESPRESSIONI FACCIALI

Le espressioni facciali sono fondamentali per comunicare emozioni. Gli animatori lavorano sui dettagli, come il movimento delle sopracciglia, degli occhi, della bocca e delle guance, per trasmettere le sfumature delle emozioni. Un esempio notevole è la scena in "Inside Out" dove Joy e Sadness guardano i ricordi di Riley, e possiamo vedere chiaramente l'espressione di Joy che si trasforma in preoccupazione e poi in tristezza mentre capisce cosa sta succedendo.

### 2. GESTI E POSTURE DEL CORPO

I movimenti del corpo possono rivelare molto sullo stato emotivo di un personaggio. In "Up", c'è una scena senza dialoghi in cui Carl guarda il suo album di fotografie, e il suo corpo si affloscia mentre ricorda i momenti felici con la moglie, trasmettendo una profonda tristezza e nostalgia.



### 3. COLORI E ILLUMINAZIONE

I colori e l'illuminazione possono influenzare il tono emotivo di una scena. In "Coco", durante la scena dell'addio tra Miguel e Mamá Imelda, l'illuminazione è soffusa e i colori sono caldi, trasmettendo un senso di commozione e intimità mentre i due si abbracciano.

### 4. MUSICA E SUONI

La colonna sonora e gli effetti sonori giocano un ruolo importante nel creare atmosfera e intensificare le emozioni. In "The Lion King", la musica intensa e drammatica che accompagna la scena della morte di Mufasa aiuta a amplificare la tristezza e la disperazione del momento.

### 5. INTERPRETAZIONE VOCALE

Anche senza vedere i volti dei personaggi, le loro voci e il modo in cui pronunciano le parole possono trasmettere emozioni. In "Toy Story 3", nella scena in cui Andy dona i suoi giocattoli a Bonnie, le voci degli attori vocali sono cariche di tristezza e nostalgia mentre dicono addio ai loro amici.

## ESPRESSIONI FACCIALI

### 1. DETTAGLIO ED ESPRESSIVITÀ

Nei film d'animazione, le espressioni facciali sono spesso esagerate e molto dettagliate per enfatizzare le emozioni dei personaggi. I tratti del viso, come gli occhi, le sopracciglia, la bocca e le guance, vengono modellati con cura per trasmettere una vasta gamma di emozioni, dall'entusiasmo alla tristezza, dalla rabbia alla felicità.

### 2. CONSISTENZA E COERENZA

È importante mantenere la coerenza nelle espressioni facciali dei personaggi durante tutto il film per garantire la continuità emotiva e la credibilità della storia. Gli animatori devono assicurarsi che le espressioni facciali corrispondano alle situazioni e agli eventi che stanno accadendo nella trama.

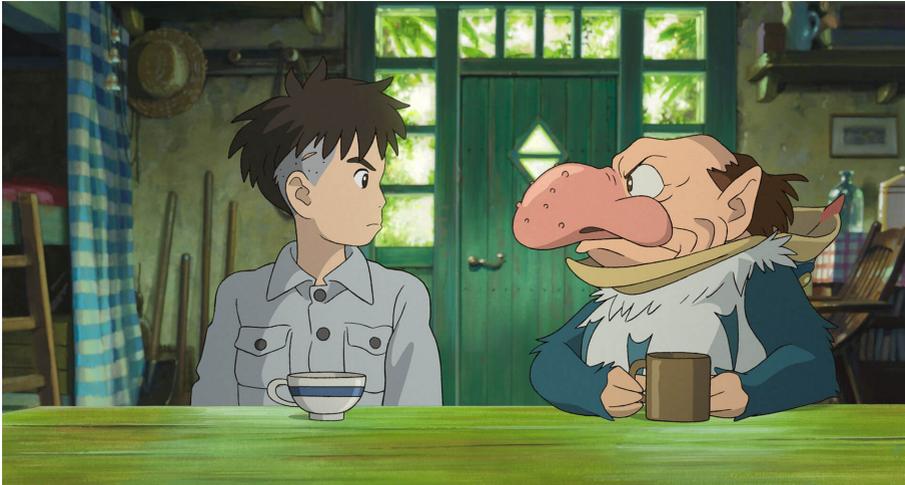
### 3. CARATTERIZZAZIONE DEI PERSONAGGI

Le espressioni facciali sono un modo per distinguere e caratterizzare i diversi personaggi. Ogni personaggio ha un insieme unico di espressioni facciali che riflettono la sua personalità, il suo stato d'animo e le sue caratteristiche distintive. Ad esempio, un personaggio timido potrebbe avere espressioni facciali più riservate e timide, mentre un personaggio energico potrebbe avere espressioni più vivaci e dinamiche.



## 4. COMUNICAZIONE NON VERBALE

Nei film d'animazione, le espressioni facciali spesso comunicano informazioni e emozioni senza la necessità di dialogo verbale. Questo consente ai registi di raccontare la storia in modo più visivo e universale, consentendo al pubblico di comprendere le emozioni e le motivazioni dei personaggi anche senza parole.



## 5. UTILIZZO DI TECNICHE AVANZATE

Con l'avanzamento della tecnologia, gli animatori hanno a disposizione una vasta gamma di strumenti e tecniche per creare espressioni facciali realistiche e coinvolgenti. Questo include l'uso di motion capture, software di animazione avanzati e tecniche di rendering che consentono di catturare e trasmettere una maggiore gamma di dettagli e sottigliezze nelle espressioni facciali dei personaggi.

## ESPRESSIONI A CONFRONTO

PIXAR  
ANIMATION STUDIOS

Joy è un personaggio centrale in "Inside Out" e rappresenta l'emozione positiva fondamentale. La sua espressione facciale è caratterizzata da una gamma ampia e vivace di emozioni, che vanno dall'entusiasmo alla determinazione.

Le **espressioni facciali** di Joy in "Inside Out" sono state progettate per essere estremamente espressive e riconoscibili. Le sopracciglia sollevate, gli occhi luminosi e il sorriso radioso sono elementi chiave che trasmettono la sua gioia e il suo ottimismo contagioso.

Pixar utilizza una **tecnologia avanzata** per catturare dettagli emotivi intricati nei suoi personaggi, consentendo a Joy di trasmettere una gamma completa di emozioni in modo realistico e coinvolgente. Ogni movimento del personaggio è studiato per riflettere le sue emozioni interne e la sua personalità vibrante.



# スタジオジブリ STUDIO GHIBLI

Chihiro è una giovane ragazza che si trova in un mondo magico e affronta numerose sfide durante il suo viaggio. Le sue **espressioni facciali** sono più sottili e contenute rispetto a quelle dei personaggi Pixar, ma altrettanto efficaci nel trasmettere le sue emozioni e il suo stato d'animo.

Lo **stile animativo** dello Studio Ghibli è caratterizzato da un'attenzione particolare ai dettagli e alla sensibilità artistica. Le espressioni facciali di Chihiro sono animate con un tocco delicato e naturale, che riflette il suo carattere e il suo mondo interiore.

Le espressioni di Chihiro sono spesso basate su piccoli dettagli, come i movimenti degli occhi o i cambiamenti sottili nella postura del viso, che contribuiscono a creare una rappresentazione autentica e credibile delle sue emozioni.

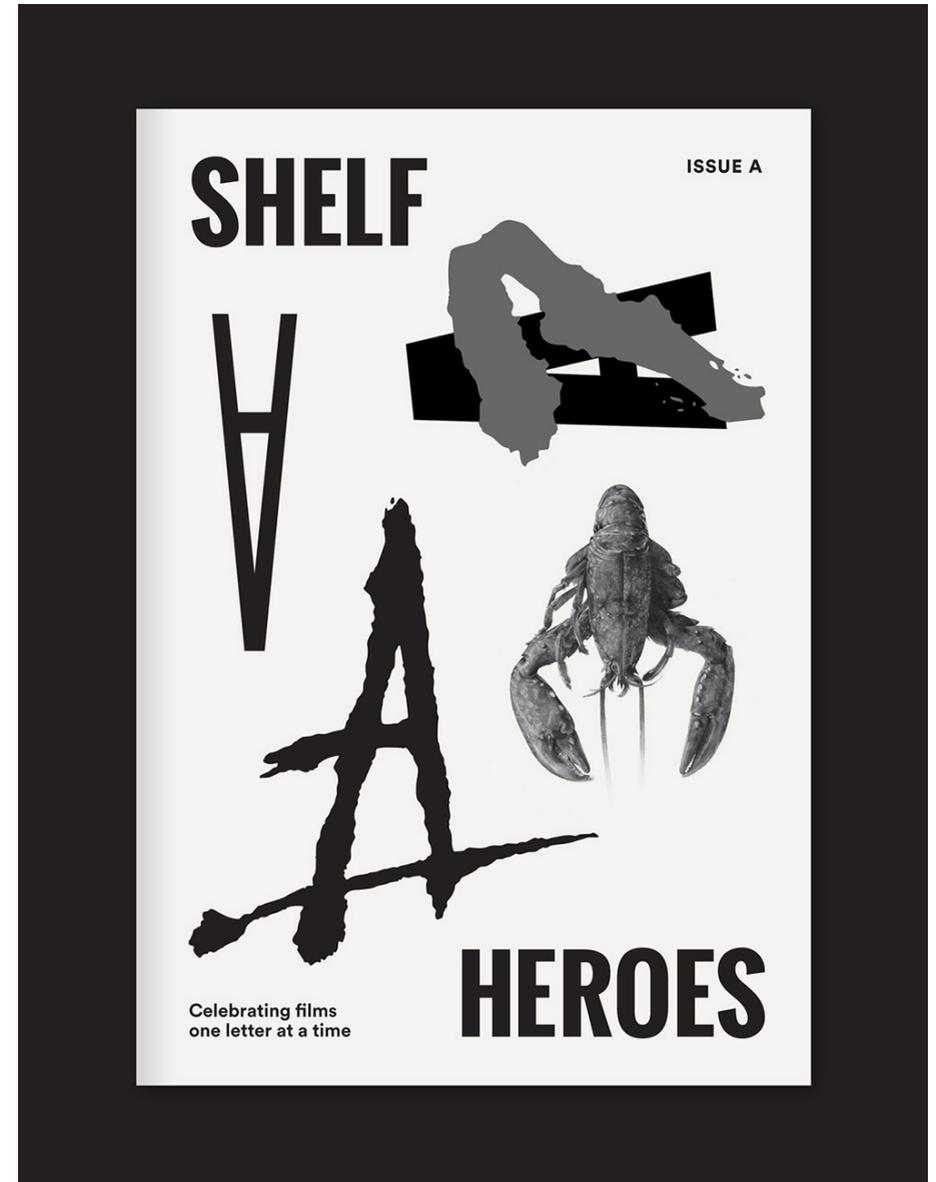


## 9. STUDIO PRODOTTI EDITORIALI

### FANZINE

Le fanzine sono pubblicazioni autoprodotte e non ufficiali, solitamente realizzate da fan di un determinato argomento, come musica, fumetti, cinema, letteratura, politica o qualsiasi altro interesse condiviso. Questi materiali possono essere prodotti in piccole quantità e distribuiti localmente o attraverso reti di scambio postale.

Le fanzine hanno radici che risalgono almeno al XIX secolo, ma il loro boom moderno è avvenuto principalmente negli anni '60 e '70. Esse sono nate come risposta alla necessità dei fan di condividere informazioni, opinioni e creatività su argomenti di loro interesse, spesso non adeguatamente trattati dai media mainstream.



**COMUNITÀ DEI FAN:** Le fanzine hanno creato una piattaforma per riunire i fan, condividere interessi comuni e stabilire connessioni tra loro. Prima dell'avvento di Internet, le fanzine erano spesso l'unico modo per i fan di comunicare tra loro, creando una forte comunità.

**ACCESSIBILITÀ E AUTENTICITÀ:** Le fanzine erano (e sono ancora) generalmente prodotte da fan per fan. Questo ha contribuito alla loro autenticità e alla loro capacità di rappresentare i punti di vista e gli interessi dei lettori in modo più diretto rispetto ai media tradizionali.

**LIBERTÀ CREATIVA:** Le fanzine offrivano ai creatori una piattaforma per esprimere liberamente le proprie idee e creatività senza dover rispettare le limitazioni editoriali o commerciali dei media tradizionali. Questa libertà ha portato a una vasta gamma di contenuti e stili unici.

**MEDIA TRADIZIONALI:** Le fanzine sono spesso emerse in risposta alla mancanza di copertura mediatica su determinati argomenti o comunità. Ad esempio, le fanzine musicali hanno riempito il vuoto lasciato dalle riviste musicali commerciali, fornendo recensioni, interviste e notizie su artisti indipendenti o di nicchia.

**ESPLORAZIONE DI ARGOMENTI DI NICCHIA:** Le fanzine hanno dato voce a comunità e interessi di nicchia che altrimenti sarebbero rimasti poco rappresentati nei media tradizionali. Ciò ha contribuito a creare una vasta gamma di fanzine su argomenti specifici, dalla musica punk alla fantascienza, dai fumetti underground alla politica radicale.

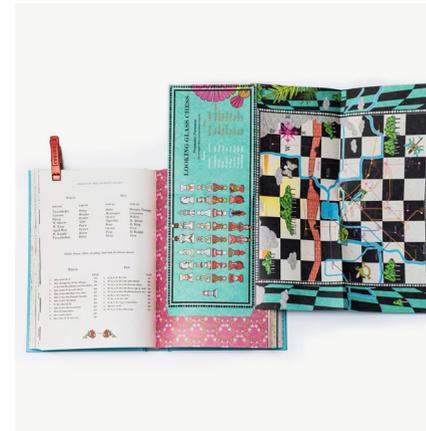


## LIBRO D'ARTISTA

I libri d'artista possono assumere una vasta gamma di forme e stili, a seconda della visione dell'artista e delle tecniche utilizzate. Possono essere realizzati con materiali tradizionali come carta e carta stampata, ma anche con materiali non convenzionali come tessuti, metallo, vetro, e persino oggetti trovati. Le tecniche di produzione variano ampiamente e possono includere incisione, litografia, serigrafia, tipografia, collage, fotografia, e molto altro ancora.

Uno degli aspetti più interessanti dei libri d'artista è la loro capacità di combinare testo e immagini in modo creativo e innovativo. Gli artisti possono scegliere di incorporare poesia, narrativa, saggi o anche semplicemente parole singole o frasi, spesso giocando con la disposizione e la struttura del testo per creare nuovi significati. Le immagini possono essere dipinte, disegnate, fotografate o stampate e vengono spesso utilizzate in modo non convenzionale per arricchire il contenuto concettuale del libro.

Al contrario dei libri tradizionali, i libri d'artista spesso invitano il lettore a interagire con l'opera in modi non convenzionali. Possono incoraggiare l'osservatore a sfogliare le pagine in un ordine non lineare, a manipolare le parti del libro, o addirittura a reinterpretare il testo e le immagini attraverso la propria creatività. In questo modo, i libri d'artista offrono un'esperienza unica e coinvolgente che va oltre la semplice lettura.



## COLLANA EDITORIALE

Una collana editoriale è una serie di libri pubblicati sotto un marchio o un'etichetta specifica da parte di una casa editrice. Questa serie è caratterizzata da una coerenza tematica, stilistica o di genere, e spesso è identificata da elementi visivi distintivi come un design di copertina uniforme, un logo o un formato specifico. Le collane editoriali possono coprire una vasta gamma di argomenti e generi, dai romanzi alla saggistica, dalla poesia ai manuali tecnici, e rappresentano uno strumento importante per le case editrici per costruire un'identità editoriale riconoscibile e attrarre un pubblico fedele.



**Coerenza Tematica:** Le opere all'interno di una collana editoriale sono solitamente unite da un tema comune, che può essere un genere letterario (come la fantascienza o il giallo), un argomento specifico (come la storia o la filosofia), o un target di lettori (come libri per ragazzi o per un pubblico accademico).

**Uniformità Stilistica:** Le collane editoriali spesso presentano un design di copertina coerente, un formato di pagina standard, e talvolta elementi grafici come loghi o colori specifici. Questo aiuta i lettori a riconoscere immediatamente i libri appartenenti alla stessa collana.

**Curatela Editoriale:** Una collana editoriale è solitamente curata da un editor o un team di editori che selezionano le opere da includere, assicurando che queste rispettino gli standard qualitativi e tematici della collana.

**Identità e Marketing:** Le collane editoriali aiutano le case editrici a costruire un'identità riconoscibile. Una collana ben curata può diventare sinonimo di qualità in un determinato campo o genere, attirando lettori che cercano specificamente i libri di quella collana.



B

**IL PROGETTO**

# 1. PRESENTAZIONE DELLA COLLANA

IL FASCINO DI UNA COLLANA EDITORIALE RISIEDA NELLA SUA CAPACITÀ DI OFFRIRE UNA SELEZIONE CURATA E TEMATICAMENTE COERENTE DI OPERE, ACCOMPAGNATA DA UN'IDENTITÀ VISIVA UNIFORME E ACCATTIVANTE.

QUESTO RENDE I LIBRI FACILMENTE RICONOSCIBILI E COLLEZIONABILI, CREANDO FIDUCIA E FEDELTA' NEI LETTORI.

LA CURA NELLA SCELTA DELLE OPERE E DEGLI AUTORI, INSIEME A ELEMENTI COME INTRODUZIONI E NOTE CRITICHE, ARRICCHISCE L'ESPERIENZA DI LETTURA, TRASFORMANDO OGNI VOLUME IN PARTE DI UN'ESPLORAZIONE PIÙ AMPIA E SODDISFACENTE.

# “LAYERS”

“LAYERS” è una collana editoriale che ha come scopo principale quello di trattare la tematica dei film d'animazione, ma il suo obiettivo non è quello di concentrarsi esclusivamente sulla pellicola, bensì parlare di tutto ciò che ruota intorno a quella determinata opera.

Infatti l'obiettivo di “LAYERS” è quello di raccontare l'intera storia del film, dall'ispirazione al processo creativo, dall'adattamento allo sviluppo del progetto, dall'uscita del film al suo successo e conseguenziale impatto sulla società.

Oltre questo la collana si pone l'obiettivo di raccontare tutto questo in modo creativo e che possa permettere un'interazione con l'utente; troveremo infatti all'interno di ogni volume della collana intermezzi grafici, visivi e tattili che possano dunque far partecipare e scaturire emozioni nell'utente, andando oltre quindi ai semplici e tediosi libri.

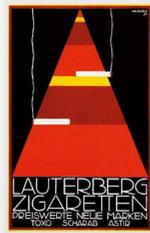
Jens Müller  
Julius Wiedemann (Ed.)



1890 — TODAY



# GRAPHIC DESIGN



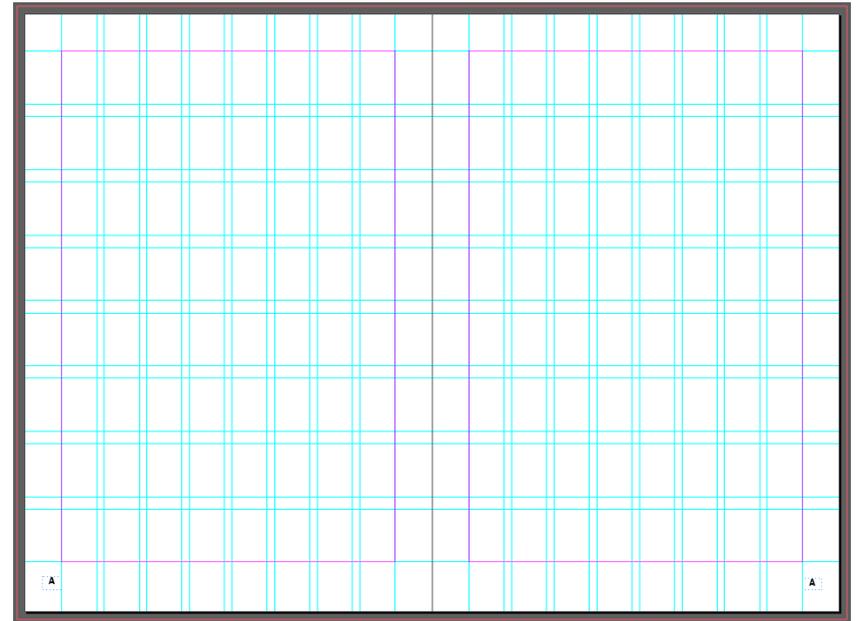
TASCHEN

## 2. IL PROGETTO GRAFICO

# ELEMENTI GRAFICI

## FORMATO

Il formato utilizzato per la collana è 241 x 165. Questo formato è stato scelto anche in base agli studi fatti in precedenza; prendendo in esame altri prodotti presenti sul mercato, come ad esempio quello di Minalima, abbiamo visto che questo tipo di formato si adatta bene a ciò che anche npoi volema ricreare. Il formato infatti si adatta bene ad utilizzo di tecniche come ad esempio quelle del pop up.



<b>FORMATO DELLA PAGINA</b>	241 x 165 mm
<b>FORMATO GABBIA</b>	135 x 206 mm
<b>MARGINE SUPERIORE</b>	15 mm
<b>MARGINE INFERIORE</b>	20 mm
<b>MARGINE ESTERNO</b>	15 mm
<b>MARGINE INTERNO</b>	15 mm
<b>N. DI RIGHE</b>	8
<b>N. DI COLONNE</b>	8
<b>ABBONDANZA</b>	3 mm

# I FONT UTILIZZATI

## GOTHAM

Il font Gotham è un carattere tipografico sans-serif creato da Tobias Frere-Jones nel 2000. È noto per il suo design pulito, moderno e altamente leggibile, ispirato alla segnaletica architettonica di New York. Gotham ha guadagnato popolarità grazie alla sua versatilità e al suo uso in importanti campagne pubblicitarie e politiche, come quella di Barack Obama nel 2008. Il carattere è apprezzato per la sua semplicità e robustezza, risultando adatto per una vasta gamma di applicazioni tipografiche.

### BOOK

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
0123456789  
.,:;!'"£\$%&/()=?^

### MEDIUM

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
0123456789  
.,:;!'"£\$%&/()=?^

## MINION PRO

Il Minion Pro è un carattere tipografico serif disegnato da Robert Slimbach per Adobe nel 1990. Ispirato ai tipi di carattere del Rinascimento, è noto per la sua eleganza, leggibilità e versatilità. Il Minion Pro è ampiamente utilizzato in editoria, tipografia e design grazie alla sua capacità di funzionare bene in una vasta gamma di dimensioni e contesti, dal testo in corpo piccolo ai titoli grandi. La famiglia di caratteri Minion Pro include una varietà di pesi e stili, rendendolo una scelta popolare per progetti che richiedono una tipografia raffinata e professionale.

### REGULAR

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
0123456789  
.,:;!'"£\$%&/()=?^

## GOTHAM BLACK

Il Gotham Black è una variante del carattere tipografico Gotham, caratterizzata da un peso molto pesante e un aspetto robusto. Creato da Tobias Frere-Jones e pubblicato da Hoefler & Co., Gotham Black mantiene le linee pulite e moderne del font originale, ma con una maggiore enfasi visiva grazie alla sua spessa densità. Questa variante è spesso utilizzata per titoli, loghi e altre applicazioni in cui è necessaria una presenza tipografica forte e decisa. La sua leggibilità e l'impatto visivo lo rendono una scelta popolare in pubblicità, design grafico e progetti editoriali.

### REGULAR

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**  
**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**  
**0123456789**  
**.,:;!'"£\$%&/()=?^**

## FRANKLIN GOTHIC DEMI

Il Franklin Gothic Demi è una variante del carattere tipografico Franklin Gothic, un sans-serif classico disegnato da Morris Fuller Benton nel 1902. Questa versione "Demi" ha un peso medio-pesante, rendendola adatta per titoli, sottotitoli e altre applicazioni che richiedono maggiore enfasi rispetto al peso regolare, senza essere troppo pesante come la versione Bold. Franklin Gothic Demi è apprezzato per la sua leggibilità, versatilità e il suo aspetto robusto e moderno, pur mantenendo un tocco di classicismo che lo rende adatto a una vasta gamma di progetti grafici ed editoriali.

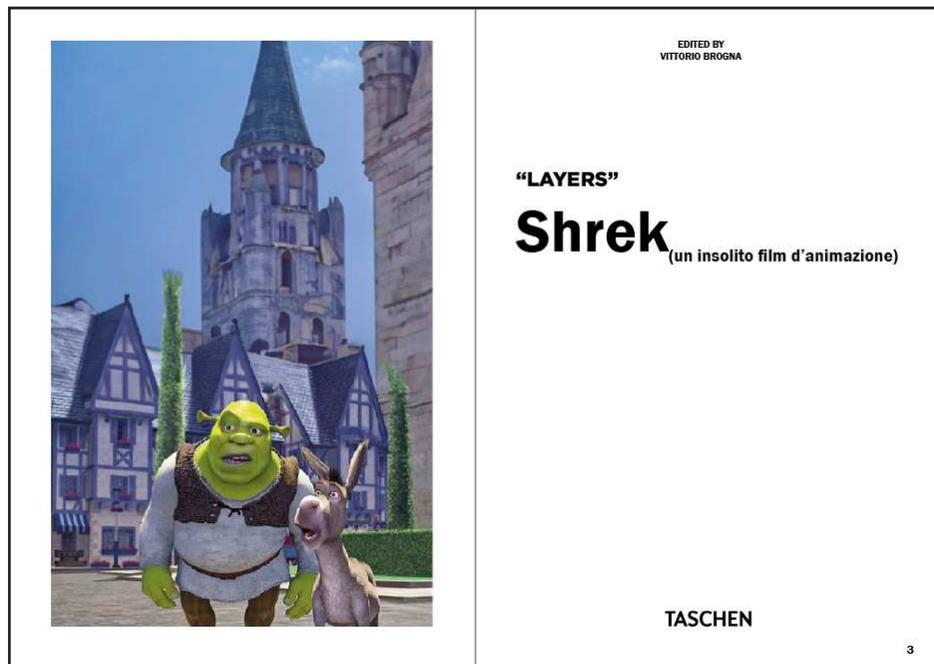
### REGULAR

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**  
**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**  
**0123456789**  
**.,:;!'"£\$%&/()=?^**

### ITALIC

***ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ***  
***abcdefghijklmnopqrstuvwxyz***  
***0123456789***  
***.,:;!'"£\$%&/()=?^***

# PAGINE TIPO



**Titolo collana:** Gotham Black, Regular, c. 20 pt

**Titolo volume:** Franklin Gothic Demi, Regular, c. 60 pt / 30 pt

**Titolo editore:** Franklin Gothic Demi, Regular, c. 10 pt

**Numero pagina:** Franklin Gothic Demi, Regular, c. 12 pt



**Titolo paragrafo:** Franklin Gothic Demi, Regular, c. 24 pt

**Testi:** Minion Pro, Regular, c. 12 pt

**Numero pagina:** Franklin Gothic Demi, Regular, c. 12 pt

# LA COPERTINA

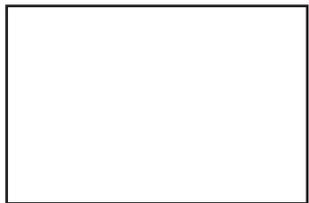
La copertina del libro ha volutamente uno stile minimal. Ogni libro della collana avrà uno sfondo monocoloro che andrà a richiamare quel determinato tipo di film. Centralmente, tratto distintivo della collana, ci sarà un foro quadrato che permetterà di visionare l'immagine tipica legata all'opera che sarà posta direttamente sulla prima pagina.



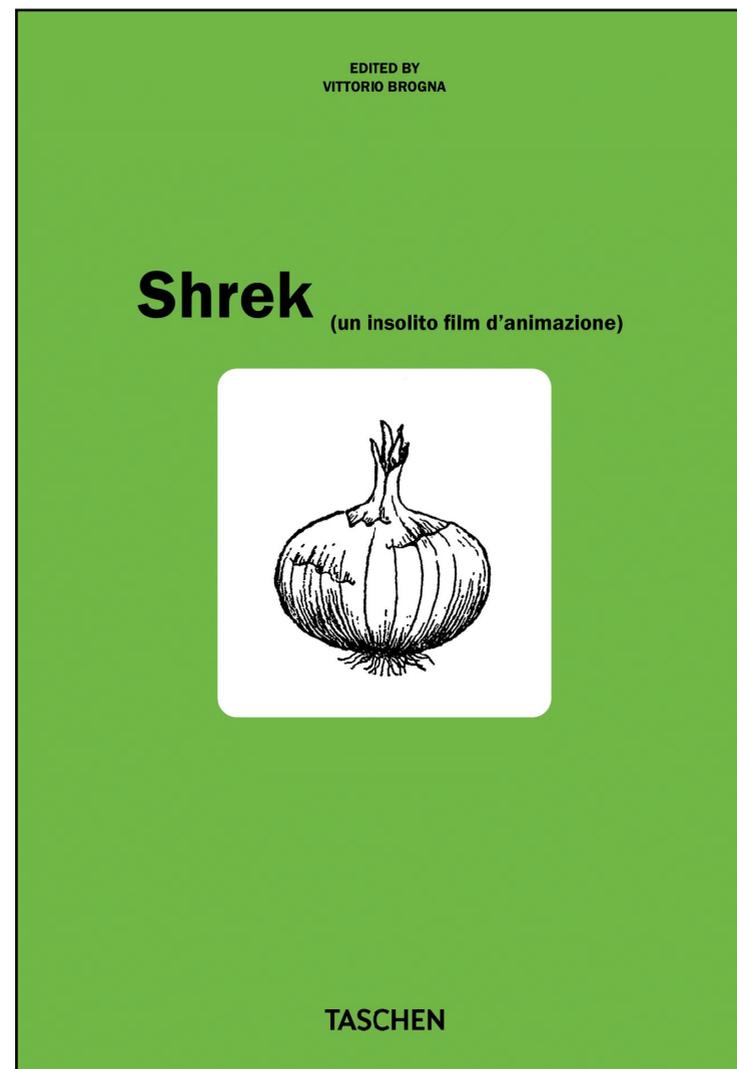
<b>C</b>	61 %
<b>M</b>	0%
<b>Y</b>	88 %
<b>K</b>	0 %



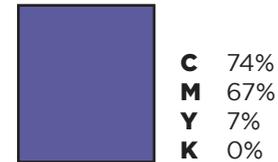
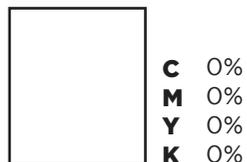
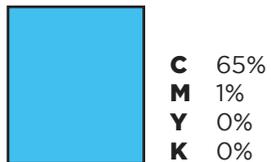
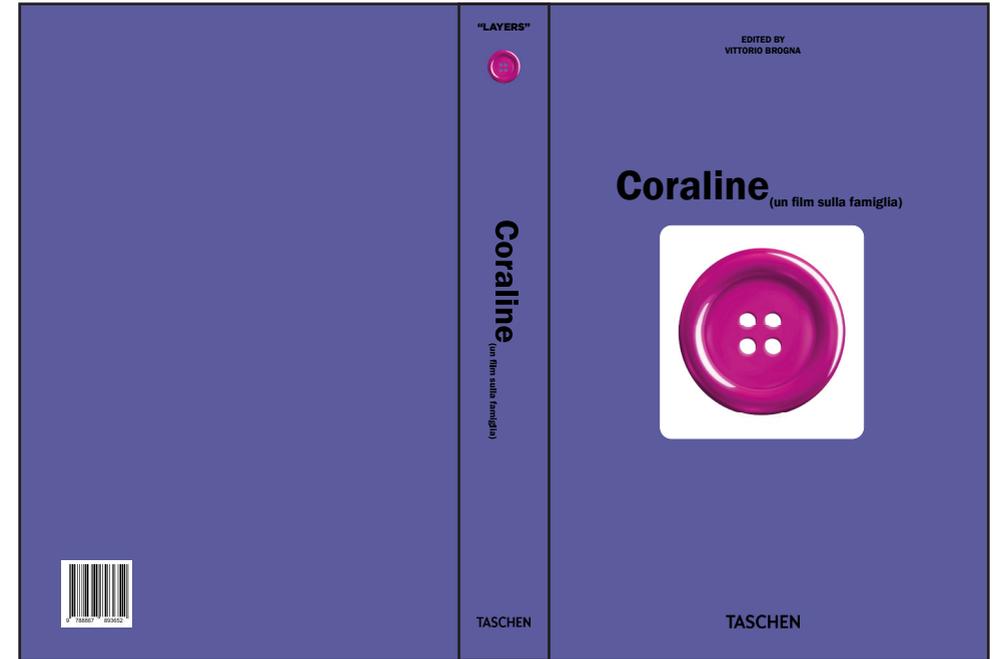
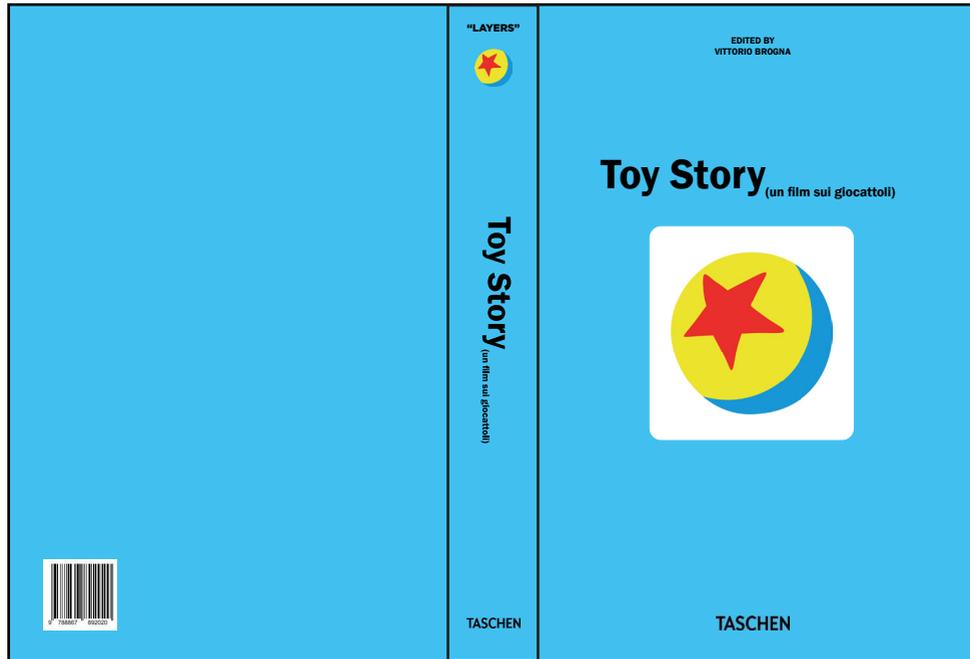
<b>C</b>	0 %
<b>M</b>	0%
<b>Y</b>	0%
<b>K</b>	100 %

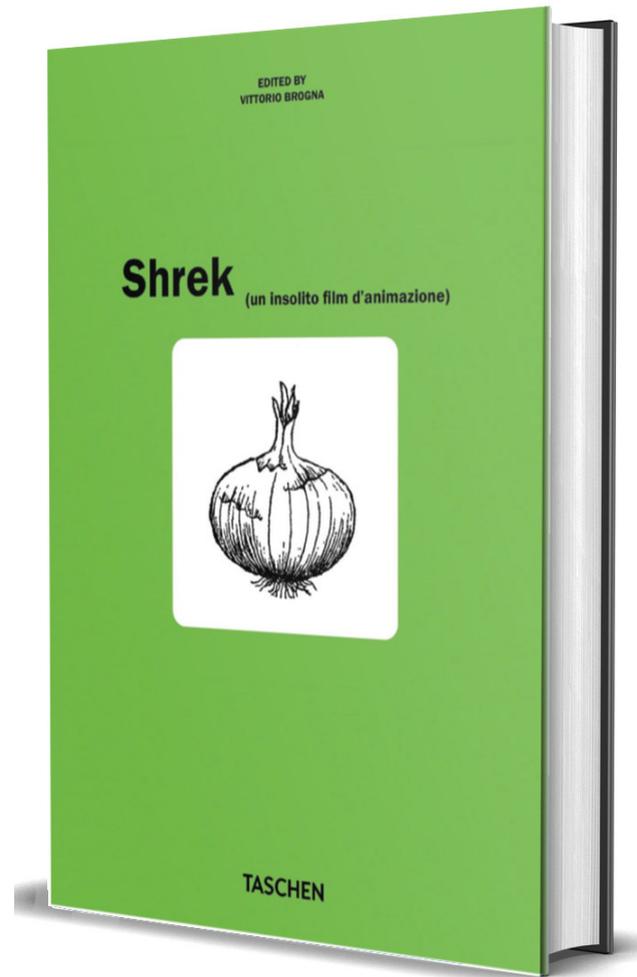


<b>C</b>	0 %
<b>M</b>	0%
<b>Y</b>	0%
<b>K</b>	0 %



# VARIANTI COPERTINA









Università degli studi di Camerino  
SAAD Scuola di Ateneo Architettura e Design "E. Vittoria"  
Corso di Laurea in Disegno Industriale e Ambientale

A.A. 2023/2024

Relatrice: Marta Magagnini