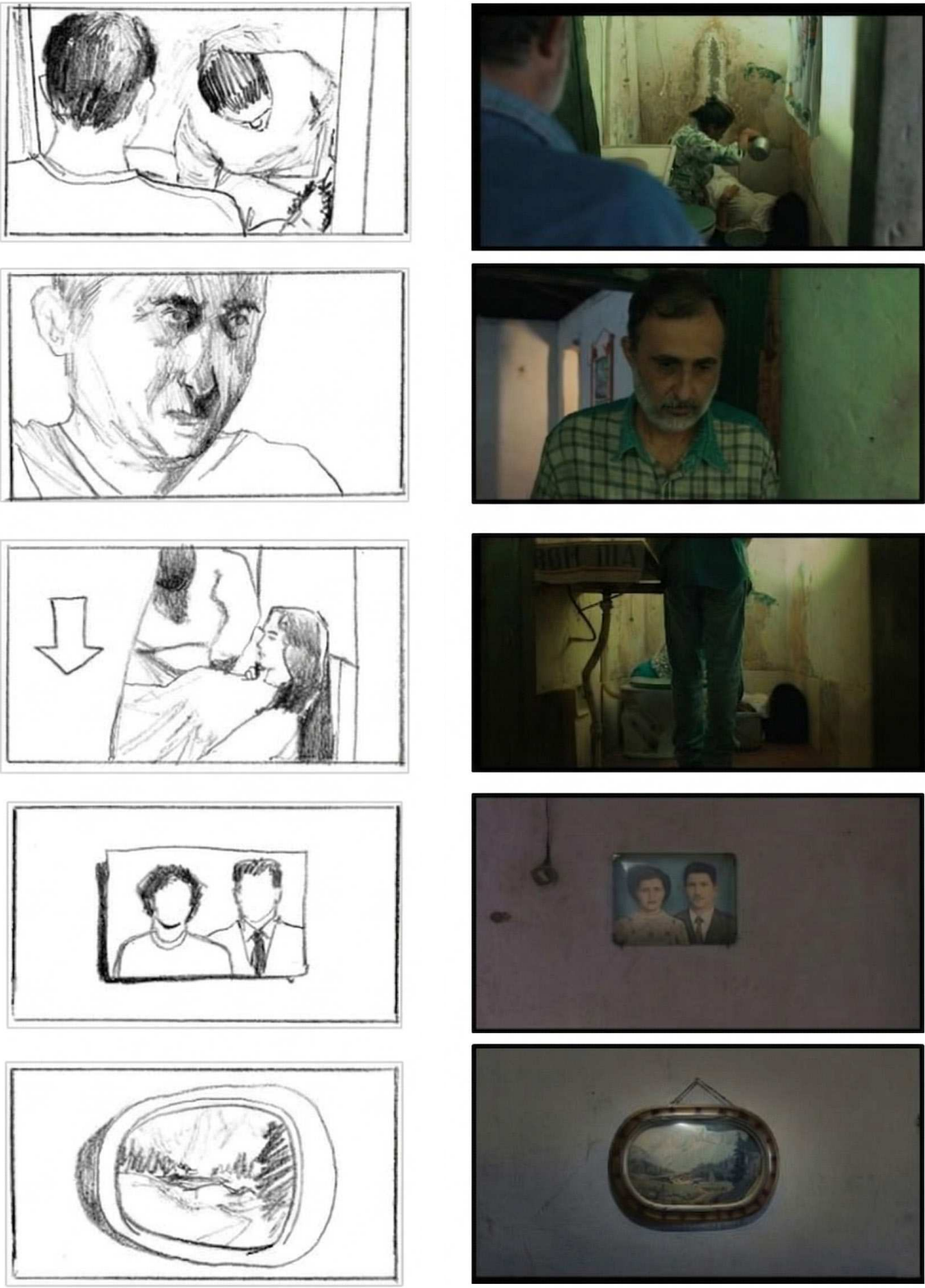


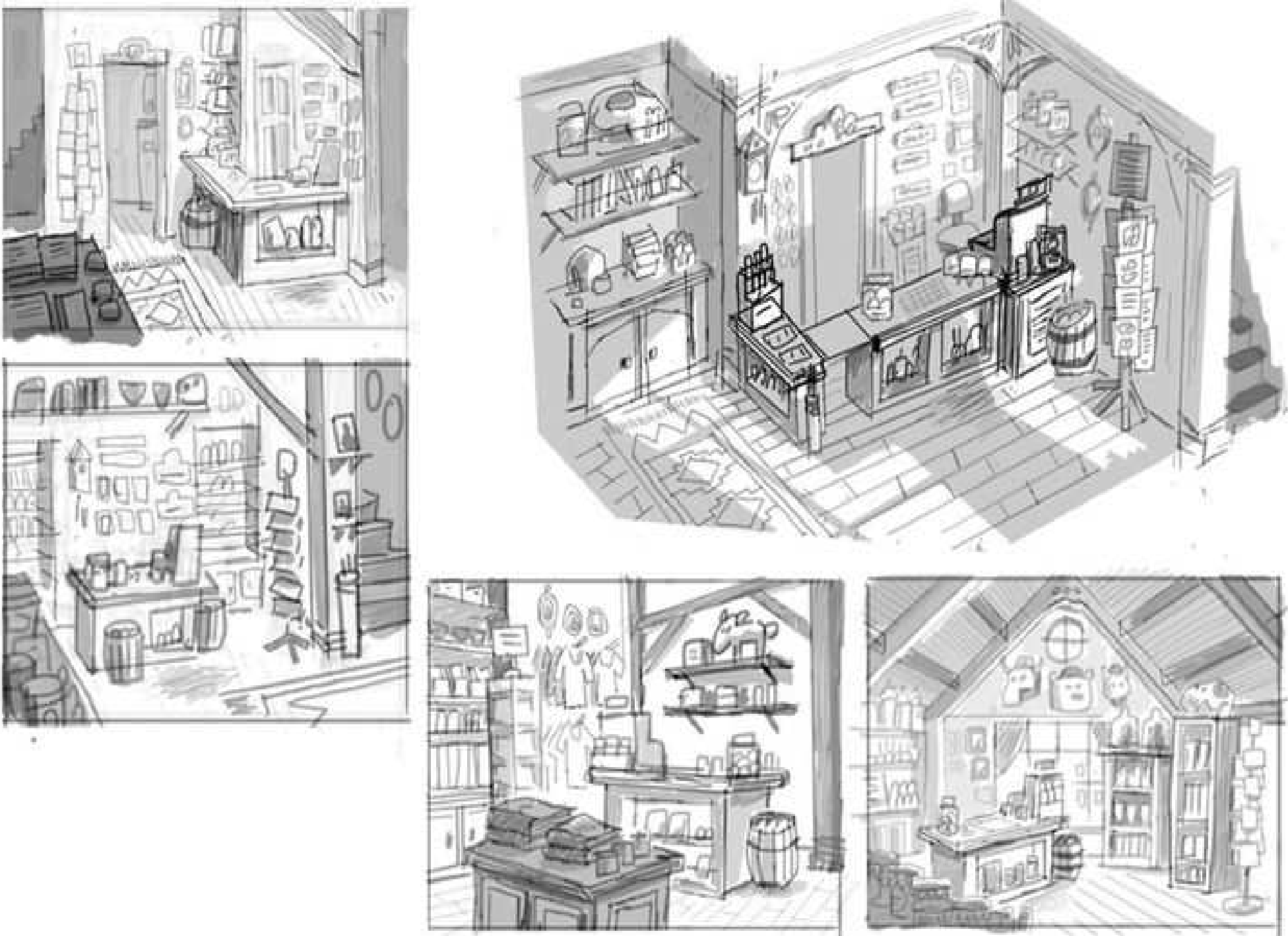
Obiettivo di progetto

L’obiettivo del progetto è la trasposizione visiva del romanzo Hyperversum di Cecilia Randall in un vero e proprio “Manuale Operativo” per il cinema. Non una semplice trasposizione illustrativa, ma la progettazione di un sistema visivo e organizzativo ideato per guidare un intero Art Department durante la complessa fase di pre-produzione.



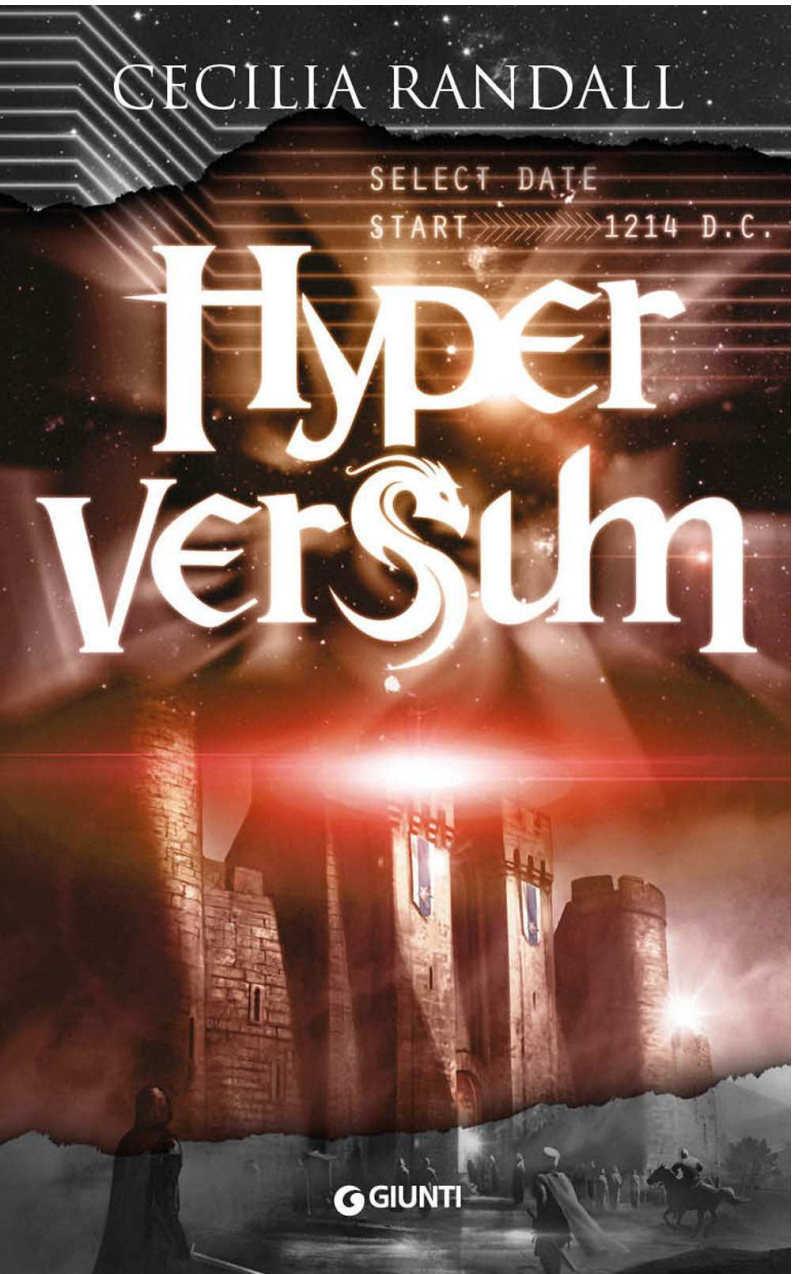
Scenario di progetto

Il Production Design è l’arte di concepire, progettare e realizzare l’intero universo visivo di un’opera audiovisiva. Nel cinema contemporaneo, il Production Designer ha un ruolo cruciale: traduce parole, sottotesti e atmosfere della sceneggiatura in una realtà tangibile e tridimensionale, definendo l’identità estetica e spaziale del film.



Hyperversum

Scritto da Cecilia Randall, Hyperversum porta i protagonisti nel cuore del Medioevo. La storia si svolge in Francia nel 1214, durante il violento conflitto con l’Inghilterra. È un’avventura intensa e ricca di azione, immersa in un mondo visivo realistico. Tra castelli, armature e paesaggi medievali, il romanzo mescola storia e intrighi in un ritmo serrato e coinvolgente.



Metodologia

Il flusso di lavoro si è sviluppato attraverso un rigoroso processo di analisi del testo. In una prima fase, il romanzo è stato esaminato tramite un sistema di sottolineature con codice cromatico. I dati sono stati poi estratti e organizzati in quattro sezioni principali. Infine, le informazioni sono state tradotte visivamente in bozzetti, raccolti in schede operative standardizzate.

Azzurro: Oggetti di scena

Giallo: Ambientazioni

Capitolo 7

Per attraversare il paese impiegarono almeno una buona mezz'ora, passando tra altre botteghe e abitazioni di poveri e benestanti. Quando raggiunsero di nuovo la palizzata che circondava l'abitato, si era fatto ormai il tramonto.

«Shrighiamoci» disse Ian, vedendo che la gente si affrettava a entrare dalla porta nelle mura di legno. «Tra poco chiuderanno la città muraria e sarà coprifino fino a mattino. Se non usciamo ora, dovremo passare la notte qui per le strade».

«Affrettarono il passo, ma furono attirati da un improvviso clamore poco più avanti, tra alcune case. Un uomo robusto aveva afferrato con violenza una ragazza che si dibatteva per liberarsi e la trascinava con sé per la via».

«E quella di prima!» disse Martin, riconoscendola.

Ian e gli altri aguzzarono la vista e si resero subito conto che Martin aveva ragione. La ragazza che stava tentando di difendersi dall'uomo che la teneva era proprio la stessa che poco prima aveva dato le indicazioni a Ian. Si dibatteva selvaggiamente per liberarsi da quella presa, come se ne andasse della sua stessa vita, ma senza gridare aiuto. La sua lotta esasperò l'uomo, che la colpì con un violento manrovescio sul viso. L'esile ragazza finì a sbattere col dorso contro un'altra staccionata di legno e ricadde seduta con un grido strozzato, tenendosi la faccia tra le mani.

«Ehil!» protestò Ian d'istinto. Avanzò deciso verso l'uomo e gli afferrò il polso della mano che aveva alzato per colpire di nuovo.

«Arrête!» ordinò.

Si rese subito conto di essersi messo nel guai quando l'uomo si voltò, furioso. Ian vide che portava sul petto un timido araldico, un fuso nero rampante in campo giallo, e alla cintura una frusta arrotondata e una spada.

Con un brivido Ian capì di aver messo le mani su un soldato del villaggio e subito lo lasciò andare, facendosi indietro di un passo.

«Non picchiarla!» così comunque dire all'uomo in francese, pur con un tono più prudente e di rispetto. «Che cosa vi ha fatto di male?»

«Come osi metterti in mezzo, pezzente?!» ringhiò il soldato, furibondo. «Sei un compagno di quest'altra stracciona, forse?».

La ragazza a terra aveva sollevato lo sguardo, sempre tenendosi la mano sulla guancia colpita, e guardava Ian con il fiato sospeso, dopo averlo riconosciuto.

«No, non la conosco, ma è una donna e per nessun motivo si può picchiare una donna» rispose Ian al soldato, cercando di mostrarsi risoluto, ma non minaccioso o in qualche modo insolente.

«Si è sottratta alla legge!» ribatì l'uomo con durezza. «Non si è fermata quando gliel'ho ordinato e ha cercato di sfuggire a un controllo. Solo i malfattori hanno qualcosa da nascondere ai soldati.»

Nel frattempo Daniel si era fatto avanti, accostandosi istintivamente a Ian per dargli man forte. «Che cosa sta succedendo?» domandò a bassa voce.

«Daniel, per amor del cielo, stanne fuori!» sussurrò l'amico con ansia.

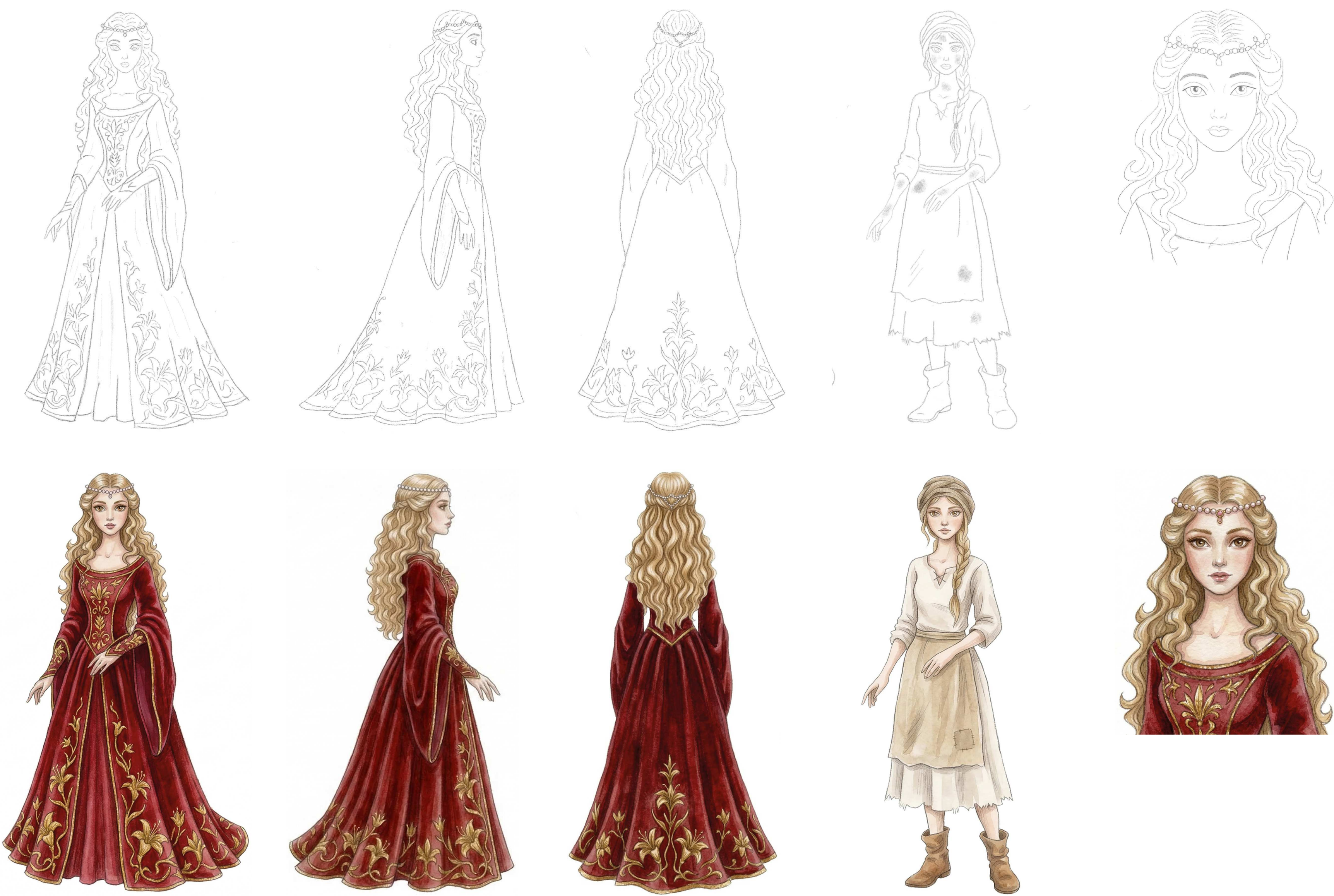
Viola: Trama

Verde: Personaggi e Costumi

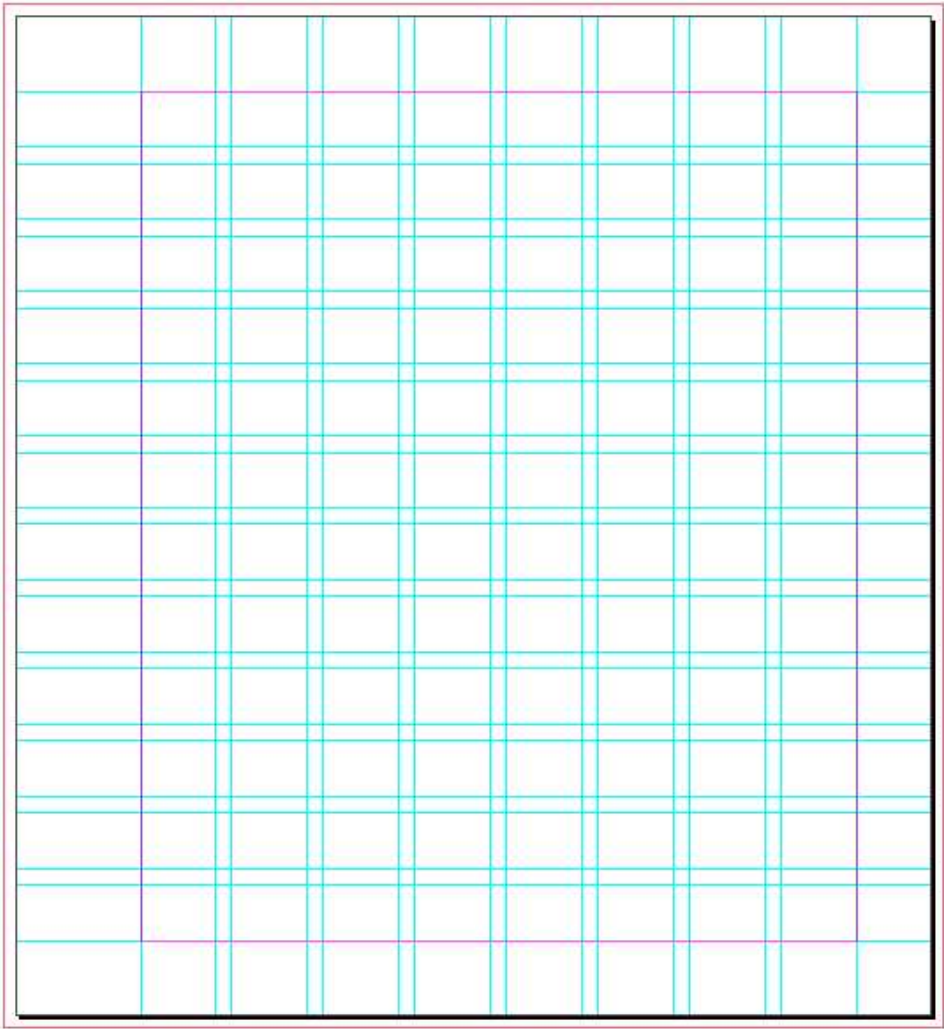
Rosso: Simbologia



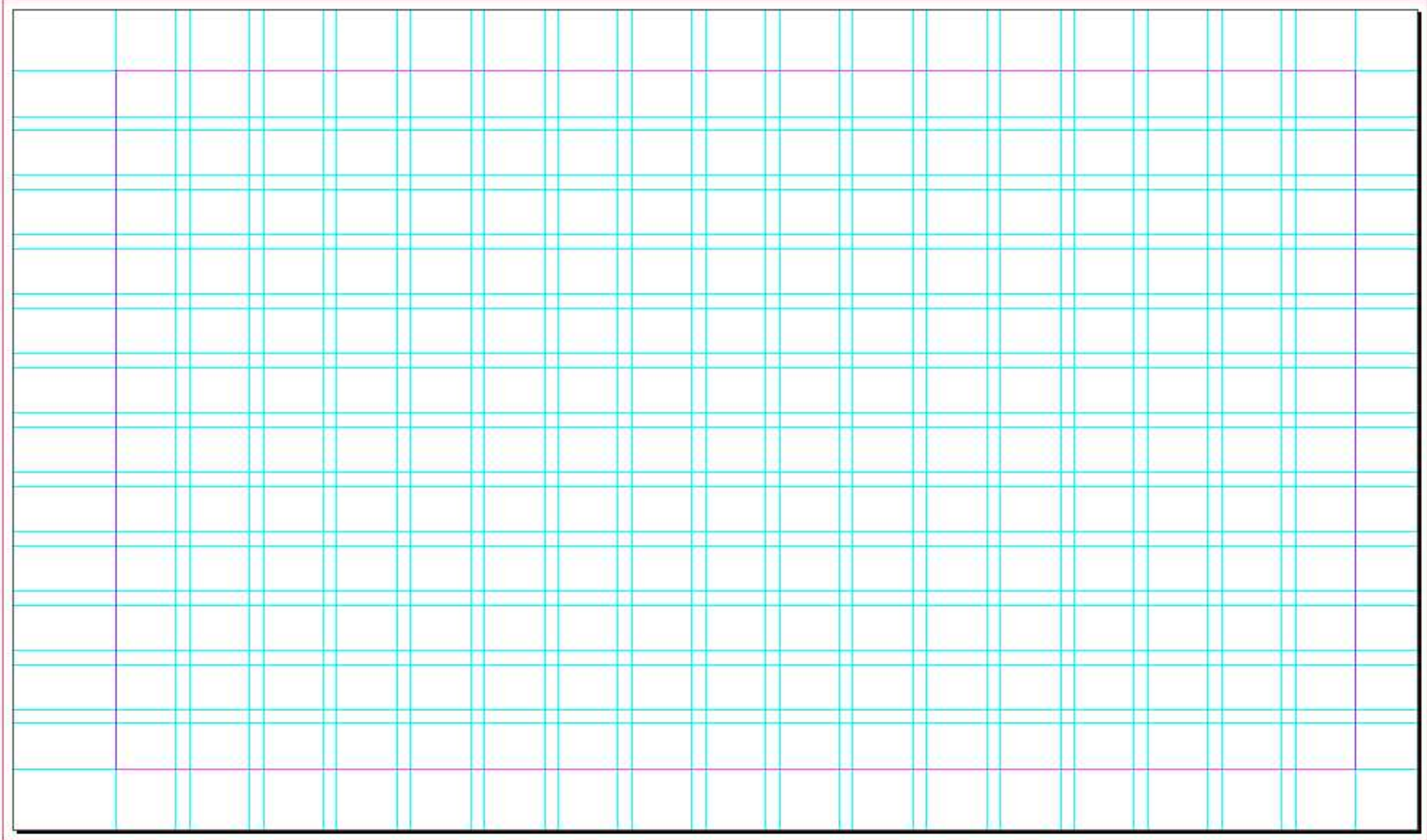
DALL' ANALISI  
ALLO SCHIZZO  
Caso applicativo



GRIGLIA STANDARD  
Formato singolo  
(240x220 mm)



GRIGLIA ESTESA  
Formato  
pieghevole  
(240x410 mm)



**Zodiak Bold:** 18 pt.

**00 Hypertext Display Regular:** 10 pt.

**Ian Maayrkas**  
\_profilo presente

**Nome:** Ian Maayrkas  
**Età:** 28 anni  
**Altezza:** 1,88 m  
**Caratteristiche fisiche:** Corporatura alta e ben muscolosa. Capelli lisci di media lunghezza.  
**Formazione/Professione:** Laureato con il massimo dei voti in Storia Medievale. Attualmente è un dottorato impegnato in ricerche d'archivio in Francia.  
**Hobby:** Studio della storia e delle lingue antiche e moderne. Appassionato di videogiochi di ruolo.  
**Legami familiari:** Figlio del migliore amico del Colonnello Freeland, costruisce un legame inestricabile con Daniel e la sua famiglia.  
**Biografia:** Rimasto orfano a sedici anni dopo un tragico incidente, è stato accolto dalla famiglia Freeland, diventando per Daniel il fratello maggiore che non ha mai avuto. Laureato in Storia Medievale, si trasferisce in Francia per la ricerca di dottorato su Isabeau de Montpensier. Nella vita di tutti i giorni, Ian condivide con Daniel e gli altri amici una feroce passione per Hyperversum, all'interno del quale interpreta il ruolo di un valoroso cavaliere.

**00 Hypertext Display Light Italic:** 10 pt.

**Zodiak Bold:** 9 pt.

**00 Hypertext Display Light:** 10 pt., inter. 12

**Borgo di Cair**  
\_panoramica

**Luogo:** Borgo di Cair.  
**Regione:** Fiandra, costa del Nord.  
**Dominio:** Feudo del conte Flemmingo Fabrizio de Fiandra.  
**Tipologia:** Villaggio costiero fortificato.

**Nota:** Cair rappresenta il primo, brutale impatto dei protagonisti con il Medioevo. In questo inusuale borgo fiammingo, i ragazzi incontrano per la prima volta Isabeau in un'occasione. Per difenderla da un sopruso, Ian subisce la tortura della frusta, finendo ricoverato nella soffitta di Jeanne D'Outrevalle. Sarà proprio Isabeau ad aiutarli a organizzare l'evacuazione notturna che porterà tutti al gruppo di fuggitivi in territorio francese.

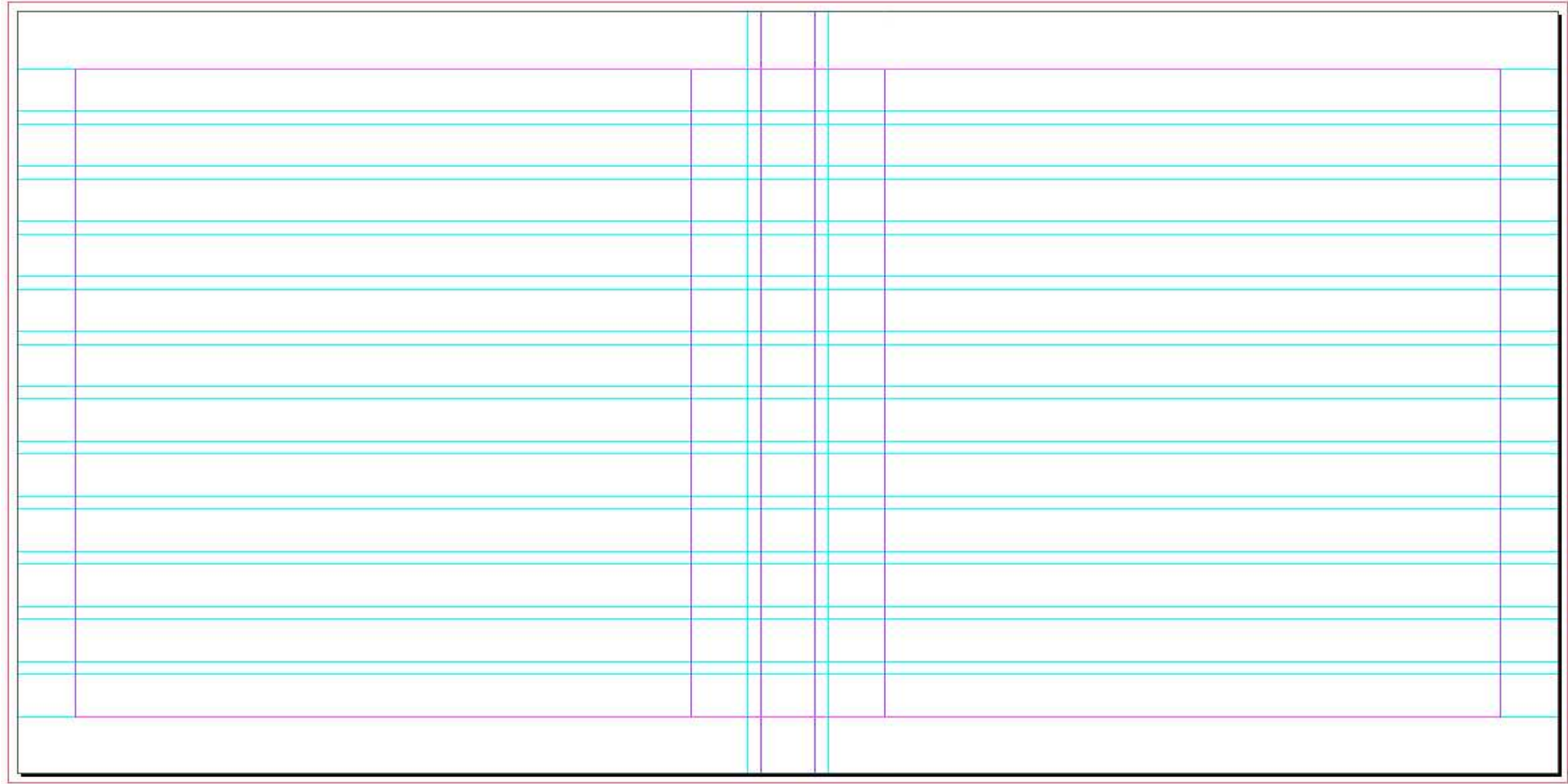
**Il villaggio medievale è racchiuso da un'alta palizzata di tronchi spessi un metro. Al centro s'innalza l'orgoglio e si staglia tra sottoposte artigiane e rustiche maitre d'hotel in legno e pietra, caratterizzate da tetti di paglia e bracieri fumanti.**

**La prigione è un'antica cantina sotterranea in pietra grezza, fredda e umida. L'ambiente è buio e stretto, solo tramite una piccola finestra si può vedere la luce. L'illuminazione è il risultato d'aria non affacciata unicamente a una stretta finestra, ma anche al soffitto.**

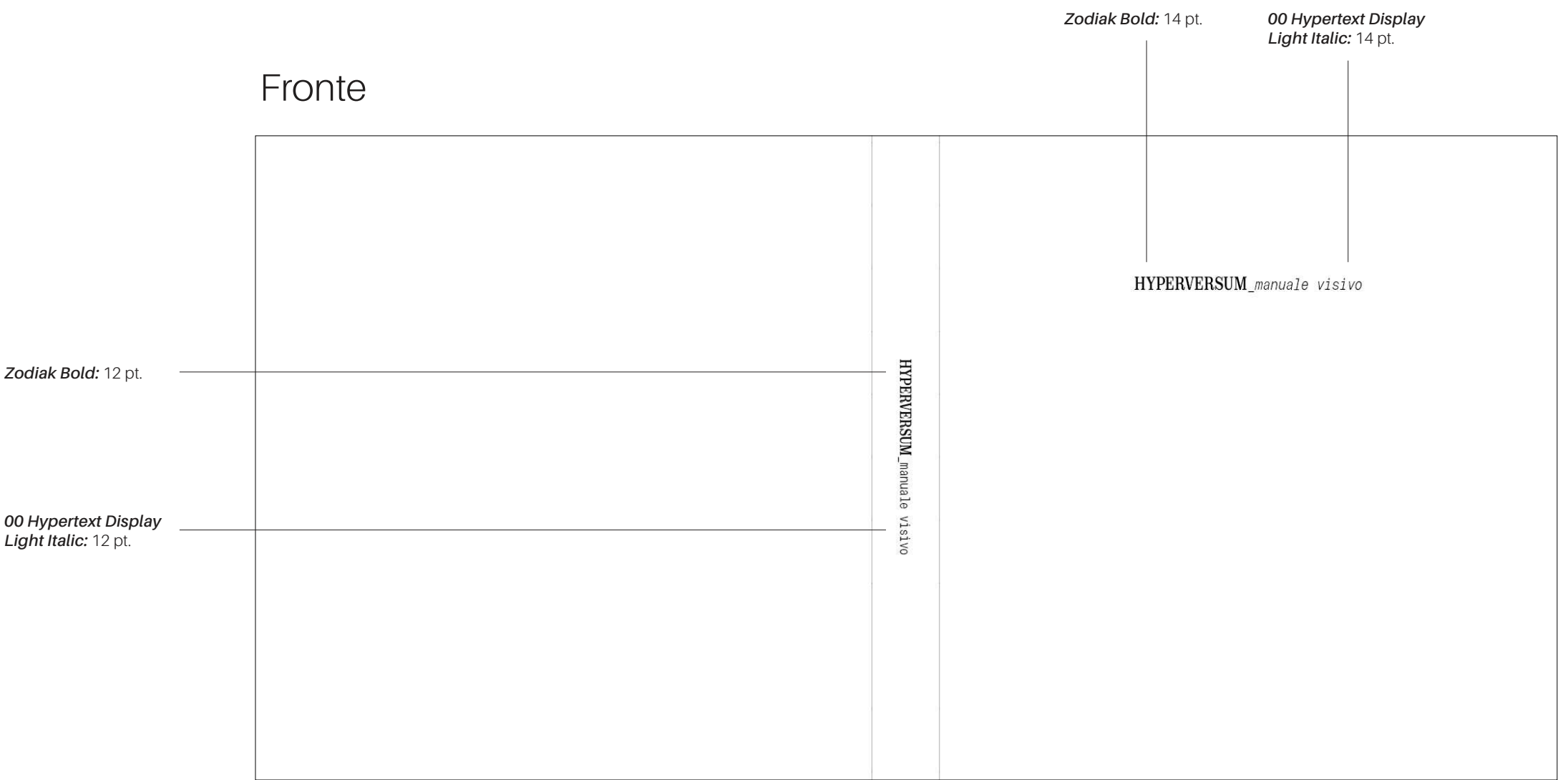


COPERTINA

Formato  
(485x240 mm)



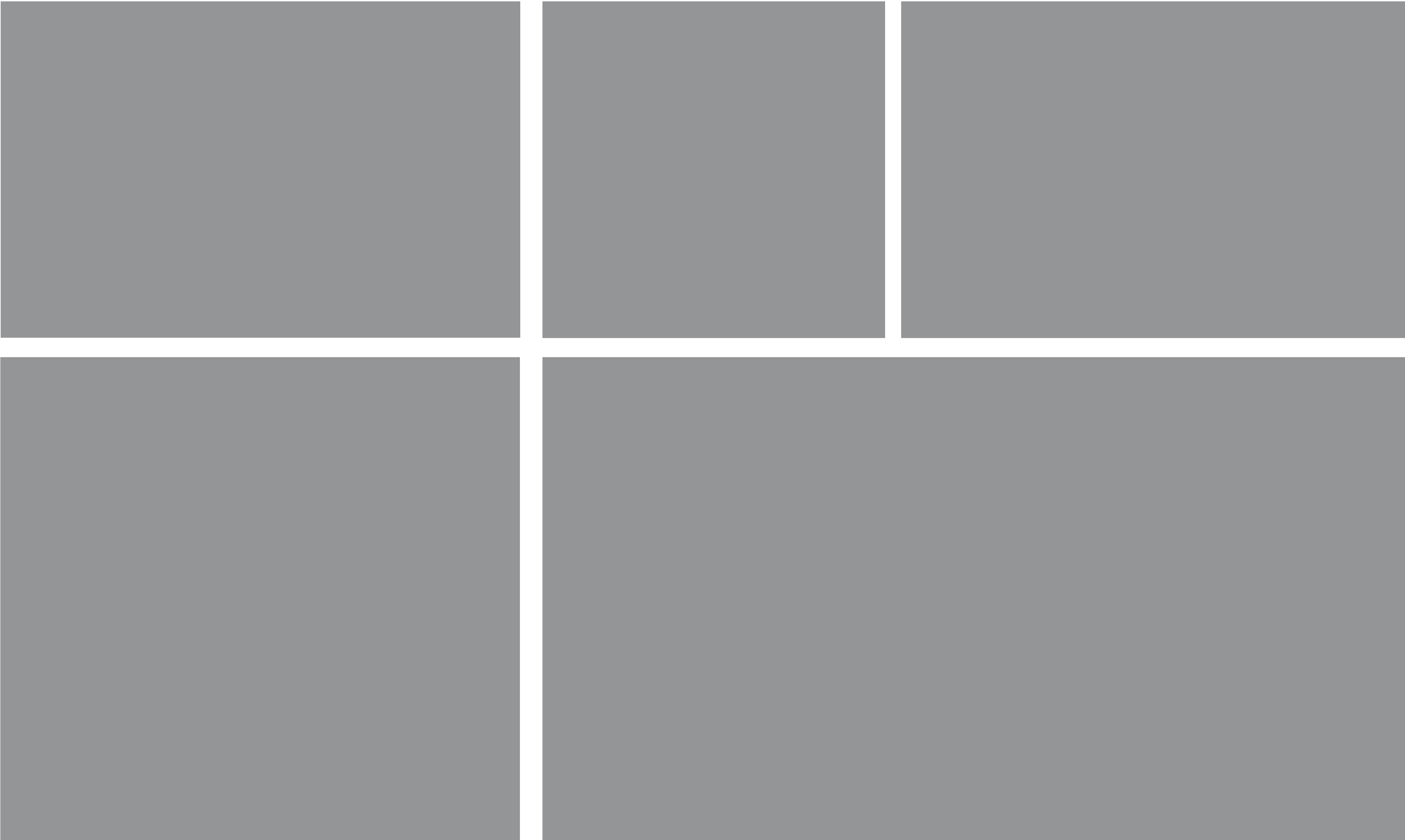
Fronte



Retro



PROTOTIPO





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

**CORSO DI LAUREA IN**

Disegno Industriale e Ambientale

**TITOLO DELLA TESI**

Hyperversum: manuale visivo di Production Design cinematografico

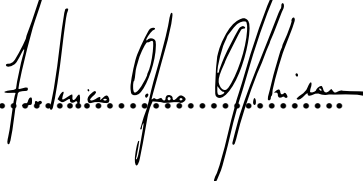
*Laureando/a*

**Nome.** Martina Bomba

**Firma.** 

*Relatore*

**Nome.** Federico Orfeo Oppedisano

**Firma.** 

*Se presente eventuale Correlatore indicarne nominativo/i*

**ANNO ACCADEMICO**

2024/2025









|                 |                                                                  |
|-----------------|------------------------------------------------------------------|
| Titolo tesi     | Hyperversum: manuale visivo di Production Design cinematografico |
| Corso di laurea | Disegno Industriale a Ambientale (Classe L4)                     |
| Anno accademico | 2024/2025                                                        |
| Laureanda       | Martina Bomba 122895                                             |
| Relatore        | Federico Orfeo Oppedisano                                        |





HYPERVERSUM: MANUALE VISIVO DI PRODUCTION DESIGN CINEMATOGRAFICO

---

*dossier di ricerca*







## **ABSTRACT**

Il presente elaborato esplora il ruolo cruciale della Production Design nell'industria cinematografica contemporanea, analizzandone la funzione narrativa ed estetica nella traduzione di un testo letterario in opera visiva. Il progetto nasce da una ricerca teorica sulle competenze del production designer e sull'importanza del world-building nella pre-produzione. Il cuore del lavoro si focalizza sull'analisi del romanzo "Hyperversum", scelto come caso studio per la sua complessità ambientale e stilistica. Attraverso una scomposizione analitica del testo, sono stati individuati i pilastri visivi fondamentali: lo studio psicologico ed estetico dei personaggi (costumi e accessori), la progettazione delle ambientazioni e la definizione degli oggetti di scena e degli elementi visivi ricorrenti. L'obiettivo finale del progetto è la realizzazione di un "Manuale Visivo": un elaborato che funge da guida per la realizzazione ipotetica di un film. Questo manuale sintetizza la ricerca teorica in tavole pratiche, dimostrando come l'analisi testuale possa evolversi in un concept visivo coerente, pronto per la fase di produzione cinematografica.





## ***\_INDICE***

|          |                            |                                                |            |
|----------|----------------------------|------------------------------------------------|------------|
| <b>1</b> | <b>INTRODUZIONE</b>        |                                                | <b>12</b>  |
|          | 1.1                        | Contesto e motivazioni                         | 14         |
|          | 1.2                        | Obiettivi di progetto                          | 15         |
|          | 1.3                        | Metodologia                                    | 16         |
| <hr/>    |                            |                                                |            |
| <b>2</b> | <b>RICERCA E SCENARIO</b>  |                                                | <b>18</b>  |
|          | 2.1                        | Il Production Design cinematografico           | 20         |
|          | 2.2                        | Il Production Design nel genere fantasy        | 28         |
|          | 2.3                        | L'adattamento visivo: dal romanzo allo schermo | 34         |
|          | 2.4                        | Stato dell'arte                                | 42         |
|          | 2.5                        | Caso studio: Hyperversum                       | 52         |
| <hr/>    |                            |                                                |            |
| <b>3</b> | <b>ANALISI DEL ROMANZO</b> |                                                | <b>56</b>  |
|          | 3.1                        | Scomposizione analitica del testo              | 58         |
|          | 3.2                        | Classificazione degli elementi letterari       | 64         |
|          | 3.3                        | Metodologia di progettazione visiva            | 65         |
| <hr/>    |                            |                                                |            |
| <b>4</b> | <b>PROGETTO</b>            |                                                | <b>68</b>  |
|          | 4.1                        | Concept: il manuale visivo                     | 70         |
|          | 4.2                        | Architettura dei contenuti                     | 72         |
|          | 4.3                        | Dall'analisi allo schizzo                      | 74         |
|          | 4.4                        | Codice visivo e impaginazione                  | 80         |
|          | 4.5                        | Copertina e separatori                         | 94         |
|          | 4.6                        | Prototipo                                      | 96         |
| <hr/>    |                            |                                                |            |
| <b>5</b> | <b>CONCLUSIONI</b>         |                                                | <b>106</b> |
|          | 5.1                        | Considerazioni finali                          | 108        |
|          | 5.2                        | Sviluppi futuri                                | 110        |
| <hr/>    |                            |                                                |            |
|          | <b>BIBLIOGRAFIA</b>        |                                                | <b>114</b> |
|          | <b>SITOGRAFIA</b>          |                                                | <b>115</b> |
| <hr/>    |                            |                                                |            |

**1**

1.1

1.2

1.3



## ***\_INTRODUZIONE***

Contesto e motivazioni  
Obiettivi di progetto  
Metodologia

## 1.1\_Contesto e motivazioni

*Il Production Design è l'arte di concepire, progettare e realizzare l'intero universo visivo di un'opera audiovisiva. Nell'industria cinematografica contemporanea, il ruolo del Production Designer si conferma di importanza cruciale: la sua funzione è quella di tradurre le parole, i sottotesti e le atmosfere di una sceneggiatura in una realtà tangibile e tridimensionale, definendo in modo univoco l'identità estetica e spaziale del film.*

La operazione complessa di world-building risulta ancora più ardua quando ci si confronta con la trasposizione di un'opera letteraria, dove l'immaginario del lettore deve convergere in una visione artistica coerente e realizzabile.

In questo scenario si inserisce il presente progetto, che sceglie come caso studio il romanzo fantasy "Hyperversum". L'opera letteraria, caratterizzata da una profonda complessità ambientale e stilistica, offre un terreno fertile per esplorare le dinamiche della traduzione visiva.

L'industria cinematografica, nella fase di pre-produzione, richiede strumenti capaci di organizzare e comunicare in modo efficace una grande quantità di informazioni. Per questo, la presente ricerca si propone come base per lo sviluppo di uno strumento di lavoro pratico e dinamico, progettato per orientare le scelte visive e operative di un possibile adattamento cinematografico.

## **1.2\_Obiettivi di progetto**

*L'obiettivo finale del progetto è la realizzazione di un "Manuale visivo": un elaborato che funga da guida strategica e pratica per la realizzazione del film. Per farlo, la ricerca si articola in quattro obiettivi specifici.*

### **Esplorazione teorica del ruolo**

Analizzare le competenze specifiche del Production Designer e l'impatto del world-building nelle fasi critiche della pre-produzione.

### **Traduzione intersemiotica**

Dimostrare come l'analisi di un testo letterario possa evolversi in un concept visivo solido e coerente, pronto per la fase di produzione.

### **Scomposizione del caso studio**

Individuare ed estrapolare i pilastri visivi fondamentali dal romanzo "Hyperversum", traducendo le descrizioni letterarie in precise direttive estetiche.

### **Creazione di uno strumento operativo**

Progettare un artefatto che ottimizzi la comunicazione tra i vari reparti artistici, fornendo un riferimento visivo chiaro e codificato.



### **1.3\_Metodologia**

*Per rispondere agli obiettivi prefissati e restituire un elaborato funzionale, è stata adottata una metodologia di ricerca ibrida, articolata in fasi consequenziali.*

#### ***Ricerca teorica e analisi testuale***

La prima fase si è concentrata sullo studio del Production Design, analizzandone ruolo, funzioni e caratteristiche principali. In seguito, gli strumenti teorici acquisiti sono stati applicati alla scomposizione analitica del testo di *Hyperversum*. Questo processo ha permesso di individuare gli elementi chiave necessari alla costruzione del mondo narrativo.

### ***Approccio modulare e classificazione***

Al fine di rendere le informazioni facilmente accessibili ai diversi reparti artistici, la messa in scena è stata sistematizzata in quattro macro-categorie fondamentali: *personaggi, ambientazioni, oggetti di scena, simbologia*.

### ***Progettazione dell'elaborato finale***

L'approccio metodologico adottato si riflette direttamente nelle scelte stilistiche e strutturali del manuale visivo. Al fine di ottimizzare il processo di pre-produzione, l'elaborato è stato concepito come uno strumento di lavoro attivo e in continua evoluzione, articolato in schede operative. In coerenza con questa natura pratica, si è optato per un formato a raccoglitore ad anelli. Tale soluzione garantisce la massima flessibilità: ogni scheda può essere estratta singolarmente per la consultazione sul campo, riposizionata, aggiornata o rimossa all'occorrenza.

- 2.1
- 2.2
- 2.3
- 2.4
- 2.5



## ***\_RICERCA E SCENARIO***

Il Production Design cinematografico  
Il Production Design nel genere fantasy  
L'adattamento visivo: dal romanzo allo schermo  
Stato dell'arte  
Caso studio: Hyperversum

## 2.1 \_Il Production Design cinematografico

*Il Production Design è il punto d'incontro tra arte, architettura e narrazione: utilizza lo spazio, le linee, le forme e i colori per creare un linguaggio visivo unico, in grado di plasmare l'universo in cui la storia prende vita. Il Production Designer cura tutto ciò che appare davanti all'obiettivo della macchina da presa, cercando un equilibrio tra estetica, funzionalità, logistica e psicologia.*

### L'ARCHITETTO DELLO SCHERMO

*\_Production Design.  
Per cinema e televisione.  
(Jane Barnwell, 2022)*

Nel suo testo fondamentale "Production Design. Per cinema e televisione", Jane Barnwell definisce i Production Designer come veri e propri "architetti dello schermo". Secondo la studiosa, il ruolo richiede una sintesi unica di competenze: l'analisi di uno storico, l'occhio compositivo di un pittore e la sensibilità strutturale di un architetto.

Per Barnwell, il lavoro del Production Designer inizia sempre da un'attenta decostruzione della sceneggiatura, finalizzata a estrapolare tre elementi cardine: tempo, spazio e atmosfera. L'ambiente scenografico non è mai un contenitore passivo, ma un'estensione diretta della psicologia dei personaggi e del sottotesto narrativo. Il design opera spesso a un livello subconscio (attraverso palette cromatiche, usura dei materiali e distribuzione degli spazi), comunicando con lo spettatore prima ancora che venga pronunciata una singola battuta. Non si tratta di ricercare un mero "realismo documentaristico", ma di costruire una "verità drammatica" coerente con l'opera.

### VISIONE E COLLABORAZIONE

*\_Filmcraft:  
Production Design.  
(Fionnuala Halligan, 2012)*

Se l'approccio teorico definisce i confini della professione, è nella pratica che il Production Design rivela la sua natura intrinsecamente collaborativa. Come evidenzia Fionnuala Halligan nel suo volume "Film Craft: Production Design", la scenografia nasce da un continuo e delicato dialogo tra il Regista, il Direttore della Fotografia e il Production Designer stesso.

Attraverso le interviste ai più grandi scenografi contemporanei, Halligan sottolinea come la principale sfida della professione sia quella di servire la storia senza mai sovrastarla. Maestri come Dante Ferretti o Sarah Greenwood ribadiscono nei loro interventi un principio fondamentale: per quanto un set possa essere imponente o visivamente sbalorditivo, se non supporta le necessità emotive della scena e i movimenti degli attori, è un set fallito. Inoltre, Halligan documenta la continua evoluzione del mestiere, in bilico tra la matericità della costruzione dal vivo e le estensioni digitali (CGI), ricordando che il Production Designer moderno deve saper orchestrare entrambi gli aspetti per mantenere intatta l'identità visiva del film.



**L'ARTE DEL  
WORLD-BUILDING**  
*Creare universi credibili*

Il termine world-building (letteralmente "costruzione di un mondo") indica il processo creativo attraverso il quale si progetta, si sviluppa e si codifica un universo finzionale in cui ambientare una narrazione. Sebbene sia un concetto nato in ambito letterario (particolarmente legato ai generi fantasy e fantascifico), nel cinema assume una valenza fondativa e si intreccia indissolubilmente con il ruolo del Production Designer.

Se lo sceneggiatore stabilisce le regole narrative, storiche e sociali di questo mondo, è il dipartimento artistico (guidato dal Production Designer) a dovergli dare una consistenza fisica, visiva e materica.

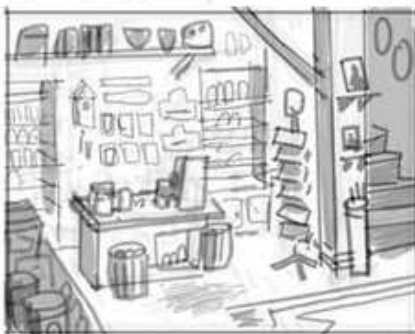
Il successo di un buon world-building si misura sulla sua coerenza interna. Ogni elemento, deve sembrare parte dello stesso ecosistema e rispondere alle stesse regole interne, anche se queste differiscono da quelle del mondo reale. Questa coerenza è ciò che permette la "sospensione dell'incredulità" da parte dello spettatore. Come sottolineano sia Barnwell che Halligan nei loro testi, il pubblico è disposto ad accettare universi magici, distopici o storicamente lontani, purché visivamente logici e privi di contraddizioni estetiche. Quando il world-building è frammentario o incoerente, l'illusione si rompe; quando invece è solido e stratificato, l'ambiente cessa di essere un semplice sfondo per diventare un mondo vivo e pulsante.

Questo processo di genesi visiva assume una complessità maggiore quando si affrontano narrazioni stratificate o ibride, dove il Production Designer è chiamato a costruire non uno, ma molteplici mondi interconnessi, definendone le reciproche differenze e i punti di contatto.





**I PILASTRI DEL  
PRODUCTION DESIGN**  
*Sviluppo del world-building*





*Per trasformare la “verità poetica” di cui parla Barnwell in una realtà tangibile sul set, il lavoro del Production Designer e del suo dipartimento (l’Art Department) si articola in una serie di fasi operative e concettuali fondamentali.*

#### **Ideazione e Ricerca**

Dopo lo spoglio della sceneggiatura, il team intraprende una vasta ricerca visiva, storica e culturale. Si raccolgono reference fotografiche, dipinti, campioni di tessuti e materiali. In questa fase si definiscono le “regole” dell’universo finzionale, producendo concept art e mood-board che serviranno da guida per tutto il resto della produzione.

#### **Costruzione e Scenografia**

I concept visivi vengono tradotti in elementi tecnici. Si realizzano bozzetti, piante in scala, prospetti architettonici e modelli 3D. Questa fase rappresenta la vera e propria ingegnerizzazione della fantasia.

#### **Ambientazione e Location**

Il Production Designer lavora a stretto contatto con il Location Manager per individuare spazi reali che possano essere adattati alle esigenze narrative. Una location reale richiede però l’aggiunta, la rimozione o la modifica di elementi architettonici per piegare l’ambiente preesistente alla visione del film.

#### **Coerenza visiva e stilistica**

Il mantenimento di un arco visivo e stilistico coerente è essenziale. Questo pilastro riguarda la gestione rigorosa delle palette cromatiche, lo studio delle texture e l’identificazione di elementi ricorrenti. Ogni ambiente, costume e oggetto deve sembrare appartenere allo stesso universo, seguendo le direttive estetiche stabilite durante la pre-produzione.

#### **Oggetti di scena**

Gli oggetti con cui gli attori interagiscono o che riempiono lo spazio sono estensioni dei personaggi: rivelano il loro background e il loro vissuto con una forza esplicativa pari a quella dei dialoghi.

#### **Collaborazione e gestione del team**

Il Production Designer è il vertice di una piramide che include centinaia di professionisti. La capacità di delegare, comunicare la visione artistica in modo inequivocabile e gestire il budget è tanto importante quanto il talento artistico.

## **IL REPARTO ARTISTICO** *L'orchestra visiva del film*

### **Art Direction (Direttore Artistico)**

È il braccio destro del Production Designer. Se il primo si occupa del concept generale e della visione artistica, l'Art Director è il project manager che gestisce la logistica, i budget, le tempistiche di costruzione e coordina il lavoro dei disegnatori tecnici. Nei film ad alto budget, possono esserci più Art Director supervisionati da un Supervising Art Director.

### **Set Decorator (Arredatore di Scena)**

Lavora a strettissimo contatto con il Production Design. Ha il compito di selezionare, acquistare o far realizzare su misura tutti gli elementi non strutturali che riempiono lo spazio: mobili, tessuti, tappeti, lampade e opere d'arte.

### **Prop Master (Attrezzista di Scena)**

È il responsabile degli oggetti di scena (props). Il suo compito principale è individuare, acquisire, fabbricare e gestire tutti gli oggetti manipolati dagli attori, cercando di garantire la coerenza artistica e la continuità narrativa delle scene.

### **Concept Artist e Illustratori**

Sono i primi a trasformare le idee del Production Design in immagini concrete. Attraverso bozzetti, digital painting e modelli 3D preliminari, realizzano tavole visive che diventano la guida di riferimento per l'intera troupe.

### **Set Designer (Progettista)**

È la figura incaricata di tradurre i concept artistici e le visioni del Production Designer in elaborati tecnici e cantierabili. Attraverso software CAD, modellazione 3D o disegno architettonico tradizionale, il Set Designer realizza le piante in scala, le sezioni e i prospetti. Questi disegni tecnici forniscono al reparto costruzioni le misure esatte, le specifiche strutturali e le indicazioni sui materiali necessari per erigere fisicamente il set.

### **Construction Coordinator (Capo Costruttore)**

Rappresenta l'unione tra la progettazione su carta e l'edificazione materiale. Coordina e dirige l'intera squadra di falegnami, stuccatori, saldatori e manovali. Le sue responsabilità includono la stima preventiva dei costi, l'acquisto dei materiali, la gestione del budget dedicato alle strutture, il rispetto delle tempistiche di produzione e la garanzia della totale sicurezza strutturale dei set in cui opereranno cast e troupe.

### **Scenic Artist (Decoratore)**

È il responsabile dell'identità visiva e materica di ogni elemento realizzato. Il suo lavoro va ben oltre la semplice tinteggiatura: impiega tecniche pittoriche e plastiche avanzate per riprodurre con precisione materiali, texture e finiture. Tra le competenze chiave spicca l'"invecchiamento", ovvero l'arte di simulare l'usura del tempo sulle superfici, fondamentale per donare agli ambienti autenticità e una piena credibilità narrativa.

*Se il Production Designer è la mente visionaria che concepisce l'universo estetico del film, il Reparto Artistico (o Art Department) è il vasto corpo operativo che trasforma quella visione in una realtà fisica e tangibile.*

### **Prop Maker**

#### **(Realizzatore di Oggetti di Scena)**

Lavora in stretta sinergia con il Prop Master, occupandosi della fabbricazione artigianale o digitale di quegli oggetti di scena che non possono essere reperiti sul mercato o noleggiati. Il Prop Maker unisce abilità scultoree, meccaniche e di stampa 3D per creare manufatti unici e funzionali alla storia.

### **Art Department Coordinator**

#### **(Coordinatore del Reparto Artistico)**

È il punto di riferimento organizzativo e amministrativo del dipartimento. Anche senza un ruolo artistico, fa sì che tutto funzioni senza intoppi: gestisce l'ufficio, controlla le spese per rispettare il budget, si occupa delle autorizzazioni legali per ciò che appare in scena e mantiene fluida la comunicazione tra reparto artistico, produzione e fornitori.

## CASI STUDIO

*Il world-building in pratica*

*\_Harry Potter  
(Production Design  
di Stuart Craig)*

Citato ampiamente da Halligan, il lavoro di Stuart Craig dimostra come la coerenza visiva debba evolversi organicamente con la narrazione. Nei primi film, il castello è caratterizzato da tonalità calde. Man mano che la storia si fa più oscura, l'architettura muta: i colori si desaturano e gli spazi si fanno opprimenti, riflettendo visivamente la minaccia incombente.

*\_Anna Karenina  
(Production Design  
di Sarah Greenwood)*

Il lavoro della Greenwood esplora perfettamente il concetto di "psicologia dello spazio". La scelta di ambientare l'intera narrazione all'interno di un teatro in rovina non è solo un virtuosismo estetico, ma la materializzazione dell'ipocrisia e delle rigide convenzioni sociali della Russia imperiale, che diventano così parte integrante del racconto visivo.

*\_Parasite  
(Production Design  
di Lee Ha-jun)*

In questa pellicola, il design degli ambienti è la spina dorsale della tematica sociale. La villa della famiglia Park è luminosa e in alto. Il seminterrato della famiglia Kim è invece claustrofobico e sotto il livello della strada. La scenografia rende fisicamente tangibile il divario di classe.





## 2.2\_Il Production Design nel genere fantasy

*Il fantasy richiede un world-building assoluto, in cui ogni elemento visivo deve essere concepito da zero per dare solidità a un universo governato da regole fisiche, magiche, storiche o sociali inedite.*

### **OLTRE IL REALE**

*Costruzione di universi fantastici*

Nel cinema contemporaneo e realistico, il Production Designer lavora spesso per sottrazione o attraverso il riadattamento di spazi esistenti. Nel genere fantasy, invece, si confronta con la sfida creativa più radicale: la creazione totale di mondi che non hanno alcun referente diretto nella realtà.

In questo contesto, il Production Design assume un compito tanto duplice quanto paradossale: da un lato deve espandere l'immaginazione dello spettatore oltre i confini del reale, dando forma a universi inediti; dall'altro deve radicare questi stessi universi in una logica interna rigorosa e coerente, capace di renderli comprensibili e credibili.

Le architetture risultano credibili solo quando materiali, segni di usura e condizioni di illuminazione rispondono a principi riconoscibili di gravità e verosimiglianza. È proprio questa attenzione quasi ossessiva al dettaglio a rendere possibile la sospensione dell'incredulità, trasformando l'artificio in un mondo tangibile, coerente e abitabile.

### **IL GRAPHIC DESIGN CINEMATOGRAFICO**

*L'invisibile arte del dettaglio*

All'interno dell'immenso lavoro di costruzione di un mondo fantastico, un ruolo cruciale è ricoperto dai Graphic Designer. Questa branca del dipartimento artistico si occupa della progettazione e realizzazione di tutti gli elementi grafici bidimensionali e cartacei che popolano il set: mappe, lettere, giornali, etichette, banconote, manifesti e libri antichi.



## ANNIE ATKINS

*\_Fake Love Letters, Forged Telegrams, and Prison Escape Maps: Designing Graphic Props for Filmmaking. (2020)*

La massima esponente di questa disciplina è Annie Atkins, celebre per il suo lavoro pluripremiato a fianco di registi come Wes Anderson (in opere dal forte impianto grafico come *Grand Budapest Hotel* e *The French Dispatch*) e Steven Spielberg (*Il ponte delle spie*). Nel suo libro *"Fake Love Letters, Forged Telegrams, and Prison Escape Maps: Designing Graphic Props for Filmmaking"*, Atkins teorizza una vera e propria filosofia della percezione visiva nel cinema.

L'approccio metodologico di Annie Atkins si fonda su alcuni pilastri che risultano imprescindibili per la credibilità di un mondo finzionale.

## Il design per l'attore

Uno dei concetti più affascinanti teorizzati dalla Atkins è che il graphic design cinematografico serve in primis a supportare la recitazione. Anche quando i documenti non sono in primo piano, la loro coerenza è essenziale: un dettaglio fuori contesto può spezzare l'immersione dell'attore nel personaggio.

## L'anatomia degli "Hero Props"

Atkins fa una netta distinzione tra la grafica di sfondo e i cosiddetti Hero Props (gli "oggetti eroi"). Questi ultimi sono quegli oggetti grafici che la sceneggiatura impone di inquadrare in primissimo piano (un insert shot) perché fondamentali per l'avanzamento della trama. Su questi oggetti la precisione deve essere assoluta.

## La trappola dell'anacronismo e lo studio della tipografia

Nel ricreare epoche o mondi immaginari, il graphic designer agisce come un falsario storico. Per Atkins, l'errore più grave è l'anacronismo tipografico: un font sbagliato può spezzare la credibilità. È quindi essenziale studiare tecniche e stili dell'epoca, ricorrendo spesso anche alla calligrafia manuale.

## La matericità e l'usura del tempo

La Atkins illustra i processi di aging (invecchiamento) necessari per conferire "anima" alla carta. Macchie di tè o caffè per simulare l'ingiallimento, bordi bruciacchiati, strappi, pieghe e finte impronte digitali sporche di inchiostro, trasformano un semplice prop in un oggetto credibile, segnato dal tempo.







## I MAESTRI DEL GRAPHIC PROP

*MinaLima e Beth Mathews*

L'importanza del Graphic Design nel fantasy trova piena espressione nel lavoro dello studio MinaLima, fondato da Miraphora Mina ed Eduardo Lima. Il loro contributo all'universo di Harry Potter ha ridefinito gli standard del settore: oggetti come la Mappa del Malandrino, la Gazzetta del Profeta o le lettere di Hogwarts non sono semplici decorazioni, ma veri dispositivi narrativi. Attraverso tipografia, impaginazione e stile visivo, questi oggetti veicolano informazioni, rendono il mondo magico più coerente e riconoscibile.

Su questa linea si inserisce anche il lavoro di Beth Mathews, specializzata nella creazione di documenti storici, rilegature e oggetti grafici per cinema e televisione. Queste pratiche dimostrano come, nel fantasy e nella rievocazione storica, la verosimiglianza si costruisca anche a livello tattile: dettagli come l'invecchiamento della carta o la scelta degli inchiostri diventano fondamentali per dare autenticità agli oggetti di scena.

## LE RADICI DEL WORLD-BUILDING

*„Fantasy: Realms  
of Imagination.”  
(British Library, Londra)*

Per comprendere appieno le radici visive e concettuali da cui attinge il Production Design fantasy contemporaneo, è fondamentale volgere lo sguardo alle origini letterarie e illustrative del genere. Un esempio lampante di questa indagine è stata la recente mostra *Fantasy: Realms of Imagination*, allestita presso la British Library di Londra.

L'esposizione ha tracciato un percorso immersivo attraverso la storia del world-building, mettendo in mostra manoscritti originali, mappe di mondi immaginari (dalle Terre di Mezzo di Tolkien a Narnia), bozzetti e prime edizioni. La mostra ha evidenziato un concetto fondamentale per chi progetta mondi visivi: il fantasy nasce quasi sempre da una mappa. Prima ancora che la narrazione abbia inizio, è la definizione spaziale e geografica (i confini, le foreste, le città) a dettare le regole del mondo.







## 2.3\_L'adattamento visivo: dal romanzo allo schermo

*In ambito accademico e semiotico, questo delicato processo è definito traduzione intersemiotica, un concetto teorizzato dal linguista Roman Jakobson: consiste nella trasposizione di un intero sistema di segni verbali in un sistema visivo, spaziale, materico e sonoro.*

### TRADUZIONE INTERSEMIOTICA

*Tra letteratura e cinema*

Il passaggio di un'opera letteraria dalla pagina scritta alla pellicola cinematografica rappresenta una delle sfide concettuali, artistiche e operative più complesse per l'intero dipartimento artistico.

La profonda differenza tra letteratura e cinema risiede nel grado di definizione dell'immagine. Il romanzo è per sua natura un mezzo "incompleto": l'autore fornisce una serie di descrizioni e suggestioni testuali, ma è la mente del lettore a compiere il lavoro di riempimento, costruendo attivamente gli spazi, i volti e le atmosfere. La lettura è un atto intrinsecamente soggettivo, dove milioni di lettori creano milioni di mondi visivi differenti.

Al contrario, l'immagine cinematografica è iper-dettagliata e impone una visione oggettiva e univoca. Quando la macchina da presa inquadra una stanza, non lascia spazio all'immaginazione: il colore delle pareti, la polvere sui mobili, lo stile architettonico e l'intensità della luce sono lì, visibili e inequivocabili.

In questo contesto, il Production Designer è il primo vero interprete del testo. Il suo compito è leggere tra le righe della sceneggiatura e del romanzo per cogliere non solo le descrizioni esplicite, ma anche ciò che non viene detto: il tono emotivo e le atmosfere. Deve poi trasformare questi elementi astratti in scelte concrete, come colori, ambienti e materiali. Ad esempio, un senso di oppressione può diventare una palette fredda o spazi chiusi e soffocanti, mentre l'idea di magia antica può essere resa con texture ruvide e usurate.

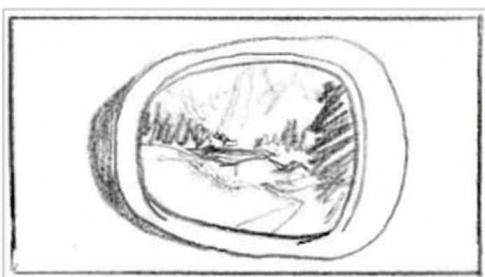
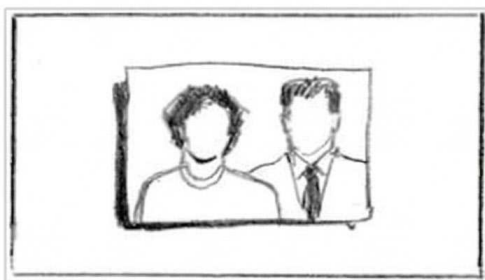
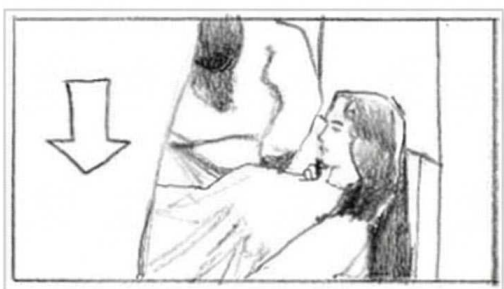
Inoltre, il Production Designer deve riempire i "vuoti" lasciati dallo scrittore. Un autore può descrivere una scena in modo molto sintetico, ad esempio scrivendo "entrarono in una locanda affollata". Sul set, invece, ogni dettaglio va deciso: i materiali dei tavoli, cosa c'è nei boccali, come sono vestite le persone e da dove arriva la luce.

La vera sfida dell'adattamento visivo, dunque, non risiede nella fedeltà assoluta al testo, che spesso risulta irrealizzabile sullo schermo, ma nel rispetto dello spirito dell'opera. Il successo di questa operazione si misura nella capacità di creare un universo visivo che riesca a soddisfare le aspettative del pubblico (il cosiddetto fandom, che ha già una propria forte visione mentale del libro), risultando al contempo un ecosistema coerente, originale e funzionale alle esigenze drammaturgiche del linguaggio cinematografico.

### DARE FORMA ALL'INVISIBILE

*Il ruolo del  
Production Designer*





*Il Production Designer deve progettare e costruire qualcosa che non esiste nel mondo reale, ma deve farlo sembrare assolutamente autentico.*

## **L'ADATTAMENTO VISIVO**

*Nel genere fantasy*

Se l'adattamento cinematografico di un romanzo contemporaneo o storico richiede un rigoroso lavoro di ricerca d'archivio e filologica, la trasposizione di un'opera di genere fantasy eleva questa difficoltà all'ennesima potenza. Un mondo puramente astratto risulterebbe incomprensibile e distaccato per lo spettatore. Per questo motivo, l'adattamento visivo nel fantasy si basa su tre principi fondamentali.

### **L'ancoraggio al reale**

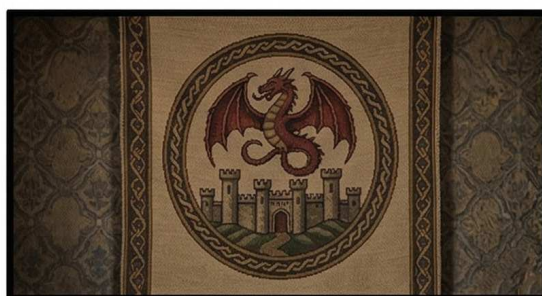
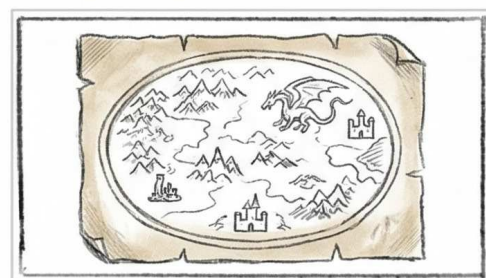
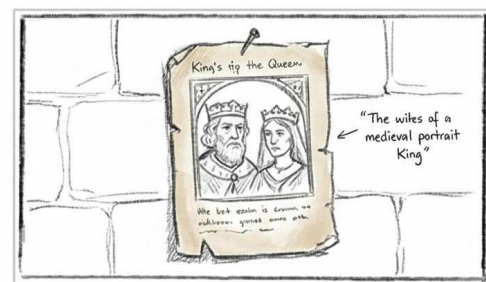
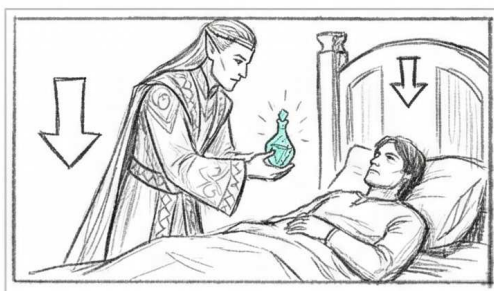
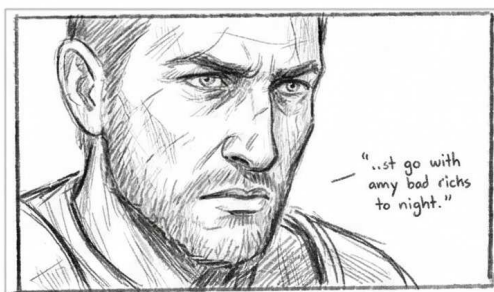
Il segreto dei mondi fantastici più riusciti è la loro profonda radice nella storia umana. Il Production Designer non inventa dal nulla, ma seleziona elementi da diverse epoche e culture terrestri per poi ibridarli. Le architetture, i costumi e gli oggetti di scena vengono poi distorti o fusi insieme per creare qualcosa di inedito ma subconsciamente familiare. Questo ancoraggio al reale è ciò che permette allo spettatore di decodificare intuitivamente lo status sociale di un personaggio o la funzione di un edificio.

### **L'impatto della magia sullo spazio**

Quando si adatta un romanzo fantasy, il dipartimento artistico deve capire e tradurre le regole del mondo descritto, che siano fisiche, magiche o tecnologiche. Se esiste la levitazione, ad esempio, gli edifici possono non avere scale; se una civiltà vive sottoterra, la luce non verrà dalle finestre ma da altre fonti, come elementi luminosi naturali o artificiali. Inoltre, tutto deve sembrare credibile: un'armatura deve proteggere e permettere il movimento, e un castello sospeso deve apparire strutturalmente possibile.

### **Il ruolo dell'immaginario collettivo**

Forse la difficoltà più grande nell'adattare un romanzo di successo è il peso dell'immaginazione dei lettori. Ognuno ha già una propria idea del libro. Il Production Designer deve trovare un equilibrio: rispettare gli elementi più importanti che i fan si aspettano, ma senza limitarsi a copiarli alla lettera, perché potrebbero non funzionare sullo schermo. Il suo compito è capire i temi profondi del romanzo e trasformarli in immagini che siano chiare e condivisibili da tutti.





## CASI STUDIO

*Il meglio dell'adattamento  
fantastico*

*\_Il Trono di Spade  
(Production Design  
di Gemma Jackson  
e Deborah Riley)*

Nell'adattare la saga di George R.R. Martin, il Production Design ha puntato su un "realismo sporco": castelli e città di Westeros sono stati studiati sul modello del Medioevo reale, invecchiati e sporcati per apparire credibili. Anche gli elementi magici, funzionano perché inseriti in un contesto architettonico e sociale percepito come autentico.

*\_Dune  
(Production Design  
di Patrice Vermette)*

L'adattamento di Dune è un esempio di sintesi visiva. Il film combina un'estetica feudale con tecnologie spaziali avanzate. Invece di riprodurre ogni dettaglio del libro, Vermette ha tradotto il senso del pianeta Arrakis, ispirandosi ad architetture brutaliste, bunker e dighe per creare edifici imponenti che mostrano il clima ostile di un regime oppressivo.

*\_Il Signore degli Anelli  
(Production Design  
di Grant Major)*

L'adattamento dell'opera di Tolkien è considerato il gold standard del Production Design fantasy. Il team ha trattato la Terra di Mezzo come un luogo storico reale: hanno creato armi artigianali, coltivato campi per la Contea e usato l'architettura per distinguere le razze, dalle linee organiche per gli Elfi alle geometrie rigide per gli Mordor. Hanno trasformato la complessa prosa di Tolkien in una grammatica visiva completa.









## 2.4\_Stato dell'arte

*L'analisi di artbook e manuali di pre-produzione permette di comprendere come i professionisti del settore organizzino, gerarchizzino e comunichino l'imponente mole di informazioni visive necessarie alla realizzazione di un'opera cinematografica.*

*L'obiettivo è individuare modelli editoriali e progettuali che abbiano affrontato la traduzione visiva di un testo o la catalogazione di un world-building complesso.*

### CASI STUDIO

*Modelli di riferimento*

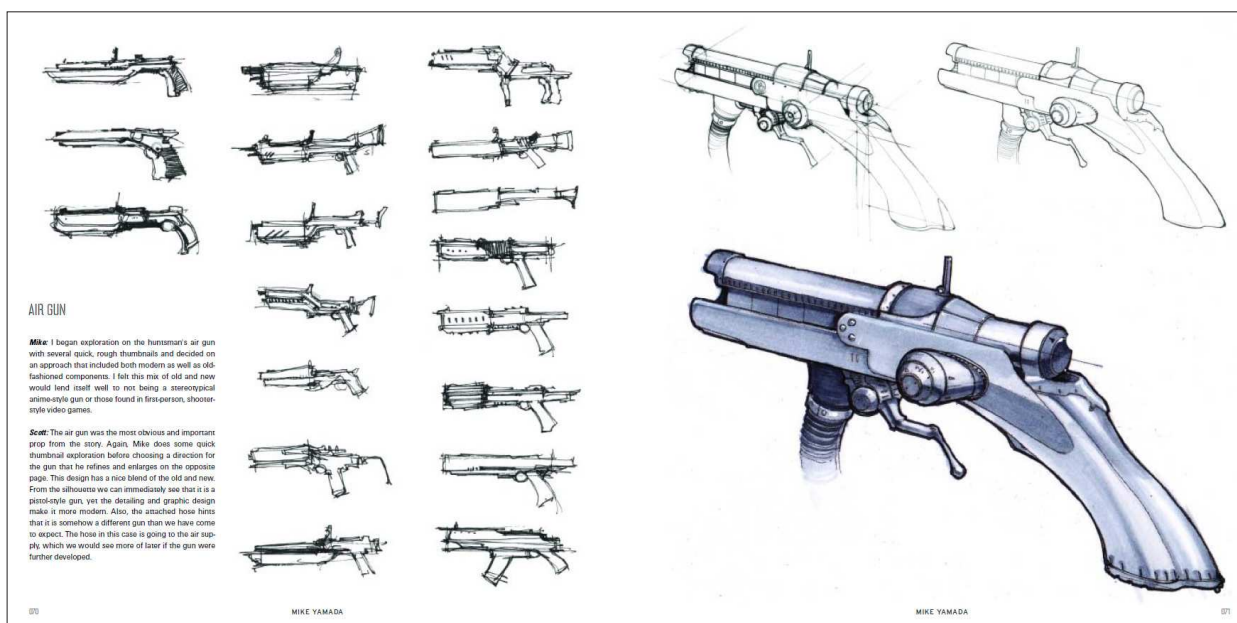
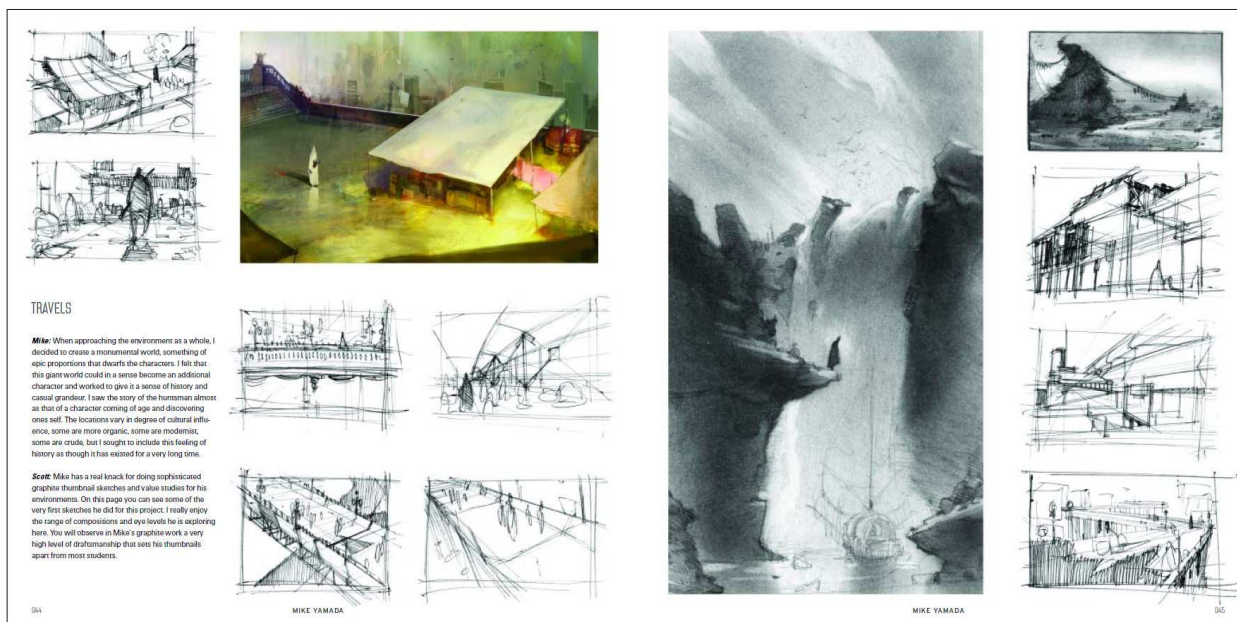
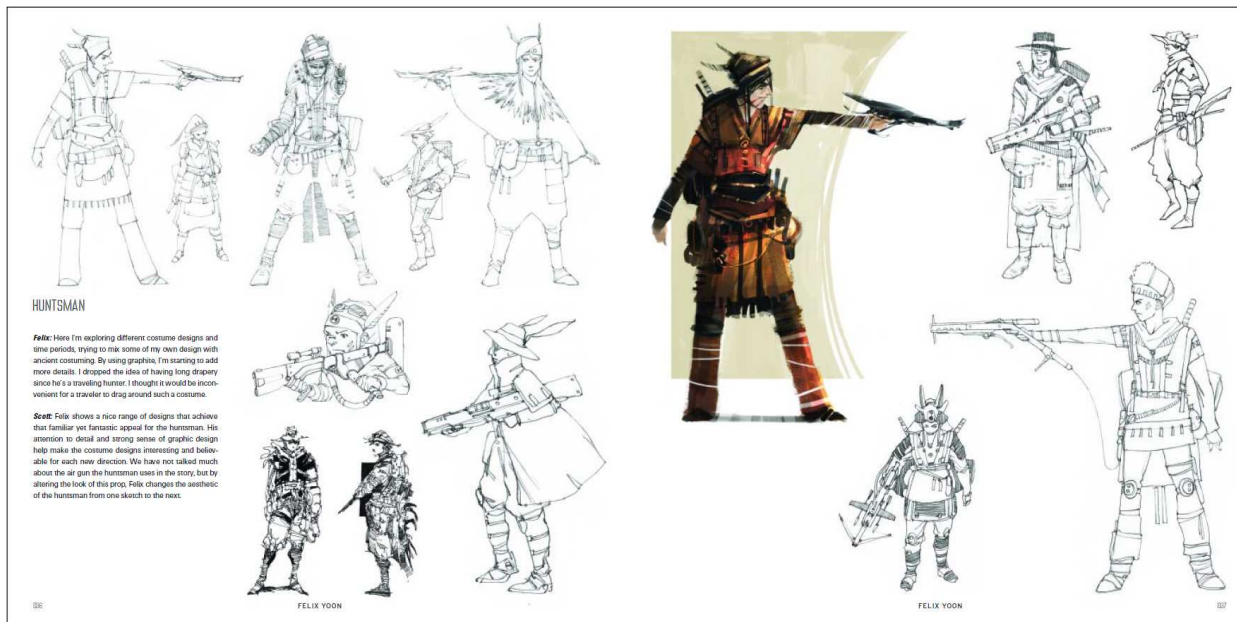
*\_The Skillful Huntsman: Visual Development of a Grimm Tale at Art Center College of Design. (Khang Le, Mike Yamada, Felix Yoon e Scott Robertson, 2004)*

Il testo "The Skillful Huntsman: Visual Development of a Grimm Tale at Art Center College of Design" rappresenta forse il caso studio più affine agli obiettivi di questa ricerca. Il libro documenta il lavoro di quattro studenti guidati da un professionista del settore, ai quali è stato chiesto di fare esattamente ciò che si propone questo dossier: prendere un testo letterario privo di riferimenti visivi pregressi (una fiaba poco nota dei Fratelli Grimm) e svilupparne l'intero impianto estetico per un ipotetico film.

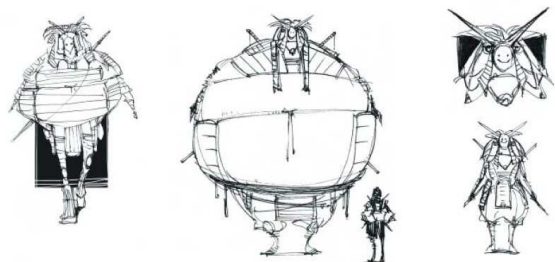
L'importanza di questo testo risiede nel suo approccio profondamente analitico e iterativo. Non si limita a mostrare l'illustrazione finale, ma documenta il processo mentale e metodologico: dalle prime silhouette dei personaggi (esplorando decine di varianti per costumi e posture), allo studio degli ambienti, fino al design minuzioso dei props (armi, veicoli, utensili).

The Skillful Huntsman dimostra che un manuale visivo efficace deve procedere dal generale al particolare, offrendo alternative e giustificando ogni scelta di design in base alla psicologia del personaggio o alle regole del mondo narrativo.





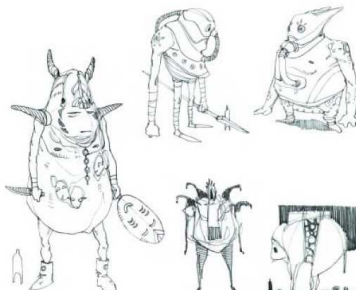




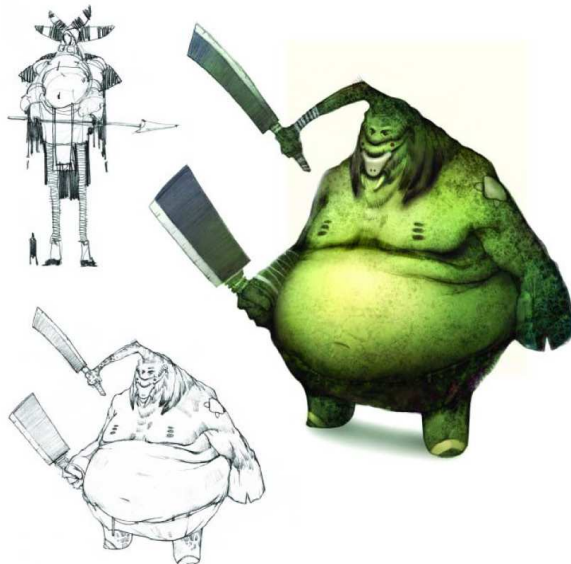
## GIANTS

**Felix:** Basically, I wanted the giants to be humanoid creatures that are huge and bizarre-looking, but have a tribal feel as well. They do travel in a pack, after all. My favorite is the fat giant with a weird face that is unrecognizable. Color was added in Photoshop.

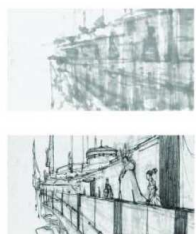
**Scott:** Felix mixes it up here not only by exploring the scale of the giants, but how thin or fat they may be as well. I find the early stage of a development project to be the most exciting and fun to do. We are following our story, which provides us with our list of characters, vehicles, props, and environments to design. Beyond that, there is only the imagination of the designer who interprets the story and shares his ideas of what the corners of the story might look like.



FELIX YOON



FELIX YOON



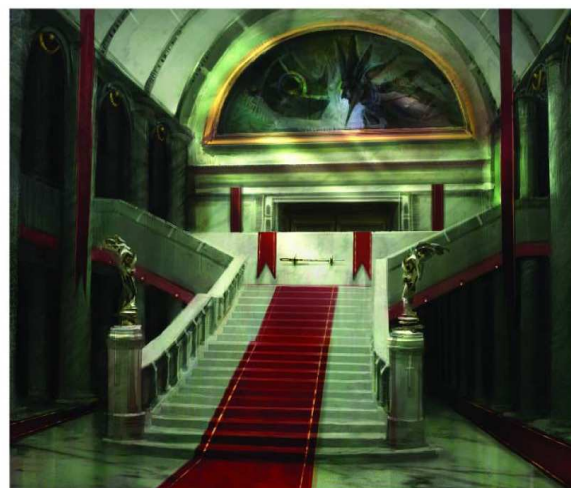
## CASTLE

**Felix:** Here, the setting is the castle stairway where the huntsman picks up the sword. I wanted to give a solemn, Gothic feel while keeping the fairy-tale-like dreamy quality. The heaviness of the staircase evokes the power of the king, the marble communicates his wealth. If you can imagine the huntsman entering this hall, perhaps he would feel a bit intimidated by the grandeur, which serves to contrast with the huntsman's relative anxiety or courage. All angles aim toward the focal point of the room, the sword. As the huntsman ascends the stairs, he becomes more and more vulnerable to discovery. After doing some initial sketches and value studies, I finalized the color piece, which was done in Photoshop.

**Scott:** This is one of my favorite pieces that Felix did for the project. If you look closely at the color piece, you will see that he pulled off a very minimalist look to the space using a strong value range and a minimal amount of detailing.



FELIX YOON



FELIX YOON



## PRINCESS

**Kheng:** For this princess painting, I found a source to use as an underlayer for the pattern of her fabric. The dark deep-red was just an accidental choice while I was cobbling random images in Photoshop. It's great when these happy accidents occur. The possibilities of visual design are so unlimited; sometimes it's better to leave things to chance. It saves a lot of headaches that way.

**Scott:** More headpieces and multiple design directions for the princess shown here by Kheng. Again, since our project and this book are about the process of creating the visual elements of our story, I find it very interesting to see all the potential directions for the princess design. Maybe we will be lucky enough to see the final designs of each chapter in another version of this book or in a film someday.



KHANG LE



KHANG LE

*\_Spider-Man: Into the Spider-Verse. The Art of the Movie.*  
(Ramin Zahed, 2018)

Il volume "Spider-Man: Into the Spider-Verse. The Art of the Movie" si allontana dal fantasy tradizionale, ma rappresenta una lezione straordinaria su come combinare e armonizzare stili diversi.

Nel film, ogni personaggio proveniente da un universo alternativo possiede regole visive, di illuminazione e di rappresentazione completamente diverse (chi è disegnato a matita, chi in stile anime, chi in stile noir). L'artbook mostra come il dipartimento artistico abbia dovuto redigere delle vere e proprie "leggi fisiche e grafiche" per far coesistere queste differenze in una singola inquadratura senza generare caos.

Questo testo insegna l'importanza di codificare visivamente i confini tra mondi diversi, stabilendo regole estetiche rigorose per distinguere chiaramente ogni realtà rappresentata.

### Setting the Scene



**LEFT:** Spider-Man in his natural habitat: by Alberto Mielgo. **ABOVE:** Skyline painting by Patrick O'Keefe. **BELOW:** Street-level view of Miles' Manhattan by Yuhki Demers.



15

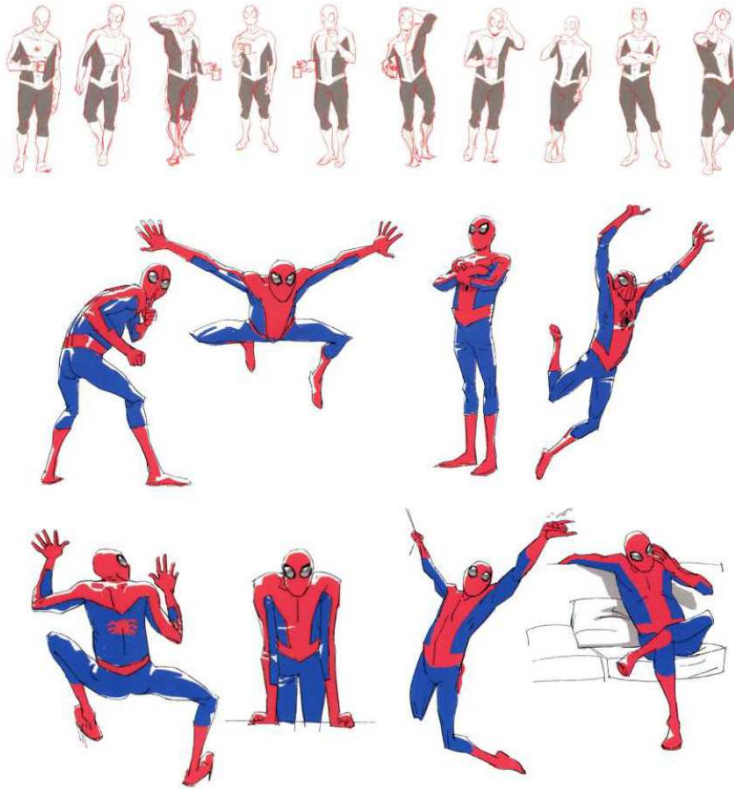
### The Art of Spider-Man: Into the Spider-Verse



28



### Miles Meets the Spider-Men



87

### The Art of Spider-Man: Into the Spider-Verse

It's in this sequence that the audience first meets the older, more jaded version of Spidey. "The idea is that after the first Peter Parker dies, Miles is at his lowest moment," says Persichetti. "He visits the gravesite and doesn't know how to move forward. That's when a figure emerges from the darkness. At first, we think it's Prowler, but it's the older version of Peter Parker. It's not the version that Miles wanted or needed, but it's the one he is stuck with."

After Miles accidentally delivers a Venom Strike to Peter, he involuntarily fires a web and they stick to each other. When the police show up, they get chased, a web attaches to a passing train and they are thrown into this wild ride through Manhattan. "It's their first scene together, but Peter Parker is unconscious through most of the scene," says the director. "We tried to lean into the fun of a kid Spider-Man and a grown man Spider-Man. We joked that it was kind of born out of the spirit



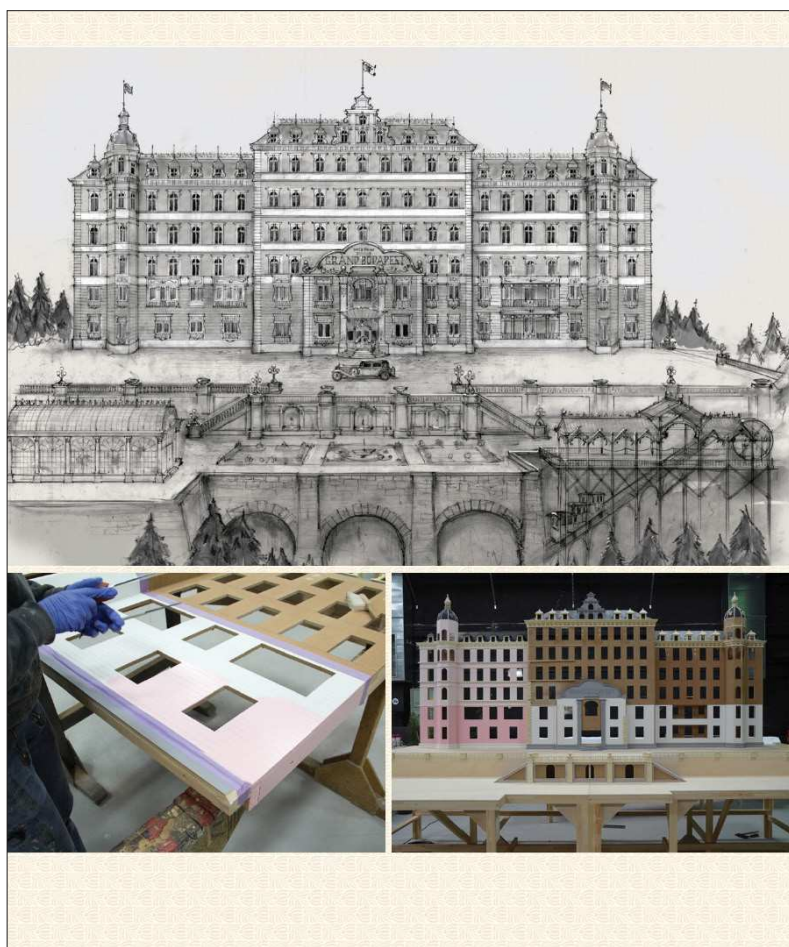
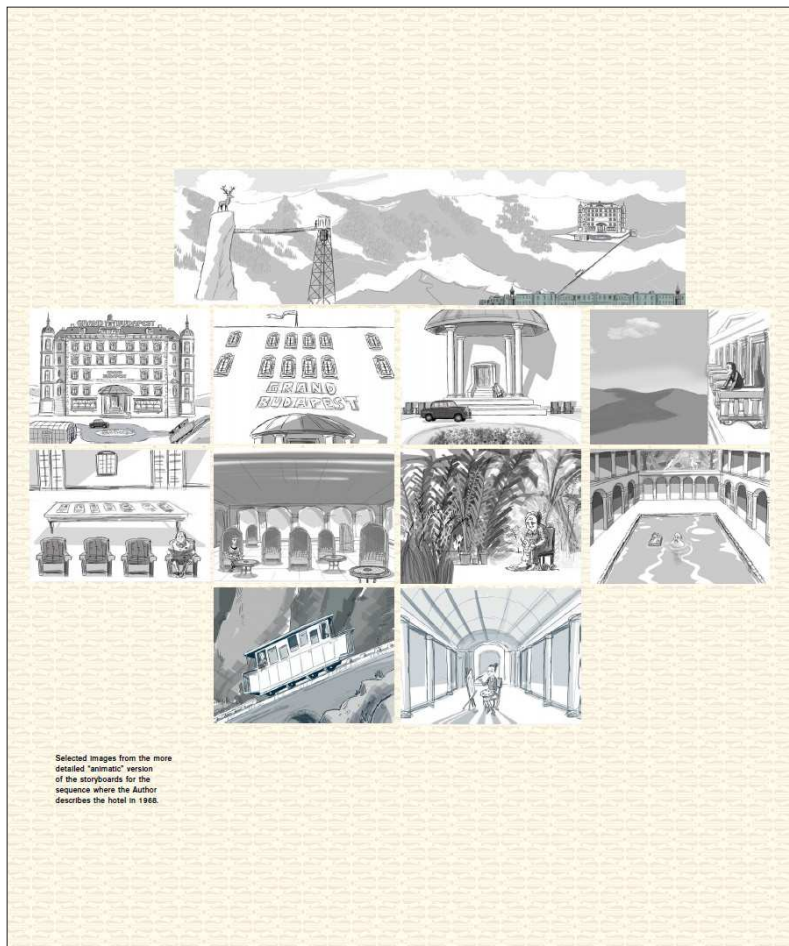
182

*\_The Wes Anderson  
Collection: The Grand  
Budapest Hotel  
(Matt Zoller Seitz, 2015)*

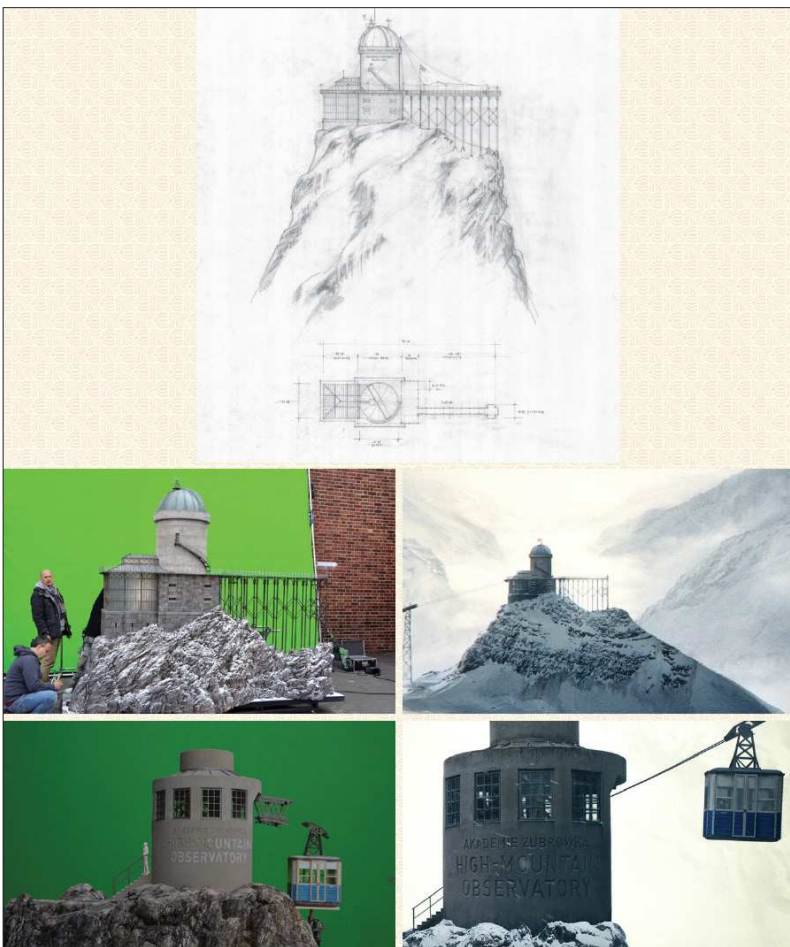
Analizzare lo stato dell'arte significa considerare non solo i contenuti visivi, ma anche il supporto fisico e l'impaginazione dei manuali di pre-produzione. Il volume "The Wes Anderson Collection: The Grand Budapest Hotel", diventa estensione estetica del film, con palette cromatiche, font tipografici e inserti tattici che trasportano il lettore nell'universo della pellicola.

Questo approccio dimostra che, nel dipartimento artistico, la forma comunica quanto il contenuto: l'artbook diventa così un vero e proprio artefatto tangibile del mondo finzionale, grazie a un design perfettamente coerente con l'identità visiva del progetto.

Il progetto del manuale visivo segue lo stesso principio: diventa uno strumento operativo da set. Il formato a raccoglitore con schede estraibili simula i dossier dei Production Designer, permettendo un uso pratico, aggiornabile e manipolabile.











## 2.5\_Caso studio: Hyperversum

*Dopo aver delineato i confini teorici e metodologici del Production Design e aver analizzato lo stato dell'arte della manualistica di settore, la ricerca si focalizza sull'oggetto centrale di questo elaborato: l'adattamento visivo del romanzo fantastico "Hyperversum" (scritto da Cecilia Randall, 2006).*

### SINOSSI DELL'OPERA

*La collisione tra due mondi*

Il romanzo narra le vicende di Ian, Daniel e di un affiatato gruppo di giovani americani appassionati di "Hyperversum", un sofisticatissimo videogioco di ruolo in realtà virtuale. Durante una sessione di gioco ambientata nella Francia del 1214, un anomalo cortocircuito unito a una violenta tempesta provoca uno squarcio temporale, sbalzando i giocatori fisicamente dalla simulazione digitale al vero XIII secolo.

Nel tragico epilogo della vicenda, Ian viene ferito quasi a morte per difendere il proprio casato d'adozione. Pur di salvargli la vita, gli amici riescono a riaprire lo squarcio temporale, riportandolo d'urgenza nel ventunesimo secolo. Tuttavia, la narrazione si chiude con un forte apiglio visivo e narrativo: il ritrovamento nel presente di un antico codice miniato lascia intravedere ai protagonisti la possibilità di un futuro ritorno nel passato.

Sperduti nelle Fiandre, i protagonisti si rendono presto conto che il velo della finzione videoludica è caduto: non si tratta più di un gioco, ma di una brutale e tangibile realtà. Braccati dallo spietato sceriffo inglese Jerome Derengale, i ragazzi vengono catturati, riuscendo tuttavia a fuggire grazie all'intraprendenza di Ian e all'aiuto fondamentale di Isabeau de Montmayeur, una giovane, affascinante e ribelle nobildonna locale.

Per proteggere i propri amici e l'amata Isabeau dalle letali cospirazioni politiche dell'epoca, Ian è costretto a calarsi in un ruolo pericoloso: assume l'identità di un conte francese realmente esistito, Jean Marc de Ponthieu. Questa finzione lo porterà a immergersi totalmente nelle trame storiche del tempo, fino a schierarsi e combattere al fianco del re Filippo Augusto nella storica e decisiva Battaglia di Bouvines, contro le truppe alleate dell'Inghilterra. Tra tradimenti inaspettati, matrimoni feudali dettati da alleanze politiche e tornei all'ultimo sangue, i giovani lottano disperatamente per sopravvivere e trovare la via di casa.



*L'opera rappresenta una sfida progettuale complessa e stimolante, in quanto fonde le dinamiche del fantastico contemporaneo con il rigore del romanzo storico, richiedendo un complesso approccio di world-building.*

## **LE MOTIVAZIONI DELLA SCELTA**

*Il Medioevo come  
impianto visivo dominante*

La scelta di eleggere Hyperversum a caso studio per la stesura di un Manuale Visivo di pre-produzione non è casuale, ma dettata dalla straordinaria ricchezza morfologica e visiva dell'opera.

### ***La ricchezza estetica del medioevo***

L'ambientazione nella Francia e nelle Fiandre del 1214 fornisce un campionario visivo sconfinato. Dal punto di vista della scenografia (Set Design), permette la progettazione di castelli fortificati, oscure segrete, taverne logore e accampamenti militari. Questa epoca richiede un intenso lavoro di bozzettistica e concept art materica: con l'uso della pietra, del legno massiccio e del metallo battuto.

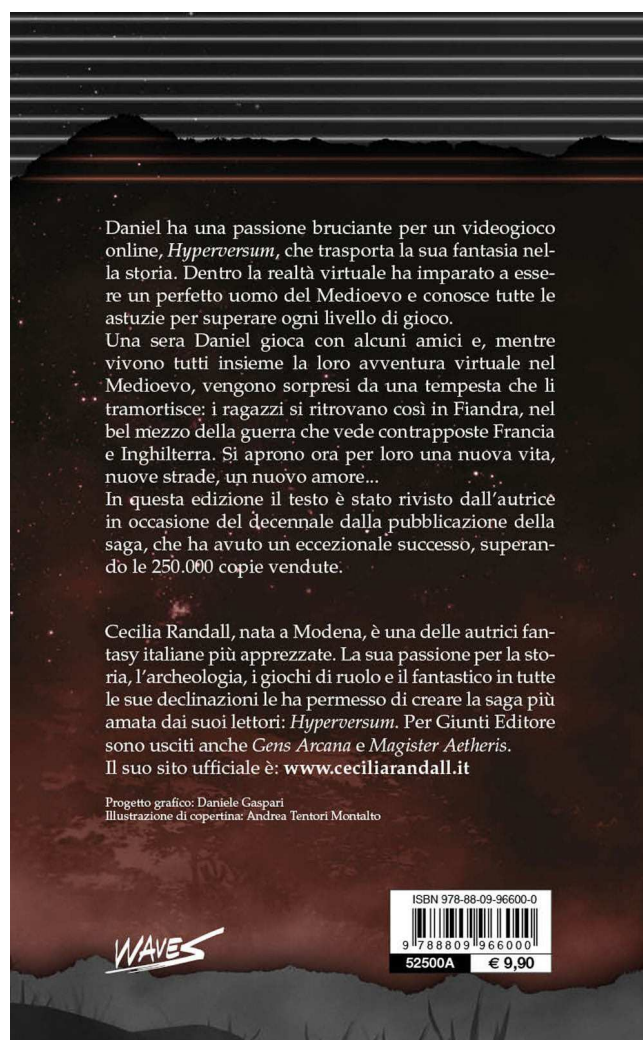
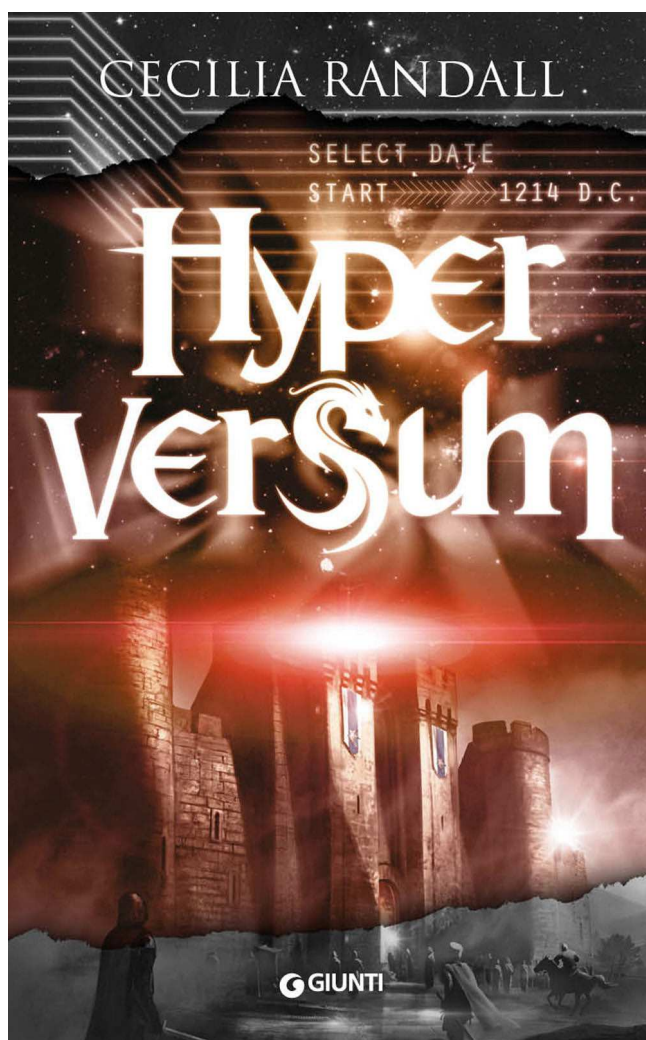
### ***L'ecosistema dei Props e del Graphic Design***

Come evidenziato nei paragrafi precedenti, la credibilità di un mondo storico passa per gli oggetti. Hyperversum richiede la progettazione di un vasto arsenale d'epoca (spade, scudi, armature), elementi di araldica (gli stemmi dei casati) e, soprattutto, un attento lavoro di Graphic Design per i documenti cartacei.

### ***Il dualismo stilistico***

La presenza di due epoche impone la necessità di creare due identità visive parallele e distinte. Il Production Designer deve codificare esteticamente il passaggio tra il presente e il passato.

*Hyperversum si presta quindi ad essere strutturato in  
schede operative, elemento centrale del progetto.*



Daniel si sistemò sulla poltrona e accese il computer. «Allora, tutti pronti?» domandò mentre lanciava il programma. Sullo schermo apparve il logo blu di *Hyperversum*.

Gli altri giocatori erano intorno a lui nella stanza: Martin era allungato sul letto, Jodie Carson su una sedia. I loro visori e i guanti erano già connessi al computer, ma non li avevano ancora indossati. Solo Ian era in piedi con il visore in una mano e un'unità di memoria nell'altra. «Ok, ecco lo scenario» disse, porgendola a Daniel. «Entriamo e poi vi do qualche spiegazione.»

Mentre Daniel inseriva l'unità, Ian si sistemò su un'altra sedia accanto a Jodie, che gli sorrise. Era una ragazza davvero carina, coetanea di Daniel, alta, sportiva, con la pelle chiara cosparsa di lentiggini leggere. «Sono proprio curiosa di vedere cosa succederà» disse, gettando indietro con la mano i lunghi capelli castani.

«Be', spero di non deludervi» rispose Ian. «Ci ho messo un po' a preparare tutto, ma credo che sia venuto un bel lavoro.»

Daniel consultò l'orologio. «Le tre in punto. Carl sarà pronto a collegarsi.»

Ian si infilò il visore. «Allora andiamo.»

Gli altri lo imitarono.

«Carica partita» disse Daniel. Il visore di tutti si illuminò con un contatore alla rovescia.

«Carica personaggi» aggiunse Daniel.

Il visore lampeggiò con un altro conto alla rovescia più breve; divenne buio, poi fece apparire la scritta:

**System loaded.**  
**Game ready.**

«Start» ordinò Daniel.

Il buio nei visori fu sostituito da una sequenza animata: nello spazio buio il pianeta Terra girava pigramente come una sfera azzurra. In alto apparve un contatore alfanumerico che scorreva rapido, alternando numeri a lettere. La terra si fermò in un punto preciso. Il contatore si arrestò allo stesso tempo sulla scritta:

**1214 d.C.**

Di colpo la Terra si ingrandì dando ai quattro giocatori l'impressione di precipitare. Attraversarono le nubi dell'atmosfera e cominciarono a distinguere la geografia. Riconobbero l'Europa, poi la Francia, infine la regione della Fiandra, a nord del paese: un territorio diviso in epoca moderna tra la nazione francese e il Belgio.

«Francia, lo sapevo» commentò Daniel con un sorriso. La sua voce arrivò solo attraverso le cuffie che impedivano di percepire qualsiasi suono esterno, a meno che non fosse molto forte: un espediente di *Hyperversum* per rendere il gioco più realistico e consentire a ogni personaggio di staccarsi dagli altri e vivere scene e dialoghi ai quali i compagni non assistevano.

«C'è anche la tua bella ad aspettarti per un incontro amoroso virtuale?» domandò Daniel a Ian.

L'altro rise. «Zitto e ascolta.»

L'immagine si fermò come se i giocatori fossero sospesi in aria. Una voce metallica maschile cominciò a parlare.





## ***\_ANALISI DEL ROMANZO***

Scomposizione analitica del testo  
Classificazione degli elementi letterari  
Metodologia di progettazione visiva

### 3.1\_Scomposizione analitica del testo

*Il passaggio fondamentale per tradurre la parola scritta nell'universo visivo di un ipotetico adattamento cinematografico di Hyperversum risiede in un'operazione di vera e propria "archeologia testuale".*

#### **METODO DI ANALISI**

*Costruzione del manuale visivo*

Non si tratta semplicemente di leggere il romanzo, ma di sezionarlo, scomporlo e catalogare con cura ogni frammento descrittivo o evocativo che possa avere un riscontro nella messa in scena.

Per realizzare il manuale visivo, concepito, come specificato in premessa, come uno strumento di lavoro attivo, modulare e flessibile in formato raccoglitore, è stato necessario adottare una metodologia di indagine rigorosa e codificata. L'analisi ha riguardato non solo la struttura narrativa e gli eventi principali della storia, ma si è spinta fino ai minimi dettagli, al fine di tradurre ogni sfumatura in elementi concretamente utilizzabili per la progettazione visiva e scenografica.

L'analisi è partita da una lettura attiva e approfondita dell'intero testo. Vista l'imponente mole di informazioni descrittive, narrative e simboliche presenti nel romanzo, si è reso necessario ideare un sistema di organizzazione visiva in grado di gestire efficacemente tutti i dati. A questo scopo è stato sviluppato e applicato un metodo di color-coding (sottolineatura a colori), concepito per separare e incanalare immediatamente le informazioni nelle macro-categorie di riferimento previste per il Manuale Visivo, facilitando così la successiva fase di trasposizione in schede operative.

Nello specifico, la scomposizione analitica ha seguito una legenda cromatica dettagliata, applicata direttamente sulle pagine del romanzo, in modo da rendere immediatamente riconoscibili i diversi tipi di contenuto e agevolare la loro catalogazione all'interno del manuale.



**METODO DELLA  
LETTURA ATTIVA**  
*Legenda cromatica*

***Personaggi e Costumi (verde)***

Sottolinea le descrizioni fisiche, i tratti somatici, le acconciature, l'età e, soprattutto, i dettagli sartoriali, i tessuti e gli accessori indossati dai personaggi.

***Oggetti di scena (azzurro)***

Identifica tutti i props manipolati dagli attori o fondamentali per l'azione.

***Ambientazioni (giallo)***

Isola le descrizioni architettoniche, geografiche e atmosferiche dei luoghi (interni ed esterni).

***Simbologia (rosso)***

Evidenzia specificamente tutti i riferimenti a stemmi, blasoni, colori codificati delle casate, bandiere e insegne.

***Trama (viola)***

Segnala i nodi narrativi fondamentali, i movimenti dei personaggi nello spazio e le sequenze d'azione che influenzano direttamente la progettazione scenica.

**Azzurro:** Oggetti di scena

**Giallo:** Ambientazioni

## Capitolo 7

Per attraversare il paese impiegarono almeno una buona mezz'ora, passando tra altre botteghe e abitazioni di poveri e benestanti. Quando raggiunsero di nuovo la palizzata che circondava l'abitato, si era fatto ormai il tramonto.

«Sbrighiamoci» disse Ian, vedendo che la gente si affrettava a entrare dalla porta nelle mura di legno. «Tra poco chiuderanno la cinta muraria e sarà coprifuoco fino a mattino. Se non usciamo ora, dovremo passare la notte qui per le strade.»

Affrettarono il passo, ma furono attirati da un improvviso clamore poco più avanti, tra alcune case. Un uomo robusto aveva afferrato con violenza una ragazza che si dibatteva per liberarsi e la trascinava con sé per la via.

«E quella di prima!» disse Martin, riconoscendola.

Ian e gli altri aguzzarono la vista e si resero subito conto che Martin aveva ragione. La ragazza che stava tentando di difendersi dall'uomo che la teneva era proprio la stessa che poco prima aveva dato le indicazioni a Ian. Si dibatteva selvaggiamente per liberarsi da quella presa, come se ne andasse della sua stessa vita, ma senza gridare aiuto. La sua lotta esasperò l'uomo, che la colpì con un violento manrovescio sul viso. L'esile ragazza finì a sbattere col dorso contro un'altra staccionata di legno e ricadde seduta con un grido strozzato, tenendosi la faccia tra le mani.

«Ehi!» protestò Ian d'istinto. Avanzò deciso verso l'uomo e gli afferrò il polso della mano che aveva alzato per colpire di nuovo.

«Arrête!<sup>7</sup>» ordinò

Si rese subito conto di essersi messo nei guai quando l'uomo si voltò, furioso. Ian vide che portava sul petto un simbolo araldico, un leone nero rampante in campo giallo, e alla cintura una frusta arrotolata e una spada.

Con un brivido Ian capì di aver messo le mani su un soldato del villaggio e subito lo lasciò andare, facendosi indietro di un passo.

«Non picchiatela» osò comunque dire all'uomo in francese, pur con un tono più prudente e di rispetto. «Che cosa vi ha fatto di male?»

«Come osi metterti in mezzo, pezzente?!» ringhiò il soldato, furibondo. «Sei un compagno di quest'altra stracciona, forse?»

La ragazza a terra aveva sollevato lo sguardo, sempre tenendosi la mano sulla guancia colpita, e guardava Ian con il fiato sospeso, dopo averlo riconosciuto.

«No, non la conosco, ma è una donna e per nessun motivo si può picchiare una donna» rispose Ian al soldato, cercando di mostrarsi risoluto, ma non minaccioso o in qualche modo insolente.

«Si è sottratta alla legge!» ribatté l'uomo con durezza. «Non si è fermata quando gliel'ho ordinato e ha cercato di sfuggire a un controllo. Solo i malfattori hanno qualcosa da nascondere ai soldati.»

Nel frattempo Daniel si era fatto avanti, accostandosi istintivamente a Ian per dargli man forte. «Che cosa sta succedendo?» domandò a bassa voce.

«Daniel, per amor del cielo, stanne fuori» sussurrò l'amico con ansia.

**Viola:** Trama

**Verde:** Personaggi e Costumi

**Rosso:** Simbologia

<sup>7</sup>Fermati!

## **SINTESI OPERATIVA**

*Rielaborazione  
tecnica del testo*

La fase di evidenziazione cromatica ha permesso di filtrare il testo, isolando i fabbisogni tecnici e artistici dalla componente narrativa. I contenuti selezionati sono stati poi estratti e rielaborati in appunti e schemi preliminari, dove ogni elemento è stato catalogato, verificato nella sua coerenza e arricchito con prime reference stilistiche.

Questo passaggio ha trasformato il dato letterario in informazioni tecniche pronte all'uso. Tali materiali hanno costituito la base per la realizzazione delle schede operative del raccoglitore.

Ad esempio, i riferimenti a un singolo personaggio sono stati raccolti e tradotti in elementi visivi come bozzetti, palette cromatiche e indicazioni sui materiali.

Il risultato è un sistema organizzato e consultabile, che consente ai diversi reparti artistici di accedere alle informazioni in modo rapido, chiaro ed efficace durante la pre-produzione. I paragrafi successivi illustrano nel dettaglio gli esiti di questo processo.



## ANALISI PERSONAGGI PRINCIPALI

**Daniel Freeland** (Classe 1984, 22 anni) è un brillante studente universitario, attualmente laureando in fisica presso la *University of Phoenix*, Arizona. Dietro la facciata accademica si nasconde un fervido appassionato di mondi virtuali: Daniel nutre una passione viscerale per i giochi di ruolo al computer, un hobby che ha affinato le sue capacità strategiche e la sua immaginazione.

### *Descrizione fisica*

**Corporatura:** Atletica e scattante, di altezza media.

**Tratti:** Capelli biondi e occhi chiari.

- Il personaggio di Daniel subisce una netta trasformazione durante la storia, passando da un ruolo furtivo e solitario a uno di onore e battaglia.

1) All'inizio della sua avventura, Daniel adotta la classe del Ladro, puntando su destrezza e invisibilità.

- **Costume:** Si presenta con un aspetto ingannevolmente semplice, vestito come un comune viaggiatore. Indossa un corto mantello dotato di cappuccio per celare il volto e porta una bisaccia a tracolla. Sotto il mantello, una tasca nascosta custodisce: qualche moneta, un pugnale per la difesa e i ferri del mestiere (grimaldelli) per scassinare serrature.

2) Con l'evolversi degli eventi, Daniel abbandona la via del furto per abbracciare quella delle armi, venendo identificato come **scudiero del cavaliere Ian**.

- **Abilità di Combattimento:** Sebbene inizi un rigoroso addestramento nell'arte della spada, la sua vera eccellenza rimane il combattimento a distanza: continua a perfezionare la sua letale precisione con l'arco.
- **La Nuova Veste (con colori dei Ponthieu):** Abbandonati gli abiti anonimi, ora veste con orgoglio i colori della casata di Ponthieu: rosso, oro e azzurro.
  - **Accessori:** Un mantello scuro, un cappello piumato e una bisaccia più formale, utilizzata come portadocumenti.
- **L'Armatura da Battaglia:** Indossa una cotta di maglia che scende fino al ginocchio, stivali alti di cuoio robusto e un camaglio a protezione del capo e del collo.

**Ian Maayrkas** (26 anni) è molto più di un amico per Daniel: è il fratello maggiore che non ha mai avuto. Figlio unico del miglior amico del Colonnello John Freeland, Ian è rimasto orfano a soli sedici anni in seguito a un tragico incidente. Accolto in casa Freeland, ha costruito un legame indissolubile con la famiglia adottiva. Nonostante il supporto dei Freeland, Ian ha dimostrato presto una fiera indipendenza: a diciannove anni ha iniziato a lavorare come istruttore in palestra per finanziare i propri studi. Questa disciplina gli ha permesso di eccellere in due mondi opposti: quello fisico e quello accademico. Laureato con il massimo dei voti in Storia Medievale, è attualmente un dottorando e risiede in Francia da sei mesi per condurre ricerche d'archivio per la sua tesi.

### *Descrizione fisica*

**Corporatura:** Alta, robusta e muscolosa, con un fisico scolpito;

**Tratti:** Occhi azzurri e capelli neri corvini;

**Evoluzione del look:** Inizialmente porta i capelli lunghi; successivamente, in occasione della sua investitura a cavaliere, li taglia all'altezza delle spalle.

## ANALISI AMBIENTAZIONI

### 1) Cair: feudo di Fiandra

Il borgo è un insediamento esteso e compatto, costituito da case basse addossate le une alle altre senza una disposizione urbanistica regolare. Le abitazioni sono costruite con un misto di pietra grezza di campo e legno scuro.

L'intero perimetro è circondato da una palizzata difensiva formata da tronchi massicci, alti circa quattro metri, appuntiti alla sommità. L'ingresso principale è costituito da un ampio portone in legno, rinforzato da fasce di ferro battuto e sovrastato da piattaforme di guardia per le sentinelle. All'esterno, a ridosso delle mura nella zona anteriore, si trovano orti coltivati e piccoli frutteti.

All'interno, le strade in terra battuta sono percorse da uomini, animali da soma e carri. I tetti delle case sono realizzati con travi sporgenti e spessi strati di paglia; sono privi di comignoli in muratura e il fumo dei focolari esce direttamente da aperture praticate al centro dello spiovente, creando una foschia sopra l'abitato. Le finestre sono prive di vetri: sono chiuse da imposte di legno oppure, negli edifici migliori, coperte da tessuti o cartapeccora.

Il villaggio sorge su un terreno in pendenza: una parte dell'abitato risale una leggera collina. La palizzata segue questo dislivello fino al retro del paese, dove il terreno scende con un breve scosciamento verso un bosco fitto che copre l'area posteriore.

#### -Prigione

L'ambiente in cui li avevano rinchiusi era un buco fetido, probabilmente un'antica cantina seminterrata riconvertita in prigione nelle viscere della rozza costruzione di pietra che fungeva da tribunale e caserma. L'aria era pesante, fredda e sapeva di muffa e terra bagnata. Non c'erano finestre. Le pareti erano muri spessi di pietra grezza, trasudanti umidità, su cui crescevano macchie di salnitro.

L'unico accesso era una porta massiccia di legno di quercia, rigonfia per l'umidità e costellata di grossi chiodi di ferro dalla testa piatta. In essa si apriva una piccola grata di sbarre arrugginite, appena sufficiente per sbirciare fuori o far passare un refolo d'aria viziata.

Oltre a quella, l'unica altra fonte di luce era una feritoia strettissima, una fessura orizzontale di poche decine di centimetri quasi all'altezza del soffitto a volta, dalla quale filtravano, sempre più radi, i rumori ovattati della sera che scendeva.

#### -Corridoio e l'Atrio

Il corridoio sotterraneo all'esterno della cella è deserto, caratterizzato da pareti in pietra e un soffitto a volte basse. L'illuminazione è fornita esclusivamente da torce inserite in anelli di ferro fissati ai muri.

Una scala in pietra dai gradini consunti collega il livello sotterraneo al piano terra. Qui si sviluppa un secondo corridoio, strutturalmente simile al primo, che termina in un atrio più ampio.

Sul fondo dell'atrio si trova il grande portone di legno che dà sull'esterno, bloccato da un pesante catenaccio trasversale.

### 2) Monastero di Saint Michel

La struttura si trova nei territori dei Montmayeur, nel nord della Francia, a circa trenta miglia dalla costa e distante dal confine con le Fiandre.

## ELEMENTI GRAFICI

### STENDARDI DEI CASATI

#### 1. Regno di Francia (Re Filippo II Augusto)

**Stendardo Reale:** Azzurro decorato con i gigli d'oro di Francia.

- **Orifiamma:** Il celebre stendardo da guerra francese (l'orifiamma di Saint Denis), di colore rosso, viene innalzato sempre accanto allo stendardo reale sul campo di battaglia.

#### 2. Casato dei Ponthieu (Guillaume e il cadetto Jean Marc / Ian)

- **Colori araldici:** Rosso, azzurro e oro.
- **Emblema:** Il blasone personale del cadetto Ponthieu è caratterizzato da un falco d'argento.

#### 3. Casato dei Montmayeur (Isabeau de Montmayeur / Feudo di Châtel-Argent)

- **Colori araldici:** Bianco e azzurro (questi colori dominano il castello sotto forma di stendardi e drappi).

#### 4. Casato unito Ponthieu-Montmayeur

- **Stemma matrimoniale:** Lo stendardo fuso per l'unione dei due casati presenta uno scudo bianco con il falco d'argento inserito in un palo azzurro (fascia verticale).
- **Dettagli araldici (Il Falco):** Il falco dello stemma reca dei legacci alle zampe: uno riporta i colori del casato Ponthieu (rosso, azzurro, oro) e l'altro ha i gigli d'oro del re, a simboleggiare fedeltà alla corona.

In occasione del matrimonio tra Ian e Isabeau de Montmayeur, viene creato un nuovo stendardo unito: questo presenta uno scudo bianco attraversato da un "palo" (fascia verticale) azzurro, all'interno del quale è posizionato il falco d'argento. Come micronarrazione visiva, il falco porta dei legacci alle zampe: uno reca i colori originali del casato Ponthieu (rosso, azzurro e oro), mentre l'altro è decorato con i gigli d'oro, a indicare la fedeltà alla corona di Francia.

#### 5. Sacro Romano Impero (Imperatore Ottone IV)

- **Stendardo Imperiale:** Una bandiera d'oro con un'aquila nera e oro.

## 3.2\_Classificazione degli elementi letterari

*La scomposizione del testo letterario ha generato un database imponente. Per rendere questo materiale un reale strumento di lavoro, si è proceduto a una classificazione basata su criteri organizzativi mirati, definiti in funzione delle esigenze narrative di Hyperversum.*

### I CRITERI DI CATEGORIZZAZIONE *L'organizzazione logica*

#### **Categoria Personaggi**

I frammenti di testo evidenziati in verde sono stati organizzati seguendo due criteri principali. Innanzitutto, sono stati distinti in base alla loro importanza nella storia, separando i personaggi principali da quelli secondari. In secondo luogo, aspetto fondamentale per questo romanzo, sono stati classificati in base alla loro appartenenza temporale: i personaggi sono stati divisi tra "Personaggi Giocatori" (i protagonisti contemporanei sbalzati nel passato) e "Nativi del Medioevo" (le figure storiche o finzionali appartenenti al 1214). Questa separazione è vitale per il dipartimento costumi, al fine di definire i contrasti materici e la diversa postura tra chi "finge" di essere un cavaliere e chi lo è realmente.

#### **Categoria Ambientazioni**

I riferimenti evidenziati in giallo sono stati organizzati in base alla loro importanza e presenza nella storia. Sono stati distinti in Ambientazioni Primarie, cioè i luoghi principali in cui si svolge gran parte dell'azione e che richiedono set completi, e Ambientazioni Secondarie, ovvero spazi di passaggio, accampamenti temporanei o ambienti parziali.

#### **Categoria Oggetti di Scena**

I props evidenziati in azzurro sono stati organizzati in base al loro uso in scena. Sono stati distinti tra oggetti legati ai personaggi, cioè quelli usati direttamente dagli attori (come armi o gioielli), e oggetti di arredo, ovvero elementi non interattivi che servono a riempire lo spazio e rendere l'ambientazione più realistica, come vasellame, forzieri o torce.

#### **Categoria Simbologia**

I riferimenti in rosso sono stati focalizzati interamente sullo studio dell'araldica e delle insegne medievali. La classificazione si è concentrata sugli stemmi dei casati, analizzandoli e dividendoli rigorosamente per fazioni politiche e militari: da un lato le forze schierate a favore della Corona di Francia dall'altro gli alleati dell'Inghilterra.

### 3.3\_Metodologia di progettazione visiva

*Una volta completata la fase di spoglio analitico e la successiva classificazione sistematica degli elementi letterari, si è reso necessario definire una metodologia rigorosa per la transizione dalla parola scritta all'immagine progettuale.*

#### **DALLA PAROLA ALL'IMMAGINE**

*Dall'analisi al bozzetto*

Questa fase non consiste in una semplice illustrazione del romanzo, ma in un processo creativo, iterativo e tecnico, pensato per trasformare le descrizioni dell'autrice in elementi concreti e tangibili, dotati di matericità e funzionalità cinematografica. Ogni dettaglio, dai personaggi agli ambienti, viene interpretato in chiave visiva e organizzativo-pratica, in modo da garantire coerenza narrativa e operatività per il team di produzione.

La progettazione visiva per il Manuale Visivo di Hyperversum ha seguito un percorso metodologico rigoroso, articolato in fasi operative distinte ma strettamente interconnesse: dalla sintesi dei dati raccolti, alla trasformazione in bozzetti preliminari, fino alla codifica finale nelle schede operative, strumenti strutturati che permettono di tradurre le informazioni letterarie in indicazioni concrete per tutto il reparto artistico.

#### **LA SINTESI DEI DATI**

*L'ancoraggio al testo*

Il punto di partenza di ogni fase progettuale è stato lo sviluppo del database. Per ogni elemento, i dati raccolti sono stati sintetizzati per isolare i tratti iconici fondamentali descritti dall'autrice e confrontarli, assicurando coerenza visiva.

I bozzetti non sono stati frutto di intuizioni astratte: ogni scelta di costume, architettura o design è stata guidata direttamente dai dati, rispondendo in modo preciso a necessità narrative o descrittive emerse dall'analisi del testo.



## SVILUPPO DEI BOZZETTI

*Focus sul Medioevo*

### ***La ricostruzione medievale***

Sebbene Hyperversum sia ambientato in un contesto contemporaneo e virtuale, lo studio e lo sviluppo dei bozzetti si sono concentrati principalmente sul nucleo narrativo centrale: il periodo medievale. La complessità e la durezza dell'ambientazione nella Francia e nelle Fiandre del XIII secolo hanno reso questa parte del mondo quella che ha richiesto il maggiore impegno progettuale.

### ***Sviluppo delle categorie***

Per i personaggi, sono stati realizzati studi di silhouette e bozzetti di costume che analizzano non solo l'aspetto esteriore, ma anche materiali e accessori. Per le ambientazioni, sono state create viste di interni ed esterni. Per gli oggetti e la simbologia, si è proceduto con disegni dettagliati volti a valutarne proporzioni, funzionalità e finiture superficiali.

*Partendo dalla sintesi dei dati, si è passati allo sviluppo dei bozzetti, trasformando le idee in rappresentazioni visive concrete. In questa fase, ogni scelta estetica e progettuale viene definita con precisione, collegando direttamente i dettagli dei bozzetti alle esigenze narrative emerse dall'analisi del testo.*

## **LA GENESI DELLA SCHEDA OPERATIVA**

*Sistesi e codifica*

L'ultimo stadio della metodologia è la codifica finale del materiale progettuale all'interno della struttura del raccogliitore. Bozzetti, palette cromatiche e annotazioni tecniche (derivate dagli appunti preliminari) vengono integrati in un layout codificato, univoco e di facile consultazione per il reparto.

Ogni scheda operativa così finalizzata, sia essa dedicata a un personaggio, un'ambientazione, un oggetto o un simbolo, è progettata per essere un riferimento completo e inequivocabile per il reparto artistico. La struttura modulare e il formato raccogliitore ad anelli permettono che questo materiale non sia statico: i bozzetti in una scheda possono essere aggiornati o sostituiti man mano che il processo di pre-produzione avanza, mantenendo il manuale sempre attuale e operativo sul campo, fungendo da vero e proprio "repertorio visivo" e strumento di lavoro attivo per l'ipotetico adattamento cinematografico.

- 4.1
- 4.2
- 4.3
- 4.4
- 4.5
- 4.6

## ***PROGETTO***

Concept: il manuale visivo  
Architettura dei contenuti  
Dall'analisi allo schizzo  
Codice visivo e impaginazione  
Copertina e separatori  
Prototipo



## 4.1\_Concept: il manuale visivo

*La transizione dall'analisi testuale del romanzo Hyper-versum alla vera e propria progettazione editoriale ha richiesto un cambio di paradigma.*

### **IL MANUALE VISIVO** *Strumento operativo*

L'obiettivo di questo elaborato, infatti, non è la realizzazione di un classico art-book destinato al pubblico o al merchandising, concepito per essere sfogliato in modo lineare. Al contrario, il concept fondamentale del progetto è la creazione di uno strumento di lavoro attivo, tecnico e modulare, destinato esclusivamente ai professionisti del reparto artistico durante la delicata fase di pre-produzione.

Nel frenetico ecosistema di un set cinematografico, l'informazione deve essere rapida, codificata e condivisibile.

### **STRUMENTO DI LAVORO ATTIVO** *Rilegatura ad anelli*

Da questa precisa esigenza tecnica nasce la scelta del formato fisico: il raccoglitore con rilegatura ad anelli.

Questo formato trasforma il manuale visivo in un vero e proprio "documento in divenire", capace di evolversi nel tempo insieme alle necessità operative. Consente infatti di aggiornare, integrare o sostituire facilmente le pagine, mantenendo così il materiale sempre attuale e coerente. Da questa scelta derivano quindi vantaggi operativi fondamentali.

**Estraibilità**

Ogni singola scheda operativa può essere prelevata dal raccoglitore e portata fisicamente sul set, nel laboratorio di sartoria o in falegnameria, senza dover trasportare l'intero dossier.

**Aggiornabilità**

Il cinema è un processo iterativo fatto di continui cambiamenti. Il sistema ad anelli permette di sostituire o implementare i bozzetti e le schede tecniche in qualsiasi momento, mantenendo il manuale sempre aggiornato all'ultima versione approvata dal regista.

**Modularità**

Le informazioni non sono impaginate come una narrazione continua, ma sono isolate e autoconclusive all'interno di schede tecniche specifiche, concepite, per massimizzare la chiarezza dei fabbisogni materici e visivi.

*Il design dell'oggetto stesso, quindi, riflette la sua funzione. Il manuale visivo di Hyperversum è stato concettualizzato non solo come un contenitore di idee, ma progettato per tradurre il caos creativo della scomposizione letteraria in un ordine produttivo rigoroso.*

## 4.2\_Architettura dei contenuti

*Si è resa necessaria l'individuazione di una struttura in grado di restituire ordine e leggibilità al materiale raccolto, trasformando un insieme eterogeneo di informazioni in un sistema coerente e facilmente consultabile.*

### **LA GERARCHIA DELL'INFORMAZIONE** *Suddivisione in sezioni*

Stabilito il formato fisico del raccogli-tore ad anelli, la sfida progettuale successiva è stata la definizione dell'architettura dei contenuti. La mole di dati estrapolata dallo spoglio del romanzo *Hyperversum* rischiava di generare confusione se non organizzata secondo una gerarchia rigida e intuitiva.

Il manuale è stato strutturato secondo una logica sequenziale e modulare, concepita per guidare l'utente in modo progressivo. Il volume è articolato in sei sezioni indipendenti, separate fisicamente da divisori, così da consentire a ciascun dipartimento di accedere in modo diretto ed estrarre esclusivamente i contenuti di propria competenza.

#### **Premessa**

Il manuale si apre con una fondamentale sezione introduttiva. Questa premessa ha lo scopo di esplicitare la funzione operativa del manuale e, soprattutto, di fornire gli strumenti per consultarlo.

#### **Personaggi**

Questa sezione propone una classificazione dei personaggi distinguendoli tra principali e secondari, nonché tra giocatori e nativi. Al suo interno include inoltre un'analisi dei costumi e degli accessori associati a ciascun personaggio.

#### **Ambientazioni**

Questa sezione è categorizzata in ambientazioni primarie e secondarie in base al loro peso nella narrazione. Fornisce un'analisi visiva completa sia degli esterni sia degli interni.

#### **Oggetti di scena**

Questa sezione distingue gli oggetti d'arredo da quelli legati all'uso diretto dei personaggi. Ogni scheda include inoltre un'analisi approfondita dei materiali.

#### **Simbologia**

Questa sezione analizza gli stemmi dei casati, organizzati per fazione. Particolare attenzione è dedicata allo studio delle applicazioni di questi simboli.

#### **Storyboard**

Questa parte finale rappresenta il culmine della pre-produzione: le schede precedenti convergono per visualizzare in sequenza le scene più importanti e i punti di svolta narrativi del racconto.





**L'ANATOMIA DELLA  
SCHEDA OPERATIVA**  
*Organizzazione dei dati*

All'interno delle quattro macro-categorie centrali, le informazioni non sono presentate in modo discorsivo, ma organizzate all'interno di un layout standardizzato. Ogni scheda è concepita come un documento di lavoro autonomo, tecnico ed estraibile, con un'architettura studiata su misura per ospitare elementi specifici e ricorrenti.

Il cuore di ogni scheda operativa è costituito dai disegni di riferimento, che variano a seconda della categoria: studi di silhouette, viste ortogonali per i props o planimetrie per i set. A completare le immagini, ogni scheda contiene informazioni e dettagli strettamente mirati al contenuto specifico. Quando necessario, in particolare per costumi e ambientazioni, è presente anche una palette cromatica di riferimento.

Per facilitare la consultazione, a ogni scheda del manuale è stato assegnato un codice alfanumerico. Un prefisso per indicare la categoria di competenza, viene seguito da un numero progressivo.

**IL SISTEMA DI CODIFICA**  
*Legenda alfanumerica*

### ***Personaggi***

PP: Personaggio principale  
PS: Personaggio secondario  
A: Giocatore  
B: Nativo medievale

#### *Esempio*

COD. PP/A01: Personaggio principale -  
Giocatore - 01

### ***Oggetti di scena***

OG: Oggetto di scena  
A: Oggetto funzionale all'arredo  
B: Oggetto funzionale al personaggio

#### *Esempio*

COD. OG/A01: Oggetto di scena - Fun-  
zionale all'arredo - 01

### ***Ambientazioni***

AP: Ambientazione principale  
AS: Ambientazione secondaria

#### *Esempio*

COD. AP/01: Ambientazione principale  
- 01

### ***Simbologia***

SB: Simbologia  
A: Alleato della Francia  
B: Alleato dell'Inghilterra

#### *Esempio*

COD. SB/A01: Simbologia - Alleato della  
Francia - 01

### 4.3\_Dall'analisi allo schizzo

*Il processo creativo che ha portato alla realizzazione dei bozzetti per Hyperversum non è stato un atto puramente estetico, ma un percorso metodologico e iterativo.*

#### LA TRADUZIONE VISIVA DEGLI APPUNTI

*Il processo creativo*

Prima di poter definire l'impaginazione e la veste grafica del manuale, è stato necessario produrre il materiale visivo effettivo da inserire nelle schede operative. In questa fase gli appunti testuali, le sottolineature cromatiche e le referenze narrative si fondono e prendono forma attraverso il disegno.

Sono stati realizzati i bozzetti degli elementi considerati più adatti, fondamentali per la narrazione e, soprattutto, riproducibili grazie ai dati raccolti.

Per i disegni, è stato scelto un approccio ibrido che combina il disegno digitale a mano libera con le potenzialità dell'intelligenza artificiale.

#### IL DISEGNO IN DIGITALE

*Software e scelta del tratto*

La prima fase di delineazione delle forme è stata eseguita interamente in digitale, utilizzando un iPad e l'app Procreate.

Pur lavorando in digitale, l'obiettivo era conservare la matericità tipica dei bozzetti tradizionali di pre-produzione. Per questo è stato utilizzato esclusivamente il pennello digitale "Peppermint", presente nella libreria di default del software dedicata agli schizzi. Le impostazioni del tratto sono state calibrate con estrema precisione: spessore settato a 4/5 e un'opacità bloccata al 50%.

Questo ha permesso di ricreare l'effetto della matita su carta: la bassa opacità ha inoltre reso possibile la stratificazione del tratto prima di definire i contorni netti.

## LA COLORAZIONE E LA COERENZA STILISTICA

*Effetto acquerellato*

Dopo aver completato gli schizzi a matita digitale, si è passati alla colorazione, utilizzando uno strumento moderno: l'Intelligenza Artificiale generativa, in particolare Gemini.

L'obiettivo estetico dell'IA era chiaro: ottenere un effetto acquerellato su tutti i disegni. L'acquerello, con le sue velature e i bordi morbidi, conferisce ai bozzetti un tono organico, quasi storico, perfettamente in sintonia con l'ambientazione medievale del 1214. Applicare un unico filtro stilistico a tutte le categorie ha inoltre garantito al manuale una coerenza visiva completa.

Tuttavia, è fondamentale sottolineare che l'intervento dell'IA è stato un processo guidato e strettamente vincolato al testo originale: la colorazione finale è stata corretta e indirizzata affinché mantenesse in modo rigoroso la gamma di colori e le palette descritte nel romanzo.

*Di seguito è riportato un esempio dell'evoluzione di un bozzetto. Lo stesso processo, dallo schizzo digitale alla colorazione, è stato applicato a tutti gli elementi, garantendo piena coerenza stilistica all'intero manuale.*



## CASO APPLICATIVO

*L'evoluzione di  
un bozzetto*













## 4.4\_Codice visivo e impaginazione

*Una volta completati i bozzetti, la fase finale nella realizzazione delle schede operative è stata dedicata alla definizione del linguaggio visivo e dell'impaginazione.*

### GRIGLIA DI IMPAGINAZIONE

Uso di un doppio formato

La struttura della pagina è stata vincolata innanzitutto dalla scelta del supporto fisico: il raccoglitore ad anelli. La gabbia grafica è stata progettata prevedendo un margine sinistro più abbondante, necessario per ospitare la foratura della carta.

Per assecondare le diverse necessità di visualizzazione dei materiali visivi prodotti, la gabbia grafica è stata declinata in due sistemi di layout distinti.

#### ***Griglia Standard (formato singolo)***

Questa prima impostazione è stata applicata alle sezioni Premessa, Personaggi, Oggetti di Scena e Simbologia.

#### ***Griglia Estesa (formato pieghevole)***

È stata progettata una seconda gabbia, più complessa, specificamente per le sezioni Ambientazioni e Storyboard. Queste richiedono infatti uno sviluppo orizzontale e panoramico che una pagina standard non sarebbe stata in grado di restituire senza compromessi. Si è quindi optato per un formato cartaceo sovradimensionato: il foglio, una volta ripiegato su sé stesso, si riduce alle medesime dimensioni delle pagine standard, integrandosi perfettamente all'interno del raccoglitore chiuso.

## GRIGLIA STANDARD

Formato singolo  
(8x12)

### **Dimensioni**

240x220 mm

### **Margini**

In alto: 18 mm

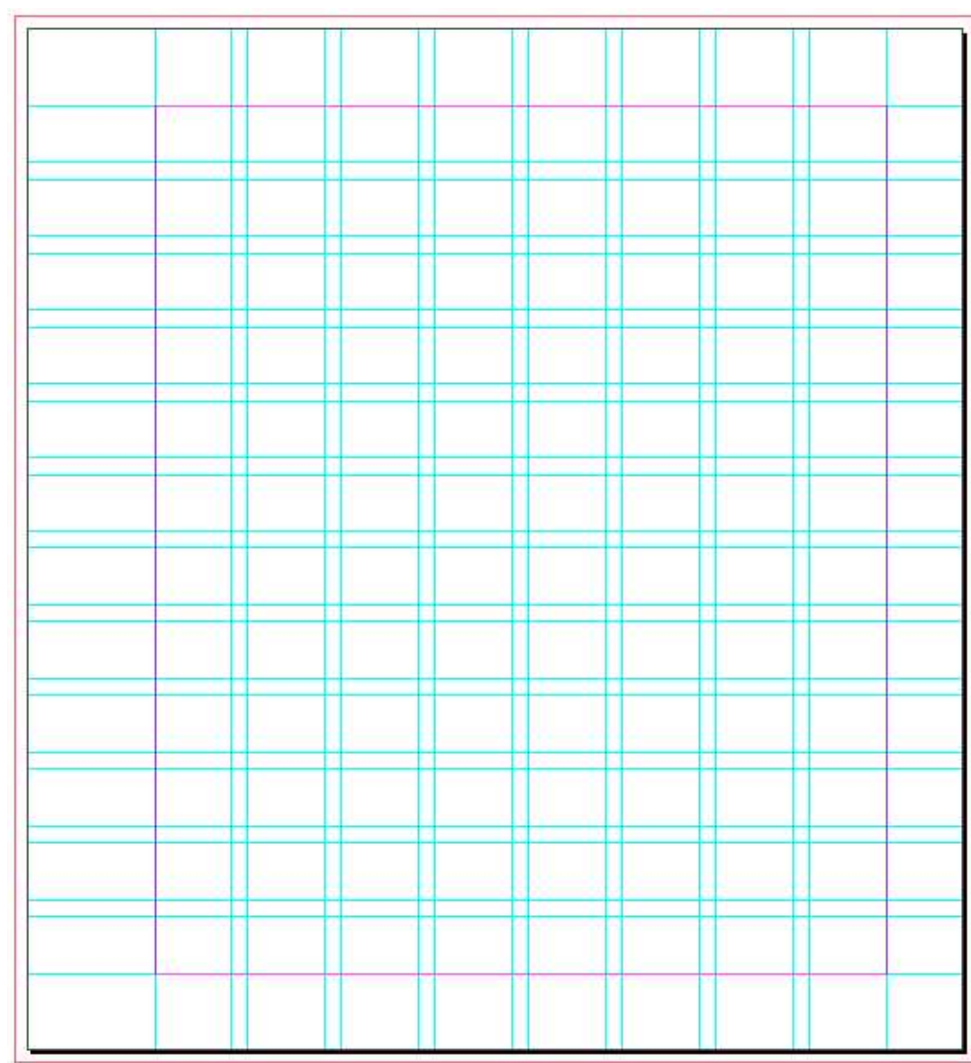
In basso: 18 mm

Sinistra: 30 mm

Destra: 18 mm

### **Abbondanza**

3 mm



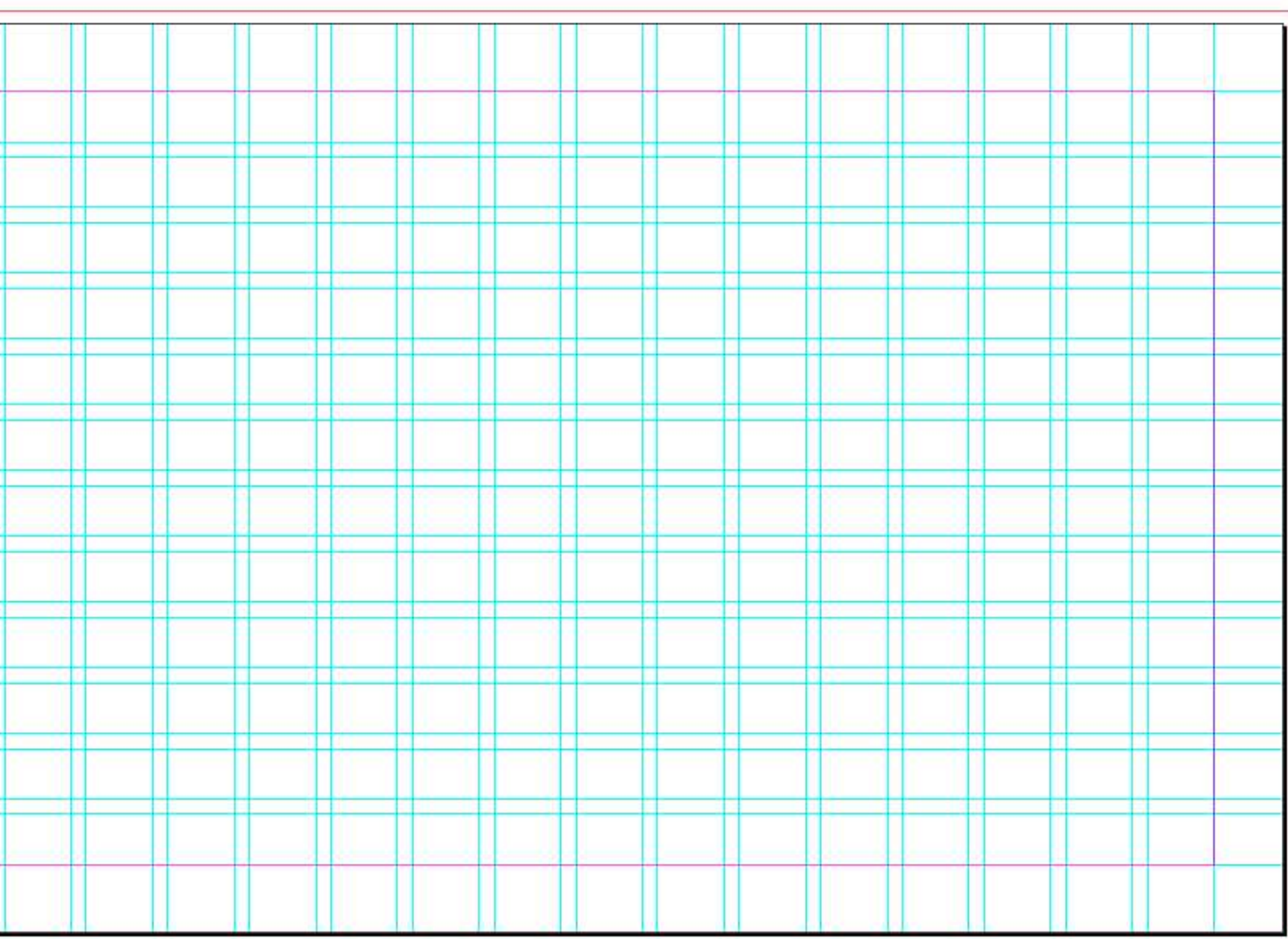
**GRIGLIA ESTESA**  
Formato pieghevole  
(17x12)

**Dimensioni**  
240x410 mm

**Margini**  
In alto: 18 mm  
In basso: 18 mm  
Sinistra: 30 mm  
Destra: 18 mm

**Abbondanza**  
3 mm







## **SISTEMA TIPOGRAFICO**

Uso di due caratteri  
tipografici

Le scelte tipografiche hanno dovuto riflettere la doppia anima del progetto: il rigore di un documento tecnico e l'atmosfera storico-narrativa di un romanzo fantasy ambientato nel XIII secolo. Si è optato per un sistema tipografico basato su un netto contrasto formale tra due famiglie di caratteri.

### ***Font Serif***

Per i titoli e le intestazioni principali delle schede è stato scelto il carattere Zodiak. Font serif dal disegno elegante e incisivo, richiama un immaginario editoriale classico e conferisce alla pagina solennità, evocando al contempo il peso storico dell'ambientazione medievale.

### ***Font Sans-Serif***

Per i testi descrittivi, le specifiche e, soprattutto, i codici alfanumerici operativi, è stato utilizzato il carattere 00 Hypertext Mono Non-Commercial. Questo font monospaziato richiama l'estetica meccanica e inchiostrata delle macchine da scrivere, garantendo al contempo un'elevata leggibilità.

Zodiak Bold

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
1234567890**

00 Hypertext Display Light

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
1234567890

00 Hypertext Display Light Italic

*abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
1234567890*

00 Hypertext Display Regular

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
1234567890

**FILETTO TIPOGRAFICO**  
Ordine e gerarchia visiva

Per migliorare l'usabilità del manuale, i testi sono suddivisi da linee orizzontali che creano sezioni chiare, guidano la lettura e facilitano la ricerca delle informazioni, oltre ad essere in linea con l'idea del manuale come strumento tecnico e operativo.

**SUPPORTO MATERICO**  
La scelta della carta

Oltre all'impostazione grafica e tipografica, un aspetto cruciale per la realizzazione fisica del manuale è stata la selezione del supporto cartaceo.

Per la stampa delle schede interne si è optato per l'utilizzo della carta: Favini Shiro Echo White 200 g/m<sup>2</sup>.

**PAGINE TIPO**  
Applicazione delle  
scelte tipografiche

**Zodiak Bold:** 18 pt.

**00 Hypertext Display Regular:** 10 pt.

**00 Hypertext Display  
Light Italic:** 10 pt.

## Daniel Freeland

COD. PP/A02

*\_profilo presente*

**Nome:** Daniel Freeland

**Età:** 22 anni

**Altezza:** 1,75 m

**Caratteristiche fisiche:** Corporatura atletica e snella. Capelli ondulati di media lunghezza.

**Zodiak Bold:** 9 pt.

**Istruzione/Professione:** È un brillante studente universitario, attualmente laureando in fisica presso la University of Phoenix, in Arizona.

**Hobby:** Nutre una passione profonda per i mondi virtuali e i giochi di ruolo al computer.

**Legami familiari:** Figlio del Colonnello Jonh Freeland, fratello maggiore di Martin, migliore amico di Ian e fidanzato di Jodie.

**00 Hypertext Display  
Light:** 10 pt., inter. 12

**Biografia:** Ha una grandissima passione per i giochi di ruolo al computer, in particolare per il software "Hyperversum", nel quale utilizza un personaggio creato a sua immagine e somiglianza, vestendo i panni di un ladro medievale. È inoltre appassionato di tiro con l'arco, uno sport che suo padre gli ha insegnato da bambino e che continua a praticare al poligono della città, assieme al suo grande amico Ian.





**SCHEDA PERSONAGGIO**  
Caso esplicativo

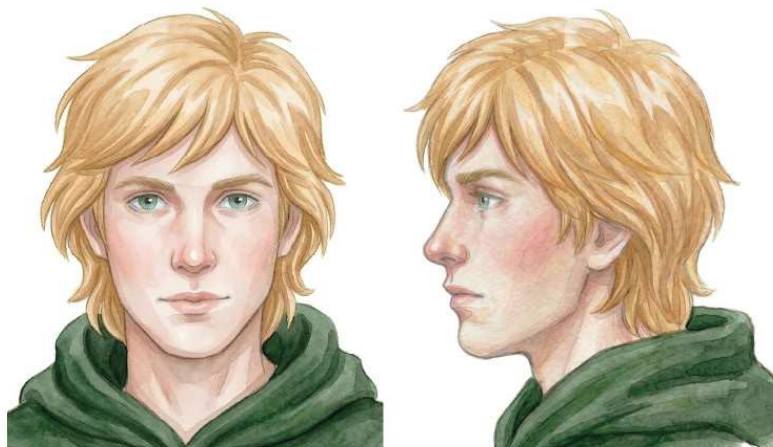
COD. PP/A02

*\_caratteri somatici*

**Colore dei capelli:** Biondo

**Colore degli occhi:** Verde

**Tratti del volto:** Il viso ha una forma ovale e armoniosa, caratterizzato da una mascella definita. Gli occhi sono grandi e leggermente tondi, sormontati da sopracciglia di medio spessore con un arco morbido e naturale. Il naso, dritto e ben proporzionato, si armonizza con una bocca dalle labbra di medio spessore.



*\_profilo medioevo*

**Ruolo:** Ladro/Scudiero

**Abilità:** Eccellenti capacità nel combattimento a distanza, in cui sfoggia una letale precisione con l'arco. Abile anche con la spada.

**Equipaggiamento:** Piccolo pugnale, grimaldelli e arco.

**Rapporti interpersonali:** Nel corso della storia entra a far parte della famiglia Ponthieu, diventando lo scudiero di Ian.

**Descrizione:** Avventuriero furtivo capace di trasformarsi in un coraggioso uomo d'onore e di battaglia. Inizialmente abituato ad agire nell'ombra sfruttando destrezza e invisibilità, evolve da scaltro viaggiatore a fedele scudiero, indossando i colori della casata di Ponthieu. Nonostante l'addestramento nell'arte della spada, la sua vera forza risiede da sempre nella precisione letale con l'arco.



COD. PP/A02

*\_costume1*

**Usbergo:** Maglia di ferro

**Camaglio:** Maglia di ferro

**Sottoveste:** Lana imbottita

**Cintura:** Cuoio

**Stivali alti:** Cuoio

**Arco lungo:** Legno

**Freccce:** Legno



COD. PP/A02

\_costume2

**Tunica:** Cotone

**Brache:** Cotone

**Mantello corto:** Lana

**Cintura:** Cuoio

**Stivali alti:** Cuoio

**Bisaccia:** Cuoio

**Pugnale:** Acciaio e legno

**Grimaldelli:** Ferro





COD. PP/A02



COD. PP/A02

\_costume3

**Tunica:** Cotone

**Brache:** Cotone

**Mantello lungo:** Lana

**Cintura:** Cuoio

**Cappello piumato:** Feltro

**Stivali alti:** Cuoio

**Bisaccia:** Cuoio



## 4.5\_Copertina e separatori

*La fase finale del progetto editoriale coincide con la definizione del contenitore fisico che contiene l'intero apparato grafico: il raccoglitore. Essendo stato concepito fin dal principio come uno strumento operativo, anche il design esterno e gli strumenti di navigazione interna (i separatori) hanno richiesto un stile semplice e chiaro.*

### **COPERTINA**

L'estetica del copione

L'ispirazione visiva e concettuale della copertina deriva dal cuore della pre-produzione cinematografica: le classiche copertine dei copioni. La grafica minimale comunica subito la natura di "documento tecnico di lavoro", conferendo al manuale un'immediata autorevolezza professionale. Questa sobrietà esterna crea inoltre un interessante contrasto con la ricchezza cromatica e visiva dei bozzetti all'interno.

### **CODICE VISIVO E IMPAGINAZIONE**

Griglia d'impaginazione  
e sistema tipografico

A livello tipografico e strutturale, si è scelto di mantenere un'assoluta coerenza formale riutilizzando i medesimi font impiegati per le schede operative. Inoltre, le informazioni in copertina sono state organizzate sfruttando una griglia d'impaginazione simile a quella interna.

Scendendo nel dettaglio compositivo, sul fronte della copertina campeggia in modo pulito il nome del romanzo, *Hyper-versum*, immediatamente affiancato dalla dicitura esplicativa "Manuale Visivo". Sul retro, in perfetta continuità con questo layout tecnico, trovano spazio ulteriori specifiche descrittive del progetto.

## LOGOTIPO

L'identità visiva del titolo

Nella progettazione della copertina, un elemento chiave è stata la creazione del logotipo per l'ipotetico adattamento cinematografico. La parola Hyperversum è stata resa interamente in maiuscolo, con il font Zodiak in peso Bold.

Graziato e raffinato, il Zodiak conferisce al logotipo un'eleganza storica intrinseca, trasformandolo nel "marchio" distintivo della produzione.

# HYPERVERSUM

## PROGETTAZIONE DEL RACCOGLITORE

Struttura e rilegatura  
ad anelli

La struttura principale è costituita da un meccanismo metallico a 6 anelli, calibrato per il formato A5, fissato al dorso della copertina e perfettamente adatto alla funzione del manuale.

L'involucro esterno (la copertina fisica) è stato realizzato utilizzando la carta: Favini Prisma Avorio 260 g/m<sup>2</sup>.

La struttura base è stata inoltre implementata con un elemento cartotecnico avanzato: è stato progettato e realizzato un supporto di chiusura aggiuntivo.

**GRIGLIA**  
Copertina

**Dimensioni**  
485x240 mm

**Margini**  
In alto: 18 mm  
In basso: 18 mm  
Sinistra: 18 mm  
Destra: 18 mm

**Abbondanza**  
3 mm







## COPERTINA FRONTE

Applicazione delle  
scelte tipografiche

*Zodiak Bold*: 12 pt.

*00 Hypertext Display  
Light Italic*: 12 pt.



*Zodiak Bold: 14 pt.*

*00 Hypertext Display  
Light Italic: 14 pt.*

HYPERVERSUM\_manuale visivo

HYPERVERSUM\_manuale visivo

## COPERTINA RETRO

Applicazione delle  
scelte tipografiche

*00 Hypertext Display*  
*Light*: 10 pt.

*00 Hypertext Display*  
*Light Italic*: 10 pt.

Versione N-01

Aprile 2026

Production Design di Martina Bomba

treato dal romanzo di Cecilia Randall

|  |  |  |
|--|--|--|
|  |  |  |
|--|--|--|



### **SEPARATORI**

Orientamento visivo  
e indice di sezione

All'interno del raccoglitore ad anelli, la scansione tra le sezioni è affidata a dei divisori fisici in cartoncino. Questi separatori sono stati progettati per assolvere a una duplice funzione: estetica e pragmatica. Anche in questo caso, come nella copertina, l'ispirazione grafica richiama i copioni cinematografici.

### **CODICE VISIVO E IMPAGINAZIONE**

Griglia d'impaginazione  
e sistema tipografico

A livello tipografico e strutturale, si è scelto di mantenere un'assoluta coerenza formale riutilizzando i medesimi font impiegati per le schede operative. Inoltre, le informazioni in copertina sono state organizzate sfruttando una griglia d'impaginazione uguale a quella interna.

Dal punto di vista pratico e dell'usabilità, il fronte di ogni separatore funge da indice di sezione. Al suo interno, è stato inserito un elenco ordinato di tutte le schede con codice presenti nella sezione.

## **SUPPORTO MATERICO**

### La scelta della carta

Il discorso materico si estende anche ai separatori, realizzati con una carta differente rispetto a quella utilizzata per le schede operative interne. Questa scelta risponde a una precisa esigenza di ergonomia e user experience tattile: sfogliando rapidamente il raccoglitore, il cambio immediato di grammatura e texture del foglio segnala all'utente il passaggio da una sezione all'altra.

La loro riconoscibilità è inoltre affidata a un preciso codice cromatico: invece di sei colori distinti, si è scelta una palette a gradiente basata su tre tonalità.

Per la stampa dei separatori si è optato per l'utilizzo della carta in ordine: Favini Shiro Echo Raw Grey 250 g/m<sup>2</sup>, Favini Shiro Echo Sahara 250 g/m<sup>2</sup> e Favini Shiro Echo Camoscio 300 g/m<sup>2</sup>.

## GRIGLIA STANDARD

Formato singolo  
(8x12)

### **Dimensioni**

240x220 mm

### **Margini**

In alto: 18 mm

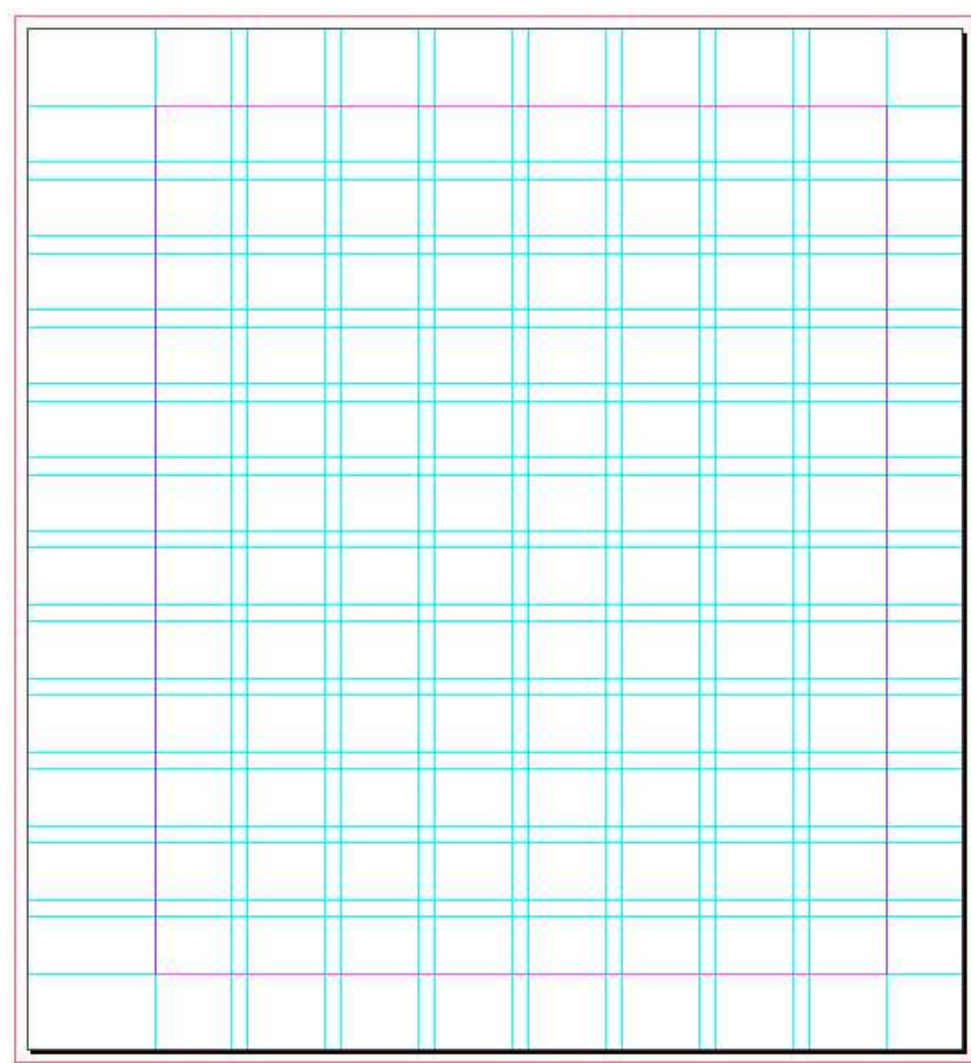
In basso: 18 mm

Sinistra: 30 mm

Destra: 18 mm

### **Abbondanza**

3 mm



**SEPARATORI**  
Applicazione delle  
scelte tipografiche

*Zodiak Bold: 9 pt.*

*00 Hypertext Display Light Italic: 10 pt.*

*00 Hypertext Display Regular: 10 pt.*

*00 Hypertext Display Light: 10 pt.*

HYPERVERSUM\_personaggi

personaggi

|                       |             |
|-----------------------|-------------|
| Ian Maayrkas          | COD. PP/A01 |
| Daniel Freeland       | COD. PP/A02 |
| Jodie Carson          | COD. PS/A01 |
| Martin Freeland       | COD. PS/A02 |
| Isabeau de Montmayeur | COD. PP/B01 |
| Guillaume de Ponthieu | COD. PP/B02 |
| Jerome Derangale      | COD. PS/B01 |





## ***\_CONCLUSIONI***

Considerazioni finali  
Sviluppi futuri

## 5.1\_Considerazioni finali

*A conclusione del percorso di ricerca e progettazione, è possibile fare un bilancio complessivo del lavoro svolto: dalla trasposizione visiva del romanzo Hyperversum fino allo sviluppo di un inedito strumento di pre-produzione per il suo adattamento cinematografico.*

### IL PROGETTO FINALE

Da testo a strumento operativo

Il risultato finale di questo elaborato è la concretizzazione di un vero e proprio “attrezzo del mestiere”. Attraverso un metodo rigoroso, partito dalla scomposizione cromatica del testo letterario (Capitolo 3) e culminato nella progettazione fisica e grafica di un manuale visivo (Capitolo 4), si è dimostrato come il Production Design sia, prima di tutto, organizzazione dell'informazione. Le schede operative si configurano così come documenti tecnici al servizio delle esigenze pratiche della pre-produzione.

### METODOLOGIA MULTIDISCIPLINARE

Approccio olistico

L'aspetto più sfidante e formativo di questo progetto è coinciso con la necessità di adottare una visione a 360 gradi sull'intero processo creativo e produttivo. All'interno di una vera produzione cinematografica, la mole di lavoro qui presentata viene normalmente frammentata e gestita da un intero Art Department composto da figure altamente specializzate: Concept Artist, Set Designer, Prop Maker, Graphic Designer e Art Director.

Per la realizzazione di questo manuale visivo, è stato invece necessario ricoprire simultaneamente tutti questi ruoli. Questa trasversalità, seppur complessa da gestire per un singolo operatore, ha garantito un'assoluta e totale coerenza visiva e concettuale all'intero del manuale visivo.

## **L'EFFICACIA DEL FORMATO FISICO**

Nell'era digitale

Una delle riflessioni più importanti scaturite da questo progetto riguarda la scelta del supporto. In un'epoca dominata dalla digitalizzazione, la decisione di finalizzare il lavoro in un raccoglitore cartaceo potrebbe apparire anacronistica. Tuttavia, l'analisi delle reali dinamiche di un set cinematografico dimostra l'esatto contrario: la supremazia logistica del formato fisico.

Su set complessi, soprattutto in condizioni ambientali impegnative, i dispositivi digitali evidenziano spesso limiti pratici: schermi difficili da leggere alla luce diretta, batterie che si esauriscono rapidamente e dipendenza dalla connessione. Il raccoglitore ad anelli stampato su carta, invece, si conferma uno strumento affidabile. Le singole schede possono essere facilmente estratte e utilizzate direttamente sul posto: un attrezzista può portare sul banco di lavoro un riferimento fisico, mentre un costumista può fissare campioni materiali direttamente sulle pagine. Il manuale fisico favorisce, in questo modo, la condivisione simultanea e tattile dell'informazione.

## **ADATTAMENTO CINEMATOGRAFICO**

La fattibilità produttiva

Spesso i romanzi fantasy presentano mondi narrativi così vasti e sregolati da diventare un vero incubo produttivo, sia sul piano organizzativo che di budget, quando si tenta una trasposizione cinematografica. Il presente studio, tuttavia, ha dimostrato che la narrazione di Cecilia Randall, pur ricca e complessa, possiede una struttura visiva sorprendentemente codificabile. L'impianto storico del 1214, se affrontato attraverso una rigorosa suddivisione in categorie e schede operative, smette di rappresentare un ostacolo e si trasforma in un punto di forza visivo del film.

La classificazione dettagliata di personaggi, oggetti di scena, costumi e ambientazioni in moduli chiari e modulari permette di progettare l'intero universo narrativo con precisione: ogni elemento diventa quantificabile, prevedibile e gestibile. Grazie a questo approccio, il mondo di Hyperversum non solo può essere costruito e filmato in maniera rigorosa, ma anche pianificato a livello logistico e produttivo senza compromessi creativi, garantendo coerenza visiva e continuità narrativa dall'inizio alla fine.

## 5.2\_Sviluppi futuri

*La scelta del raccoglitore ad anelli per il manuale visivo ne sottolinea la naturale propensione all'evoluzione. Il lavoro svolto finora costituisce una base solida, ma si configura come uno strumento attivo, pensato per ampliarsi e svilupparsi nel tempo.*

### **ESPANSIONE DEL DATABASE VISIVO**

Espansione del sistema visivo

Un primo sviluppo naturale del progetto consiste nell'ampliamento delle schede operative. Avendo già definito e testato la rilegatura ad anelli, la gabbia d'impaginazione e il sistema di codifica alfanumerico, il manuale si configura come una struttura pronta ad accogliere l'estensione del repertorio visivo: dai personaggi secondari all'intero arsenale delle comparse, dalle ambientazioni di raccordo fino a uno storyboard sviluppato sull'intera ipotetica sceneggiatura.

### **UN SISTEMA REPLICABILE**

Saga completa

### **DALLA CARTA ALLA PROTOTIPAZIONE TRIDIMENSIONALE**

Prototipi fisici

Poiché le schede sono concepite come istruzioni operative per i costruttori, il naturale sviluppo del progetto implica il superamento della dimensione bidimensionale. In questa prospettiva, l'evoluzione ideale prevede la traduzione dei bozzetti in prototipi fisici: dalla modellazione 3D e stampa in resina degli oggetti di scena, alla realizzazione di modellini in scala per le scenografie, fino alla confezione dei primi campioni sartoriali basati sugli studi dei tessuti.

Infine, va considerato che Hyperversum non è un romanzo autoconclusivo, ma il primo volume di una lunga e fortunata saga. L'infrastruttura metodologica sviluppata in questo studio può quindi essere estesa e applicata su scala più ampia. Il sistema basato su le schede operative e i separatori può essere replicato per organizzare i manuali visivi dei volumi successivi, garantendo coerenza e uniformità.

In questo modo, è possibile creare una vera e propria "biblioteca di produzione", strutturata e standardizzata, capace di supportare l'intero sviluppo visivo e logistico di un franchise cinematografico. Ogni nuovo libro potrebbe così essere integrato nel sistema già esistente, facilitando la pianificazione, la produzione e la gestione creativa.





***\_BIBLIOGRAFIA***  
***\_SITIOGRAFIA***

Randall, Cecilia, *Hyperversum*, 2006..

---

Barnwell, Jane, *Production Design. Per cinema e televisione*, 2022.

---

Halligan, Fionnuala, *Filmcraft: Production Design*, 2012.

---

Atkins, Annie, *Fake Love Letters, Forged Telegrams, and Prison Escape Maps: Designing Graphic Props for Filmmaking*, 2020.

---

Le, Khang, Yamada, Mike, Yoon, Felix, Robertson, Scott, *The Skillful Huntsman: Visual Development of a Grimm Tale at Art Center College of Design*, 2004.

---

Zahed, Ramin, *Spider-Man: Into the Spider-Verse. The Art of the Movie*, 2018.

---

Zoller Seitz, Matt, *The Wes Anderson Collection: The Grand Budapest Hotel*, 2015.

afi.com

---

adg.org

---

conceptartworld.com

---

setdecorators.org

---

annieatkins.com

---

minalima.com

---

bethmathews.com

---

bowers.org

---

theasc.com







