



S A A D

Scuola di Ateneo
Architettura e Design "Eduardo Vittoria"
Università di Camerino

Dossier di ricerca

Animazioni

Ultime tendenze del cinema
d'animazione in Italia.



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI CAMERINO
SCUOLA DI ARCHITETTURA E DESIGN "E. VITTORIA"

CORSO DI LAUREA IN

...DISEGNO INDUSTRIALE E AMBIENTALE.....

TITOLO DELLA TESI

..ANIMAZIONI.....
..ULTIME TENDENZE DEL CINEMA D'ANIMAZIONE IN ITALIA.....
.....

Laureando/a

Nome. DANIELE DE ANGELIS

Relatore

Nome.....Carlo Vinti.....

Firma. De Ang. Dan.

Firma.....Carlo Vinti.....

Se presente eventuale Correlatore indicarne nominativo/i

.....
.....

ANNO ACCADEMICO

.....2023/2024.....

Abstract.

L'animazione è un linguaggio espressivo capace di combinare arti visive e narrazione per raccontare storie attraverso immagini in movimento. In Italia, la tradizione animata vanta nomi illustri come Bruno Bozzetto, Osvaldo Cavandoli e Guido Manuli, che tra gli anni '60 e '90 hanno contribuito a costruire un'identità stilistica e autoriale riconoscibile a livello internazionale, seppur sempre limitata rispetto ai grandi poli produttivi mondiali.

Tuttavia, poco è stato scritto e analizzato sulla scena dell'animazione italiana più recente, che negli ultimi anni ha visto nascere realtà produttive dinamiche e progetti innovativi.

Questa tesi si concentra proprio su questo scenario contemporaneo: attraverso l'analisi di 14 casi di aziende italiane attive nel campo dell'animazione - selezionate per la loro diversità di approccio, dimensione e produzione - il lavoro propone un primo quadro di un settore variegato e in fermento, con un focus finale sulla progettazione di un prodotto editoriale e della sua promozione attraverso i canali social.

Ricerca

Storia

Cenni storici sull'animazione	8
Influenza Disney	11
Il linguaggio simbolico dei cartoon	15

Caratteristiche e Tecniche per l'animazione

I principi dell'animazione	16
Cel Animation	24
Stop Motion	30
Animazione Digitale	32
Computer-Generated Imagery (CGI)	34

Animazione in Italia

Cinema d'animazione in Italia	36
Il caso Bozzetto	40
L'animazione italiana contemporanea	48
Evoluzione tematica e stilistica	53
Limiti e Nuove strategie di promozione	57

Progetto

Concept e struttura

64

Codice visivo

Tipografia e colori utilizzati	65
Aziende di animazione analizzate	66
Layout	70

Mockup

76

Bibliografia

83

Sitografia

85

RICERCA

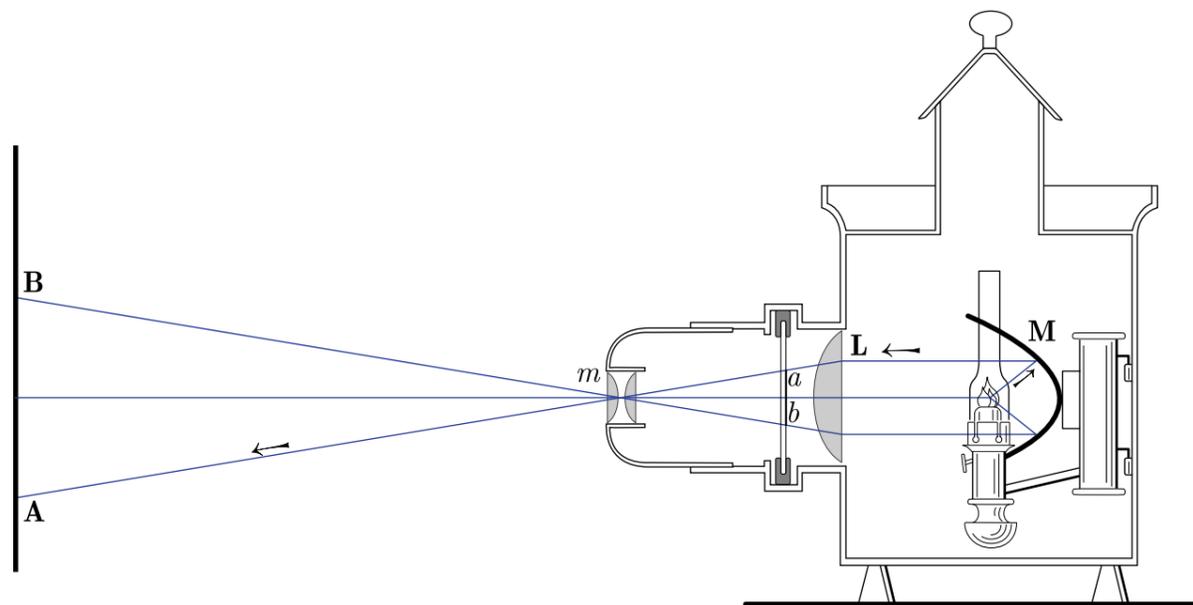
Cenni storici sull'animazione

Con il termine animazione si intendono tutte le produzioni, sia televisive che cinematografiche, che fanno uso di disegni animati o animazione passo uno, meglio conosciuta con il nome di stop motion. È bene inserire in questa categoria anche le produzioni realizzate completamente in computer grafica, ossia l'animazione 3D.

Solo analizzando l'ambito dell'animazione tradizionale si possono distinguere numerose tecniche diverse, che fanno tutte capo in un modo o nell'altro a ingegno e invenzioni risalenti alla fine del 1600, quando si diffusero in Europa le "lanterne magiche" e simili giocattoli ottici, volti a dare l'illusione di disegni in movimento.

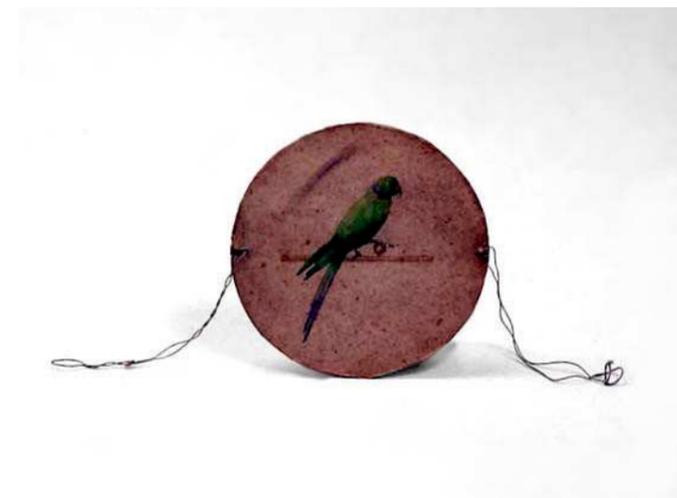


Sul finire del Settecento il "Fantascopio", che il fisico belga Etienne-Gasperd Robert brevettò nel 1799, apre nuove possibilità spettacolari: Il Fantascopio era una lanterna magica dotata di otturatori speciali, e la sua attrezzatura tecnica consisteva in una serie di lanterne, lastre disegnate, leve e carrucole, nonché di varie apparecchiature per ottenere suoni e rumori.



Esempio di lanterna magica e suo funzionamento

Il "Taumatropio" (1862) era uno strumento estremamente essenziale costituito da un disco di cartone con due buchi ai lati attraverso i quali si faceva passare un cordoncino. Tirando le corde il disco ruotava molto velocemente e se sui due lati erano presenti dei disegni, questi prendevano vita. Il classico esempio è quello dell'uccellino da un lato e la gabbia dall'altro.



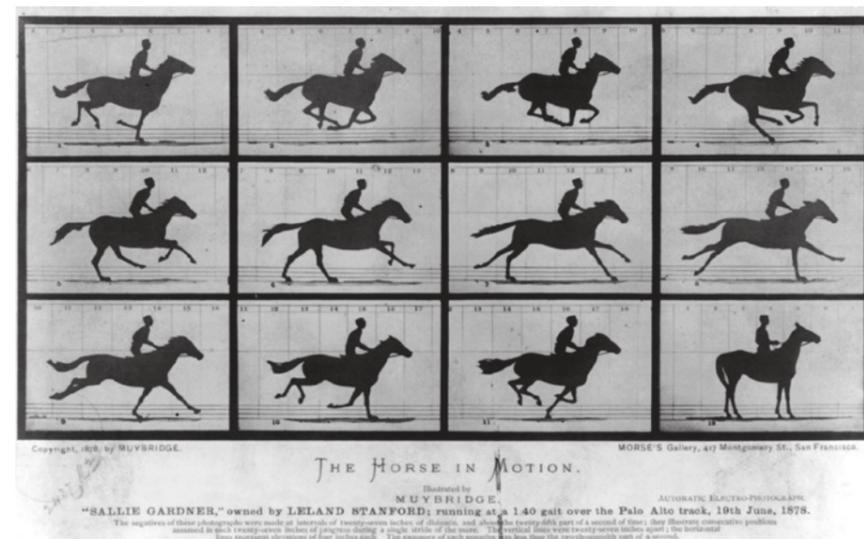
Nella seconda metà dell'ottocento due figure di rilievo nel campo della sperimentazione visiva lavoravano a Parigi: Étienne Jules Marey, fisiologo al quale si deve l'ideazione di molti strumenti per la realizzazione grafica di dati medici, ed Eadweard Muybridge, pioniere della cinematografia e della fotografia del movimento.

I due lavoravano con lo stesso medium, la fotografia, ma con approcci molto diversi: *Marey* in modo scientifico, *Muybridge* con attenzione pittorica.

Marey condusse numerose ricerche riguardo traiettorie e cambiamenti che avvengono in un corpo in movimento. Nei suoi primi esperimenti aspirava a sintetizzare in un'unica immagine il modello del movimento della struttura che stava analizzando (animale, umana ecc.) anticipando concettualmente quello che è il principio della grafica raster o vettoriale, ovvero un'immagine statica.

Muybridge al contrario, fotografo di professione, scattava singole immagini legate tra loro da un andamento consequenziale. Per questo motivo si tende a ricordare quest'ultimo come precursore della cinematografia in generale.

L'evoluzione di questi mezzi, per così dire primitivi, ha portato alla nascita dei primissimi dispositivi cinematografici, dove invece di spostare le singole diapositive per far spazio a quelle successive si utilizzava un unico rullo sul quale erano impresse tutte le immagini nella giusta successione. Il meccanismo che fa girare le pellicole è intermittente e fa in modo che le singole immagini rimangano nella zona di luce (nell'obiettivo) per una frazione di secondo ciascuna. Vennero perfezionati i metodi di proiezione delle immagini: al fine di non creare forme indistinte sullo schermo al cambio dell'immagine, la luce veniva oscurata da un otturatore per la stessa frazione di secondo che intercorreva tra un fotogramma e l'altro.



Influenza Disney

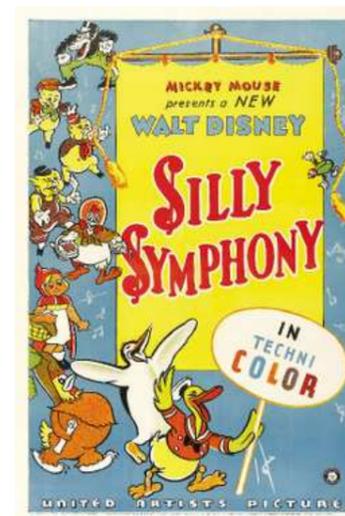
Non è possibile parlare di animazione senza citare lo studio probabilmente più famoso al mondo in quest'ambito: *Walt Disney* rivoluziona il modo di intendere e fare animazione e la sua tecnica e il suo approccio sono diventati col tempo punti cardine per generazioni e generazioni di registi, animatori e sceneggiatori.

Dagli studios di Burbank sono nati i personaggi e le storie che adesso e per anni a venire rimarranno impressi nella cultura collettiva mondiale.

La "*disneyanità*" è divenuta una delle caratteristiche della produzione animata del mondo occidentale, tanto che si potrebbe addirittura affermare che fino agli anni duemila il termine stesso "animazione" era sinonimo di Disney. L'approccio disneyano al cartoon è considerato come un momento storico di rivoluzione e innovazione, seguito poi dalla consolidazione di questi nuovi metodi che lo hanno reso "classico".

Dalla fondazione dei Disney Brothers Studios nel 1925 (successivamente rinominati Walt Disney Studios e Walt Disney Production nel 1926) l'attività di Walt e del suo team, era incentrata dapprima in brevi sequenze animate ad uso pubblicitario e in una lunghissima serie di cortometraggi. "*Topolino*" e "*Silly Symphonies*" sono due delle serie più famose. I guadagni derivanti dalle serie erano però appena soddisfacenti per Disney, con i quali riusciva a mandare avanti lo studio senza creare dei veri e propri utili.

Decise allora di produrre il primo lungometraggio animato e ciò si realizza con l'uscita nelle sale di "*Biancaneve e i Sette Nani*", nel 1937, a conclusione di tre anni di produzione complessa ed estremamente costosa, tanto che il costo finale per la produzione superò di quattro volte quello previsto inizialmente.



Fino ad allora il cartoon era stato considerato una scherzosa forma di intrattenimento, per elevare il lungometraggio allo status di opera cinematografica furono necessari circa dieci anni di lavoro preparatorio e sperimentazioni, portate avanti dagli studios a partire dal 1926. Fino a quel momento le innovazioni che Disney aveva apportato erano già cosiderevoli: a cominciare con *"Plane Crazy"* (1928) e con la serie delle *"Silly Symphonies"* (1929) venne introdotto l'uso del sonoro. La musica, le voci e i suoni ambientali miglioravano di molto la percezione del flusso visivo e inoltre attraverso utilizzi particolarmente abili in fase di montaggio, era la chiave per allungare la durata delle sequenze animate.

Nel 1932 viene introdotto il Technicolor, e per circa tre anni Disney detiene l'esclusiva sull'utilizzo di questa costosa tecnica. L'apporto del colore è fondamentale, in quanto permette l'avvicinamento del cartoon alle opere pittoriche. Gli sfondi acquistano maggiore dettaglio e profondità prospettica, i personaggi esprimono attraverso il colore sentimenti e stati d'animo. La tridimensionalità dei fondali è stata a lungo studiata e le sperimentazioni nel corso degli anni hanno portato all'invenzione della multiplane camera, utilizzata per la prima volta in *"The Old Mill"* del 1937 e perfezionata poi per la produzione di *Biancaneve*.

Consisteva in una macchina da presa verticale a piani multipli che permetteva di posizionare animazioni e scenografie su diversi livelli in altezza e muoversi attraverso di essi, carrellando e panoramando, in modo da dare una sensazione di profondità ai "cartoni animati". Gli sfondi venivano suddivisi in livelli posti a circa dieci centimetri di distanza l'uno dall'altro. *"La Sirenetta"* è stato l'ultimo film nel quale è stata utilizzata questa tecnica, che da lì in avanti è stata sostituita dalla grafica computerizzata.



Gli anni trenta sono stati un periodo decisamente prolifico per gli studios, che hanno visto una grandissima crescita tecnica. Il personale contava già 200 dipendenti, che da lì a poco divennero 400.

Con il graduale miglioramento delle abilità tecniche dello staff, Walt prese in considerazione una strada nuova: raccontare una storia vera e propria. L'aspetto innovativo stava nel saper costruire personaggi e situazioni capaci di reggere sette minuti su video. Le tematiche delle storie dovevano trasmettere un'idea di tenerezza, una storia della buona notte, qualcosa che lo staff e nemmeno gli studios concorrenti si sarebbero mai aspettati. Storie che coinvolgessero il pubblico al di là delle gag. La grande differenza con quest'ultime era che queste nuove produzioni dovevano essere prese seriamente. I cartoon erano da sempre considerati "buffi e ridicoli" e proporre un nuovo genere all'animazione era sicuramente un azzardo.

L'innovazione tecnologica è stata quindi un elemento fondante dell'animazione disneyana, ma la vera rivoluzione avviene sul piano tecnico: Disney e il suo staff reinventano non solo gli strumenti ma l'intero concetto di movimento, cioè la componente fondamentale del linguaggio animato. Nei primi cortometraggi realizzati da Disney per la Universal Pictures i personaggi compivano azioni fini a sé stesse, comiche e bizzarre. Erano i cosiddetti "tubi di gomma", ovvero quella primordiale generazione di personaggi con braccia e gambe lunghe e flessibili di colore nero.

L'apporto artistico di Ub Iwerks fu fondamentale per migliorare e rendere più credibili i movimenti e le caratteristiche dei personaggi. Da movimenti comici e disarticolati si passò ad una vera e propria "recitazione animata", la comicità sostituita dall'identità. Dal 1934 in avanti gli Studios sentono la necessità di uscire dalla convenzione comune del cartone animato caricaturale, esagerato, divertente a favore di una maggiore ricerca sul piano tecnico per quanto riguarda le dinamiche di movimento dei personaggi, l'anatomia e la recitazione.

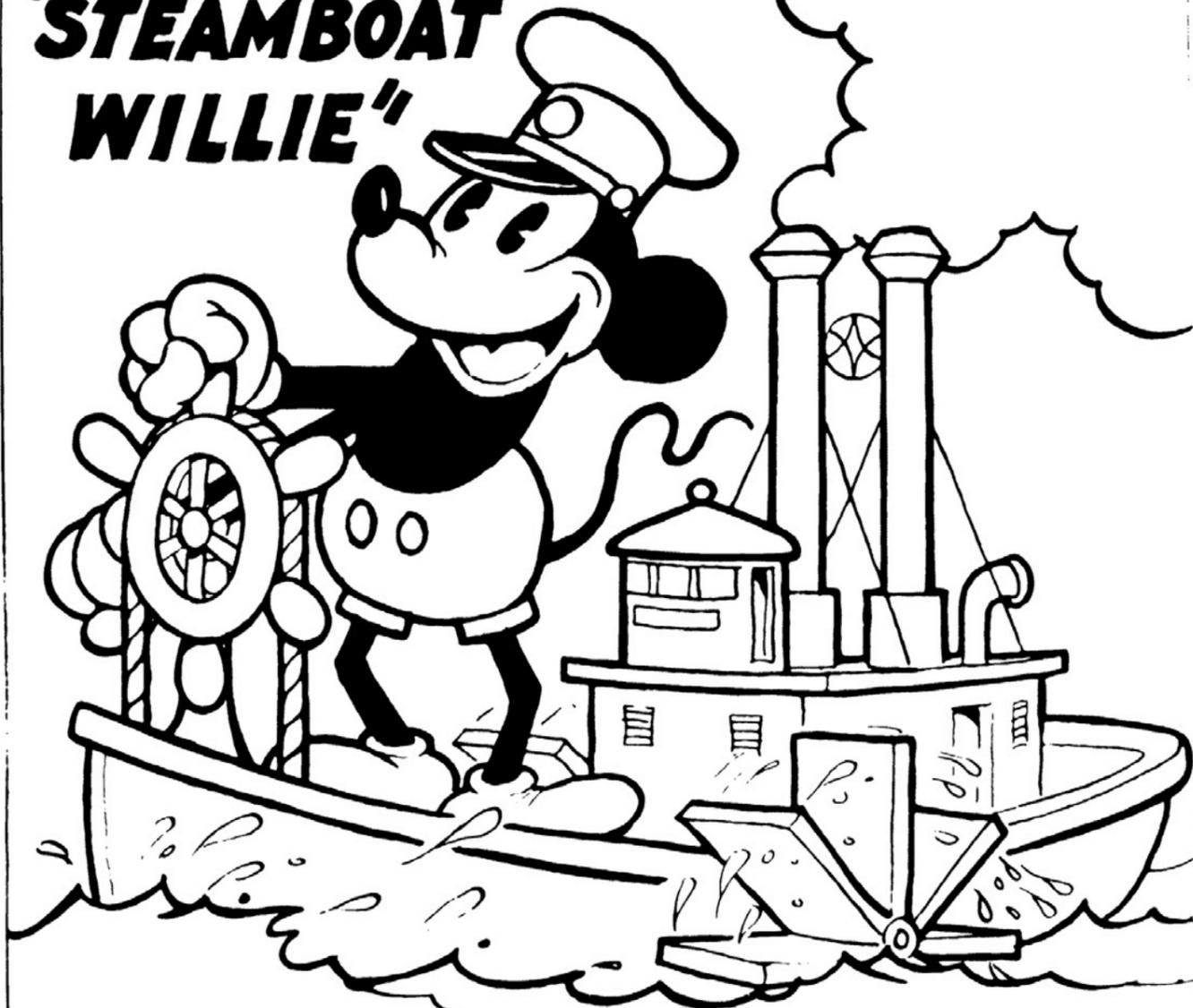
L'apertura di corsi di disegno dal vero aveva già dato buoni frutti per quanto riguardava la produzione di storie ad episodi, ma il lavoro di perfezionamento del movimento era fondamentale se si voleva raggiungere un livello tale da poter creare personaggi e situazioni adatte a reggere la durata di un intero lungometraggio. Attraverso corsi di disegno, recitazione e studio di materiale di ripresa ogni animatore acquisiva i meccanismi e le regole cinetiche di elementi animati e inanimati (animali, attori, oggetti, fenomeni naturali). L'osservazione della realtà fisica e la conseguente ricodifica dei movimenti conferiscono al disegno quello che è erroneamente definito "realismo" (una rappresentazione non coincide mai con la realtà), si tratta piuttosto di una questione di "credibilità".

DISNEY CARTOONS
present a

MICKEY MOUSE

SOUND CARTOON

"STEAMBOAT WILLIE"



A WALT DISNEY COMIC
by UB IWERKS

RECORDED BY **C** Powers
CINEPHONE SYSTEM

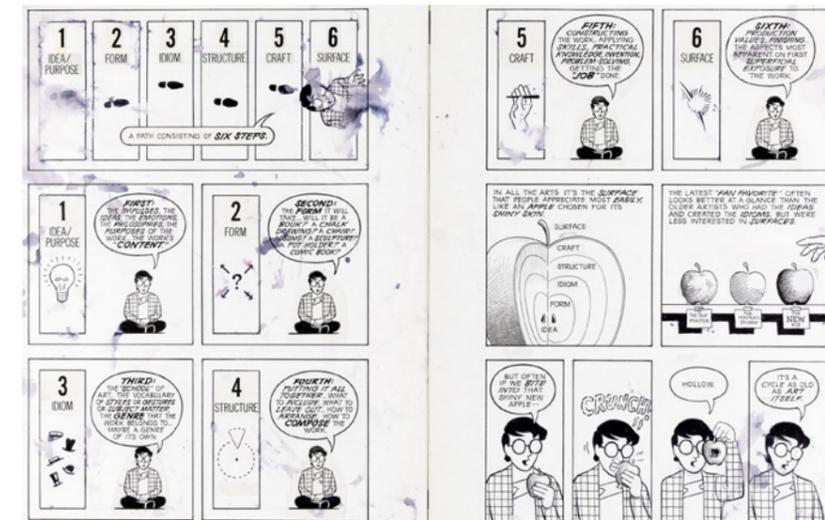
MM-1

Il linguaggio simbolico dei cartoon

Come descritto in precedenza, il concetto di "realismo" nel cartoon è per Walt Disney più un discorso sulla credibilità dei personaggi, resa attraverso l'esagerazione dei movimenti. Un altro aspetto che coinvolge parallelamente non solo il mondo dell'animazione, ma anche l'illustrazione e il fumetto, è quello dell'immagine iconica. A tal proposito in "Understanding Comics", l'autore Scott McCloud (studioso e fumettista) propone una sorta di "vocabolario pittorico di tutte le arti visive". La forma iconica sarebbe ogni immagine utilizzata per rappresentare una persona, un luogo, una cosa o un'idea. Della categoria delle icone fanno parte anche tutta quella serie di simboli che condizionano la vita quotidiana: loghi di prodotti commerciali, marchi ecc.

McCloud propone uno schema orizzontale, simile ad una linea temporale, dove all'estremo sinistro colloca la fotografia e il disegno realistico, nella direzione opposta troviamo invece una serie di disegni che vanno via via semplificandosi, fino a raggiungere una forma astratta: un cerchio, due punti e una linea orizzontale. E proprio nel graduale semplificarsi dei disegni dello schema sta il significato della parola "icona"; se pochissime persone, forse solo una, riescono ad identificarsi con il disegno realistico o il ritratto fotografico, tutti noi riflettiamo noi stessi nell'immagine essenziale all'estremo destro.

McCloud riserva il termine "simbolo" a tutta la serie di segni che appartengono convenzionalmente al linguaggio dei fumetti. Le varie forme dei balloons, le linee di dinamismo, le stelline che appaiono quando qualcuno batte la testa, le gocce che indicano ansia ecc. sono, aldilà dell'aspetto formale, elementi che contribuiscono alla creazione di un linguaggio simbolico, condiviso anche dall'animazione.



Imaged by Heritage Auctions, HA.com

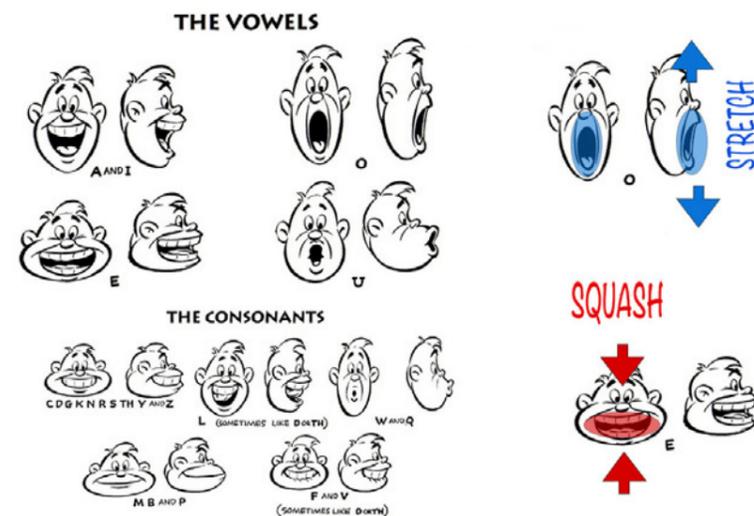
I principi dell'animazione

Durante gli anni trenta, l'innumerabile serie di studi e sperimentazioni descritti precedentemente, si concretizza nei dodici Principi dell'Animazione, ampiamente descritti da Ollie Johnston e Frank Thomas nel libro *"The Illusion of Life"*, pubblicato nel 1981. L'obiettivo dei dodici principi è quello di stabilire delle linee guida applicabili a qualsiasi tipo di tecnica, sia essa la classica cel animation o il 3D: l'arte di dare vita alle immagini diviene un codice utilizzabile in più ambiti.

1- COMPRESSIONE E ALLUNGAMENTO (SQUASH & STRETCH)

Il primo principio è probabilmente la più importante scoperta nel campo dell'animazione, fatta negli anni trenta dagli animatori della Walt Disney. Esso si riferisce alla capacità di deformare un oggetto o un personaggio per enfatizzare il movimento e trasmettere peso, elasticità e vita. Questa tecnica viene utilizzata per dare l'illusione di flessibilità e di forza, mantenendo al contempo il volume dell'oggetto costante. Per i volti e i corpi dei personaggi possiamo fare una distinzione tra espressioni facciali e movimenti corporei:

Quando un personaggio apre la bocca per urlare o mostra sorpresa, la forma del viso può allungarsi o comprimersi per esagerare l'emozione e renderla più espressiva.



2- ANTICIPAZIONE (ANTICIPATION)

Una delle differenze tra un film in cui siano presenti attori reali ed un corto animato, è che quest'ultimo necessita della tecnica dell'anticipazione per ottenere un'azione più realistica. L'anticipazione è il principio che prepara lo spettatore per l'azione principale, rendendo l'animazione più naturale e comprensibile. Prima di eseguire un movimento significativo, un personaggio compie un'azione preparatoria, come accovacciarsi prima di saltare o fare un gesto prima di lanciare un oggetto. Questo principio crea un'attesa e aumenta l'impatto dell'azione successiva. L'anticipazione è essenziale per guidare l'occhio dello spettatore verso il punto focale e per evitare che le azioni sembrino improvvise o confuse.



3- MESSA IN SCENA (STAGING)

Lo staging è il più generale dei principi perché copre un'area vastissima e proviene essenzialmente dal teatro. Il suo significato, comunque, è molto preciso: esso riguarda la presentazione chiara di un'idea, di un'azione o di un'emozione. Si tratta di assicurarsi che l'attenzione dello spettatore sia diretta sugli elementi principali della scena, utilizzando inquadrature, angoli di ripresa, composizione e illuminazione.



4- AZIONE DIRETTA E AZIONE DA POSA A POSA (STRAIGHT AHEAD ACTION AND POSE TO POSE)

Esistono due approcci fondamentali all'animazione: azione diretta e posa chiave. Il primo è conosciuto come "Azione Diretta" perché consiste nell'animare scena per scena, creando fotogrammi in sequenza continua. Questo metodo richiede di iniziare con un disegno e poi procedere a disegnare in sequenza, la maggior parte delle volte senza conoscere l'ultimo fotogramma. Tuttavia, questo approccio richiede molto tempo poiché richiede la creazione di molti fotogrammi per una singola azione. L'esempio seguente utilizza la tecnica Azione Diretta. Qui il principe del film La Bella e la Bestia si scrolla via l'acqua con delicatezza.



D'altra parte, "Pose to Pose" implica avere un'idea chiara dell'azione. Richiede disegnare il primo e l'ultimo fotogramma, creare le pose estreme e quindi riempire i fotogrammi centrali. Poiché questo metodo non implica il disegno di molti fotogrammi di riempimento, il movimento è drammatico ed è possibile creare salti di taglio.



5- AZIONE DI CONTINUAZIONE E SOVRAPPOSIZIONE (FOLLOW THROUGH AND OVERLAPPING ACTION)

Queste due tecniche contribuiscono a rendere naturali, realistici e fluidi i movimenti dei personaggi simulando le leggi della fisica. Queste tecniche coinvolgono parti del personaggio in movimento anche dopo che il personaggio si è fermato. Ad esempio, quando un personaggio che indossa un mantello corre e si ferma, il mantello e i capelli del personaggio continuano a oscillare per un momento prima di essere tirati indietro verso il personaggio. Imitando il flusso naturale del movimento, questa tecnica di animazione rende il movimento più realistico.

Ecco un esempio dal film Mulan. Il protagonista guarda da una parte all'altra incredulo. Mentre muove la testa, i suoi capelli seguono e si sovrappongono alla sua azione.



6- DECELERAZIONE E ACCELERAZIONE (SLOW IN E SLOW OUT)

Nel mondo pratico, gli oggetti impiegano tempo per guadagnare velocità. Non cambiano istantaneamente la loro velocità da 0 a 100. Quindi, per creare un effetto più realistico, gli animatori fanno sì che il movimento dei personaggi inizi e termini lentamente con movimenti più veloci nel mezzo. Questo cambiamento di velocità rende il movimento più realistico. Per ottenere questo effetto, gli animatori disegnano più fotogrammi vicino all'inizio e alla fine dell'azione per creare l'impressione di un movimento lento. Disegnano meno fotogrammi in mezzo per evidenziare la velocità.

Per comprendere visivamente questa tecnica, guarda l'esempio seguente. Qui Cenerentola si muove lentamente all'inizio e poi guadagna velocità prima di rallentare nuovamente. Questo crea un flusso fluido nel movimento e sembra non lineare.

Tuttavia, è essenziale utilizzare questa tecnica laddove non sfida le leggi della fisica. Ad esempio, è impossibile utilizzare questa tecnica per animare una foglia che cade da un albero poiché il movimento della foglia dipenderà esclusivamente dal vento.



7- AZIONE SECONDARIA (SECONDARY ACTION)

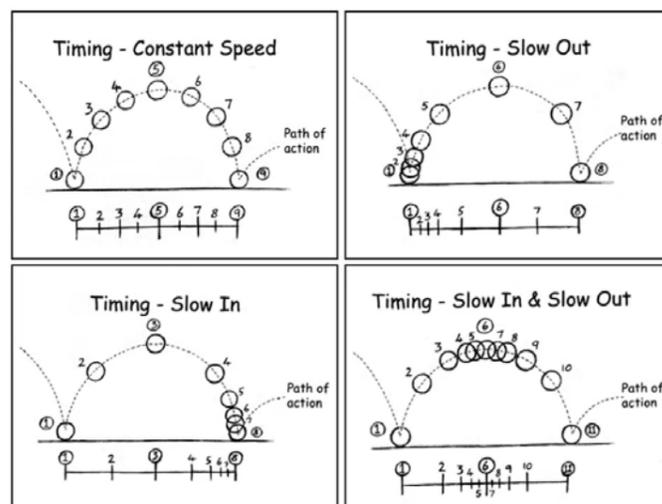
L'azione secondaria aggiunge profondità e complessità all'animazione principale, arricchendo il movimento e rafforzando l'idea centrale della scena. Questa tecnica aiuta a rendere i personaggi più vivi e dinamici, migliorando l'espressività complessiva. Si tratta di azioni secondarie che accompagnano l'azione principale, come il movimento delle braccia durante una camminata o l'ondeggiare dei capelli mentre un personaggio corre. Tuttavia, è importante che l'azione secondaria non distolga l'attenzione dall'azione principale, ma piuttosto la completi.

In questo esempio, quando gli vengono negati gli spuntini, Stitch si arrabbia adorabilmente. Le sue orecchie che si muovono indietro sono l'azione secondaria, che aggiunge dettagli a questa azione principale.



8- ESAGERAZIONE (EXAGGERATION)

L'esagerazione è un principio utilizzato per amplificare le caratteristiche o le azioni di un personaggio, simulando una sorta di caricatura, rendendo l'animazione più vivida e drammatica. Esagerando alcuni elementi, gli animatori possono anche aggiungere un effetto comico all'animazione.



9- TEMPISTICA (TIMING)

Il termine "Timing" si riferisce alla velocità della scena, che è determinata dal numero di fotogrammi utilizzati. Se vengono utilizzati più fotogrammi, la scena apparirà più lenta. D'altra parte, meno fotogrammi faranno sembrare la scena più veloce. È importante stabilire correttamente i tempi per ciascun oggetto nell'animazione rispetto alla dimensione e al peso dell'oggetto. Ad esempio, se viene mostrato un personaggio che lancia una palla grande, i tempi varieranno a seconda del peso della palla. Se la palla è più leggera, il personaggio impiegherà meno tempo a spostarla, quindi saranno necessari meno fotogrammi. Al contrario, se la palla è più pesante, il personaggio impiegherà più tempo a spostarla, quindi dovranno essere disegnati più fotogrammi.



10- APPEAL

L'appeal si riferisce alla qualità che rende un personaggio o una scena attraente e coinvolgente per lo spettatore. Un personaggio con appeal cattura l'attenzione e suscita interesse, che sia positivo (come un eroe) o negativo (come un cattivo). Il termine "appeal" non si riferisce solo all'attrattiva fisica ma anche ai tratti intriganti e affascinanti del personaggio.



11- ARCO (ARC)

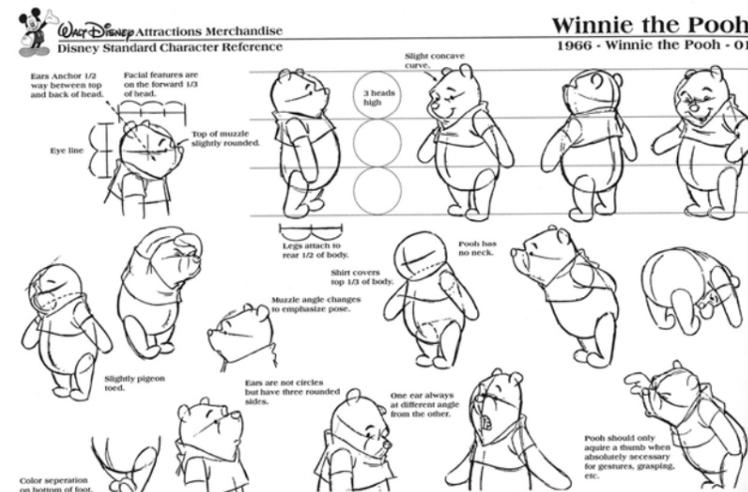
Gli archi si riferiscono al movimento di un oggetto o di un personaggio in curve anziché in linea retta. Noi umani ci muoviamo in curve. Anche un semplice movimento, come girare la testa, segue un percorso curvo. Immagina di girare la testa in linea retta. Sembra quasi robotico e inquietante. Quindi, per rendere l'animazione più realistica e naturale, gli animatori utilizzano questa tecnica di movimento con traiettoria curva. Ad esempio, quando un personaggio fa oscillare la spada, questa viene animata secondo un percorso curvo anziché in linea retta.

Qui Aladin fa oscillare la spada contro il serpente con un movimento ad arco, il che rende l'animazione completa.



12- DISEGNO SOLIDO (SOLID DRAWING)

Solid Drawing è una tecnica essenziale nel settore dell'animazione. Si tratta di dare peso e volume ai personaggi disegnandoli nella forma corretta come apparirebbero in uno spazio tridimensionale. Per raggiungere questo obiettivo, gli animatori disegnano il personaggio in diverse pose e angolazioni, assicurandosi che le proporzioni rimangano coerenti in tutte le scene.

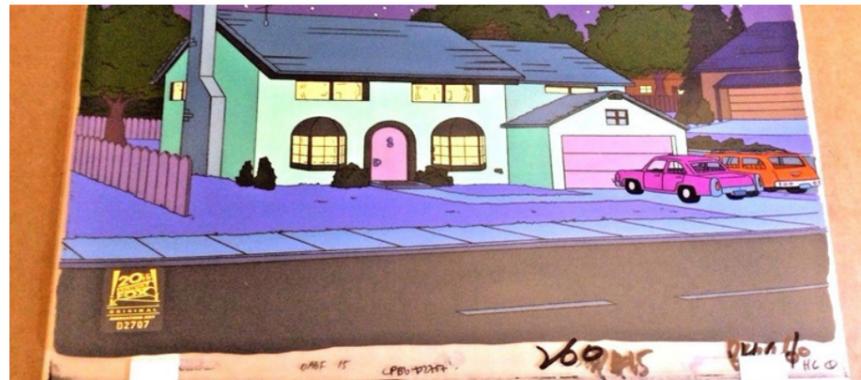


Cel Animation

La tecnica classica associata ai cartoni animati è quella della cel animation.

La Cel Animation (o animazione a fogli di celluloidi) è una delle tecniche tradizionali più iconiche e utilizzate nella storia dell'animazione. Questa tecnica prevede la creazione di disegni su fogli trasparenti di celluloidi (da cui deriva il nome "cel"), che vengono poi sovrapposti su uno sfondo fisso per creare l'illusione del movimento, fotogramma per fotogramma. È esattamente lo stesso meccanismo utilizzato nelle animazioni 2D realizzate con software di grafica raster o vettoriale, dove invece dei fogli di celluloidi abbiamo un numero illimitato di livelli sovrapponibili tra loro.

I disegni delle figure in movimento vengono prima realizzati a matita e poi inchiostrati sulle cel. Prima dell'avvento del computer la colorazione avveniva a mano sul retro del foglio acetato, così da non coprire i tratti a china realizzati precedentemente. Queste tre operazioni (disegno, inchiostrazione e colorazione) venivano svolte da figure professionali differenti. Per quanto riguarda gli sfondi il discorso cambia. Non si usano più i cel ma fogli opachi dipinti con cura (per i disegni animati si usano cromie piatte).

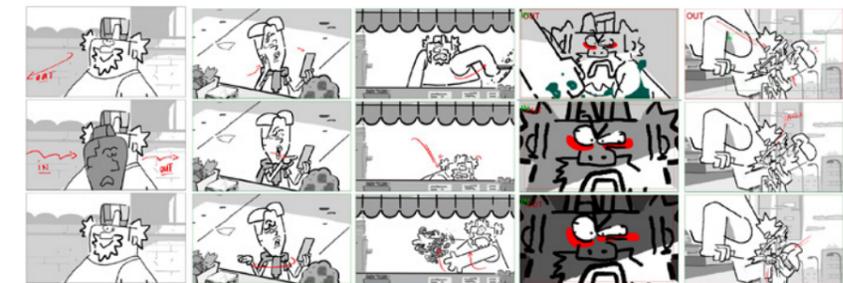


Vediamo ora le diverse fasi del processo di "Cel Animation":

1- Sviluppo della Storia e Storyboard:

Come ogni produzione animata, il primo passo è la creazione della storia. Una volta sviluppata l'idea di base, si procede alla realizzazione dello storyboard, una sorta di fumetto preliminare che illustra le scene principali del film. Questo aiuta a visualizzare l'andamento della storia, pianificare i movimenti e le inquadrature.

La Famiglia Skrokkiazeppi



© JE SUIS BIEN CONTENT / WATCH NEXT MEDIA / ANIMATO / ZMEI



Imaged by Heritage Auctions, HA.com

2- Layout e Disegno delle Scene:

Vengono create le pose chiave dei personaggi, che rappresentano i momenti cruciali dell'azione. I disegni sono generalmente realizzati su fogli di carta. Il layout artistico definisce le posizioni esatte dei personaggi e degli oggetti di scena, oltre alla disposizione delle inquadrature, degli sfondi e delle luci. Durante questa fase, si definiscono anche le proporzioni dei personaggi in relazione agli sfondi.

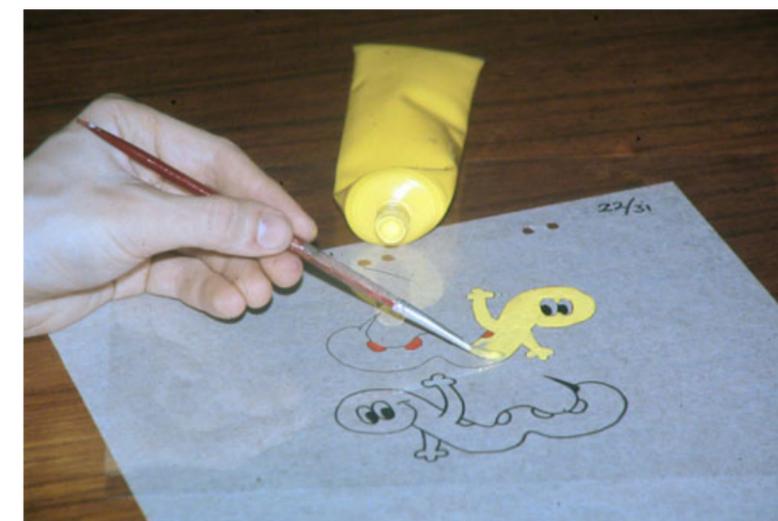


3.- Creazione delle Celle (Cel):

Una volta completati i disegni principali, questi vengono trasferiti su fogli trasparenti di celluloidi (in passato, fatti di nitrocellulosa, e successivamente di acetato). Questo processo può avvenire mediante un ricalco manuale o, in epoche più recenti, attraverso fotocopie dirette sui fogli di cel. Il ricalco veniva eseguito utilizzando inchiostro nero o colorato, per tracciare i contorni dei personaggi sui fogli di cel trasparente.

4.- Colorazione:

Il retro delle celle veniva colorato a mano. La celluloidi trasparente consente di dipingere il lato posteriore in modo che il lato anteriore rimanga nitido e pulito per l'animazione. La scelta del colore doveva essere accurata per mantenere la coerenza dei personaggi durante tutto il film. Si applicavano colori piatti per il corpo e sfumature più dettagliate per gli effetti di ombreggiatura.



5- Sovrapposizione su Sfondo:

Uno dei principali vantaggi della cel animation è la possibilità di separare i diversi elementi dell'animazione su più livelli. Il personaggio animato viene disegnato su fogli di cel separati e poi sovrapposto su uno sfondo fisso, che può essere dipinto a mano o stampato.

Lo sfondo viene realizzato su un supporto rigido e rappresenta l'ambiente in cui si muovono i personaggi. Questo permette di animare solo i personaggi o gli oggetti in movimento, senza dover ridisegnare ogni fotogramma interamente da zero.

6- Fotografia Fotogramma per Fotogramma:

Dopo aver completato i disegni e averli sovrapposti agli sfondi, le celle vengono fotografate una alla volta utilizzando una camera da ripresa verticale su una superficie di vetro o su una tavola retroilluminata. Ogni cel rappresenta un singolo fotogramma dell'animazione e viene ripreso per pochi secondi.

L'animatore decide quanti fotogrammi ciascuna cel deve occupare, e questo determina il timing dell'animazione. Se un'azione è rapida, potrebbe richiedere solo uno o due fotogrammi per cel. Se è più lenta, si può decidere di mantenere la stessa cel per più fotogrammi.

7- Montaggio e Finalizzazione:

Una volta fotografati tutti i fotogrammi, questi vengono montati in sequenza per ottenere l'illusione del movimento. Con 24 fotogrammi per secondo, vengono combinati migliaia di immagini per realizzare anche una breve sequenza di animazione.

Dopo il montaggio, viene aggiunta la colonna sonora, i dialoghi e gli effetti sonori.

Stop-motion

La stop-motion è una tecnica di animazione che consiste nel fotografare oggetti reali (come pupazzi, modellini o oggetti) un fotogramma alla volta, manipolandoli leggermente tra uno scatto e l'altro. Quando le fotografie vengono riprodotte in rapida successione, l'oggetto animato appare muoversi autonomamente, creando l'illusione del movimento.

L'animazione in Stop-Motion o "a passo uno" si basa sugli stessi principi tecnici dell'animazione tradizionale su fogli di acetato, nonché sulla stessa base del cinema tradizionale, infatti, ciò che ci permette di visualizzare il movimento in un comune film è lo stesso principio che ci permette di farlo su una sequenza di disegni poco dissimili l'uno dall'altro e filmati poi in successione: la persistenza della visione (o persistenza retinica), il fenomeno caratteristico dell'occhio umano secondo il quale (al di là di diverse teorie più o meno contrastanti) l'immagine rimane impressa nella retina circa un 1/10 di secondo, ovvero il tempo in cui i bastoncini da cui è composta impiegano a trasmettere l'immagine al cervello attraverso il nervo ottico.

In tempi di 3D e motion capture, usare una tecnica apparentemente datata come lo stop motion sembra un anacronismo, in realtà siamo semplicemente al cospetto di due approcci diversi di raccontare attraverso immagini. Un modo di narrare non è migliore dell'altro, semplicemente è diverso e la tecnica di realizzazione è solo una delle tante componenti che caratterizzano la resa finale di un'opera.

"Realizzare un film in live action su blue screen, non dà allo spettatore la sensazione di trovarsi nei luoghi rappresentati, cosa che questo processo fa". (Tim Burton)

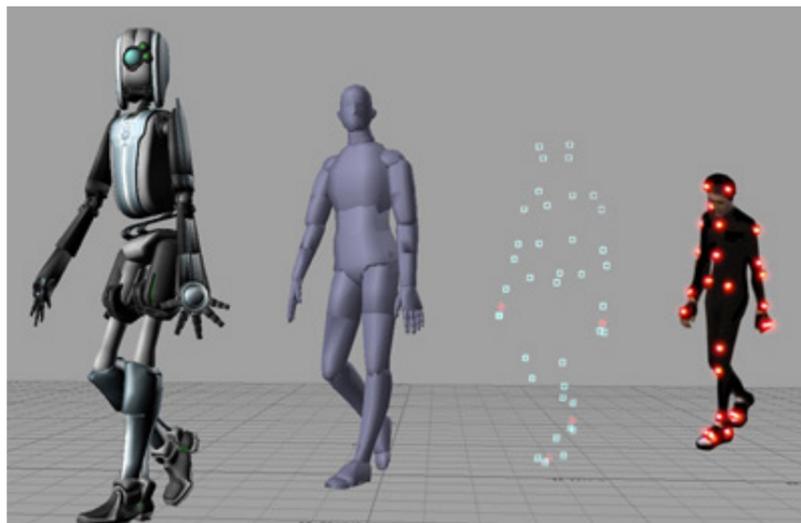


Animazione Digitale

La Computer Graphics è il campo dell'informatica che si occupa della creazione, manipolazione e visualizzazione di immagini attraverso l'uso di un computer. L'ausilio di dispositivi in grado di generare immagini tridimensionali è stato applicato all'animazione verso l'inizio degli anni '80, quando John Lasseter, attuale direttore creativo Disney e Pixar, ne riconobbe per primo le potenzialità. L'uso del computer nella produzione di immagini si differenzia in tre categorie principali, suddivise in base alle caratteristiche specifiche delle immagini che si utilizzano. Stiamo parlando di immagini raster, vettoriali e tridimensionali.

Le tecniche di animazione al computer si svilupparono poi di pari passo con il progressivo aumento della potenza di calcolo dei computer. Uno dei primi effetti dell'applicazione dell'informatica all'animazione fu il rinnovamento della classica animazione bidimensionale disegnata. Uno dei fattori che più ha contribuito al suo svecchiamento è il software Flash (creato dalla Macromedia, poi di proprietà Adobe, poi rinominato Adobe Animate CC). È un software per animazione che era inizialmente legato al mondo internet, con la possibilità di creare animazioni vettoriali dove le datate e limitate possibilità delle pagine HTML4 non arrivavano. Da quello però si evolse un programma di grande semplicità di utilizzo e di potenzialità di animazione mai viste prima. Questo ha dato impulso, dal basso, a una miriade di nuovi animatori che invece di cercare una faticosa strada nell'animazione tradizionale, pubblicavano le loro animazioni direttamente sul web, creando nuovi stili e ritmi di animazione, che sono andati ad influenzare stili, tematiche e tecniche anche delle maggiori case di produzione.

Successivamente sono nati HTML5 e CSS3 che hanno sostituito Adobe Flash che è stato ufficialmente abbandonato il 31 dicembre 2020. Tuttavia è possibile usarlo ugualmente per creare animazioni in SWF (formato non più supportato dai web browser) da convertire poi in formati video come ad esempio MP4 per poi caricarli online o su altri media

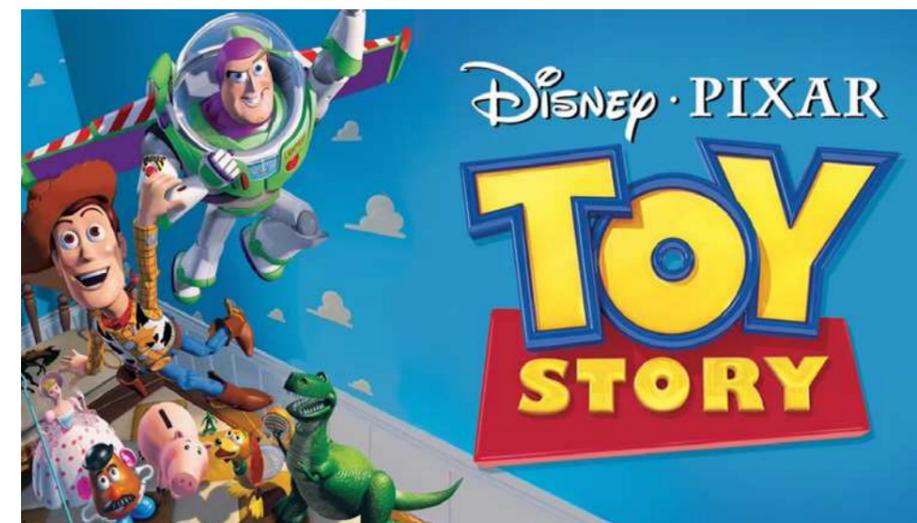


Con lo sviluppo della grafica tridimensionale, ci fu un ulteriore allargamento delle possibilità dell'animazione. Nel 1995 vide la luce *Toy Story - Il mondo dei giocattoli*, il primo lungometraggio d'animazione realizzato interamente in computer animation tridimensionale.

Da quel fortunato caposaldo nacquero una moltitudine di film completamente realizzati in grafica 3D che, con l'industria cinematografica degli Stati Uniti saldamente in testa, ha visto la nascita di un nuovo genere di film di animazione. Con un ventaglio di pubblico molto più vasto di quanto l'animazione tradizionale avesse in precedenza. Il successo di questi film è dato anche dalla notevole capacità inventiva dei nuovi studi di animazione (quali *Pixar*, *Blue Sky*, *PDI*) che mettevano alla base delle nuove tecniche un grande lavoro di sceneggiatura, regia e creatività.

Va sempre ricordato che nonostante i programmi per computer siano sempre più raffinati e in grado di sostituire lunghissime e laboriose lavorazioni manuali, ogni fase della creazione è comunque sempre guidata dalla creatività umana.

Le tecnologie e il know-how della computer animation non sono utilizzate solo nell'industria cinematografica ma anche nell'ambito dei videogiochi, della pubblicità, e nelle serie di cartoni animati per il mercato televisivo, dove spesso vanno ad affiancare e compendiare le più vecchie, ma ancora cariche di fascino, animazioni tradizionali.



Computer-Generated Imagery (CGI)

La CGI (computer generated imagery) è una sottocategoria degli effetti visivi (VFX). Riguarda scene, effetti e immagini creati con un software per computer. La CGI può essere statica o dinamica, 2D o 3D e usata in modi nascosti o evidenti.

Nelle animazioni, la CGI può essere usata per creare mondi completamente nuovi, come quelli che vediamo in *Toy Story* della Pixar o in *Frozen* della Disney. Qui, la CGI elimina la necessità dell'animazione manuale complessa, costosa e dispendiosa in termini di tempo e concede agli artisti molta più libertà di lavorare fuori dai confini del 2D.

Prima della metà degli anni '90, quasi tutti i film animati si basavano sui tradizionali disegni su celluloidi. I classici titoli Disney come *Il libro della giungla* richiedevano una grande maestria nel disegno a mano. Allo stesso modo, film in stop-motion come *Gli Argonauti* richiedevano molta pignoleria e minuscoli movimenti incrementali di modelli di argilla.

La storia della CGI nell'animazione può essere fatta risalire allo storico thriller del 1958 *La donna che visse due volte* di Alfred Hitchcock.

Per la sequenza di apertura impressionante e disorientante del film, Hitchcock assunse l'animatore John Whitney e il graphic designer Saul Bass per creare una serie di spirali in rotazione continua, che richiamavano le scale a spirale, causa delle vertigini nel tormentato detective interpretato da James Stewart.

All'epoca, gli stand di animazione potevano ruotare solo fino a un certo punto prima di diventare aggrovigliati in fili. Per superare questo ostacolo, Whitney e Brass collocarono le celluloidi di animazione su un componente rotante di un computer di una contraerea della Seconda guerra mondiale. L'effetto fu uno schema in circolo infinito, geometricamente perfetto, che non poteva avere equivalenti a mano libera. Questa idea complessa ma efficace fu uno dei primi esempi dell'animazione CGI 2D.

Nel 1972, gli studenti di informatica Edwin Catmull e Fred Parke digitalizzarono una mano umana per il loro cortometraggio *A Computer Generated Hand*. Disegnarono 350 poligoni e triangoli su una mano modello prima di inserire i dati nel computer per creare per la prima volta in assoluto una mano realistica in movimento. Il risultato fu uno dei primissimi esempi di animazione con computer.

Catmull avrebbe poi co-fondato la Pixar. Il suo primo corto *Luxo Junior*, creato insieme a John Lasseter, ruppe altre barriere dell'animazione CGI, raffigurando una commovente scena padre-figlio girata tra due lampade. Fu il primo film CGI a essere nominato per un Oscar.

Luxo Junior aprì la strada al primo lungometraggio CGI completamente animato: *Toy Story*. Favorì la formazione di una nuova era di lungometraggi animati CGI.

Esempi di animazione CGI

Z la formica (1998).

Coincise con il momento in cui venivano tracciate le linee di demarcazione tra gli studi di animazione CGI. Nel 1998, la Dreamworks interruppe l'uscita del secondo lungometraggio Pixar, *A Bug's Life - Megaminimondo*, con la loro animazione CGI incentrata sugli insetti, *Z la formica*. Per la prima volta, la CGI non veniva più avvertita più come innovazione ma come nuovo standard per il cinema animato.



Il Re leone (2019).

Come il remake del 2016 de *Il libro della giungla*, *Il Re leone* raggiunge nuove vette nella CGI grazie alla creazione di una savana africana assolutamente realistica. Fu una mossa che fece discutere i fan della classica versione a mano della Disney del 1994, ma i risultati sono affascinanti. Ogni scatto di questo remake, fu reso in modo digitale, pur sembrando assolutamente reale.



Il cinema d'animazione in Italia

Quando è nato il cinema d'animazione in Italia?

A questa semplice domanda si potrebbe rispondere in diversi modi, a seconda dei punti di vista. Da una prospettiva meramente storico-cronologica non c'è dubbio che i primi film animati - nonché i primi cortometraggi astratti di tutta la storia del cinema - sono quelli realizzati dai fratelli futuristi Arnaldo Ginna e Bruno Corra tra il 1910 e il 1912, come *Accordo di colore*, *La danza* e *L'arcobaleno*; esperimenti che, purtroppo, non sono giunti fino a noi ma che alimentano ancora il nostro immaginario e si ricollegano al primato del movimento marinettiano e del Manifesto della cinematografia futurista del 1916 che ha teorizzato una serie di idee e concetti sviluppati per i quindici anni successivi nel contesto delle avanguardie.

Se invece prendessimo come punto di partenza non l'animazione sperimentale fatta direttamente a mano su pellicola dai Corradini-Ginanni bensì lavori più "figurativi" e narrativi, allora dovremmo spostare il termine post quem al 1911, anno dell'inserimento animato per il lungometraggio *Pinocchio* diretto da Giulio Antamoro, mentre del 1916 è la famosa sequenza a pupazzi animati realizzata per *La guerra* e il sogno di Momi di Giovanni Pastrone da uno dei maestri del cinema di trucchi, lo spagnolo Segundo de Chomon, meno conosciuto di Méliès al grande pubblico e, tuttavia, autore di fantasmagorie altrettanto memorabili.

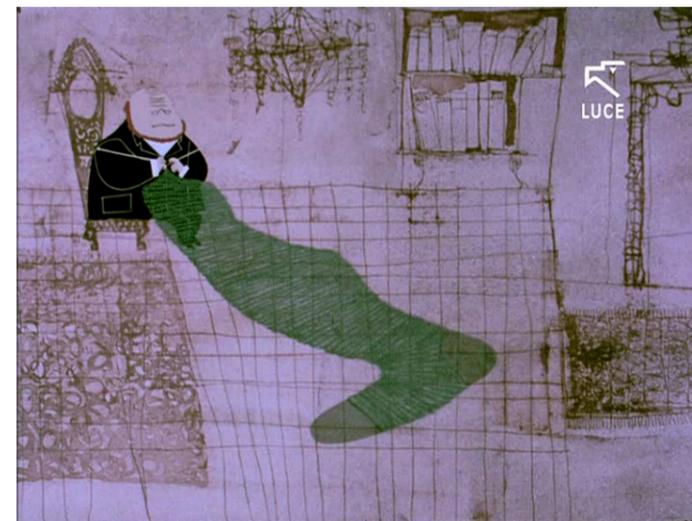
Se si scorre la dettagliata filmografia riportata in quella che resta l'unica storia del cinema d'animazione italiano, *L'Italia* di Cartone di Zangrando e Zanotto, che risale al 1973, ci si accorge che dagli anni '10 fino alla fine della seconda guerra mondiale, non sono poi tanti i cortometraggi a disegni e pupazzi animati di autori italiani. L'animazione nostrana appare cioè, come un paesaggio semideserto, dominato da alcune figure mai troppo valutate, come per esempio quella di Libero Pensuti.

Per veder nascere il primo lungometraggio animato, inoltre, bisognerà aspettare il 1949, anno in cui - dopo una lunga gestazione - vengono presentati alla Mostra di Venezia, *La rosa di Bagdad* di Anton Gino Domeneghini e *I fratelli Dinamite* di Nino e Toni Pagot. Il primo è rivolto più al passato, affine a un immaginario disneyano; il secondo guarda al futuro, a un'animazione meno ingessata. Entrambi sono comunque opere non totalmente riuscite che non lasciano il segno.



Un'epoca di rinnovamento: dagli anni '60 agli anni '70

Gli anni '50 sono un decennio di transizione che prepara il grande salto di qualità degli anni '60. In questo periodo la nostra animazione - tanto quella "industriale" quanto quella d'artista - comincia a decollare raggiungendo risultati significativi, sia sul grande che sul piccolo schermo, anche grazie alla formidabile palestra di Carosello, nato nel 1957. Tra gli autori di punta nel mondo della réclame, come vedremo dopo, vi sono sia i citati fratelli Pagot, sia i fratelli Gino e Roberto Gavioli, i quali - pur impegnati in un'intensa attività pubblicitaria - inaugurano il decennio con il famoso *La lunga calza verde* (1961), singolare celebrazione a disegni animati del centenario dell'Unità d'Italia; lo concludono con due cortometraggi - *La ballata del west* (1968) e il notevole *Crepuscolo veneziano* (1969) tratto da un racconto di Poe - ma soprattutto con il lungometraggio, *Putiferio va alla guerra* (1968), ispirato al racconto *La guerriera nera* di Mario Chiareghin, apparso sul "Corriere dei Piccoli" nel 33.



Molto spesso è proprio grazie ai proventi della pubblicità che gli animatori possono dedicarsi - magari nei ritagli di tempo - a opere più autoriali e innovative. In certi casi le due cose si integrano, come per *La Linea*, fortunata creatura nata originariamente nel 1969 dalla fantasia di Osvaldo Cavandoli come pubblicità per le pentole Lagostina. Con grande abilità l'animatore milanese si inventa un personaggio costituito semplicemente da un unico tratto di matita, un contorno bianco su fondo nero (in seguito sarà a colori) che interagisce, di volta in volta, con pochi altri elementi grafici. Grazie all'equilibrio ritmico e all'ironia tagliente, Cavandoli costruisce sapientemente sketch surreali e divertenti. De *La Linea* vengono realizzati 35 episodi per Carosello fino al 1977 - anno in cui il fortunato contenitore di pubblicità viene chiuso poiché non più a passo con i tempi della tv commerciale -, poi la creazione di Cavandoli diventa una serie autonoma di 56 episodi.

Tuttavia in un primo tempo, il passaggio dai caroselli alla serie animata non raccoglie entusiasmo: «*La televisione italiana*», scrive Cavandoli, «non era affatto interessata all'idea: si accontentavano di continuare a trasmettere le mie pubblicità. Questo fu il motivo per cui creai il mio primo film unendo semplicemente le scenette di ogni spot pubblicitario. Fu un successo. Così a poco a poco trovai produttori interessati a questo progetto anche in Italia, Francia e Germania'».



C'è da notare come l'animazione italiana resti soprattutto legata alla tecnica del disegno animato, mentre ad esempio la sperimentazione con i pupazzi appartiene ai decenni precedenti. La stilizzazione del tratto, l'utilizzo di figurine che derivano chiaramente dall'universo fumettistico articolato in strisce e vignette, si fa sentire in modo uniforme. Si tratta di un'iconografia diffusa a livello internazionale: dall'Inghilterra agli Usa (pensiamo allo stile della casa di produzione UPA) fino alla fondamentale scuola di Zagabria, la cui influenza sui nostri autori è innegabile. Dal paesi dell'Est gli animatori italiani attingono anche tematiche (come quella dell'omologazione dell'individuo) ed atmosfere (una certa tristezza di fondo legata al grigiore della vita quotidiana), particolarmente sentite in quei paesi dove la libertà di espressione era continuamente minacciata, ma che, in un'ottica tutta italiana, potevano rappresentare una metafora della crisi d'identità post-boom economico.

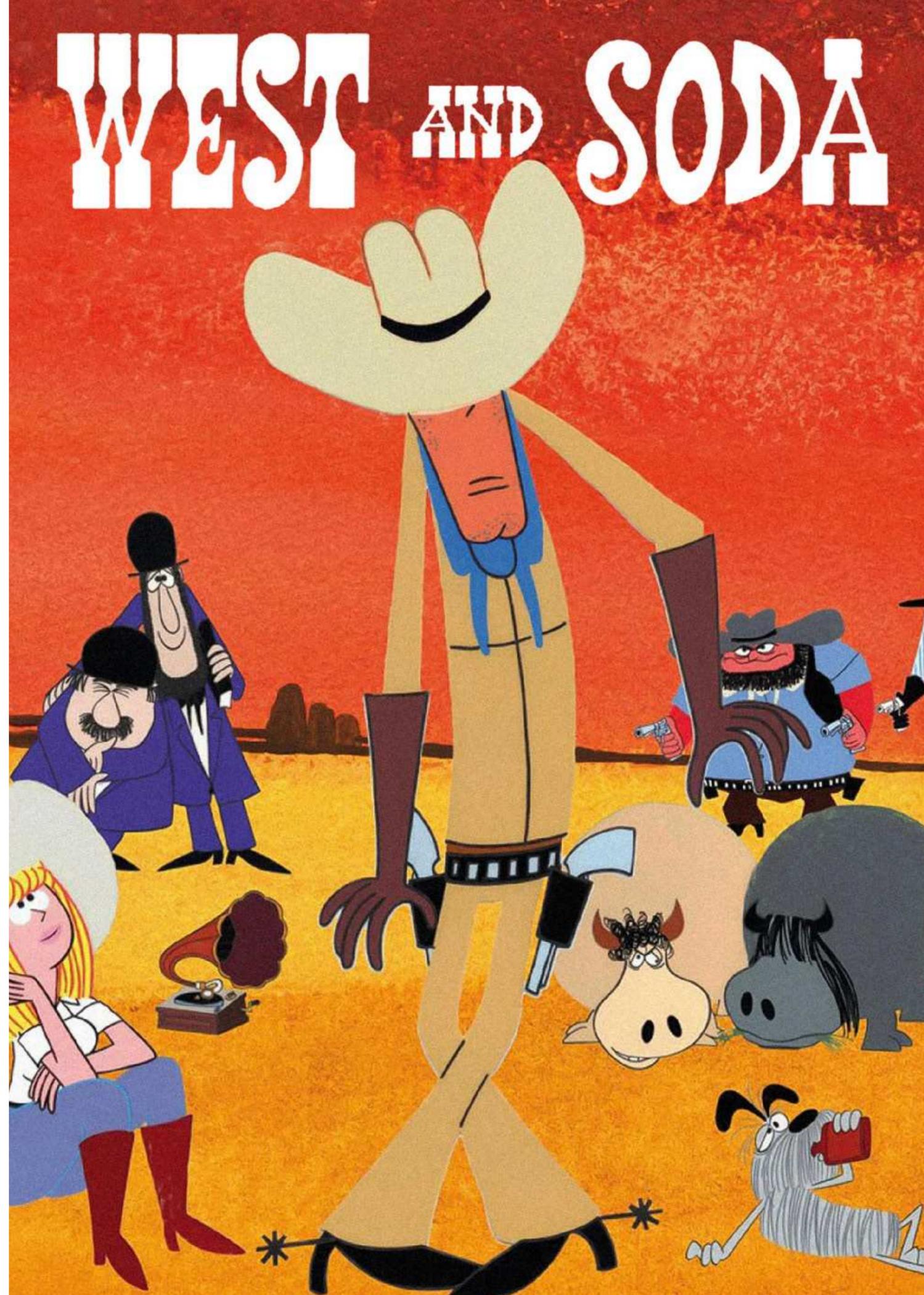
Il climax sarà poi raggiunto verso la metà degli anni 70: «*Nella varietà degli stili, nella molteplicità dei temi affrontati, in certo sperimentalismo, il disegno animato italiano di questi ultimi anni ha dimostrato una notevole vitalità che si è manifestata anche in una molteplicità di iniziative*», scriveva nel '74 Gianni Rondolino.



Il caso Bozzetto

Il decennio che va dal 1965 al 1976 è assolutamente centrale per la filmografia di Bruno Bozzetto, attivo professionalmente dal '58, che sfrutta il trend economico positivo di tutta l'animazione italiana. Lo studio Bozzetto in questi anni storna un alto numero di sigle televisive e commercials (tra cui le serie di Unca-Dunca per la Riello, Buc il bucaniere per la Castor e il Duello del cavaliere misterioso per la Maggiora), ma soprattutto due lungometraggi: *West and Soda* (1965) e *Vip, mio fratello superuomo* (1968).

Con *West and Soda*, costato all'epoca meno di cento milioni, Bozzetto è pronto a giocare la sfida produttiva della durata lunga che lo impegnerà per alcuni anni. Significativa la coincidenza cronologica tra questo film e l'exploit dello spaghetti-western. La sequenza della mosca che tormenta il Cattivissimo, sembra quasi anticipare l'incipit di *C'era una volta il west* (1968) di Leone. Bozzetto (e insieme a lui Attilio Giovannini, autore del soggetto) è molto abile a giocare con i cliché del genere, dimostrando un certo gusto nell'utilizzare il linguaggio cinematografico e nella caratterizzazione dei diversi personaggi.





Mio FRATELLO SUPERUOMO

UN FILM DI
BRUNO BOZZETTO

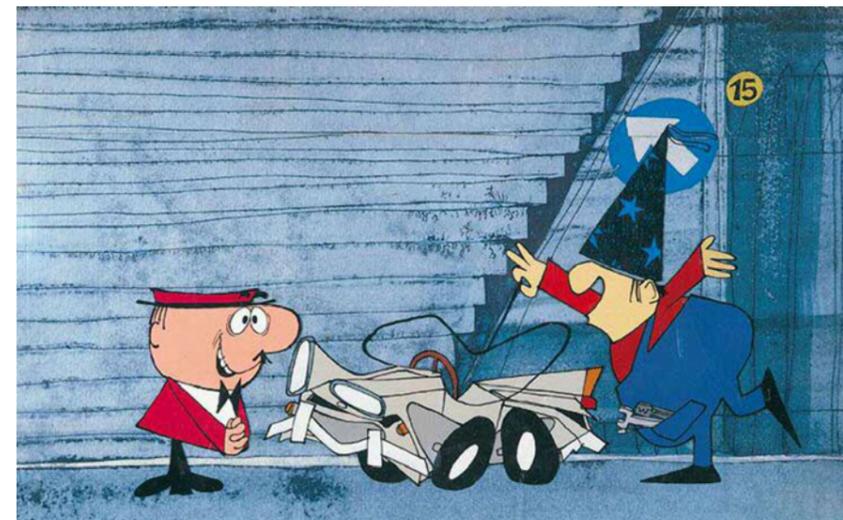
Nato originariamente come parodia dell'Uomo Mascherato, Vip, mio fratello superuomo subisce una serie di traversie produttive in previsione dell'intervento di capitali americani e della garanzia di una distribuzione negli Usa: due ipotesi che sfumano molto presto. Bozzetto comunque, per compiacere i suoi partner, sarà costretto a una serie di compromessi e variazioni in corso d'opera, tra cui l'inserimento di due canzoncine per tamponare i tempi morti e, soprattutto, la creazione - accanto al piccolo e goffo Minivip, frutto di un errore genetico - di suo fratello Supervip, classico supereroe dotato di poteri eccezionali. Senza dubbio l'uso di colori freddi, rispetto a quelli più caldi di West and Soda, restituiscono l'atmosfera robotizzata di questa favola fantistico-sociale, incentrata sulla paura della massificazione e sull'invasione del consumismo. I pericoli della persuasione pubblicitaria, sono rappresentati nel lungo inserto documentaristico dal professore che ha inventato il "missile-cervello", a scopi umanitari; strumento che, nelle mani di Happy Betty - manager e proprietaria di una città-fabbrica alla Metropolis - funzionerà per fare il lavaggio del cervello all'intera umanità. Insomma, prefigurazione di scenari sempre più attuali da "grande fratello", ma anche autoironica, poiché l'autore milanese poteva permettersi di realizzare Vip grazie ai proventi degli short pubblicitari. Quando nel 2004 la Pixar licenzierà *The Incredibles* [Gli incredibili - Una "normale" famiglia di supereroi] non sarà difficile riconoscervi quanto meno un debito con il film di Bozzetto e non è certo improbabile che Lasseter e soci lo abbiano visto, magari rubando lo spunto iniziale.





Tra i cortometraggi, Bozzetto firma *Il signor Rossi compra l'automobile* (1966) che, a detta di molti, è il migliore della serie, nonché *Una vita in scatola* (1967) ed *Ego* (1969), in cui l'animatore riflette sui condizionamenti cui sono sottoposti gli altri signor Rossi di turno. Se nel primo corto i ritmi alienati di una vita intera vengono mitigati solo dalla morte, nel secondo l'unica via d'uscita alla frustrazione quotidiana, è la fuga nel sogno.

Ego - che come ha segnalato più volte Bendazzi, è soprattutto frutto della mano di Giovanni Mulazzani - si apre e si chiude con il protagonista alla catena di montaggio. È solo nel sonno che si scatenano le fantasie represses durante il giorno. Così tra deliri di onnipotenza (l'identificazione con Hitler) e perversioni sessuali, si manifesta l'ego più profondo dell'impiegato medio. Di grande rilievo la varietà di stili adottati: le situazioni quotidiane sono risolte con il classico tratto fumettistico, mentre il sogno è un'esplosione di colore, dall'espressionismo (gli impiccati ricordano il Dubuffet post-informale) alla pop art, con effetti di truca, dissolvenze incrociate ecc., in modo da rendere ancora più deforme e delirante la visione dell'omino. Il continuo cambio di registro nel sogno, dovuto anche alla presenza dei suoi validi collaboratori, preannuncia con dieci anni di anticipo la vena caleidoscopica di *Allegro non troppo* (1976).



Il lungometraggio *Allegro non troppo* - sicuramente l'opera più originale della filmografia bozzettiana - è una sorta di *Fantasia* all'italiana, che vede il coinvolgimento di diversi animatori, ciascuno, con il suo stile, alle prese con la traduzione visiva di celebri brani di autori come Sibelius, Ravel o Stravinsky - tutti legati da un contesto filmato "dal vero" in bianco e nero, per distinguerlo dalle sequenze animate. Il risultato è un film raffinato, visionario, intriso di humour, ricco di soluzioni tecniche, caratterizzato da una ricerca grafica di alto livello e da una grande fluidità nelle animazioni, insomma un'opera che segna un punto d'arrivo dell'animazione d'autore nostrana, dopo il quale - purtroppo - ha inizio una fase di declino, anche in coincidenza di una generale crisi del nostro cinema.

Non c'è nessuna strategia commerciale dietro questa operazione, ma la pura voglia di divertirsi tra amici; la conseguenza è che, dopo l'ottuso rifiuto dei distributori italiani, Bozzetto fa uscire il film negli Usa e, solo dopo alcuni mesi di successo al botteghino, *Allegro non troppo* viene distribuito nelle nostre sale.



L'animazione italiana contemporanea

L'animazione italiana ha, come abbiamo visto, una lunga e prestigiosa tradizione che affonda le radici negli anni '60 con autori come Bruno Bozzetto, che con capolavori come *West and Soda* (1965), *Vip - Mio fratello superuomo* (1968) e *Allegro non troppo* (1976) ha saputo coniugare ironia, riflessione sociale e una spiccata sperimentazione stilistica.

Negli anni '90 e 2000, registi come Enzo D'Alò hanno raccolto questa eredità, consolidando l'animazione cinematografica italiana con opere come *La gabbianella e il gatto* (1998) e *Momo alla conquista del tempo* (2001), capaci di incontrare un vasto pubblico e ottenere riconoscimenti internazionali.

Negli ultimi anni, tuttavia, il panorama dell'animazione italiana ha subito un'evoluzione significativa, dettata da fattori economici, tecnologici e culturali. Le produzioni cinematografiche animate, un tempo fiore all'occhiello di alcuni studi storici, hanno visto una netta diminuzione, complice la complessità e i costi elevati della realizzazione di lungometraggi animati destinati alle sale, in un mercato sempre più competitivo e dominato da colossi internazionali. Al contrario, si è registrata una forte crescita nella produzione di serie animate e contenuti seriali, considerati oggi un investimento più sostenibile e strategico per le aziende del settore.



Questa trasformazione è stata favorita dall'ascesa delle piattaforme streaming, che hanno modificato profondamente le modalità di fruizione dei contenuti audiovisivi. Realtà come Netflix, Amazon Prime Video e Disney+, affiancate da player europei e italiani, hanno aperto nuove opportunità per le produzioni seriali, orientando le case di produzione verso formati più flessibili e capaci di raggiungere un pubblico globale. La domanda di prodotti destinati al mercato internazionale è cresciuta sensibilmente, spingendo molte aziende italiane a rafforzare le proprie competenze nella co-produzione e nella distribuzione estera, adottando standard qualitativi sempre più elevati.

In questo contesto, il target di riferimento si è ampliato: oltre ai bambini, storicamente destinatari privilegiati dell'animazione, sono aumentate le produzioni dedicate a un pubblico young adult e adulto, capaci di affrontare temi più maturi e complessi. La serialità, dunque, si è rivelata il terreno più fertile per l'animazione italiana contemporanea, con progetti che uniscono creatività locale e visione internazionale, testimoniando un settore in continua trasformazione e pronto a raccogliere le sfide del mercato globale.

Tra eccellenze consolidate e nuove realtà emergenti, il settore contemporaneo dell'animazione italiana si presenta oggi come un ecosistema estremamente variegato e dinamico. Da un lato, troviamo grandi aziende con una solida esperienza alle spalle e una forte proiezione internazionale, capaci di posizionarsi come player rilevanti nelle co-produzioni europee e mondiali.

Realtà come Rainbow, fondata da Iginio Straffi e celebre per il successo planetario delle *Winx Club*, ha saputo costruire un vero e proprio impero dell'animazione, ampliando i propri orizzonti fino alla produzione di lungometraggi e serie distribuite su scala globale, grazie anche all'ingresso di Viacom nel capitale societario.



Accanto a Rainbow, Movimenti Production si è distinta come una delle società più prolifiche e creative del panorama nazionale, capace di intercettare nuovi linguaggi e target, come dimostrano le serie firmate dal fumettista Zerocalcare - *Strappare lungo i bordi* e *Questo mondo non mi renderà cattivo* - realizzate per Netflix e divenute rapidamente fenomeni di costume.

La capacità di integrare la tradizione del fumetto con l'animazione seriale rappresenta uno degli esempi più evidenti della maturazione raggiunta dal settore italiano, in grado di produrre contenuti originali e riconoscibili a livello internazionale.

Allo stesso tempo, il panorama si arricchisce di studi e realtà indipendenti, spesso specializzati in ambiti di nicchia, nella sperimentazione visiva o nella produzione di cortometraggi. Studi come Primal Shape o Studio Bozzetto & Co. - erede della storica esperienza di Bruno Bozzetto - dimostrano come l'animazione italiana sia anche uno spazio di ricerca e innovazione, capace di mantenere viva la tradizione autoriale che ha sempre contraddistinto il nostro Paese.

Progetti come *Winter Tale* di Primal Shape, realizzato interamente con software open source, o la produzione di corti e spot pubblicitari di alto livello artistico da parte di Studio Bozzetto testimoniano una grande attenzione alla qualità e alla sperimentazione tecnica.



Non mancano poi aziende che operano con successo nel settore della pre-produzione e dei servizi per l'animazione internazionale, come Lanterna Magica, storica realtà torinese che ha contribuito alla realizzazione di importanti progetti europei, o Atlantica Entertainment, nata dall'esperienza editoriale di Geronimo Stilton e capace di trasformare un personaggio letterario in un vero e proprio brand crossmediale, con serie animate esportate in tutto il mondo.

Questa rete composta di grandi aziende, studi medi e piccole realtà indipendenti disegna un settore ricco di contaminazioni e di visioni diverse, capace di spaziare dalla produzione industriale alla sperimentazione artistica. Una pluralità che rappresenta la vera forza dell'animazione italiana contemporanea: radicata in una tradizione importante, ma sempre pronta a evolversi e a confrontarsi con i nuovi scenari del mercato globale.



Evoluzione tematica e stilistica dell'animazione italiana

Negli ultimi anni, i progetti dell'animazione italiana hanno evidenziato una progressiva evoluzione tematica e stilistica, che riflette la volontà di dialogare con il presente e di sperimentare nuove forme narrative. Tra le tendenze più significative si distingue la crescente attenzione verso la valorizzazione del patrimonio culturale e artistico italiano, attraverso opere che mirano a riscoprire e reinterpretare in chiave contemporanea la storia, l'arte e l'identità del nostro Paese.

Un esempio emblematico è Venezia, la più antica città del futuro, special prodotto dallo studio Primal Shape in collaborazione con Rai Kids, che trasforma Venezia in uno scenario d'avventura e riflessione ambientale. La città lagunare diventa così protagonista di un racconto pensato per le nuove generazioni, con l'obiettivo di sensibilizzare il pubblico giovane alla tutela del patrimonio e alla sostenibilità, utilizzando un linguaggio visivo che mescola 2D e 3D con grande raffinatezza estetica.



Parallelamente, l'animazione italiana ha dimostrato una crescente capacità di confrontarsi con temi sociali e di attualità, rompendo con la tradizionale concezione dell'animazione come linguaggio esclusivamente dedicato all'infanzia.

In questo contesto si inseriscono le produzioni di Zerocalcare, realizzate da Movimenti Production per Netflix, che hanno segnato un vero e proprio punto di svolta per il settore. *Strappare lungo i bordi* e *Questo mondo non mi renderà cattivo* non sono solo esempi di successo commerciale, ma rappresentano l'incarnazione di un'animazione adulta, capace di affrontare questioni complesse come il precariato, l'amicizia, l'ansia esistenziale e le contraddizioni della società contemporanea.

La scelta di mantenere lo stile grafico del fumetto originale, combinato a un linguaggio diretto e colloquiale, ha contribuito a creare un prodotto autentico e riconoscibile, in grado di conquistare anche un pubblico non tradizionalmente legato all'animazione.



Un'altra tendenza rilevante è l'esplorazione dei linguaggi ibridi, dove l'animazione si contamina con il live action, il documentario e altre forme espressive, ampliando le possibilità narrative e visive del mezzo. Questa ricerca di nuovi codici linguistici ha portato molte produzioni italiane a sperimentare soluzioni originali, in grado di rispondere alla crescente domanda di contenuti innovativi da parte di un mercato sempre più globale e competitivo.

Si moltiplicano i progetti che integrano tecniche diverse, abbandonando i confini rigidi tra generi e stili e proponendo opere che riflettono la complessità del reale attraverso la forza evocativa delle immagini animate.

Infine, la centralità della serialità si è affermata come un elemento chiave della produzione contemporanea, fortemente influenzata dai modelli di consumo imposti dalle piattaforme streaming. La possibilità di costruire narrazioni più lunghe e articolate, sviluppando personaggi e mondi complessi nell'arco di più episodi o stagioni, ha rappresentato una svolta per molte aziende italiane, che hanno saputo cogliere questa opportunità per affermarsi anche sui mercati internazionali.

Serie come *Topo Gigio* o *Miniheroes of the Forest*, realizzate da Movimenti Production con Rai Kids, dimostrano la capacità di sviluppare format adatti a un pubblico globale, capaci di coniugare tradizione e innovazione, con una cura particolare per la scrittura e la qualità dell'animazione.

In sintesi, il panorama recente dell'animazione italiana si caratterizza per una forte propensione al racconto del presente, alla valorizzazione delle proprie radici culturali e alla sperimentazione di nuovi linguaggi e formati, segnando una fase di rinnovamento e fermento creativo che lascia intravedere ampie prospettive di crescita per il settore.

Limiti dell'animazione italiana

Nonostante la presenza di eccellenze creative e produttive, il settore dell'animazione italiana contemporanea si trova a dover affrontare alcune criticità strutturali che ne limitano lo sviluppo e la piena affermazione sul mercato internazionale. Una delle principali problematiche è rappresentata dalla carenza di fondi pubblici e privati destinati al sostegno di progetti ambiziosi e di lunga durata.

Le opere d'animazione, per la loro stessa natura, richiedono investimenti considerevoli in termini di tempo, risorse umane e tecnologie. Tuttavia, i finanziamenti disponibili - sia da parte delle istituzioni che da parte degli investitori privati - risultano spesso insufficienti a coprire l'intero ciclo produttivo di progetti di grande respiro, spingendo molti studi a optare per format più brevi, serie con budget contenuti o a cercare partnership internazionali, con il rischio di perdere parte della propria identità autoriale.

Accanto alla questione economica, si evidenzia la difficoltà nel creare filiere produttive consolidate e continue sul territorio nazionale. Se da un lato esistono studi e realtà di eccellenza, dall'altro la produzione animata italiana soffre di una certa frammentazione: spesso i progetti si sviluppano come singole operazioni isolate, senza riuscire a garantire la continuità lavorativa alle professionalità coinvolte. Questo genera un circolo vizioso in cui molti giovani talenti - animatori, storyboard artist, character designer - sono costretti a spostarsi all'estero per trovare opportunità lavorative più stabili, impoverendo il tessuto produttivo italiano e rendendo difficile il consolidamento di competenze e know-how nel lungo periodo.

Un altro nodo cruciale è la necessità di rafforzare la presenza dell'animazione italiana nei festival e nei mercati internazionali. Sebbene alcune produzioni abbiano ottenuto riconoscimenti importanti e partecipazioni prestigiose - basti pensare al successo di *Strappare lungo i bordi* o di cortometraggi premiati in festival di settore - il comparto fatica ancora a imporsi stabilmente nei principali circuiti internazionali dedicati all'animazione, come Annecy, il Festival di Ottawa o il mercato del MIFA. La partecipazione a questi eventi non solo offre visibilità, ma rappresenta anche un'occasione strategica per attrarre coproduzioni, distributori e broadcaster internazionali, indispensabili per ampliare i margini di mercato delle produzioni italiane.

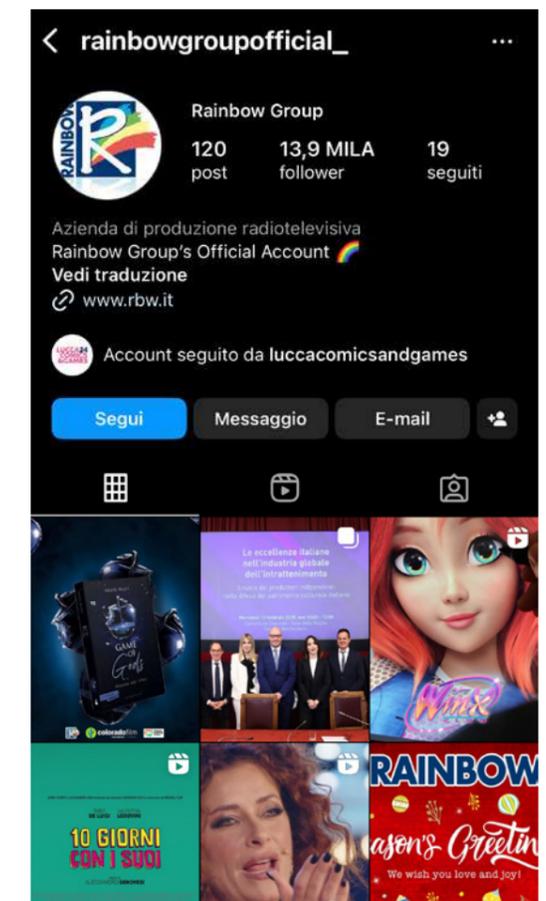
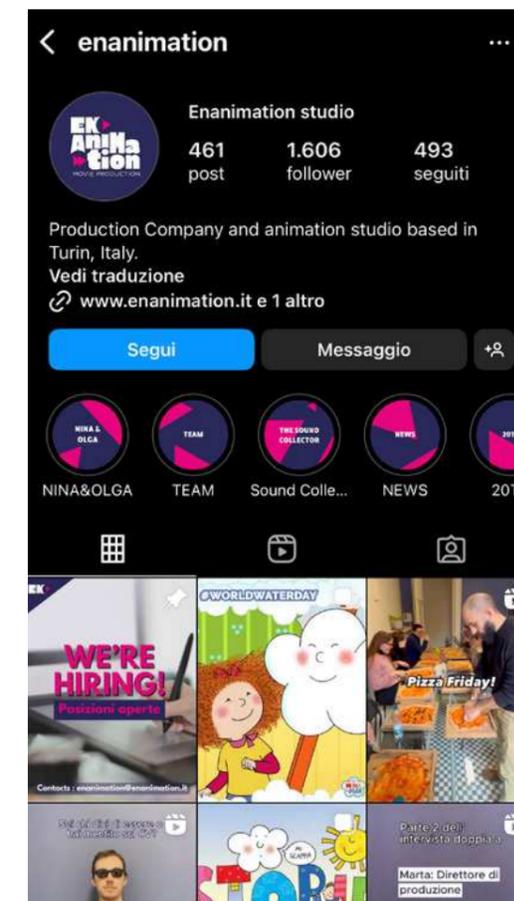
Infine, la competizione con i grandi colossi globali dell'animazione - come Pixar, DreamWorks, Illumination, oltre ai rinomati studi giapponesi come Studio Ghibli o i nuovi protagonisti cinesi e coreani - rappresenta una sfida costante e complessa. Questi player dispongono di risorse economiche, tecniche e di marketing enormemente superiori, capaci di imporre standard altissimi in termini di qualità visiva, narrativa e distributiva. Inoltre, la forza delle grandi piattaforme streaming internazionali accentua la competizione, offrendo agli spettatori un catalogo sterminato di prodotti animati provenienti da tutto il mondo e alzando di fatto l'asticella delle aspettative del pubblico. In questo scenario, l'animazione italiana rischia di faticare a trovare uno spazio competitivo, soprattutto nei segmenti di mercato più commerciali e ad alto budget.

Superare queste criticità richiede una visione strategica di lungo termine, che sappia combinare politiche di sostegno pubblico più efficaci, incentivi fiscali mirati, investimenti privati e una maggiore capacità di fare sistema tra le diverse realtà produttive. Solo così sarà possibile consolidare un'industria dell'animazione nazionale solida, capace non solo di mantenere le proprie eccellenze, ma anche di crescere e affermarsi stabilmente nel panorama internazionale.

Nuove strategie di promozione

Negli ultimi anni, il ruolo dei social media è diventato sempre più centrale nella promozione e nella diffusione dell'animazione italiana contemporanea. In un panorama audiovisivo profondamente trasformato dalle logiche della fruizione digitale e dal consumo on demand, piattaforme come Instagram, YouTube, TikTok e, in misura minore, Facebook si sono affermate come spazi imprescindibili per le aziende del settore, non solo per pubblicizzare i propri prodotti ma anche per costruire un dialogo diretto e costante con il pubblico.

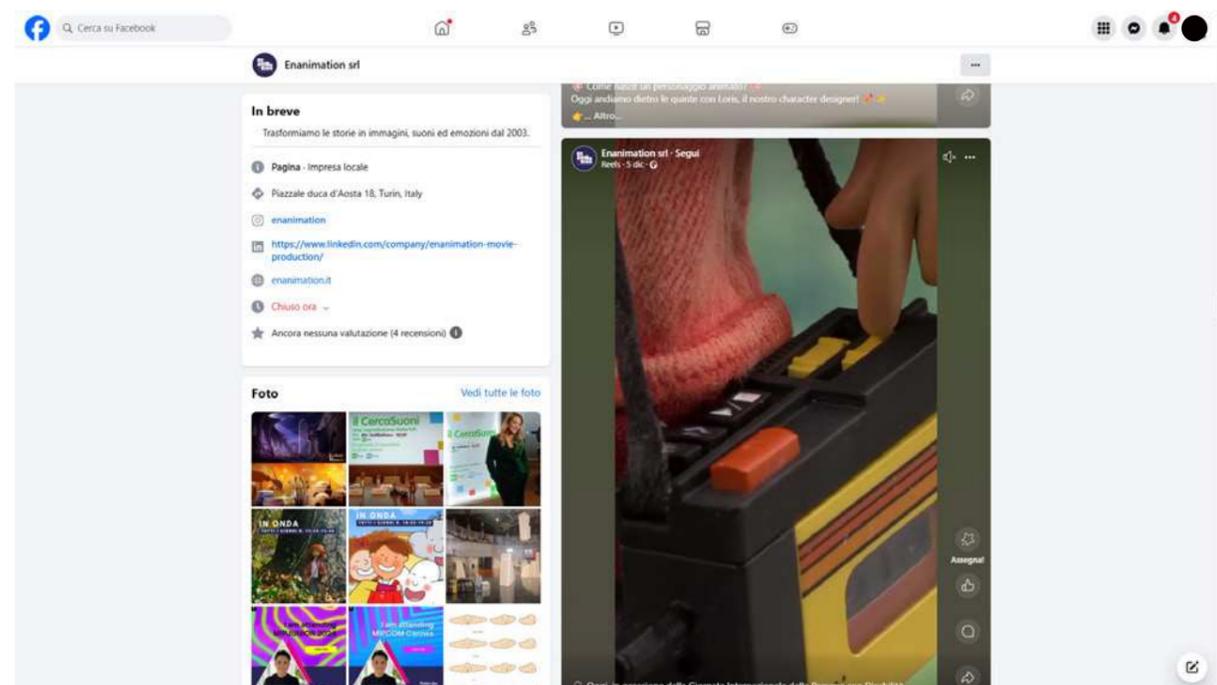
Questi canali digitali offrono infatti un'opportunità unica di intercettare target specifici, in particolare le nuove generazioni, sempre più abituate a scoprire contenuti attraverso scrolling veloci e brevi video che catturano l'attenzione in pochi secondi. Teaser, clip, dietro le quinte e contenuti esclusivi diventano strumenti strategici per aumentare la visibilità di un prodotto animato, generare attesa e coinvolgere emotivamente gli utenti prima ancora del rilascio ufficiale. In questo senso, la promozione non è più un momento successivo alla produzione, ma parte integrante e continuativa del processo creativo e distributivo.



Le realtà più dinamiche e innovative del panorama italiano hanno compreso la necessità di adattare linguaggi e formati alla specificità di ogni piattaforma. Alcuni studi investono nella realizzazione di pillole animate, mini-episodi o sketch appositamente pensati per essere fruiti su Instagram Reels o TikTok, privilegiando ritmi veloci, uno stile visivo accattivante e una narrazione immediata. Altri puntano sulla serializzazione di contenuti o sulla pubblicazione di making of e interviste agli autori, che svelano il lavoro dietro le quinte e rafforzano il legame con la community di appassionati e professionisti del settore.

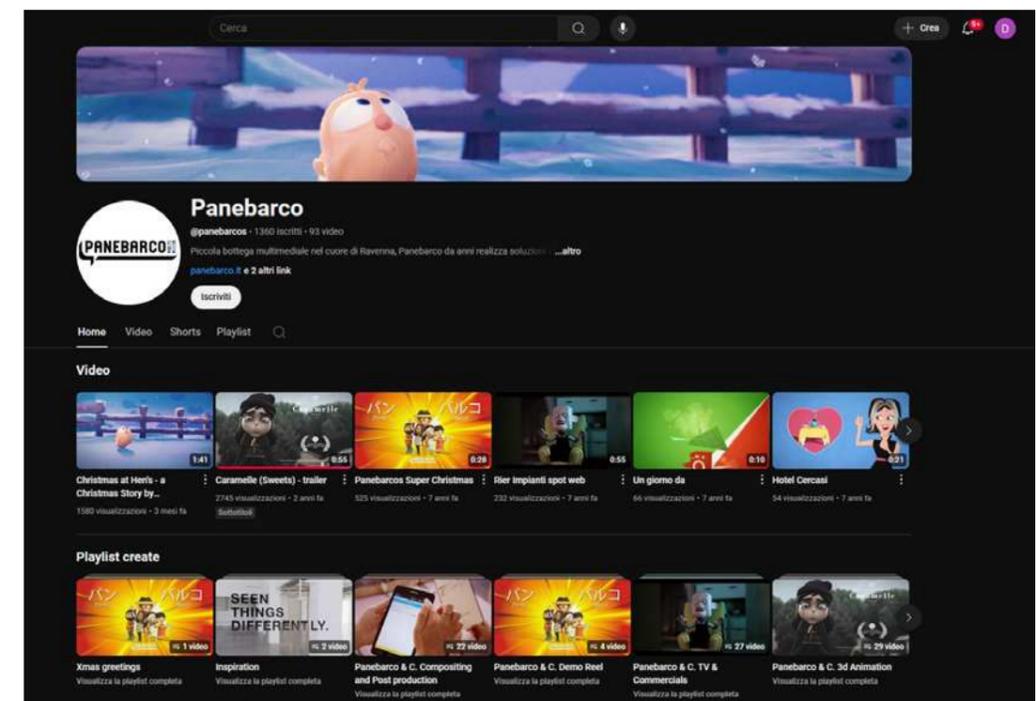
La capacità di creare una community online attorno a un progetto animato o a uno studio di produzione rappresenta oggi un valore aggiunto fondamentale. Non si tratta solo di promuovere il singolo prodotto, ma di costruire una relazione continua con il pubblico, capace di generare interesse e fidelizzazione nel tempo. Questa relazione si alimenta attraverso la condivisione di concept art, storyboard, curiosità sul processo creativo e spazi di interazione come commenti o dirette live, in cui il pubblico si sente parte integrante del progetto.

Inoltre, i social media diventano spesso la prima vetrina per i giovani talenti, che usano queste piattaforme per mostrare le proprie animazioni, attirare l'attenzione di studi e produttori e innescare collaborazioni professionali. In questo senso, i social non sono solo uno strumento di promozione, ma contribuiscono anche a mappare il panorama creativo emergente, favorendo l'incontro tra domanda e offerta di competenze nel settore.



Tuttavia, la costruzione di una strategia digitale efficace richiede risorse, competenze e una visione editoriale chiara. Non è sufficiente riproporre sui social i contenuti pensati per altri media: occorre saper leggere le dinamiche e i linguaggi delle piattaforme per creare contenuti realmente coinvolgenti e adatti a quelle specifiche modalità di fruizione. Solo in questo modo l'animazione italiana può sperare di competere con le grandi produzioni internazionali, sfruttando la forza della narrazione crossmediale e la capacità dei social di amplificare la visibilità di progetti anche indipendenti e a basso budget.

In conclusione, i social media non rappresentano più una semplice appendice promozionale, ma un ambiente narrativo e produttivo a tutti gli effetti, dove si costruisce il successo - e spesso anche la sopravvivenza - di molti progetti di animazione italiani. La capacità di presidiare questi spazi con creatività e competenza è oggi una delle sfide principali per chi opera nel settore e punta a raggiungere un pubblico ampio e internazionale.



PROGETTO

Concept

Il concept del mio progetto si basa sulla realizzazione di un editoriale che ha come obiettivo quello di dare uno sguardo allo stato dell'animazione italiana contemporanea. L'editoriale si rivolge a chi possiede già una conoscenza di base del settore e desidera approfondire il panorama dell'animazione italiana contemporanea, senza porsi come guida introduttiva per un pubblico totalmente inesperto.

Nome del progetto: "Animazioni. Ultime tendenze del cinema d'animazione italiano"



Struttura

Il manuale sarà strutturato in tre parti.
La prima parte, ripercorre la storia e analizza lo stato attuale dell'animazione italiana, accompagnando il lettore nell'approfondimento delle sue conoscenze.
La seconda parte approfondisce alcune delle principali aziende del settore, selezionate per la loro diversità di approccio, dimensione e produzione, e i loro prodotti animati.
La terza parte raccoglie conversazioni e interviste con professionisti e personalità di spicco di queste realtà produttive.

Tipografia

In questa sezione vengono riportate le scelte del linguaggio visivo.
La tipografia principale della struttura dell'editoriale è composta da due font: Work Sans e Josefin Sans.
Il Work Sans è stato utilizzato per testi e didascalie in sei pesi differenti (Italic, Regular, Semibold, Bold, Light e Thin). È un carattere senza grazie più rotondo che da un aspetto più moderno ai testi.
Il Josefin Sans è stato utilizzato per i numeri di pagine e per indicare i capitoli di ogni pagina in un solo peso (Light).

Mentre per la realizzazione del titolo è stato utilizzato il font Bauer Bodoni Bold, come richiamo all'italianità dell'argomento, per il nome principale (Animazioni) e il font Helvetica Ultralight per il sottotitolo (Ultime tendenze del cinema d'animazione in Italia)

Colori utilizzati



Aziende di animazione analizzate

**Sattva Films -
Production and School**



Primal Shape



Panebarco & Co.



Mirabilia Studio



Pandora Creative Studios



L&C | Light and Color



Kairostudio



Movimenti Production



Animatò



Atlantya Entertainment



Mad Entertainment



Enanimation



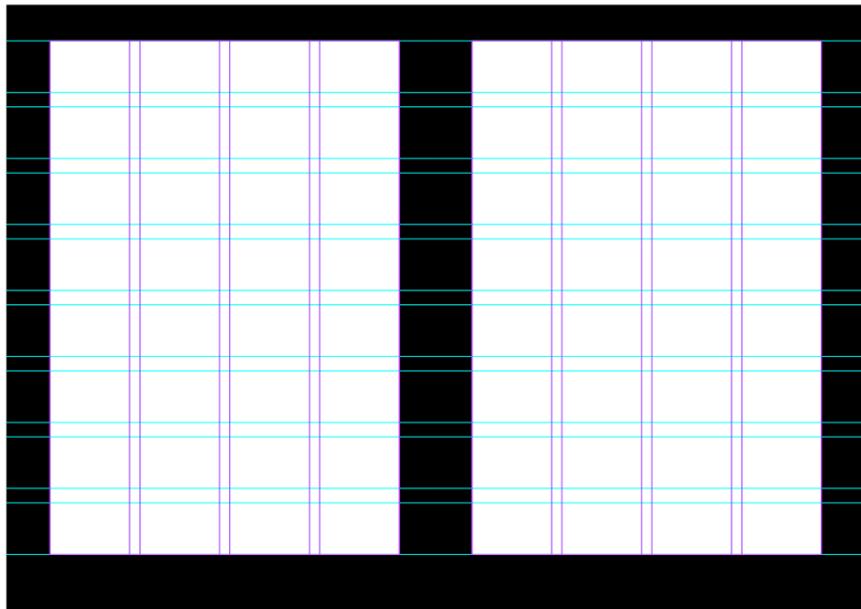
Rainbow



Studio Bozzetto & Co.



Layout



Editoriale

Dimensioni: 210 x 297mm

Griglia: 4x8

Font utilizzati: Work Sans

Josefin sans

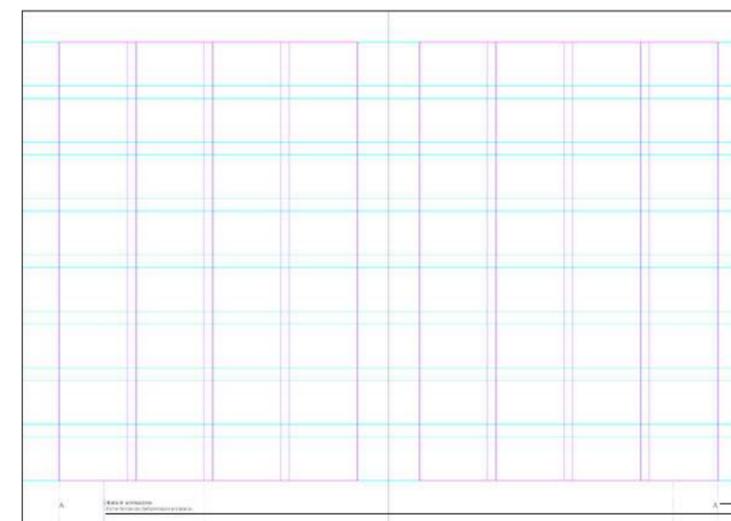
Copertina



Font: Bauer Bodoni Bold, 50pt

Font: Helvetica Ultralight, 22pt

Esempi di pagine



Pagine mastro

Font: Josefin Sans Light, 11pt

Font: Work Sans Light, 8pt
Work Sans Thin, 8pt

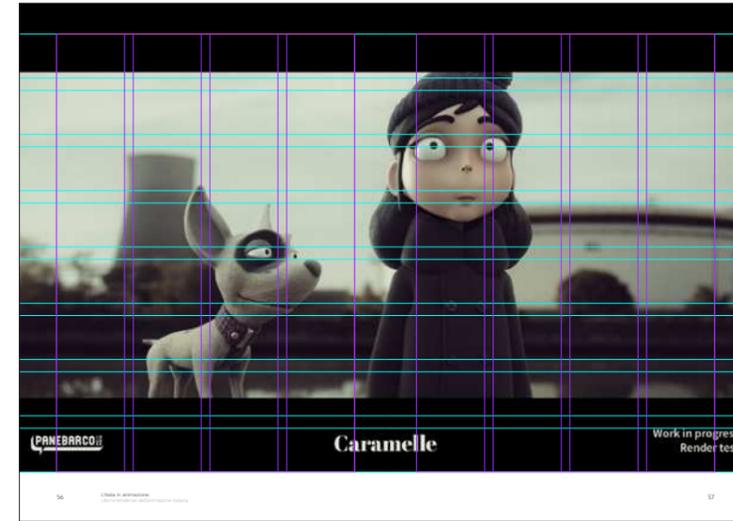


Pagina presentazione azienda

Font: Work Sans Bold, 27pt
Work Sans Medium, 15pt

Font: Work Sans Semibold, 13pt

Font: Work Sans Regular, 10pt

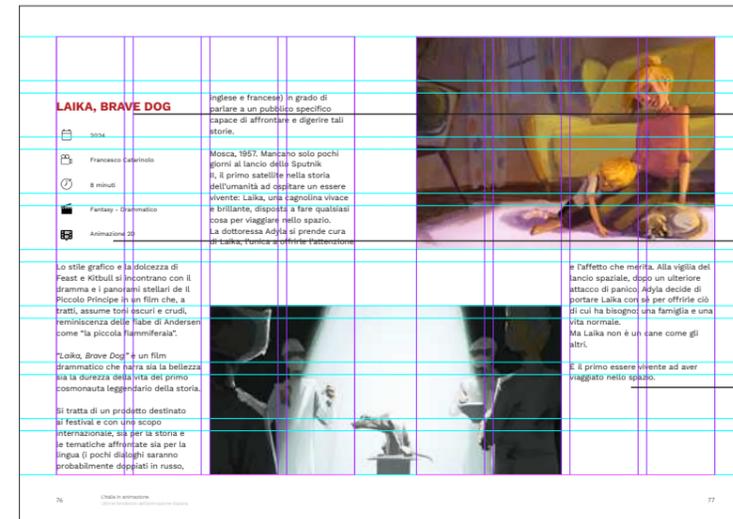


Pagine al vivo



Pagina informazioni azienda

Font: Work Sans Regular, 13pt
Work Sans Italic, 13pt
Work Sans Semibold, 13pt

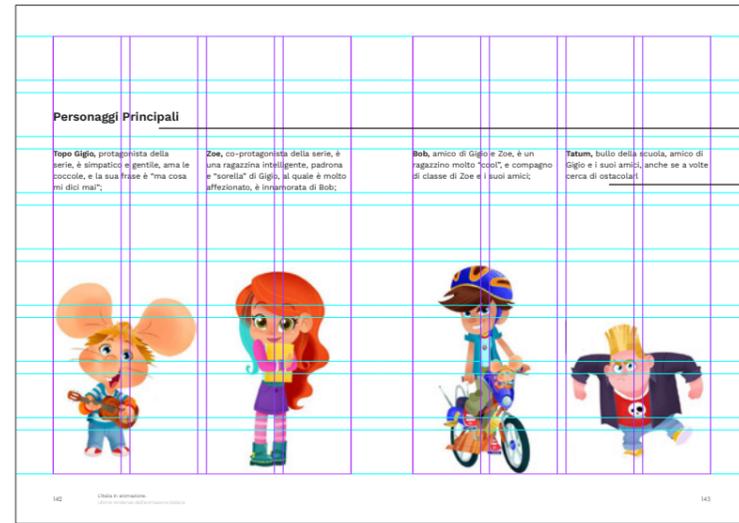


Pagine analisi prodotto

Font: Work Sans Bold, 20pt

Font: Work Sans Regular, 10pt

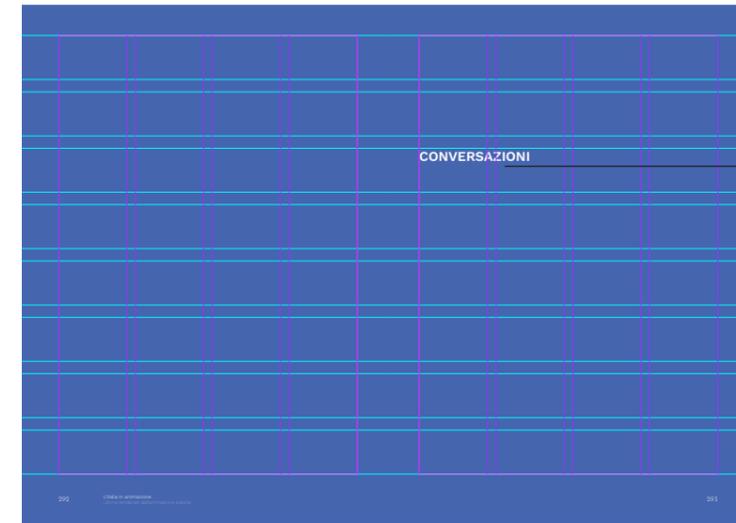
Font: Work Sans Regular, 13pt
Work Sans Italic, 13pt



Pagina personaggi prodotti

Font: Work Sans Semibold, 20pt

Font: Work Sans Regular, 13pt
Work Sans Semibold, 13pt

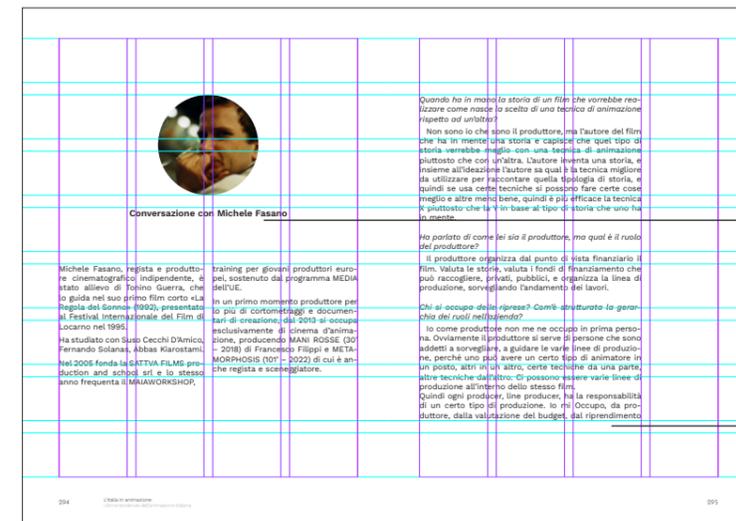


Pagina presentazione

Font: Work Sans Semibold, 22pt



Pagine analisi prodotti animati



Pagina conversazione

Font: Work Sans Semibold, 15pt

Font: Work Sans Regular, 13pt
Work Sans Italic, 13pt





Bibliografia

Di Marino, B., & Spagnoletti, G. (a cura di). (2018). *Il mouse e la matita. L'animazione italiana contemporanea*. Marsilio Editori.

Bendazzi, G. (2016). *Animazione. Una storia globale*. UTET.

Scrimatore, R. (2013). *Le origini dell'animazione italiana. La storia, gli autori e i film animati*. Tunué.

Bendazzi, G. (1988). *Cartoons: Cento anni di cinema d'animazione*. Marsilio Editori.

Sitografia

cartoonitalia.it

rbw.it

michelefasano.it

primalshapestudio.com

atlantya.com

madentertainment.it

studiobozzetto.com

mirabiliastudio.com

movimenti.com

panebarco.it

studiopandora.it

kairostudio.it

lightcolorstudio.com

anima.to.it

enanimation.it

imdb.com

magoleo.com

bibliotecasalabora.it

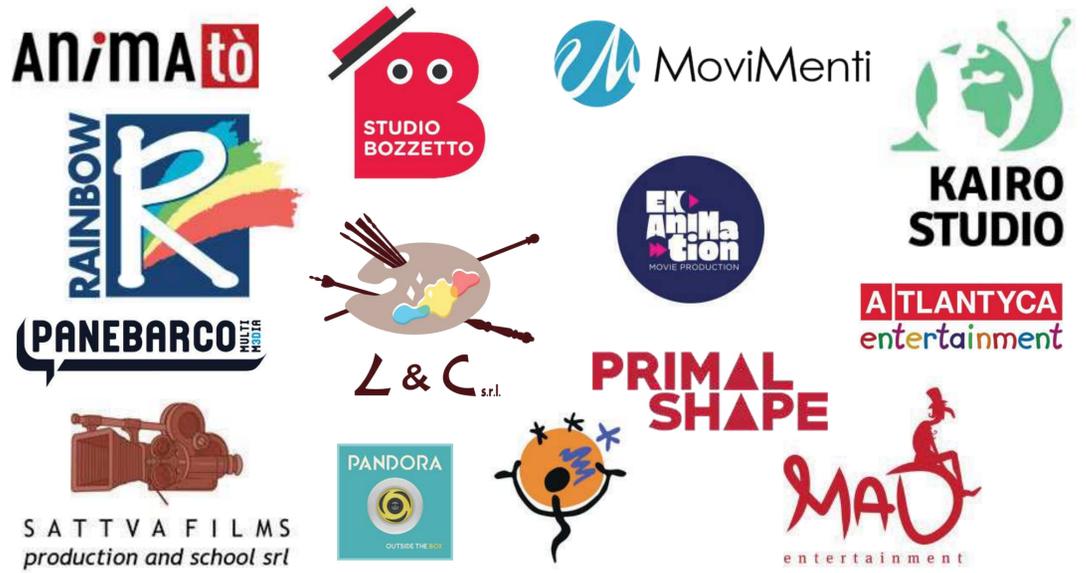
www.animaker.it

acca.academy

LO STATO ATTUALE DELL'ANIMAZIONE ITALIANA

Negli ultimi anni il panorama dell'animazione italiana ha subito un'evoluzione significativa, dettata da fattori economici, tecnologici e culturali.

L'animazione italiana contemporanea vive una fase di rinnovamento e fermento, caratterizzata da un panorama variegato in cui convivono studi storici, realtà emergenti e produzioni sempre più orientate al mercato internazionale. Mentre il cinema d'animazione resta marginale, cresce la centralità della serialità e dei contenuti destinati alle piattaforme streaming, con una maggiore attenzione ai temi sociali, alla valorizzazione del patrimonio culturale e alla sperimentazione di linguaggi ibridi.



EVOLUZIONE TEMATICA E STILISTICA

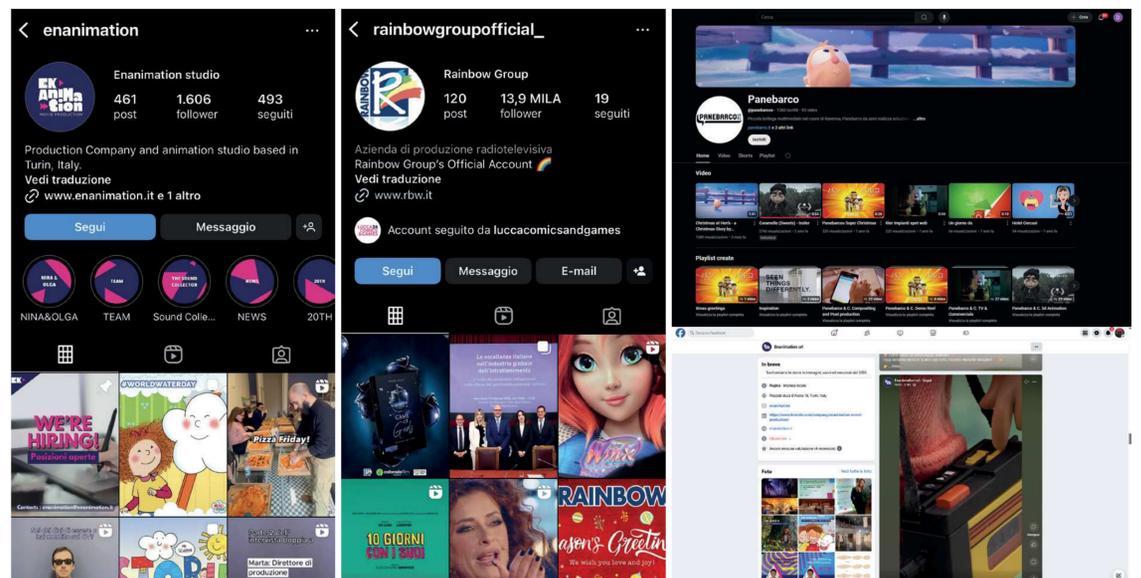
L'animazione italiana ha visto un'evoluzione tematica e stilistica significativa: dai primi prodotti per l'infanzia e la pubblicità si è passati a opere capaci di affrontare temi sociali, culturali e di attualità, spesso con uno sguardo autoriale.

Accanto alla tradizione del disegno classico, negli ultimi anni si sono affermate tecniche digitali, 3D e linguaggi ibridi che mescolano animazione, live action e documentario, dando vita a uno stile sempre più vario e sperimentale, attento sia al pubblico locale che a quello internazionale.

LIMITI E NUOVE STRATEGIE DI PROMOZIONE

L'animazione italiana, nonostante le eccellenze creative e produttive, deve affrontare diverse criticità strutturali: la carenza di investimenti pubblici e privati, la difficoltà nel costruire filiere produttive solide e continue, e la scarsa presenza nei mercati e festival internazionali.

A queste si aggiunge la forte competizione con le grandi industrie globali dell'animazione e la necessità di rafforzare strategie di promozione e distribuzione, soprattutto sui nuovi media digitali, per raggiungere un pubblico più ampio e internazionale.

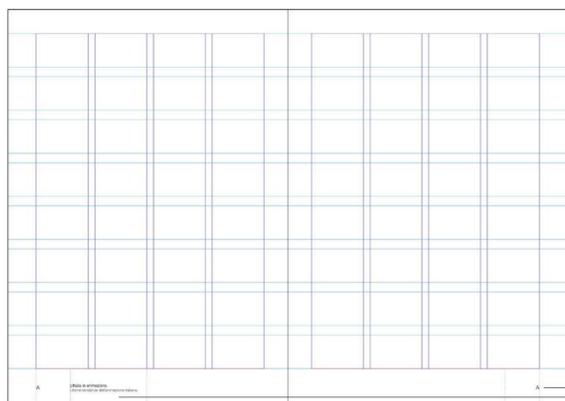


VOLUME

Formato 210 x 297 mm

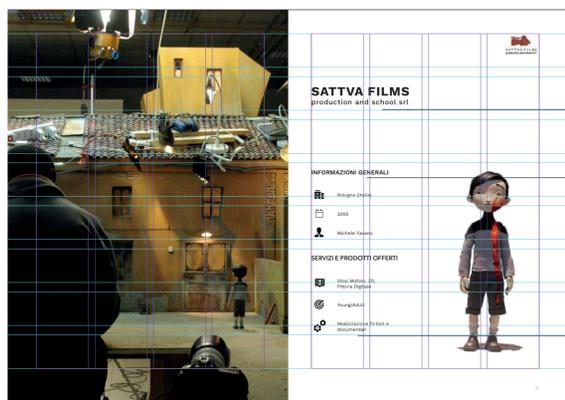
PAGINE TIPO

Pagine Mastro



Font: Josefin Sans Light, 11pt

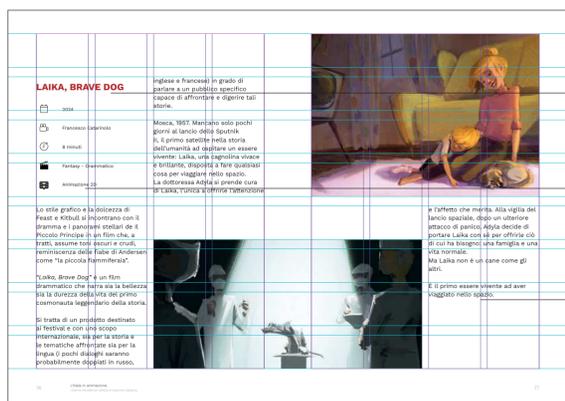
Font: Work Sans Light, 8pt
Work Sans Thin, 8pt



Font: Work Sans Bold, 27pt
Work Sans Medium, 15pt

Font: Work Sans Semibold, 13pt

Font: Work Sans Regular, 10pt



Font: Work Sans Bold, 20pt

Font: Work Sans Regular, 10pt

Font: Work Sans Regular, 13pt
Work Sans Italic, 13pt

TIPOGRAFIA

Work Sans in sei pesi differenti (Italic, Regular, Semibold, Bold, Light e Thin)

Josefin Sans in un solo peso (Light)

Bauer Bodoni in un solo peso (Bold)

Helvetica in solo peso (Ultralight)

TITOLO



Il corpo del titolo è realizzato con il font Bauer Bodoni, utilizzato in un peso (Bold)

Il sottotitolo è realizzato con il font Helvetica, utilizzato in un peso (Ultralight).

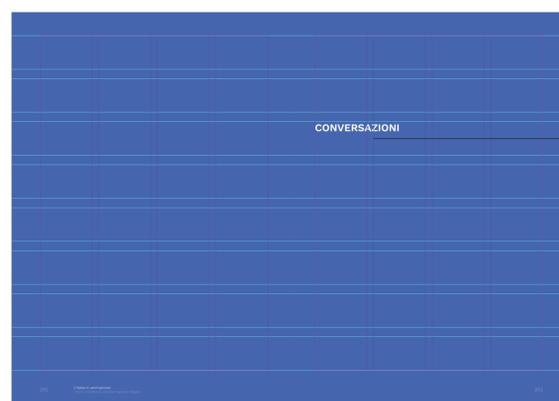
COLORI



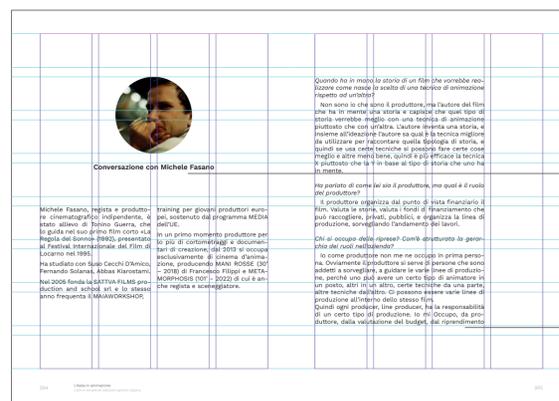
C: 80
M: 64
Y: 0
K: 0 #485FA9



C: 20
M: 98
Y: 97
K: 12 #B51D1A



Font: Work Sans Regular, 10pt



Font: Work Sans Semibold, 15pt

Font: Work Sans Regular, 13pt
Work Sans Italic, 13pt

VOLUME



PAGINA INSTAGRAM

