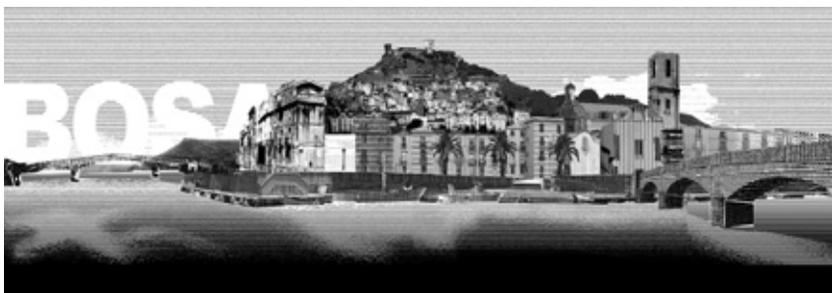


Nicolò Ceccarelli, Carlo Turri

Progettazione in movimento

Strumenti, tecniche, linguaggi
per potenziare il pensiero progettuale



FRANCOANGELI

ISBN 978-88-568-3352-2

Nicolò Ceccarelli, Carlo Turri

Progettazione in movimento

Strumenti, tecniche, linguaggi
per potenziare il pensiero progettuale

Serie di architettura e design
FRANCOANGELI

Il presente volume è stato realizzato con il contributo dell'ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT della Regione Autonoma della Sardegna, relativo a 'studi e ricerche sulle materie disciplinate dalla L.R. 20 settembre 2006, n. 15, e per articolati progetti di ricerca e sperimentazione sui nuovi linguaggi e sulle tecnologie audiovisive'. sul progetto *Progettazione in movimento. Strumenti, tecniche, linguaggi per potenziare il pensiero progettuale*.

Le immagini inserite negli articoli del presente volume sono degli stessi autori, a eccezione di quelle in cui è indicato il nome.



**REGIONE AUTONOMA
DELLA SARDEGNA**



Copyright © 2010 by Università di Sassari,
Facoltà di Architettura
Dipartimento di Architettura, Design e Urbanistica

Dove non diversamente indicato, i testi presenti in questo volume sono a cura di:
Nicolò Ceccarelli, per i paragrafi 1.1, 2, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4
Carlo Turri, per i paragrafi 1.2, 2.1.1, 2.3.1.

In copertina:
elaborazione grafica Lab. Animazione Design, 2006

Stampa:
Global Print s.r.l.
Via degli Abeti n. 17/1, 20064 Gorgonzola (MILANO)

Indice

Introduzione	pag.	7
---------------------	------	---

PRIMA PARTE

1.1 Animazione e Design di <i>Nicolò Ceccarelli</i>	»	15
1.2 Prodotti animati: nuovi strumenti per la comunicazione visiva di <i>Carlo Turri</i>	»	23

SECONDA PARTE

2. Animazione e progettazione: l'esperienza delle Scuole Estive	»	35
2.1 Scuola Estiva Internazionale Design e Ambiente Bosa 2006	»	37
2.1.1 Schede dei progetti / Bosa 2006	»	46
2.2 Scuola Estiva Internazionale Design e Ambiente Bosa 2007	»	59

2.2.1 Schede dei progetti / Bosa 2007	»	64
2.3 Scuola Estiva Internazionale Design e Ambiente Olbia 2008	»	77
2.3.1 Schede dei progetti / Olbia 2008	»	80
2.4 Scuola Estiva Internazionale AniMatti Alghero, 2009 e 2010	»	91

DOCUMENTI

Animare il testo di Chris Gavin	»	107
I principi dell'animazione di Beatrice Borghini	»	117

Introduzione

Questo volume vuole restituire un percorso iniziato alcuni anni orsono e cresciuto nel tempo attraverso una serie di esperienze didattiche, il lavoro di ricerca, un continuo confronto con autori ed esperienze internazionali.

Iniziato al Politecnico di Milano (e in particolare nella sua sede di Como) questo progetto, ha trovato alla Facoltà di Architettura di Alghero lo spazio per raggiungere forma compiuta e la piena maturità.

Nato attorno ad alcune tesi di laurea su computer grafica e computer animation, e in particolare sugli sviluppi di una di esse¹, l'idea di mettersi al lavoro sul tema dell'animazione e delle sue intersezioni con il design della comunicazione fu originato dalla presa di coscienza di una duplice condizione. Da una parte un forte interesse degli studenti universitari (di "design", ma non solo) verso il mondo dell'immagine animata, e dall'altra di una sensibile carenza, salvo qualche caso isolato, nel nostro paese di occasioni didattiche e formative adeguate in questo settore. Nonostante la qualità sempre più elevata e l'alto valore artistico – per non parlare del rilievo economico (basti pensare al settore dei videogiochi) – ormai da anni ampiamente riconosciuti a questi settori "emergenti". In Italia, a differenza di quanto avviene in molti altri paesi europei e non, non è possibile svolgere studi superiori – e sicuramente non di livello universitario – nel campo non solo dell'animazione, ma anche della grafica in movimento e degli "effetti visuali".

A monte del progetto ci sono alcuni presupposti. Il primo è – necessariamente – una grande passione per il cartone animato, in tutte le sue forme. Ma accanto a questa vi è la radicata convinzione di essere di fronte a una nuova stagione per questa antica arte, che si sta mettendo in evidenza come uno straordinario linguaggio-ponte: uno strumento prezioso per rispondere

1. Confluita poi nel libro *Animazione 3D*, scritto con Daniele Bigi e pubblicato per Mondadori Informatica nel 2004.

alle sfide comunicative, educative e formative, caratteristiche delle società complesse come quella in cui viviamo.

Il volume si confronta con il tema del design e della realizzazione di immagini animate, problematica che in questi anni è stata oggetto di ricerca, esplorazione e confronto al laboratorio AnimazioneDesign della Facoltà di Architettura di Alghero, nonché di una ricchissima sperimentazione didattica sviluppata attorno al corso di Laurea in Design di Alghero. Il tema – vale la pena sottolinearlo – è peraltro di attualità crescente perché grazie alla rivoluzione digitale l’animazione ha visto crescere in pochi anni la sua dimensione applicativa ed è divenuta significativamente più accessibile sul piano tecnico-realizzativo.

Sul piano didattico, il confronto che con questa tematica, tutto sommato nuova per l’Università italiana e, nella nostra esperienza, la sua sistematica applicazione in settori a spiccata componente progettuale come il design e l’architettura, hanno fatto emergere alcuni spunti di estremo interesse.

L’idea di confrontarsi con la concezione, lo sviluppo e la realizzazione (specie se in tempi relativamente stretti, come è avvenuto nel caso dei workshop intensivi ospitati nella Scuole Estive organizzate dalla nostra Facoltà, o in altre esperienze didattiche portate avanti nell’offerta didattica corrente) di brevi racconti animati per restituire il significato di una serie di esperienze progettuali, si è dimostrata una sorprendente opportunità per gli studenti di operare un processo di rilettura e reinterpretazione della loro attività progettuale. Nelle esperienze da noi condotte in questi anni, soprattutto quando non è stata considerata come un sostitutivo di forme più tradizionali e codificate di comunicazione del progetto, la potenzialità del linguaggio animato si è evidenziata lungo due linee principali, per noi di estremo rilievo. Da una



L'ingresso della sede del corso di Laurea in Design alla Facoltà di Architettura di Alghero

parte come straordinario fluidificatore dei flussi di comunicazione, e dall'altra come un'opportunità di riflessione concettuale, un punto di osservazione privilegiato, un potente strumento di sintesi e un'ulteriore e importante opportunità per ragionare su ciò che si va progettando e realizzando.

Per mettere a fuoco i suoi obiettivi, lungo la linea sin qui tracciata, il nostro progetto di ricerca si è mosso su più piani.

Un'importante esperienza si è sviluppata attorno alla prima edizione della Scuola Estiva AniMatti, che si è svolta ad Alghero nel settembre 2009 (la cui seconda edizione, che le ha fatto seguito, è in corso di svolgimento proprio mentre scriviamo) e che ha radunato per quindici giorni un gruppo internazionale di giovani ricercatori, sperimentatori, autori e docenti attivi nell'area dei linguaggi dell'immagine animata, per una breve esperienza di workshop.

L'esperienza AniMatti, che è descritta in dettaglio nella seconda parte di questo volume, è servita per raccogliere – “nel vivo” delle attività progettuali e realizzative della Scuola – spunti e stimoli di prima mano nella direzione che stiamo descrivendo.

AniMatti è stata il campo per un'esplorazione a largo raggio delle potenzialità del linguaggio dell'animazione, e in questo senso è stata intesa come momento di libera sperimentazione e punto di partenza per successive riflessioni, condotte assieme a un nucleo ristretto di collaboratori che hanno variamente contribuito alla ricerca stessa (tra questi vanno menzionati Beatrice Borghini, Laura Ratta, Marco Marchesi e Marco Testoni).

Il secondo passaggio è stata l'analisi critica di alcune esperienze didattico-progettuali portate avanti in questi anni dal laboratorio AnimazioneDesign, in seno alle Scuole Estive Internazionali Design e Ambiente.

Sempre in questa direzione, può essere utile menzionare una serie di specifiche esperienze nella didattica che, anche se non sono state oggetto di un'analisi specifica in questa ricerca, sono comunque significative sia dello sforzo didattico in atto presso la nostra Facoltà che dello scenario di elaborazione culturale alla base delle attività che abbiamo avviato in questi anni. Prime in ordine cronologico sono le due edizioni (a.a. 2006/2007 e 2007/2008) del modulo di “Comunicazione di progetto”, offerto come corso a crediti liberi agli studenti del 3 e 5 anno della Facoltà di Architettura di Alghero, che sono state ispirate dalla stessa ipotesi sperimentale originale a monte delle esperienze delle SEI Design e Ambiente.

Successivamente, e a partire dall'anno accademico 2007/2008, il tema dell'animazione è divenuto una componente organica delle attività formative del corso di Design attivato presso Facoltà di Alghero, nell'ambito del laboratorio progettuale di Blocco del 1 anno “Movimento”, guidato da Nicolò



Ceccarelli (con Alfredo Calosci e con il contributo fondamentale di Carlo Turri), cui si è affiancato a partire dalla fine del Marzo 2009, il laboratorio progettuale di Blocco del 2 anno “Comunicazione”, (sempre a guida di Nicolò Ceccarelli, con Andrea Brogi), e infine il laboratorio di laurea in Design della comunicazione per il 3 anno del corso di laurea in Design.

Terzo ma non meno importante momento dello sforzo di ricerca che qui intendiamo testimoniare è il confronto con l'esterno, tramite la partecipazione a conferenze, convegni, Festival, e più in generale con una rete internazionale di contatti, vasta e in crescita continua, che il nostro laboratorio va tessendo con altre Università, autori e studi, aziende. Questa parte dell'attività ci ha permesso e ci permette di valutare obiettivamente i nostri sforzi, ed è allo stesso un'occasione per testimoniare in ambito nazionale e internazionale le attività che il nostro laboratorio e il nostro gruppo di ricerca portano e hanno portato avanti in questi anni.

Concludendo, la ricerca che abbiamo avviato a partire da queste considerazioni si è data come compito esplorare il potenziale immaginativo e di



astrazione caratteristico dei linguaggi animati, la sua versatilità comunicativa, la particolare duttilità nell'evidenziare nessi, mettere in relazione punti di vista diversi, elaborandone indicazioni per riflettere su possibili nuovi approcci metodologici.

Quanto tutto ciò possa in prospettiva apportare in termini di arricchimento al dominio di attività di tipo progettuale, basate necessariamente su un approccio non lineare, è il principale elemento di interesse e stimolo alla base della ricerca che abbiamo sviluppato – che è ben lungi dal potersi considerare esaurita – e che, con le pagine che seguono, intendiamo testimoniare.

Prima Parte

1.1 Animazione e Design

di Nicolò Ceccarelli

Scenario: la nuova centralità dell'animazione

Il linguaggio dell'immagine animata si è in questi ultimi anni messo in evidenza in chiave inedita. Grazie alla sua forza comunicativa, infatti l'animazione sta vivendo una fase di radicale riposizionamento nell'ampio scenario della comunicazione multimediale.

Parte di questo rilancio va messo in relazione con i picchi di visibilità che alcune recenti produzioni del cinema d'animazione 3D si sono guadagnate. Il fenomeno è di dominio pubblico: da almeno quindici anni l'animazione e la computer grafica sono salite alla ribalta tanto da divenire, nel senso comune, alcune tra le più tangibili testimonianze dell'innovazione tecnologica legata alla rivoluzione digitale.

Il tutto, senza considerare l'ormai più che robusta dimensione commerciale rappresentata proprio dai sempre più numerosi film d'animazione, prevalentemente 3D, che da anni contendono sia la platea che gli incassi al botteghino ai tradizionali film dal vero.

L'animazione si è sicuramente confermata nei territori che le sono più consueti: quello della tradizione Disneyana dello spettacolo popolare per la famiglia, ovvero dell'intrattenimento primariamente destinato ai più piccoli (anche se questa caratterizzazione è in effetti sempre più sfumata); e quello, più adulto, della sperimentazione artistica e creativa.¹ Andando in realtà ben oltre. Sull'onda di questa nuova e accresciuta visibilità del settore, è infatti

1. Vale la pena ricordare la retrospettiva dedicata dal MoMa di New York ai vent'anni dei Pixar Animation Studios: *Pixar, 20 years of Animation* tra la fine del 2005 e l'inizio del 2006, che ha definitivamente sancito l'ingresso del più noto studio di animazione americano contemporaneo nell'olimpico artistico Statunitense. Si veda il catalogo dell'esposizione *Pixar, at the museum of modern art*, Chronicle Books, S. Francisco 2005.

in termini più assoluti che il linguaggio dell'animazione si è in questi anni fatto strada in modo nuovo.

Ognuno di noi si confronta ormai quotidianamente con una gran quantità di applicazioni di un nuovo genere di animazione, assai diverso da quella a cui eravamo abituati: un'animazione ubiqua e frammentaria² che ha occupato con decisione quell'area un po' indefinita che stava appunto tra i due più tradizionali estremi che abbiamo già ricordato. L'animazione ha visto crescere in maniera inusitata il suo campo d'applicazione: confermando da un lato la sua storica frequentazione con la divulgazione scientifica e l'educazione, nonché con la pubblicità; ma dall'altro trovando anche sempre più spazio in aree nuove: la comunicazione di prodotto, i videoclip musicali, il marketing, il web, il design delle interfacce, l'e-learning, la manualistica, la formazione e in molti altri campi applicativi³.

Questa riscoperta dell'animazione da parte del mondo della comunicazione è ovviamente legata ad alcune delle qualità specifiche del linguaggio animato. Innanzitutto la sua caratteristica forza comunicativa e la sua capacità intrinseca di attraversare – grazie all'universalità del suo linguaggio – i confini linguistici, culturali e generazionali. Un aspetto questo peraltro centrale e destinato a giocare un ruolo chiave per le forme future del linguaggio animato. Altra caratteristica è la versatilità: la capacità dell'animazione di fondere codici linguistici anche molto diversi tra loro: il mondo dell'immagine (in un ventaglio vertiginoso di varianti stilistiche e di segno) la musica, il movimento; e una flessibilità specifica che consente al segno animato di operare astrazioni, salti logici, ribaltamenti concettuali, altrimenti impensabili nel contesto del cinema dal vero o del documentario. Questa ulteriore qualità, vale la pena sottolinearlo, è peraltro alla base di un altro importante attributo specifico del linguaggio animato, e cioè la capacità di trattare in maniera sintetica problematiche dense, articolate su più piani di complessità e comprensione. Un aspetto questo non a caso corroborato dalla lunga e consolidata frequentazione tra i settori dell'animazione e della comunicazione di contenuti tecnico-scientifici.

2. Il saggio "Prodotti Animati" di Carlo Turri, che segue questo articolo, discute con precisione questa nuova tendenza.

3. Proprio attorno a questa nuova area il nostro gruppo di ricerca ha recentemente dato il via a un'articolata serie di attività, tra cui l'ideazione di un corso intensivo sul tema dell'*InformAnimation*, che ha ottenuto un finanziamento triennale da parte dell'Agenzia Nazionale Erasmus, nell'ambito del programma Erasmus Intensive Programme-Long Life Programme.

Animazione e design

Come cercheremo di dimostrare di seguito, le analogie tra animazione e design sono molte, e sempre più frequenti. La ragione di fondo per cui questo tema merita di essere affrontato in profondità va messa in relazione con la consapevolezza – che è in effetti alla base dell'intero progetto da cui questo volume prende origine – che il linguaggio di questa nobile e antica forma espressiva abbia un potenziale comunicativo ancora inespresso che può trovare importanti sbocchi nel nuovo scenario della comunicazione globale.

Un aspetto che spesso rimane in secondo piano quando, usciti dalla sala dopo aver visto un film di animazione, siamo colpiti dalla sua dimensione artistica, espressiva, o dalla storia e dalla magia evocativa, ma che viceversa è per noi è del massimo interesse, è la sua dimensione produttiva.

Tra il momento della sua ideazione e la sua distribuzione, la realizzazione di un prodotto animato implica una serie di competenze organizzative, gestionali, tecnologiche – nonché evidentemente creative – di elevata sofisticazione, sia in termini di organizzazione del processo che della sua direzione artistica. Un lungometraggio animato è un'opera che per la sua complessità, il numero delle persone e la varietà delle specifiche figure, artistiche e tecniche, coinvolte ha non pochi elementi in comune con i prodotti e i processi caratteristici dell'industrial design. E ciò anche a prescindere dalle super produzioni americane degli ultimi anni, che arrivano a impegnare oltre cinquecento persone nell'arco di alcuni anni di lavorazione. Per il tasso di complessità, investimenti in risorse e tempo in gioco, il numero di addetti e le professionalità richieste – ma soprattutto per l'imperativo che pone comunque la qualità artistica al di sopra di ciascuno di questi aspetti specifici – l'animazione (come in misura diversa anche il cinema) ha molti aspetti in comune con il design. Questo stesso aspetto si riscontra peraltro, anche se su una scala produttiva diversa, in innumerevoli nuovi progetti che piccoli, e talvolta piccolissimi gruppi di lavoro, riescono oggi a realizzare e a distribuire sui nuovi canali in rete.

Un ulteriore indicatore di questa prossimità è rintracciabile nel rapporto attivo che entrambe le discipline hanno con la tecnologia e con l'innovazione. Sin dai suoi primissimi passi l'animazione si è confrontata, in modo continuo, profondo e assai complesso, con la tecnologia. E ancora, l'animazione si è sempre distinta per il suo potenziale di innovazione, mediato dalla sua apertura verso la sperimentazione dei linguaggi e la creatività, atteggiamento che le ha tradizionalmente consentito di mantenere un equilibrio nel suo rapporto tra le sue dimensioni artistica e tecnologica.

Una questione disciplinare

L'entrata in scena del digitale, nel campo dell'animazione, qui come altrove, ha comportato forti modificazioni di un quadro consolidato, producendo effetti opposti e contraddittori. Da una parte c'è il rischio dell'appiattimento di una grande tradizione disciplinare e di un patrimonio ormai centenario di linguaggi, nelle formule standardizzate e pre-confezionate del software commerciale; contemporaneamente, il digitale rende accessibili nuovi strumenti, libera nuove energie creative, rimescola finalmente le acque di un settore tendenzialmente specialistico e chiuso su se stesso. L'animazione si apre a nuove idee, soluzioni, finalità.

Il passaggio all'ambiente di lavoro digitale per realizzare ed elaborare sequenze animate ha parzialmente rimosso una moltitudine di vincoli pratici e strozzature produttive caratteristiche dello scenario operativo analogico: dispositivi meccanici per la ripresa, l'animazione e l'editing; set fotografici, pellicole e bagni chimici; la necessità di ricorrere a service esterni (per lo sviluppo dei film, per l'editing del suono, per il montaggio), semplificando di molto il procedimento, abbattendo tempi e costi di realizzazione. La transizione al silenzioso ed efficiente mondo dell'elaborazione elettronica ha letteralmente mandato in soffitta un universo di macchinosi dispositivi tecnici (il fenomeno non è stato neutrale, indolore e necessariamente solo positivo, ma questo è un'altro genere di considerazioni), che da indispensabili sono divenuti in poco tempo obsoleti: di fatto inutilizzabili.

Questo “zoccolo duro” aveva tradizionalmente ristretto, con l'effetto di una sorta di selezione Darwiniana, il numero degli addetti ai lavori, escludendo molti, probabilmente troppi, dalla possibilità di avvicinarsi al mondo dell'animazione.

La sostituzione di buona parte di questo insieme di apparecchiature con software, che nel corso degli anni è maturato sino a divenire sempre più potente e facile da usare, ha reso in pochi anni il medium dell'animazione molto più accessibile a una nuova platea di utilizzatori. Come è già avvenuto in molti altri campi, (si pensi alla musica o all'editoria) oggi due o tre persone dotate di entusiasmo, talento e qualche buona idea, possono realizzare, in casa, progetti assolutamente impensabili nello scenario di qualche anno fa ancora dominato dalle strozzature dell'elaborazione analogica delle informazioni.

Certo, le conseguenze sono articolate e non sempre tutte positive. La popolarizzazione dell'accesso alla strumentazione ha eluso quella forma di presidio, caratteristica di un settore che (come molti altri) aveva sino ad allora custodito assai gelosamente le sue coordinate disciplinari. Come altro-

ve, soprattutto nella prima fase del processo, si è assistito (e per la verità si continua ad assistere) a una perdita di controllo sui fondamentali dell'arte dell'animazione, nonché a una certa "volgarizzazione" del linguaggio. E ciò proprio perché, senza dover affrontare alcun apprendistato, un utente qualsiasi di software ormai elementare può oggi agevolmente accedere all'insieme di strumenti necessari alla produzione di clip animate, che può poi altrettanto facilmente distribuire in rete. C'è poi anche il rischio concreto di una perdita di identità, di un'omologazione, di un appiattimento sulle formule standard offerte dai software più diffusi, anche perché non tutti sono bravi, o abbastanza sensibili, per trovare la loro strada in modo originale e intelligente. E viceversa, questo problema è largamente controbilanciato da un altro aspetto, molto stimolante e sicuramente positivo. Se "animare" diventa più facile e accessibile, questo settore – che era rimasto molto isolato in una dimensione artistica sostanzialmente autoreferenziale (specie nella realizzazione di prodotti destinati al circuito dei Festival) – si apre finalmente a un nuovo universo di idee, soluzioni, campi di applicazione.

La maggiore accessibilità consente a figure con profili molto differenziati: grafici, illustratori, informatici, designer e architetti, creativi e curiosi in genere, di affacciarsi al mondo dell'animazione. Con grande libertà e spesso senza alcun senso di inadeguatezza rispetto ai canoni, queste nuove figure contribuiscono con idee, background culturali. I risultati sono sotto gli occhi di tutti, mentre una nuova spumeggiante "biodiversità" di forme, basate un indedito mix di messaggi e linguaggi, popola la rete di soluzioni innovative. In questo senso, il digitale ha liberato energie creative che portano ora nuova linfa vitale all'anima sperimentale dell'animazione che pur non essendosi mai assopita torna oggi ad esprimersi con una facilità sconosciuta e con straordinaria innovatività.

Verso una conclusione: una volta tanto il futuro sorride

Il quadro che abbiamo velocemente tratteggiato evidenzia quanto l'animazione sia, in un breve lasso di tempo, divenuta una cosa molto diversa e più complessa da quella che conoscevamo.

Dal nostro punto di vista, che è quello del design della comunicazione, il rapporto tra animazione e tecnologia propone interessanti stimoli "disciplinari" sia sul piano culturale che professionale, perché – lo abbiamo visto – tra i due campi esistono non poche affinità, ad esempio sul come la tecnologia digitale abbia modificato lo status quo aprendo la strada a un intero universo di novità. Proprio come il design, l'animazione, nel suo rapporto

con la tecnologia, si è tradizionalmente messa in evidenza per la sua capacità di innovarsi, riuscendo allo stesso tempo a mantenere in equilibrio le sue due anime artistica e tecnologica. In modo tutto fuorché incidentale, anche per questa ragione, entrambe le discipline hanno saputo conservare la freschezza e la lucidità necessarie per rispondere di volta in volta alle più diverse esigenze espressive che gli si ponevano.

Ma va anche sottolineato come, oltre alle importanti modificazioni tecnico-produttive, è la radicale trasformazione dello scenario globale della comunicazione ad ampliare le prospettive per l'animazione. Ciò soprattutto grazie ad alcune sue caratteristiche che, come abbiamo anticipato, contribuiscono a farne un ideale linguaggio-ponte per raccogliere molte delle sfide poste dalla società dell'informazione. Non vi sono dubbi sul fatto che, nella dimensione più allargata e aggiornata dello spazio informativo contemporaneo, l'animazione si stia ritagliando una posizione di assoluto rilievo. Come non vi è dubbio che questa sia una questione "di design".

In chiusura del nostro ragionamento c'è lo spazio per un paio di altre considerazioni. La prima riguarda l'opportunità di crescita rappresentato per questa disciplina dalla nuova dimensione della rete. Qualunque ricercatore, autore, studente di animazione ha da qualche anno a disposizione (ad esempio su YouTube) un insieme pressoché infinito di risorse documentarie on-line. Può virtualmente visionare in tempo reale qualunque animazione, videoclip, sequenza di film, titolo di sigla e film d'archivio desideri o di cui venga a conoscenza. Oltre che per documentarsi, può poi sfruttare lo stesso canale nella direzione inversa: per promuovere se stesso o per confrontarsi con la produzione di altri.

Non è facile prevedere con esattezza l'effetto di questa nuova condizione, ma è certo che essa contribuirà ad accelerare, se possibile, i processi di evoluzione che investono l'animazione.

Un altro stimolante spunto di riflessione riguarda la dimensione fantastica e di astrazione che è sempre stata uno dei punti di forza del linguaggio dell'animazione, che come abbiamo già accennato, ha tra le sue qualità una rara capacità di evocare immaginari, e che si offre, per raggiungere questo obiettivo, come uno strumento estremamente flessibile e manipolabile.

Da anni abbiamo sotto ai nostri occhi esempi – di solito estremamente costosi (ma in prospettiva lo saranno sempre meno) – più o meno raffinati e intelligenti, ma comunque assolutamente impressionanti, di come l'attuale livello di sofisticazione tecnologica consenta oggi di fondere senza soluzione di continuità e in un insieme credibile e convincente, reale e fantastico, mescolando all'infinito frammenti di linguaggi diversi.

Le possibilità di sviluppo artistico e creativo che si dispongono di fronte a noi appaiono in questa prospettiva illimitate; e se combinate con le potenzialità che il nuovo spazio della comunicazione globale, multimediale, portatile e multiplatforma lascia intravedere, è evidente che questa nuova condizione è per l'animazione unica e irripetibile. In questo quadro, l'accresciuta accessibilità al medium animazione – nella dimensione estesa che abbiamo sin qui cercato di delineare – è una grandissima opportunità.

Concludendo, è importante sottolineare come per raccogliere questa sfida non si potrà fare a meno delle competenze, della visione, dei profili, delle culture e delle storie di tutti coloro che, pur provenendo da mondi ed esperienze diverse da quelle tradizionalmente associabili all'animazione, possono oggi dare un contributo essenziale a questa affascinante ed ennesima nuova stagione del linguaggio animato.

1.2 Prodotti animati: nuovi strumenti per la comunicazione visiva

di Carlo Turri

“Prodotti animati” è la definizione attorno a cui fa perno questo saggio: si tratta di un artificio retorico per circoscrivere, almeno etimologicamente, quell’eterogenea moltitudine di audiovisivi, basati sulle tecniche e sui linguaggi dell’animazione, che sempre più emergono nei flussi comunicativi contemporanei.

Dopo aver definito il campo della nostra indagine, e prima di affrontare – nelle pagine che seguono – l’analisi delle nuove declinazioni del medium animato, è necessario mettere in luce le profonde differenze tra questo ambito e quello dell’animazione rivolta all’intrattenimento.

Ciò ci consentirà di sottolineare le rispettive peculiarità, osservando le possibili declinazioni del medium animato quando al di fuori della tradizionale cornice artistica. Potremo così mettere in chiaro come queste nuove forme comunicative facciano perno su due importanti proprietà dell’animazione: la capacità di creare suggestioni (ispirare) e la possibilità di trasmettere concetti in maniera chiara e scorrevole (informare). Dalla lettura di questo segmento tipologico, emergerà soprattutto la straordinaria flessibilità dei linguaggi animati e la loro capacità di migliorare, semplificare o velocizzare i processi comunicativi.

Le nuove forme dell’animazione

Un primo elemento chiave che differenzia lo scenario di cui ci occupiamo da quello – ben più consolidato e studiato – dell’animazione intesa come forma d’arte o di spettacolo, risiede nella durata dei loro rispettivi prodotti.

Il formato breve, talvolta brevissimo, è un carattere comune e distintivo di un variegato insieme di prodotti di comunicazione che punteggiano i pa-

linsesti televisivi: pubblicità, video musicali, sigle. Anche i video istituzionali e quelli “di presentazione” si evidenziano per la loro brevità: raramente essi superano la dozzina di minuti. Brevi sono anche gli audiovisivi che sempre più trovano posto negli allestimenti museali e fieristici, come anche in tutta la varietà di applicazioni del medium animato che dopo essersi estese su schermi e varie superfici di proiezione (in-store TV, billboard, interfacce, etc.) affollano oggi il nostro universo visivo. Infine, anche nello scenario di Internet e dei dispositivi mobili troviamo oggi una moltitudine di animazioni, la cui durata è compresa tra i pochi secondi (introduzioni, banners, interfacce dinamiche, etc.) e i pochi minuti (presentazioni, info-grafica animata, video-tutorial, etc.).

Se fosse ancora necessario vogliamo qui ribadire come il fuoco della nostra analisi è quell’esteso e frammentato territorio che si colloca alla “periferia” dell’animazione, e che quindi si distingue, sia per i contenuti che per gli aspetti formali, dai film e dalle serie televisive.

Una seconda e sostanziale diversità tra queste nuove tipologie e il consolidato corpus degli approcci tradizionali risiede nella limitazione della componente narrativa. Tale condizione è logicamente collegabile ai formati brevi, perché tali tempistiche non consentono lo sviluppo di vere e proprie sceneggiature. Inoltre, la brevità di queste animazioni preclude spesso la messa in scena di personaggi, soprattutto se impegnati in recitazioni o azioni complesse. Questo aspetto è particolarmente rilevante perché, come vedremo più avanti, la minimizzazione o la totale assenza degli elementi che invece sono cruciali nella narrativa tradizionale, ha un impatto diretto nel determinare “altre” configurazioni visive, ritmiche e registiche.

È utile a questo punto introdurre un terzo e importante elemento distintivo della nostra categoria: l’anonimato che caratterizza questo vasto e segmentato scenario.

Naturalmente le animazioni di cui stiamo parlando hanno degli autori, ma raramente essi sono noti al pubblico perché in molti casi le sequenze risultano prive di quegli elementi – extratestuali – che recano le informazioni su chi ha realizzato l’opera. Quando presenti, i crediti appaiono in maniera del tutto marginale e spesso sotto forma di un unico riferimento collettivo (il nome dello studio di produzione, uno pseudonimo, un indirizzo web), senza specificare i nomi di chi ha preso parte al processo produttivo e i loro rispettivi ruoli.

E se è evidente che questa omissione di riferimenti sugli autori va associata, ancora una volta, alla brevità dei formati, è altrettanto vero che tale

aspetto sottolinea il ruolo di “medium” di questa specifica categoria di audiovisivi.

Emerge così un importante elemento di analogia tra le nuove forme dell’animazione e la cultura del design: poiché l’autore non è più collegabile al testo, questi artefatti perdono lo status dell’oggetto-opera ed assumono, soprattutto in relazione ad un vero proprio contesto d’uso e di mercato, le caratteristiche dell’oggetto-prodotto.

Proprio per questa ragione, abbiamo volutamente escluso i cortometraggi dal nostro ragionamento: sebbene siano anch’essi brevi e, nell’insieme, costituiscano uno scenario altrettanto ricco di forme e di declinazioni, i “corti” appartengono alla tradizione del cinema animato e riflettono la dimensione espressiva che è propria di tutte le forme artistiche. All’opposto, i prodotti animati nascono come risposte a specifiche necessità di comunicazione che sono del tutto estranee all’autore: qui l’animatore non formula il messaggio, ma è piuttosto chiamato ad inventarne una forma visiva, narrativa, sonora, etc.

I prodotti animati nascono per assolvere specifiche funzioni comunicative (spiegare, promuovere, enfatizzare, emozionare, conferire identità visiva, etc.), e la loro ragion d’essere non è tanto quella di intrattenere “in sé”, ma piuttosto di veicolare un ampio spettro di contenuti attraverso un linguaggio in grado di favorire, arricchire o velocizzare la loro assimilazione.

È dunque questa la principale distinzione rispetto alle animazioni destinate al grande pubblico (film, videogiochi, produzioni seriali) o a quelle d’autore (cortometraggi, video-arte): il nostro campo di indagine non è popolato da audiovisivi “in quanto tali”, ma da oggetti sofisticati, spesso integrati in altri sistemi comunicativi, progettati per trasmettere specifici contenuti (siano essi effimeri o utili) a gruppi specifici di destinatari. In altre parole, possiamo attribuire a queste brevi forme animate il ruolo di veri e propri “artefatti comunicativi”, secondo la definizione di Giovanni Anceschi. In linea con questo principio, al pari dell’oggetto grafico, possiamo intendere anche il prodotto animato come un sistema di segni pensato per produrre, all’interno di un contesto di fruizione collettiva, specifici effetti di senso. E tale comune “ontologia” ci porta a concludere che, durante la creazione di questi artefatti, l’animatore compie un autentico processo di design, che inizia da un confronto con le specifiche necessità della committenza, attraversa fasi di sperimentazione e di verifica, e si conclude con la realizzazione e la consegna del prodotto finito. In altre parole, questi artefatti implicano un “fare animazione” guidato da un approccio spiccatamente progettuale: qui l’animatore/designer si occupa della qualità della sua creazione – per breve

o semplificata che sia – ma tiene anche conto dei vincoli e degli obbiettivi di ciascun caso.

Naturalmente, la creazione dei prodotti animati segue percorsi diversi da quelli che portano al prodotto cartaceo o alle interfacce digitali: sebbene esistano sicuramente molti punti in comune (primo tra tutti quello della rappresentazione) dobbiamo prendere atto che il medium animato è profondamente diverso e per certi aspetti, unico. Esso è infatti governato da propri principi e peculiarità tecniche, ha già alle spalle un secolo di declinazioni e di interpretazioni, e, nonostante l'apparente semplicità, si distingue per un'elevata complessità realizzativa. Pertanto, per comprendere il “funzionamento” di questa nuova generazione di animazioni, diviene necessario un'approfondimento su alcune proprietà implicite a questo straordinario medium.

Tra ispirazione e informazione

Come abbiamo visto, le tipologie dei prodotti animati sono numerose, le loro destinazioni d'uso altrettanto molteplici, e i linguaggi impiegati (ovvero l'insieme delle componenti visive, narrative e sonore) estremamente variegati.

Nonostante l'esistenza di una varietà di strumenti per indagare il mondo delle immagini (teoria del cinema, psicologia cognitiva, semiotica), avvicinarsi al territorio dell'animazione è un'operazione tutto fuorché semplice.

Ciò perché si tratta di un linguaggio caratterizzato da una complessa stratificazione di elementi diversi che, lavorando in maniera orchestrata, portano a un risultato unitario e, in qualche modo, inscindibile. L'iconicità del segno animato può infatti spaziare dal disegno al tratto al fotorealismo, attraverso innumerevoli soluzioni intermedie; agli aspetti visivi (forme, colori, movimenti, composizione) si aggiungono poi le componenti diegetiche, sonore e ritmiche; inoltre, il flusso animato è spesso integrato dal linguaggio verbale, parlato e/o scritto, nonché da elementi grafici e simbolici. Si tratta quindi di un sistema di segni – di fatto, una copresenza di indici, icone e simboli – il quale, pur assumendo un'ampia varietà di configurazioni, viene sempre percepito in maniera unitaria. Non a caso, Paul Wells, autorevole studioso e critico contemporaneo, individua nel medium animato il punto di convergenza e di sovrapposizione di tutte le discipline artistiche.

Nonostante questa complessità, possiamo distinguere un generale orientamento dell'artefatto rispetto alla possibilità di ispirare o informare il destinatario: si tratta di due proprietà che sono comuni e implicite a tutti gli

audiovisivi ma che nel contesto dei prodotti animati sono particolarmente evidenti.

Prima di dedicarci all'approfondimento di questi due importanti attributi, sarà utile tornare al senso originario dei due termini, cosa che ci consente di apprendere il "letterale funzionamento" dei linguaggi animati. Ecco dunque che secondo le definizioni del Vocabolario Etimologico della Lingua Italiana l'ispirazione è la capacità di "instillare nell'animo un pensiero, un affetto, un disegno", mentre informare significa "dare forma ad un essere o qualcosa innanzi agli occhi della mente".

Ispirare

La suggestione e il coinvolgimento emotivo del pubblico sono indubbiamente l'essenza stessa del cinema, nel suo insieme, ma è importante sottolineare da subito come nel medium animato ciò sia vero anche senza l'impianto di una trama e/o le azioni di personaggi.

Ne sia testimonianza l'abbondanza, negli archivi del cinema d'animazione sperimentale, di opere che pur manifestando modalità espressive "poco ortodosse" conservano immutato, e anche a distanza di decenni, tutto il loro fascino e magnetismo.

Si pensi per esempio al lavoro pionieristico di Normann McLaren e di altri autori del National Film Board of Canada (tra i quali ricordiamo gli italiani Carpi Cioni e Luigi Veronesi), alle opere di Oskar Fischinger, all'approccio alla plastilina di Fusako Yusaki, e alle prime sperimentazioni digitali di John Whitney e Stan VanDerBeek. Sebbene in momenti diversi e con tecniche ed esiti eterogenei questi autori, nell'insieme del loro lavoro, hanno saputo realizzare sequenze capaci di evocare e di affascinare il pubblico, pur operando un allontanamento graduale dal consolidato mondo dell'animazione basato su character. Questi film, spesso considerati vere e proprie forme d'arte proprio in virtù della loro contrapposizione/emancipazione rispetto ai codici dominanti dell'animazione per il grande pubblico, dimostrano che anche i linguaggi minimamente iconici o de-figurati sono del tutto in grado di toccare le corde dell'emozione.

Quando liberati dai vincoli della recitazione, le forme, i colori, il movimento e il sonoro diventano gli unici protagonisti della scena: il segno, svuotato del suo ruolo connotativo (di un oggetto, un paesaggio, un personaggio) si presenta al destinatario in quanto tale. In questo caso, come osserva l'animatore/autore Stefano Simonetti, l'immagine non veicola un contenuto, ma

è il contenuto stesso, ed il suo significato risiede proprio nelle emozioni/sensazioni che riesce a trasmettere allo spettatore.

Queste declinazioni del medium animato anticipano quei codici – anch'essi di carattere astrattista o espressionista – che contraddistinguono i formati brevi, e che ricorrono spesso nei video musicali o nei “visual” che, da qualche anno fanno da sfondo a concerti, spettacoli e installazioni. Analogamente e con l'aggiunta determinante di simboli ed elementi tipografici, questi linguaggi si prestano anche ai titoli di apertura/chiusura per il cinema, alle sigle e agli altri prodotti per la televisione. Anche in questi casi, la facoltà di ispirare il pubblico deriva dall'intensità visiva delle immagini.

A tal proposito, è utile discutere un altro importante attributo del linguaggio animato: alla percezione e alla cognizione dell'immagine non-fotorealistica si accompagnano anche i fenomeni di tipo proiettivo, e quindi il processo di comunicazione si svolge anche ad un livello inconscio.

Nella sua indagine psicosociologica dei mass-media, Antonio Imbasciati osserva che l'immagine disegnata è meno precisa e dunque più ambigua di quella fotografica, e che proprio questo deficit informativo crea le condizioni per la psiche proiettata. Ciò avviene innanzitutto nell'immedesimazione con i personaggi e con le loro situazioni, ma pensiamo che tale processo si verifichi anche nella visione di forme non-figurative quali quelle derivate dalla grafica animata, della manipolazione/alterazione delle riprese e da alcuni filoni dell'object-animation. In questi casi l'allusione e l'ambiguità sono generate dalla non-narratività e/o dal carattere astratto, surreale, sinestetico del flusso visivo. Nate più per l'impressione dei sensi che non per produrre significati, queste declinazioni del medium animato possono talvolta offrire vere e proprie visioni sul mondo dell'immaginario e dell'inconscio.

Anche se in questo filone si riscontrano forse più eccezioni che regole, gli artefatti spiccatamente orientati alla suggestione visiva presentano alcuni tratti comuni, importanti per “catturare” gli occhi dello spettatore. Qui gli aspetti cromatici, cinetici e la composizione dell'inquadratura tendono a saturare l'immagine; inoltre, in questi prodotti, l'espressività/intensità è particolarmente incentrata su una grammatica del ritmo, ovvero sull'enfasi dei movimenti interni alle scene, sul montaggio e, soprattutto, sull'intreccio con il sonoro.

Informare

La capacità di trasmettere informazioni in maniera chiara ed univoca rientra tra le più importanti proprietà dell'animazione, e ciò è particolarmente vero nel caso dei prodotti animati.

Rispetto all'attributo appena discusso, questa proprietà è però meno evidente – implicita, in un certo senso – tanto che viene spesso data per scontata. Tuttavia, a ben vedere, qualunque narrazione implica l'inclusione di informazioni contestuali che, seppur secondarie rispetto alla trama, sono essenziali per la comprensione del racconto; nei film (animati o “dal vero”) ciò ha luogo prevalentemente nelle scene iniziali, in cui particolari configurazioni visive, verbali e logiche contribuiscono a presentare le caratteristiche chiave dei personaggi, l'ambientazione, il periodo storico e altri rilevanti elementi di contesto.

Bruce Block, studioso di cinema e cineasta professionista, evidenzia l'importanza di questa fase anticipatoria, di “esposizione”, sottolineando come in assenza di una adeguata preparazione dello spettatore al contesto di una nuova storia, si rischi addirittura di compromettere il funzionamento del film. Anziché calarsi nel racconto, il pubblico sarà distratto dalla ricerca di risposte ai dubbi e alle incomprensioni prodotte dalla carenza di informazioni contestuali.

Sulla base di questa premessa consideriamo ora i casi in cui l'animazione viene usata, fuori dalla cornice dell'intrattenimento, per raccontare la realtà e per trasmettere anziché elementi di finzione informazioni relative ad entità, dati, fenomeni o processi.

La capacità dei linguaggi animati di veicolare informazioni in maniera chiara e puntuale va messa in relazione alla capacità di sintesi di questo medium, che, come vedremo, permette di trattare un ampio spettro di contenuti.

La sintesi è in primo luogo visiva, ed è strettamente collegata all'astrazione del segno rispetto a ciò che esso rappresenta. Per questa ragione, i prodotti orientati all'informazione si caratterizzano per la scelta di forme poco complesse e facilmente riconoscibili, spesso integrate con segni e simboli già codificati, quali: numeri, parole, diagrammi, pittogrammi. All'immediatezza delle immagini, si affianca una caratteristica coerenza espositiva, ovvero una “logica interna” che cerca di diminuire le possibili ambiguità nell'interpretare il messaggio e che tende a minimizzare gli sforzi cognitivi da parte del pubblico. Alla semplicità formale corrisponde dunque anche una chiarezza sintattica, spesso ricercata attraverso un registro che uniforma lo stile visivo, le colorazioni, i movimenti di camera, le transizioni, etc.

Va infine osservato che la capacità di sintesi può emergere anche al livello della diegesi, ovvero attraverso strategie espositive che vanno dalla semplice descrizione “per punti” di un dato argomento, alla sua esposizione narrativa, spesso basata sulla costruzione di vere e proprie metafore che possono portare ad un complessivo alleggerimento dei contenuti.

Anche a proposito di questa particolare declinazione del medium animato, possiamo fare riferimento ad alcuni rari precedenti significativi.

Nel 1918 Winsor McCay realizza *The Sinking of Lusitania* il primo documentario disegnato, attraverso la ricostruzione – visivamente plausibile – di un evento del quale esistevano testimonianze esclusivamente orali. Qualche anno dopo, i fratelli Fleischer, portano a compimento due cortometraggi di carattere divulgativo *The Einstein Theory of Relativity* e *Darwin's Theory of Evolution* (1923) e un breve film per la formazione dei tecnici del suono *Finding His Voice* (1929).

Che l'arte animata potesse facilitare l'apprendimento di argomenti complessi è stato più volte dimostrato da Disney, che realizzò numerosi film per la divulgazione scientifica e per l'educazione. In pellicole come *The Grain that Built an Hemisphere* (1943), *Man and the Moon* (1945) o *Our Friend Atom* (1957), troviamo spesso la comparsa di character (più o meno noti) e la messa in scena di situazioni umoristiche. In questo tipico approccio Disneyano, lo scopo principale è l'esposizione dei contenuti (il funzionamento dell'atomo, fondamenti di geometria, pratiche igieniche, etc.) e pertanto il telaio narrativo prevede l'introduzione degli elementi basilari, e solo successivamente la presentazione di concetti e nozioni di complessità crescente. Questi film si avvalgono sempre della voce fuori campo, così come di elementi grafici (linee, frecce, riquadri, etc.) e di schematizzazioni. Il ritmo è piuttosto calmo, scandito da assolvenze a nero e da lunghe inquadrature, la cui “fissità” permette allo spettatore di cogliere pienamente gli elementi principali del racconto.

Come riporta il nipote Roy¹, Walt Disney era pienamente consapevole delle potenzialità del linguaggio animato in questo campo d'applicazione:

Durante gli anni della seconda guerra mondiale, gli Studios si impegnarono nella produzione di oltre duecento film per l'addestramento delle forze armate americane: la finalità di questi cortometraggi era la trasmissione di nozioni e di procedure da applicare in campo meccanico, balistico, aeronautico, etc. L'urgenza del compito fa sì che la struttura e gli elementi sintattici siano qui estremamente funzionali: solo i soggetti principali vengono sviluppati

1. *A Conversation with Roy Disney*, intervista contenuta nel DVD *Walt Disney Treasures - On the Front Lines*, 2004.

visivamente in maniera dettagliata mentre il trattamento degli sfondi e degli elementi di contesto è ridotto all'essenza o è del tutto assente, i movimenti sono neutri ed il commento sonoro è affidato alla sola voce fuoricampo.

È interessante sottolineare alcune analogie con la serie televisiva *Protect & Survive* di Richard Taylor, prodotta per il governo britannico e mandata in onda dalla BBC alla fine degli anni Settanta. *Protect & Survive* aveva il compito di spiegare al grande pubblico le procedure da adottare in caso di attacco nucleare. Anche in questo caso il linguaggio è caratterizzato dall'uso minimalista delle sue componenti elementari: forme, colori, suoni, ritmo, e così via, e perciò risulta estremamente chiaro.

Fatta eccezione per questi esempi (e per alcune altre produzioni a carattere pedagogico/educativo), questa possibile declinazione del medium animato è rimasta il larga parte inesplorata: il genere documentaristico, a fronte di costi produttivi analoghi a quelli del genere di intrattenimento, non poteva consentire un effettivo "ritorno commerciale". Da oltre un decennio però, la crescente accessibilità degli strumenti digitali, abbinata alla crescente necessità di trasmettere informazioni in maniera efficace e concisa, ha fatto emergere nuove categorie di prodotti destinati non solo alla divulgazione e all'educazione, ma anche alla comunicazione d'impresa, alla presentazione di progetto, all'editoria e alla formazione.

Dopo aver definito gli estremi comunicativi della gamma dei "prodotti animati", e chiarito l'interdipendenza tra contenuto e linguaggio, sarà utile tornare su alcuni punti di carattere generale: la facoltà di ispirare si affida prevalentemente agli attributi estetici, alle qualità formali, e all'intensità visiva e ritmica, mentre la capacità di informare è soprattutto legata alla struttura complessiva, alla linearità delle metafore impiegate e alla fluidità della narrazione. Abbiamo anche visto come queste proprietà molto spesso coesistono: i prodotti destinati a funzioni informative non trascurano la cura degli aspetti estetico-formali, mentre gli artefatti che più si focalizzano sulla capacità di ispirare non possono non confrontarsi con elementi d'informazione quali il referente del messaggio, un marchio, il pay-off, etc.

Prospettive

Nel contesto del frammentato e articolato scenario che abbiamo sin qui cercato di delineare l'animazione, liberata dall'imperativo di dover intrattenere, mostra finalmente il suo potenziale espressivo: la sua versatilità ci per-

mette di visualizzare ad un'ampia varietà di contenuti, attraverso linguaggi che, benché diversi e imprevedibili, portano ad una comunicazione diretta, chiara, rapida e distintiva.

Abbiamo visto come questo medium offra numerose – forse infinite – modalità per combinare le componenti sintattiche dell'immagine in movimento: esso permette di instaurare più livelli comunicativi e di abbinare così l'ispirazione e l'informazione, la piacevolezza e l'efficacia, l'immaginazione e gli aspetti più concettuali. Grazie alla loro flessibilità espressiva, i linguaggi dell'animazione rappresentano per il progettista uno strumento comunicativo con cui affrontare un ampio spettro di problematiche.

La gamma applicativa dei prodotti animati è oggi in continua crescita. Della distintiva innovatività e qualità di questa nuova presenza da qualche tempo le pubblicazioni specializzate ed i Festival internazionali si sono accorti, dedicandovi spazio e attenzione. La nostra attività di ricerca, ma anche l'applicazione pratica quotidiana, è orientata ad esplorare modalità per combinare la cultura del design e il mondo dell'animazione, per trovare una risposta organica alle esigenze comunicative della nostra società, e per fornire alle nuove generazioni di designer gli strumenti concettuali e le conoscenze operative per padroneggiare questo straordinario medium.

Bibliografia

- Anceschi G., *Monogrammi e Figure: storie e storie della progettazione di artefatti comunicativi*, Firenze-Milano, La casa Usher, 1981.
- Anceschi G., *L'Oggetto della Raffigurazione*, Milano, Etaslibri, 1992.
- Block B., *The Visual Story, creating the visual structure of film, Tv and digital media*, Oxford, Elsevier-Focal Press, 2008.
- Darley A., *Visual Digital Culture: surface play and the spectacle in new media genres*, London & New York, Routledge, 2000/2009.
- Imbasciati A., Castelli C., *Psicologia del Fumetto*, Firenze, Guarnaldi, 1975.
- Imbasciati A., *Il meccanismo psichico della proiezione*, Milano, Realtà Educativa, 1968.
- Pintus M., Guido F., *Il Cinema Disegnato: storia e tecnica*, Sassari, Stampacolor, 1992.
- Raffaelli L., *Le Anime Disegnate: il pensiero nei cartoon da Disney ai giapponesi*, Roma, Castelvechi, 1994.
- Wells P., *The Fundamentals of Animation*, Lausanne, AVA Publishing SA, 2005.
- Wells P., *Understanding Animation*, London, Routledge, 1998.
- Wells P., *Animation: genre and authorship*, London, Wallflower Press, 2002.
- Wollen P., *Signs and Meaning in the Cinema*, Cinema One Series Vol.9, Bloomington, Indiana University Press, 1969/1998.

Seconda Parte

2. Animazione e progettazione: l'esperienza delle Scuole Estive

Un'occasione per iniziare a verificare i rapporti tra animazione e progetto si è sviluppata attorno all'esperienza delle tre edizioni della Scuola Estiva Internazionale (SEI) Design e Ambiente.

Parte integrante dell'offerta didattica e delle attività di formazione permanente della Facoltà di Architettura di Alghero, le edizioni della SEI Design e Ambiente di Bosa (2006 e 2007) e Olbia (2008), organizzate in collaborazione con la Facoltà del Design del Politecnico di Milano, hanno visto il coinvolgimento di un gruppo internazionale di studenti, provenienti da diversi paesi tra cui Stati Uniti, Spagna, Italia, Cina.

Le SEI sono esperienze didattico-progettuali intensive, articolate attorno a workshop tematici guidati da docenti della nostra Facoltà o da altri docenti ospiti, cui si affianca un programma di seminari e conferenze pubbliche.

I diversi gruppi di progettazione, guidati da uno o più docenti e assistiti da un tutor, lavorano dunque su temi specifici. Momento conclusivo della Scuola, sono una mostra e la critica dei progetti elaborati dai gruppi di lavoro. In questa occasione i diversi gruppi presentano i loro progetti, che vengono discussi e giudicati da una giuria di esperti e progettisti.

Proprio nel contesto di questa iniziativa didattica, a partire dalla prima edizione Bosana è partita, attorno al workshop didattico “animazione e design” una sperimentazione sui linguaggi dell'immagine animata nel contesto della comunicazione del progetto e del tema del senso del luogo.

Sin dalla prima edizione del laboratorio l'impostazione del nostro intervento didattico si è sviluppata per combinare due aspetti chiave: lo sviluppo di una riflessione critica sull'uso del linguaggio dell'animazione nel quadro più generale della comunicazione di progetto, e la trasmissione ai partecipanti ai workshop di nozioni pratiche fondamentali attraverso una serie di sedute “hands-on”.

Un altro elemento guida è stato lo sforzo di mettere a punto un approccio semplificato, che consentisse a un gruppo di studenti sostanzialmente digiuni di esperienze specifiche nel campo dell'animazione, di riuscire a esprimersi attraverso questo linguaggio.

Ci è sembrato quindi sin da subito importante dotarci di un codice che fosse allo stesso tempo sufficientemente flessibile per comunicare concetti astratti e soluzioni progettuali non del tutto determinate (come quelle caratteristiche del contesto in cui il nostro workshop era ospitato), e tale da consentire al gruppo degli allievi coinvolti di trovare il loro piano espressivo, adattandosi a livelli di familiarità diversificati nell'uso di software grafico. Ciò ci ha portato ad escludere a priori soluzioni come la grafica tridimensionale, che oltre a presupporre una preparazione tecnica specifica, non può prescindere da una lunga e complessa fase preparatoria (pre-produzione) a monte del processo, e che allo stesso tempo introduce a valle della lavorazione strozzature produttive, ad esempio in fase di rendering.

La linea che abbiamo deciso di seguire si è ispirata piuttosto a un approccio libero, per cercare di mantenere il tasso tecnico richiesto su limiti accettabili e compatibili con il contesto in cui avremmo lavorato. Questa scelta ha di per se rappresentato una garanzia nel rendere la tecnologia che stavamo sperimentando più accessibile ai partecipanti al workshop, riducendo i vincoli tecnici e rendendo anche più facile salvaguardare l'immediatezza comunicativa di quanto si andava sviluppando. Ciò ispirandoci all'idea già contenuta esplicitamente nel programma del workshop, per cui una bassa intensità tecnologica potesse lasciar spazio ad un'alta intensità creativa.

La soluzione individuata si è dunque basata un insieme ibrido di tecniche con cui combinare contributi visivi di tipo diverso, tramite l'impiego di software per l'elaborazione dell'immagine, per il compositing e per la post-produzione video.

Infine, un nostro ulteriore e non meno importante obiettivo era sperimentare liberamente tecniche e approcci differenti all'animazione, cercando di mettere assieme un piccolo catalogo di esempi con cui dimostrare il potenziale del racconto animato, evidenziandone la capacità di "funzionare" anche ricorrendo a una varietà di diversi linguaggi.

2.1 Scuola Estiva Internazionale Design e Ambiente, Bosa 2006

docenti: *Nicolò Ceccarelli + Carlo Turri*

studenti: *Alessandro Correddu, Daniel Hintelman,
Alessandro Hamel Hassan, Eleonora Cappello*

La partecipazione alla Scuola Estiva Internazionale (SEI) Design e Ambiente è stata l'occasione per la prima di una serie di sperimentazioni sull'uso del linguaggio animato come strumento di comunicazione del progetto alla scala ambientale. Il piccolo gruppo di lavoro che abbiamo guidato, composto da alcuni studenti, alcuni iscritti alla Facoltà di Architettura di Alghero e altri provenienti da altre esperienze e background, si è dedicato allo sviluppo di brevi clip animati di presentazione dei diversi progetti in via di elaborazione nel contesto dei diversi workshop progettuali ospitati dalla SEI.

Nel caso di questa prima edizione Bosana, l'idea di partenza era mettere il nostro gruppo di lavoro "a servizio" dell'intera comunità della Scuola. Come anticipato nel programma del laboratorio, lo scopo delle nostre elaborazioni era contribuire a isolare gli aspetti essenziali di ogni proposta ed esplorare la capacità dei clip animati di riassumere in pochi minuti i contenuti progettuali che venivano via via sviluppati negli altri cinque laboratori della Scuola. Ciò ponendosi in maniera complementare rispetto ad altre forme più tradizionali (tavole, disegni, schemi e diagrammi, ecc.) di comunicazione del progetto, con l'obiettivo di offrire una panoramica sintetica dei contenuti progettuali espressi nel corso dei diversi workshop, ma anche esplorando nuovi approcci alla comunicazione del progetto ambientale.

Questa ipotesi di lavoro si basava su una doppia convinzione: se da un lato era impensabile immaginare di esaurire la complessità comunicativa propria di ogni progetto in una breve sequenza animata, dall'altro per coerenza la

responsabilità di presentare e rappresentare i singoli interventi progettuali andava necessariamente lasciata ai loro progettisti. Una volta chiarito a noi stessi (e, cosa assai importante, agli altri partecipanti alla scuola) questo indirizzo e lo spirito “neutrale” del nostro intervento, ci siamo dedicati allo sviluppo di brevi clip animati di presentazione dei diversi progetti, l’obiettivo primario dei quali era isolare gli aspetti essenziali di ogni proposta e metterne in evidenza gli elementi guida concettuali. In questo senso i clip su cui abbiamo lavorato avevano principalmente la funzione di “promemoria visivi”, delle linee guida dei progetti.

Il piano di lavoro prevedeva quindi lo sviluppo di un breve contributo animato per ognuno dei temi affrontati dai gruppi di progettazione ospitati dalla Scuola. Questi, oltre al nostro (Animazione e design) erano: Colore ambientale; Design della luce; Lo sviluppo di un “testo urbano” di Bosa; La lettura della città per mezzo di strategie grafiche; Design e sostenibilità (per motivi di tempo poi siamo riusciti a realizzare un contributo per i soli primi quattro progetti).



Una veduta del Lungotemo a Bosa

La prima decisione chiave è stata estendere i compiti del nostro laboratorio alla realizzazione di un “contenitore”, una cornice generale di orientamento degli altri lavori, un’introduzione animata da cui sarebbe poi stato possibile rimandare alle diverse tematiche (e ai relativi clip) oggetto di progettazione.

Questa sorta di sigla introduttiva avrebbe dovuto svolgere la delicata funzione di contestualizzare i diversi interventi in un’immagine coerente e comprensiva del “luogo” Bosa, offrendo allo stesso tempo, all’interno di una cornice visiva unitaria, un filo logico narrativo capace di abbracciare l’intera produzione progettuale dei workshop.

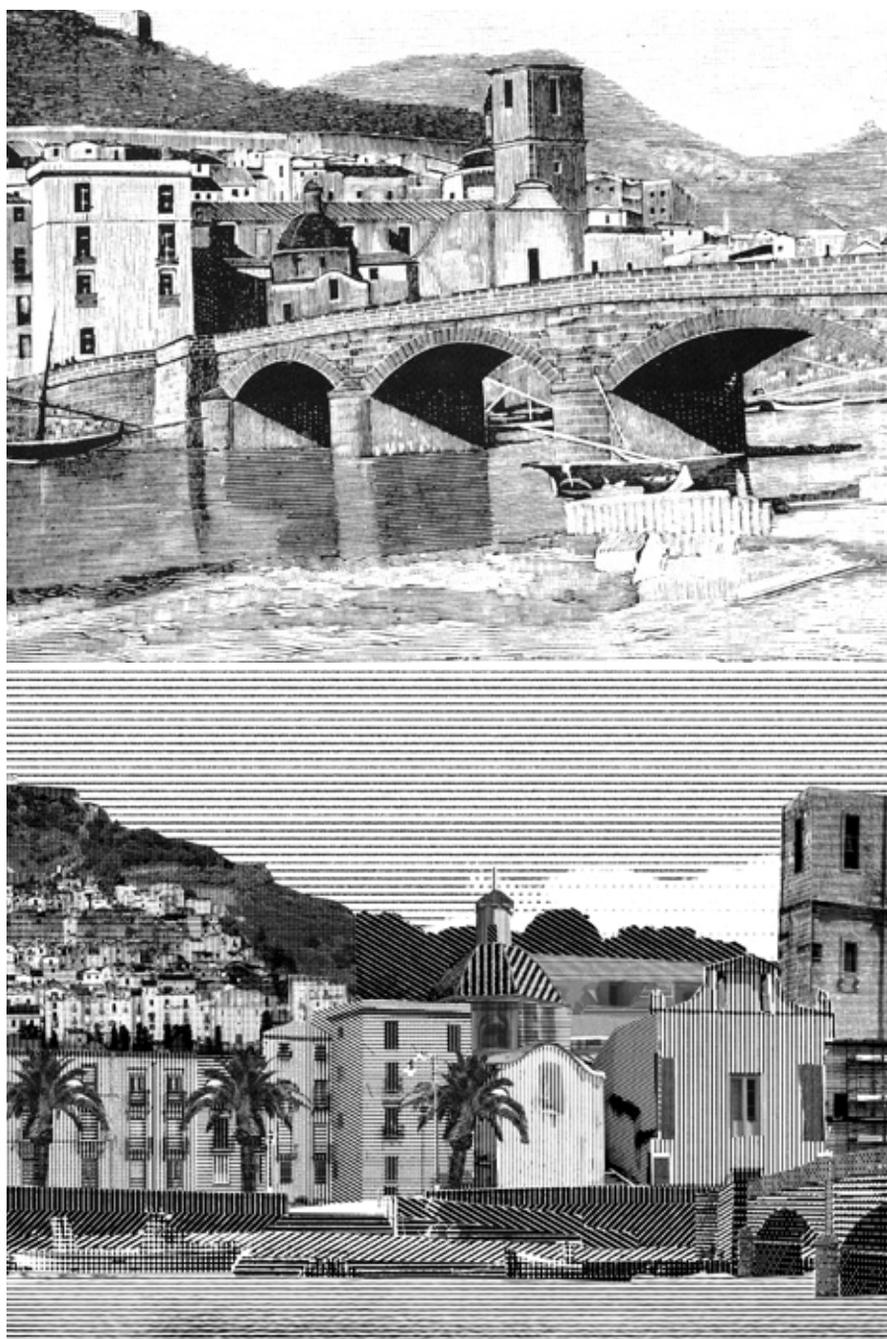
Per ottenere questo obiettivo serviva innanzitutto una immagine di Bosa che potesse restituire sinteticamente alcuni tratti chiave del luogo: sul piano della sua collocazione geografica (tra mare, fiume e monte), su quello paesaggistico, sui tratti architettonici – di insieme e di dettaglio – specifici di Bosa, alla scala domestica come a quella dei piccoli segnali presenti sul territorio. Questa particolare immagine era necessaria soprattutto per ricomporre in un’unica rappresentazione e senza soluzione di continuità elementi in effetti molto diversi per dimensione, effettiva localizzazione e carattere.

Per raggiungere questo scopo abbiamo lavorato per individuare un registro visivo che, oltre ad abbracciare la totalità di questi aspetti, consentisse di mantenere un distacco, temporale e contestuale, dalla realtà dei luoghi: elemento che ci sarebbe servito per miscelare coerentemente sul piano visivo diversi stati con cui avremmo dovuto lavorare: lo storico, il moderno e il contemporaneo; o, in altri termini, il pre-esistente e il “progettato”.

La ricerca di un linguaggio visivo

Lo spunto per raggiungere questo obiettivo è venuto da alcune stampe tardo-ottocentesche che decoravano l’albergo in cui eravamo alloggiati. Si tratta di incisioni litografiche realizzate da un artista anonimo, a partire da vedute fotografiche coeve che mostrano scene di vita e vedute caratteristiche del territorio Bosano. Queste opere grafiche, che sono molto diffuse a Bosa, si evidenziano tralaltro per un’eccellente qualità e in particolare per la perizia con cui il tratteggio restituisce, con originalità e vigore grafico, gli effetti di chiaroscuro.

Abbiamo deciso di ispirarci direttamente allo stile di questo artista anonimo – che abbiamo ribattezzato “rigatino” – prendendone in prestito l’effetto



L'immagine originale da una stampa storica e la nostra re-interpretazione attualizzata

grafico per adattarlo alla nuova “mappa visiva” della città di Bosa che ci occorreva come sfondo della nostra interpretazione animata.

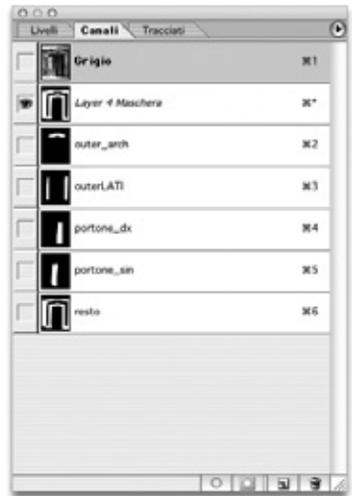
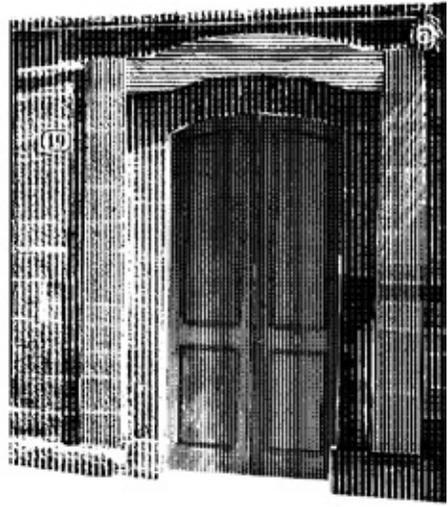
Il primo passaggio è stato cercare un modo per ottenere – partendo da immagini contemporanee – una rappresentazione graficizzata assimilabile a quella del nostro modello di riferimento: capire, in altri termini, come potessimo fotografare di volta in volta gli elementi che ci interessavano e, seguendo un procedimento di elaborazione digitale delle immagini, riprodurre in maniere omogenea quel tipo di linguaggio grafico.

Da un punto di vista operativo ci siamo appoggiati proprio su alcuni strumenti di elaborazione grafica digitale destinati a tradurre immagini fotografiche (o comunque ad ampia gamma tonale) alla rappresentazione al tratto. Si tratta di filtri che riproducono via software i procedimenti ottico-analogici (fotolito) tradizionalmente impiegati per realizzare le pellicole necessarie per la stampa tipografica di immagini fotografiche.

Le tecniche di riproduzione grafica del chiaroscuro si basano sulla possibilità di simulare otticamente, tramite tratteggi e retinature e il loro intreccio, l’effetto di un’ampia gamma tonale (una scala di grigi) basandosi su disegni



Dettaglio della nostra “mappa” visuale di Bosa



Prove sulla tecnica del rigatino digitale e scomposizione in aree a diverso trattamento

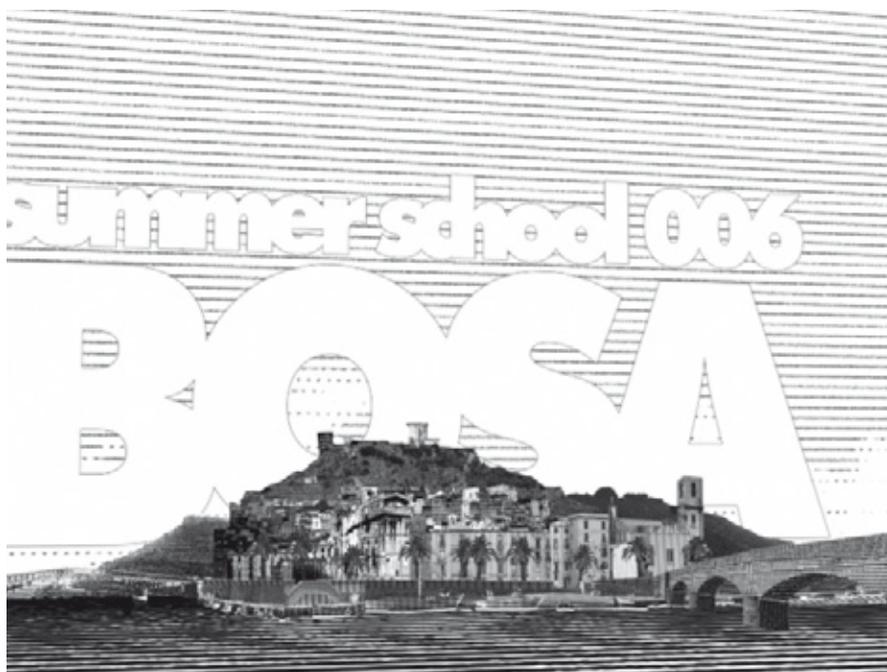
al tratto (e quindi monocromatici, nella maggior parte dei casi, come anche nel nostro, in bianco e nero). L'arte del chiaroscuro consiste nello scegliere e modulare il segno grafico (l'incisione del bulino sulla superficie della lastra di stampa) nei suoi attributi di spessore e profondità, nell'intensità del tratto, nella sua inclinazione, forma e così via, per restituire in maniera convincente un effetto chiaroscurale che superi la piattezza intrinseca al segno inciso nella lastra.

Il nostro obiettivo era elaborare un insieme di trattamenti grafici che ci consentisse di omogeneizzare il materiale fotografico a nostra disposizione per restituire questa sorta di collage-modello della Bosa che volevamo rappresentare.

Uno studio degli originali dell'artista Bosano ci ha permesso di determinare alcune regole base per la traduzione "al tratto" degli elementi chiaroscurali delle immagini che intendevamo elaborare, sfruttando le capacità grafiche del software, che così impiegato rappresenta a tutti gli effetti una versione semi-automatica dei principi usati dall'artista grafico a cui ci stavamo riferendo.



Immagine della costruzione del modello di Bosa impiegato per la realizzazione della sigla



La nostra immagine "concettuale" di Bosa

Abbiamo dunque analizzato l'illuminazione, la scala di dettaglio, la posizione relativa al punto di vista di una serie di immagini campione. Dopodiché siamo intervenuti ritoccando digitalmente alcuni elementi (per enfatizzare i contrasti, e in alcuni casi correggere condizioni di illuminazione non coerenti). Una volta raggiunto l'equilibrio tonale desiderato, abbiamo applicato filtri per tradurre l'immagine nella sua versione al tratto, controllando di volta in volta i diversi parametri in gioco.

Una serie di prove su brani di edificio, elementi del paesaggio, oggetti, dettagli architettonici, ci ha permesso di stabilire che il procedimento grafico "a rigatino" che avevamo ipotizzato non solo funzionava, ma che si prestava magnificamente allo scopo che ci eravamo prefissati.

Una volta individuata la strada per rappresentare omogeneamente sul piano visivo la Bosa che avevamo in mente, abbiamo selezionato una serie di elementi significativi per rappresentare in modo unitario la nostra idea di città, in un'immagine che riuscisse ad abbracciare, visivamente come "concettualmente", il centro urbano della città ed alcuni componenti chiave del suo territorio, unificando il tutto in una stessa veduta di partenza, che in effetti abbraccia panoramicamente un angolo visivo di quasi 180 gradi.

Il passaggio successivo è stato mettere in scena questo nostro modello idealizzato di Bosa ordinandone i diversi elementi alla maniera di quinte teatrali, organizzate in profondità. Ciò ci ha permesso successivamente di “attraversare” con grande libertà il modello, animando la camera di ripresa, del software di video compositing che stavamo impiegando, per ottenere quell’impressione di “volo d’uccello” che ci serviva per muovere il nostro discorso concettualmente “saltando” tra un tema progettuale (e cioè il corrispondente clip che avevamo prodotto) e l’altro.

2.1.1. Schede dei progetti / Bosa 2006

Colore Ambientale / Daniel Hintelman

Il laboratorio Colore Ambientale ha sviluppato una mappatura dei “colori Bosani”, attraverso l’analisi degli aspetti architettonici e ambientali della città. Il gruppo di progettazione ha lavorato alla definizione di una palette dei valori cromatici più frequenti e significativi nell’ambiente urbano di Bosa. La nostra interpretazione è partita dalla metafora animata rappresentata dai variopinti nastri delle bandierine che, in occasione delle festività, vengono usate per decorare le vie del centro storico; l’idea di partenza era creare un contesto parallelo a quello dei “colori di Bosa”, nel quale presentare in modo originale i cromatismi originariamente individuati dal gruppo progettuale. In primo luogo ci siamo quindi occupati di ricostruire uno scorcio delle vie del centro: materiale fotografico appositamente ripreso è stato impiegato sia come riferimento spaziale che come base per una reinterpretazione vettoriale degli elementi presenti nella scena. La scelta di utilizzare un tratto essenziale, nero su sfondo bianco, è mossa dalla necessità di lavorare su una base neutra, sulla quale far risaltare la policromia dei nastri di bandierine. La scena si apre con un’inquadratura soggettiva di un vicolo del centro storico: la camera si muove dapprima orizzontalmente per poi alzarsi, accelerando, verso i nastri colorati; il movimento si conclude con un’inquadratura molto stretta su una delle bandierine triangolari appese tra le case, mentre gli altri elementi in scena entrano in assolverenza. A questo punto, con il crescendo della base musicale ha inizio una sequenza che presenta il susseguirsi di accostamenti e sovrapposizioni tra le bandierine appese e una selezione di immagini tratte dal contesto Bosano, anch’esse sagomate in forma triangolare. Il ritmo accelera ulteriormente: la musica e l’alternanza tra elementi grafici/fotografici raggiunge così il climax conclusivo.



La fonte di ispirazione e la sua trasposizione nel clip animato

Lighting Design / Alessandro Correddu

La sequenza, ispirata al gruppo di lavoro sul Lighting Design, si articola attorno all'idea di luce come indicatore di vita e di attività. Il racconto è ambientato nell'area delle ex-Concerie di Bosa, situata sulla riva sinistra del Lungotemo, una zona che, nonostante un'altissima qualità ambientale e architettonica, versa in un forte stato di degrado e abbandono. La scelta di ambientare il nostro racconto è del tutto intenzionale e vuole rappresentare simbolicamente la rinascita e il riscatto dell'area di "sa conzas".

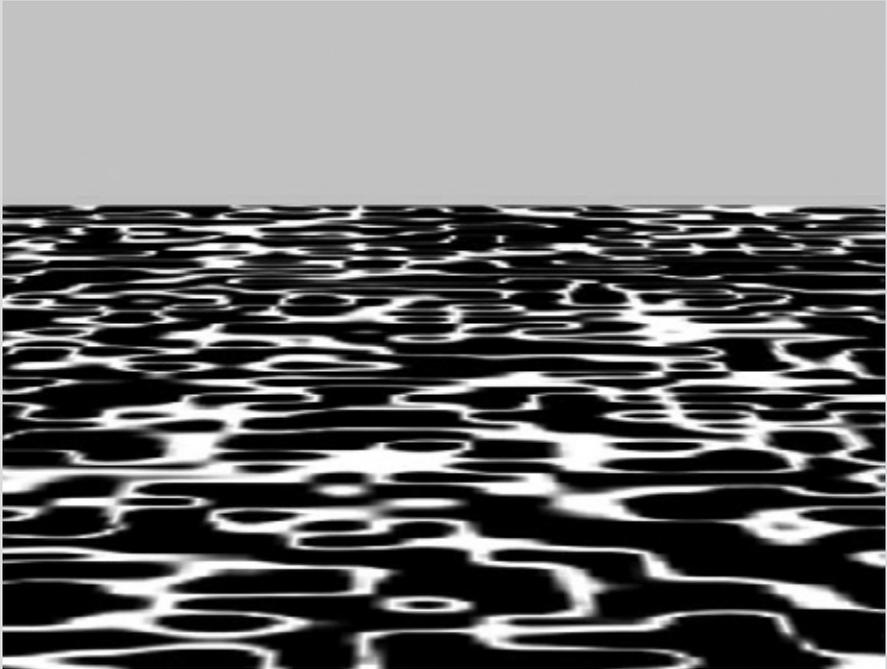
La traccia narrativa dell'animazione è strettamente legata al ritmo e al crescendo del brano scelto come commento sonoro, che è opera di un giovane musicista contemporaneo sardo.

Il brano si articola in effetti in tre momenti, che cadenzano direttamente lo svolgersi dell'azione. Questa inizia mostrando un frammento di città buio e derelitto – corrispondente allo stato di fatto del quartiere delle Conce, che prende via via vita, con la graduale comparsa di attività – sottolineata da un crescendo luminoso.

Su questo piano di lavoro la preparazione del materiale è stata relativamente semplice ed è partita dal ritaglio e montaggio di alcune fotografie riprese durante il giorno del fronte del Temo: le immagini sono state successivamente unite in unica vista panoramica orizzontale e trattate, alterando la saturazione e la luminosità, per restituire un'atmosfera compatibile con l'idea di illuminazione notturna. Lo stesso processo è stato applicato agli altri elementi presenti in scena (barche, auto, lampioni, etc.); parallelamente sono stati tracciati i fasci di luce generati da porta, finestre e fanali. Gli elementi così preparati sono stati poi animati per restituire la sequenza narrativa voluta.

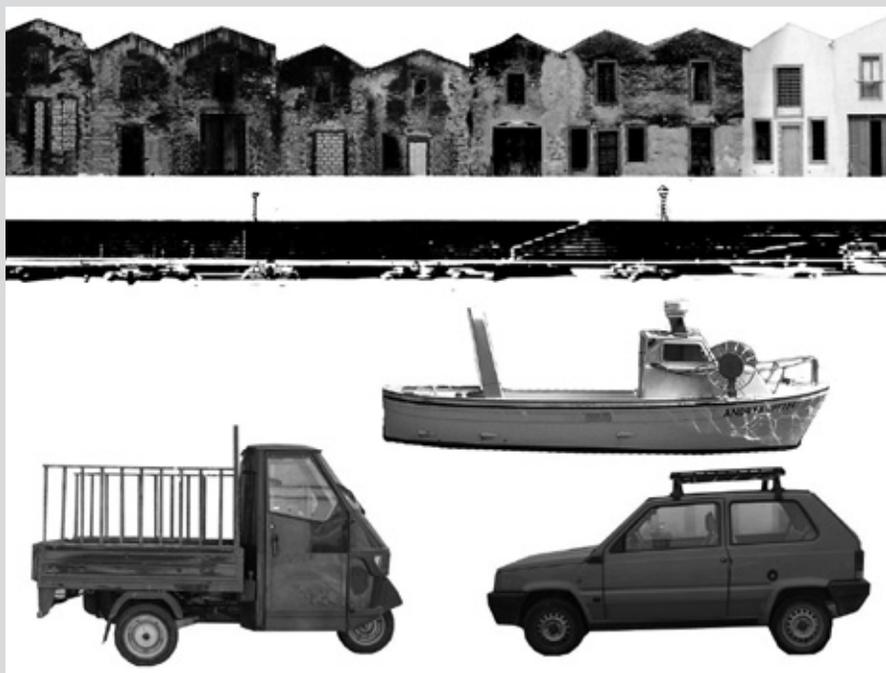
Un aspetto cruciale di questa sequenza è l'idea di completare la visualizzazione di questo brano di città con la simulazione dei riflessi e delle ombre che si formano sulla superficie fluviale caratterizzandone fortemente l'immagine ambientale.

La rappresentazione del fiume ha richiesto un intervento non semplicissimo. Per ottenere l'effetto del riflesso delle facciate che si specchiano sull'acqua, abbiamo duplicato e invertito sull'asse verticale la strisciata fotografica usata per rappresentare la facciata principale del Lungotemo. Successivamente abbiamo specchiato questo elemento su una *displacement map* corrispondente al piano dell'acqua. Posizionando questa mappa di deformazione nella scena con un'angolazione scorciata, ai piedi della facciata principale, e orizzontalmente rispetto alla posizione della camera virtuale, siamo riusciti a ottenere che le increspature più vicine al punto di osservazione apparissero

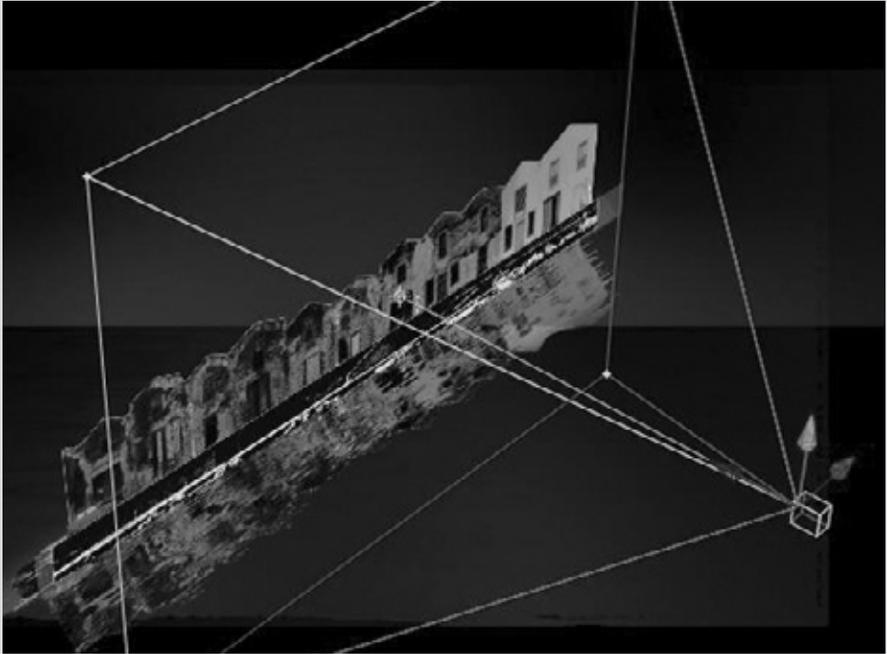


La ricostruzione con mappa frattale dell'effetto e dei riflessi del fiume Temo

più ampie di quelle più lontane, conferendo alla scena la giusta profondità prospettica. L'aggiunta di questo effetto tridimensionale ci ha permesso di riprodurre in modo convincente le ondulazioni e il ritmo della superficie fluviale, ottenendo anche un effetto spaziale complessivo assai convincente. L'ulteriore effetto dei fuochi d'artificio che completa lo scenario è stato generato con un software specifico per effetti particellari 2D. Il tutto è stato infine arricchito con alcuni effetti sonori.



Particolari dei diversi elementi impiegati per costruire la sequenza animata



La costruzione delle scena e l'effetto finale con i riflessi sulla superficie acqua simulata

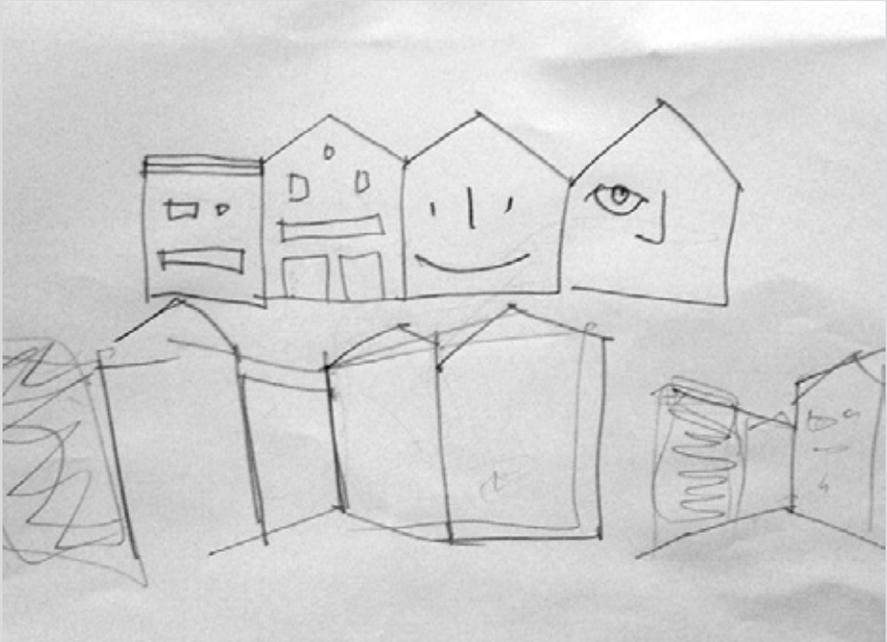
Lettura della città attraverso strategie grafiche

Il breve intermezzo delle “case che cantano” intende rappresentare, in chiave leggera, l'identità di Bosa intesa – in accordo con il taglio “antropologico” seguito dal corrispondente laboratorio progettuale – come il rapporto diretto tra lo spazio architettonico e chi lo vive. Anche qui il punto di partenza è l'osservazione della realtà urbana cittadina. L'ipotesi originale si fondava sulla possibilità di “personalizzare” un'architettura lavorando sull'antropizzazione di alcuni suoi elementi (porte, finestre, ecc.). L'obiettivo era restituire la dimensione conviviale di alcuni angoli della città, immaginando una conversazione tra alcune abitazioni che chiaccherano tra loro sulla soglia di casa commentando, come tra vecchie amiche, gli avvenimenti cittadini, si è combinato con la “scoperta” di uno slargo di Bosa sul quale si affacciano alcune abitazioni che sembrano “guardarsi” tra loro. L'ipotesi di animare gli edifici per rendere letterale questa reciprocità si è direttamente sviluppata nella forma finale di un canto a più voci, che suggerisce un'idea di intimità e di complicità assolutamente coincidente con lo spirito del progetto originale.

Siamo partiti da una ripresa fotografica panoramica dello slargo, che è stata rimontata come una immagine unitaria. Gli scatti sono stati ripuliti dagli elementi di dettaglio indesiderati (automobili, cartelli, ombre, etc.) e rielaborate per rafforzare l'allusione ad abitazioni dotate di una forte personalità individuale. Questa fase è stata sviluppata estraendo la parti mobili (porte, finestre e balconi) e riempiendo le superfici sottostanti con textures coerenti con le strutture murarie. Con alcune ulteriori elaborazioni abbiamo poi accentuato l'umanizzazione delle facciate, in cui porte, finestre e altri elementi sono stati arrangiati per ricordare una bocca, due occhi, un naso.



La strisciata fotografica originale che costituisce lo sfondo della sequenza animata



Il concept di partenza ed elaborazioni digitali: le case sono lo specchio di chi le abita



Due fotogrammi del clip animato

Collegandosi infine direttamente alla tradizione Sarda del canto polifonco, l'idea della "conversazione" si è fusa con quella di un canto a più voci, appoggiandosi a un brano appartenente alla tradizione canora locale.

L'ulteriore elaborazione ha riguardato il *lip-sync*, ovvero la sincronizzazione tra le parole della canzone e gli elementi di un labiale immaginario delle nostre case dal volto umano.

Per enfatizzare il progressivo crescendo della colonna sonora e rafforzare la dimensione narrativa della scena, l'animazione è integrata da veloci movimenti di camera che sottolineano un'esecuzione canora immaginaria.

Nonostante la brevità e la sua assoluta semplicità, questo progetto è un'efficace dimostrazione della straordinaria forza del medium animato. Il gioco antropomorfo conferisce alle facciate un'inusuale presenza espressiva: anche se per pochi istanti, le case, che – vale la pena sottolinearlo – sono case reali della città di Bosa, diventano vive.

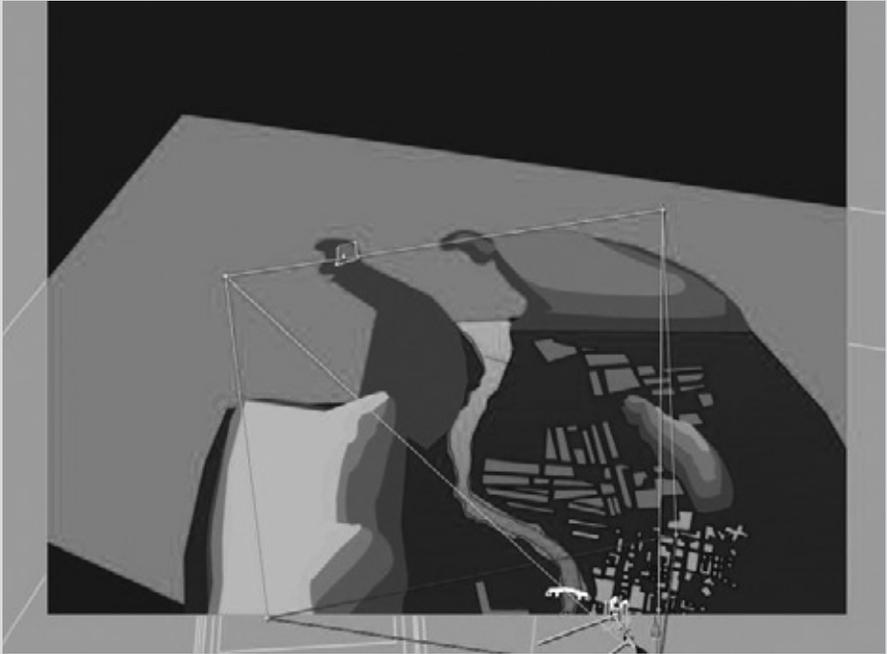
Il Testo Urbano di Bosa / Alessandro Hamel Hassan

Obiettivo di questa animazione era restituire in chiave schematica la ricchezza del territorio Bosano in quanto sistema ambientale complesso.

L'animazione presenta una serie di entità, identificate dal gruppo progettuale al lavoro sulla costruzione di un "testo urbano", tra cui emergenze storiche, ambientali e culturali.

La sequenza presenta una panoramica dei principali elementi, proposti in maniera astratta all'interno di uno scenario 3D costituito da piani ed elementi elaborati vettorialmente, sulla base di informazioni cartografiche. L'impossibilità di riprodurre superfici curve nelle tre dimensioni con il software in uso, e quindi la conseguente difficoltà di rappresentare i rilievi montuosi che circondano la valle del Temo, è stata "aggirata" con la messa in scena di elementi stratificati (derivati dalle curve di livello e da altra documentazione cartografica).

Il tessuto urbano è rappresentato in forma bidimensionale, mentre le costruzioni che caratterizzano il paesaggio Bosano sono disposte verticalmente rispetto al piano. Tale contrasto è ulteriormente sottolineato a livello cromatico: il contesto ambientale è rappresentato con variazioni tonali (bruni, ocra, arancio), mentre i soggetti principali sono accesi da colori saturi e complementari (fucsia e bianco per gli edifici, celeste per il fiume e la baia). L'animazione si sviluppa come un unico piano sequenza che, tra pause e accelerazioni, sorvola le zone più significative della città. La presentazione di ogni punto di interesse è integrata con alcune sintetiche informazioni (il nome, la valenza storico-culturale, ecc.). Un allontanamento sulla verticale e l'inquadratura complessiva del territorio chiudono la sequenza.



Due fotogrammi estratti dal clip

2.2 *Scuola Estiva Internazionale Design e Ambiente, Bosa 2007*

docenti: *Nicolò Ceccarelli, Alfredo Calosci, Carlo Turri,*
con Delfina Moràn, Universidad Europea de Madrid (UEM)
studenti: *Luca Carboni Dong Meng, Mirko Mellino,*
Maria Grazia Satta, Federico Zoccarato

Come già avvenuto per la precedente Scuola Estiva, anche in questa seconda edizione del laboratorio “animazione e design“ abbiamo voluto comprendere i diversi sotto-progetti sviluppati dagli studenti all’interno del nostro workshop didattico in una sequenza-sigla quadro introduttiva.

Anche qui il punto di partenza era proporre un’immagine introduttiva di Bosa, ma questa volta abbiamo stabilito di introdurre un radicale cambio del punto di vista.

Lo scenario di riferimento non è qui più la città – che nella versione precedente avevamo restituito attraverso una lettura sì astratta ma allo stesso tempo puntuale e “accurata” – ma le sue emergenze architettoniche e l’insieme degli elementi che ne definiscono i confini ambientali.

Il deciso ribaltamento di approccio che, in maniera assolutamente intenzionale, abbiamo qui deciso di operare, si è sviluppato su più livelli.

Un primo piano di intervento ha riguardato l’atmosfera cromatica del progetto: laddove la sigla della prima edizione si sviluppava interamente in bianco e nero (ispirandosi all’origine grafica del linguaggio scelto) usato per presentare lo spazio di Bosa come su un’unica stampa “navigabile”, questa volta abbiamo deciso di impiegare in modo libero – e a tratti spregiudicato – il colore.

Un secondo piano è stato quello della restituzione dell'ambiente urbano e paesaggistico di Bosa.

Nella prima edizione l'obbiettivo era puntato sulla città nella sua rappresentazione più ovvia, quella che potrebbe colpire il turista di passaggio. Questa volta abbiamo deciso di omettere qualunque riferimento esplicito. Nessuna delle emergenze architettoniche, che erano state protagoniste nella sigla sviluppata per la passata edizione, tra cui le facciate del Lungotemo, le "Conce", il Ponte Vecchio, e così via, è in questo caso mostrata direttamente. Viceversa, tutti i principali oggetti architettonici ed elementi di riconoscibilità della città (alcuni dei quali oggetto specifico di interventi di progettazione nel corso di questa edizione della Scuola) sono stati concettualizzati per mezzo di una rappresentazione intenzionalmente slegata dal loro aspetto più evidente. Ispirandoci, con una citazione diretta, a un videoclip musicale realizzato nel 1999 dal gruppo parigino H5¹ del brano *The Child* di Alex Gopher, abbiamo deciso di visualizzare questi elementi come concetti: blocchi di caratteri tridimensionali, massicci e colorati.

Un ulteriore elemento "formale" lega il progetto, collegandone i diversi aspetti, ed è quello dell'ispirazione pop scelta come tema conduttore del progetto.

Nel suo stile visivo, come anche nella spazialità, fortemente astratta, la sigla si ispira a un lungometraggio animato che, a quasi quarant'anni dalla sua uscita è ancora considerato un punto di riferimento nel settore per la sua capacità di ampliare l'immaginario visivo dei film d'animazione. Ci riferiamo a *Yellow Submarine* diretto da George Dunning per i Beatles nel 1968. Pur non avendo riscosso un eccessivo successo di pubblico a suo tempo, il lungometraggio fu un importante momento di svolta nel campo della realizzazione di prodotti di animazione. Da una parte per il ricorso a un'animazione estremamente semplificata (che per la sua estrema crudezza a suo tempo fece storcere il naso a molti "tradizionalisti"), dall'altro per la ricerca di un nuovo linguaggio – in linea con la grafica pop del periodo, e dovuta principalmente al contributo dell'art director del film, il tedesco Heinz Edelmann – basato su alcuni elementi chiave. Da un lato alcune fantasiose composizioni ottenute combinando disegni, elaborazioni in photo-collage, e dall'altro la

1. H5 è uno dei collettivi più influenti degli ultimi anni nel campo della grafica in movimento, a cui si deve tralaltro il seminale videoclip *Remind Me* (MTV Europe Award Best Video, nel 2002), realizzato per il gruppo musicale Röyksopp, che è stato un importante punto di riferimento per anni nel settore. H5 ha vinto nel 2009 il premio Oscar nella categoria miglior cortometraggio animato con *Logorama*, che in effetti di *The Child* è, anche nelle parole dei suoi autori, una rivisitazione. Si veda, Faber, L., Walters, H., *Animation Unlimited*, London, Lawrence Kind Pub., 2004.



Alcuni elementi graficizzati della sequenza di testa, si notino le scritte a blocco 3D

loro integrazione con elementi animati, tratti da sequenze filmate riprodotte con la tecnica del roto-scoping. Quando uscì, il film propose un immaginario che proveniva direttamente dalle sperimentazioni di avanguardia, proiettando il pubblico ben oltre i tradizionali confini dell'animazione e offrendogli atmosfere caratteristiche piuttosto dell'esplorazione artistica pop e surreale. Il film è stato peraltro un grande anticipatore della stessa idea di videoclip musicale nonché del linguaggio del mixed-media, cui questo stesso genere avrebbe abbondantemente attinto nei decenni a venire.

Prendendo esplicitamente ispirazione da questo immaginario, in questa seconda occasione di confrontarci con la rappresentazione di Bosa e del suo territorio, abbiamo deciso di filtrarne la realtà attraverso un linguaggio volutamente astratto e frammentario. Il paesaggio della valle del Temo è stato rappresentato come una serie di quinte di sfondo, ottenute tramite strisciate di scatti fotografici, processate in maniera grafica, e ricolorate in modo volutamente artificiale, proprio per sottolinearne l'aspetto simbolico, di riferimento concettuale, anziché di restituzione realistica. Appoggiandosi sulle già citate scritte a blocco, che fungono in certo senso da elementi di riferimento cardinale del territorio, la rappresentazione



Altri fotogrammi delle sigle di testa e di coda del progetto

del contesto si completa con un collezione, che alla maniera “pop” intende evocare l’atmosfera generale del luogo tramite una collezione non necessariamente coerente di frammenti, dettagli, elementi più o meno riconoscibili e significativi sul piano storico e architettonico. E comunque volutamente decontestualizzati, graficizzati e reinterpretati con colori accesi. L’area della valle del Temo è rappresentata come un composito collage che assembla elementi diversi: enormi blocchi di scritte, le palme che costeggiano il Lungotemo, un pesce, una barca, edifici, elementi dell’arredo urbano e così via.

Il risultato dell’operazione è uno spazio ambientale fortemente astratto, simbolico, non realistico – ma crediamo ugualmente evocativo e portatore di significati – dove a prescindere della loro dimensione, tangibilità, valore estetico, diversi elementi contribuiscono a definire la somma della qualità ambientale, in quanto insieme: quasi a definire un ecosistema di riferimenti visuali.

2.2.1 Schede dei progetti / Bosa 2007

Lezione di Storia / Mirko Mellino

Lo sviluppo visivo di questo progetto si riallaccia all'intervento di inquadramento su Bosa e il suo territorio svolto in apertura della Scuola da Antonello Cuccu. Nel corso della lezione Cuccu ha descritto alcuni passaggi chiave di questa evoluzione, servendosi di alcuni disegni, tracciati da lui stesso su una lavagna. La scelta di lavorare, per questo progetto, attorno a questo particolare tipo di segno muove dalla presentazione di Cuccu, ma intende anche rendere un omaggio a una delle prime sequenze animate mai realizzate. Nel 1906 infatti, il pioniere dell'animazione J. Stuart Blackton, si servì di lavagna e gesso bianco come supporto per una scena del suo cortometraggio *Humorous Phases of Funny Faces*, in cui proprio una serie di disegni, modificati e successivamente ripresi un fotogramma alla volta, davano vita a una serie di situazioni comiche. Nel breve filmato vediamo la mano dell'autore tracciare segni e cancellare parti del disegno, interagendo con i volti dei personaggi di un uomo e una donna. Elementi caratteristici della tecnica del disegno a gesso (che verrà di lì a poco superato dal disegno dapprima su carta e, più tardi su fogli trasparenti di celluloidi), sono l'imprecisione del segno, che risulta "sporco", ma anche la possibilità di ottenere sfumature, distribuendo manualmente la polvere bianca sulla superficie nera dello sfondo. Il progetto sfrutta questa caratteristica per dare maggior movimento al segno disegnato: di fatto realizzato sulla base di elementi cartografici. Di ciò si avvantaggia la rappresentazione dei rilievi che si arricchisce di un gradevole effetto di chiaroscuro.

In effetti però, nel nostro progetto nulla è stato "disegnato" in senso stretto. L'animazione è completamente digitale (e realizzata a partire da un file vettoriale, un tracciato cartografico originariamente in formato CAD e successivamente ri-convertito). Il quadro di legno che incornicia la lavagna è stato aggiunto con un fotomontaggio, in cui vediamo una superficie nera, volutamente un po' irregolare, contornata dalla classica cornice di legno (ripresa all'interno dell'edificio scolastico dove la Scuola Estiva era ospitata). È quindi solo nella restituzione finale che abbiamo finalmente la sensazione di essere di fronte a un disegno tracciato con il gesso sulla superficie della lavagna, e che questo segno "prende vita" grazie all'animazione.

La sequenza riassume brevemente alcune fasi della storia e dello sviluppo urbano di Bosa. Inizialmente vediamo la valle del Temo completamente

allagata dal mare, con i primi nuclei abitati attestati nell'area di S. Pietro; con il ritirarsi delle acque e l'inizio del riempimento dell'area alluvionale del letto del fiume, osserviamo la città storica trasferirsi sotto il colle e il castello di Serravalle, secondo un processo di sviluppo storico che è alla base dell'attuale assetto della città. Dopodiché le immagini illustrano lo sviluppo della città a valle, lungo il fiume: l'espansione Ottocentesca, la nascita della Bosa moderna, sino allo sviluppo di Bosa Marina e alla situazione attuale.



Elaborazione di file CAD per ottenere l'effetto del segno del gesso su una lavagna

Windows Vista / Federico Zoccarato

Il progetto riprende, pur in chiave differente, il concetto di “cornice” già affrontato precedentemente. Il gioco di parole del titolo suggerisce una possibile chiave di lettura: guardare Bosa attraverso una particolare finestra, un filtro interpretativo che corrisponde a un punto di vista che può offrire di volta in volta una particolare sottolineatura semantica. L’animazione si sviluppa attorno a questa idea base, presentando due (il progetto originariamente ne prevedeva tre, ma per ragioni di tempo abbiamo dovuto semplificarlo) visioni tematiche sull’ambiente spaziale, umano e naturale di Bosa.

La prima “finestra” ci mostra la dimensione urbana del costruito storico, cercando di sottolineare l’aspetto caratteristico – anche se non immediatamente evidente – della verticalità del quartiere storico “Sa Costa”, a ridosso del colle di Serravalle e del castello. Le immagini mostrano una salita del colle, vista – come da un immaginario ascensore – dietro alle finestre di alcune case Bosane, attraverso cui vediamo le facciate antistanti, aldilà della strada. È un punto di vista intimo, privato: una vista unica ed esclusiva di Bosa.

Nella seconda sequenza, che si sviluppa invece orizzontalmente e ci presenta l’ambiente naturale del territorio Bosano, la “finestra” assume la forma di indefinita di una serie di varchi. Questi, quasi ci trovassimo in una sorta di primigenio bosco incantato, si aprono temporaneamente mentre lo attraversiamo, per mostrarci alcuni frammenti di un ricco insieme ambientale: il mare, i monti della valle del Temo, il lungo fiume, la flora caratteristica del luogo, ecc.

Il progetto originale prevedeva un ulteriore terzo e ultimo capitolo e filtro interpretativo sui manufatti e sul lavoro dell’uomo. Attraverso un filtro geometrico, che avrebbe dovuto riprendere le trame del “filet” una tradizionale lavorazione a ricamo locale, avremmo voluto mostrare dettagli delle barche dei pescatori, le nasse, le reti, gli attrezzi del lavoro in campagna, gli strumenti del lavoro di tutti i giorni. Questo ultimo capitolo avrebbe dovuto chiudere una trilogia ideale così riassumibile: il luogo dell’abitare, la natura e il contesto ambientale, il lavoro dell’uomo e la cultura materiale.



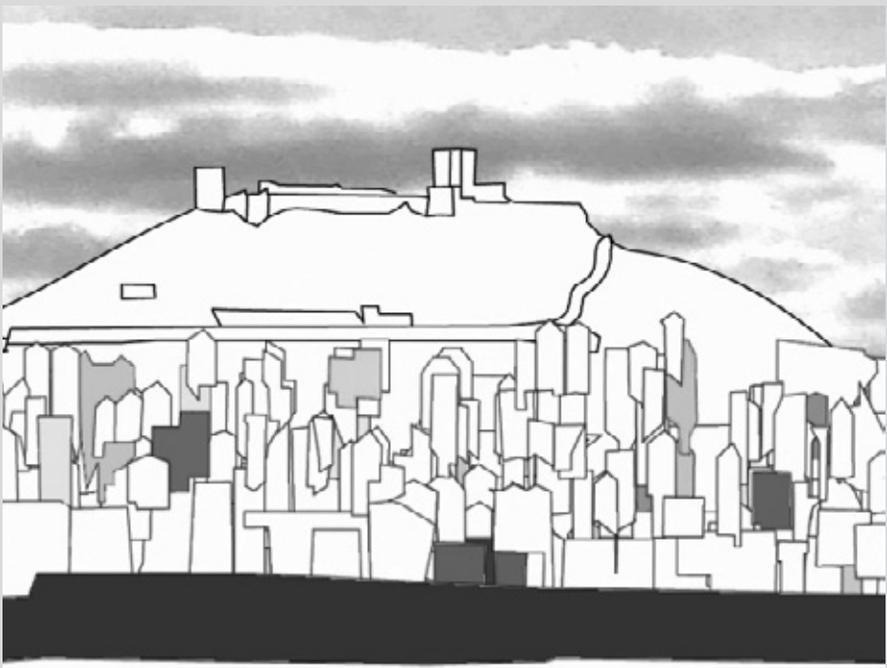
Due fotogrammi del progetto Windows Vista

***Bosa Color Equalizer* / Luca Carboni**

Il progetto vuol'essere una riflessione sul rapporto tra l'identità di luogo e l'idea di sviluppo. La comprensione di questo clip non può prescindere da una particolare attenzione per la colonna sonora, il cui accostamento con la sequenza visiva è infatti la chiave di lettura del progetto.

L'animazione mostra il profilo del quartiere Sa Costa e del Castello di Seravalle, rappresentati in modo schematico e in bianco e nero. Al variare del commento sonoro le sagome delle case del quartiere si colorano, dapprima con i cromatismi caratteristici (e così importanti per la sua identità) di Bosa, poi man mano, con colori incongrui, accompagnati da una musica, che seppur in qualche modo "familiare" (il suono di una nota suonata da un telefono cellulare) risulta altrettanto estranea al contesto.

Il progetto *Bosa color equalizer* affronta un problema cui l'occhio di molti che oggi guardano a Bosa (ma non solo, il problema è ormai molto diffuso) sembra ormai essersi assuefatto. Un uso del tutto incongruo del colore che, per rincorrere malintesi effetti pittoresco e vernacolari, sembra non essere più capace di "vedere" il legame che questo importante elemento di identità urbana ha con la tradizione del luogo, negandone il significato profondo rappresentato dall'essere soprattutto un fattore di equilibrio e di armonia con i materiali locali, con la sua luce e, in ultima analisi, con la sua vera essenza.

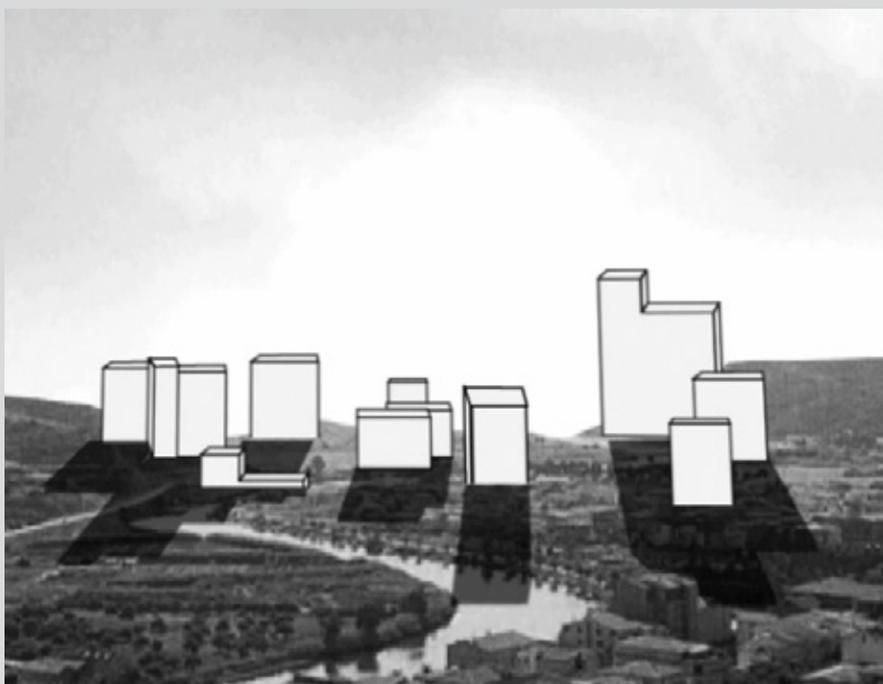


Due fotogrammi del progetto

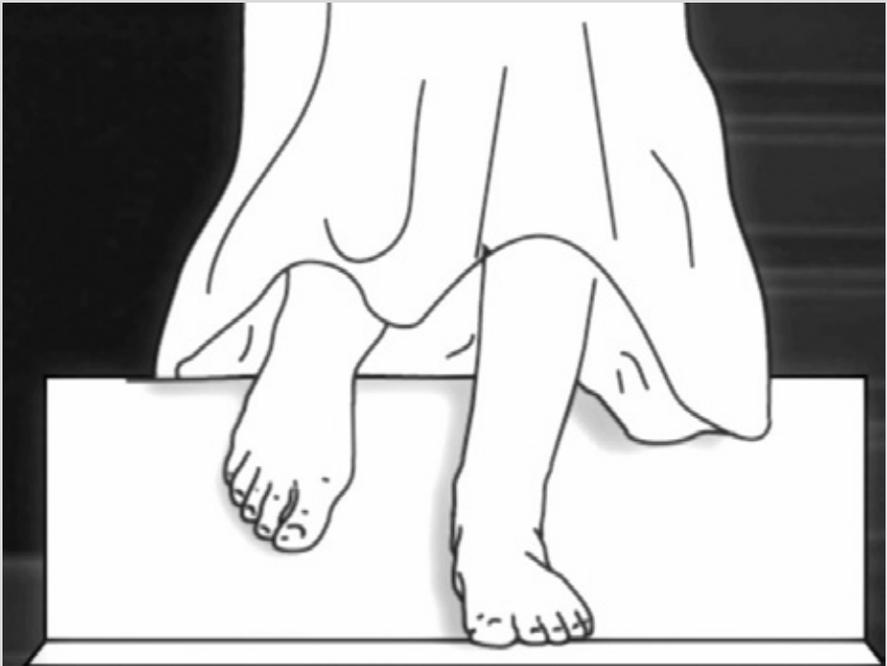
Sa Sea-Side Madonna / Maria Grazia Satta

Anche questa animazione si allaccia al tema di un'identità "a rischio". Il clip è stato ispirato dalla processione per le celebrazioni di Nostra Signora di Regnos Altos, durante le quali una statua della Madonna viene trasportata in pellegrinaggio attraverso il centro storico. In quest'occasione, le vie della città vecchia sono addobbate con piccoli altari votivi che i cittadini allestiscono di fronte alle loro abitazioni.

Il progetto mostra uno di questi altari tradizionali, con al suo centro una statua della Vergine, che viene gradualmente spogliato dei suoi decori. Come reazione a questa spoliazione la statua della Madonna "prende vita" mostrando perplessità e sgomento. La sequenza successiva mostra i quartieri di Bosa Marina riempirsi di palazzi, tanto da impedire la vista del mare. A questo punto la Madonna scende dal suo piedistallo ed esce di scena: al suo posto compare il cartello "torno subito".



La scena dei palazzi che crescono riempiendo Bosa Marina



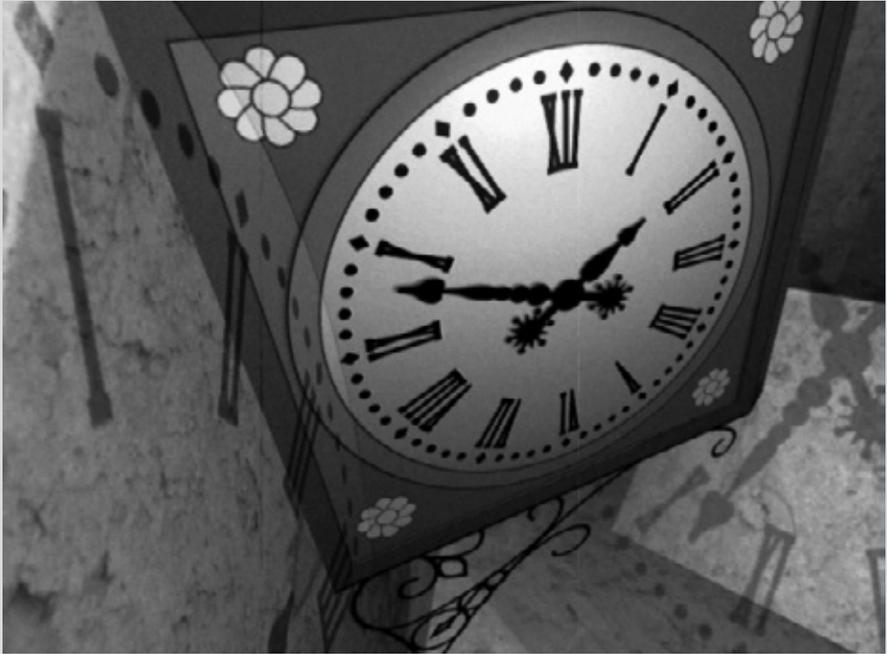
La rappresentazione dell'altare votivo: la Madonna lascia la scena

Bosa Time-Lapse / Nicolò Ceccareli e Carlo Turri

Questo breve contributo è una piccola sperimentazione, realizzata nei primi giorni della Scuola, in parallelo allo sviluppo degli altri progetti. Il filmato è stato ottenuto con la tecnica del *time lapse photography*, che consiste nel riprendere un soggetto a una frequenza temporale continua, ma secondo determinati intervalli temporali. Il dispositivo di ripresa (cinepresa, telecamera, fotocamera digitale), dopo essere stato posizionato stabilmente sull'inquadratura desiderata, viene impostato per registrare un singolo fotogramma a intervalli uguali (nel nostro caso uno ogni trenta secondi). Con la riproduzione della sequenza alla normale velocità (25 per secondo), si ottiene uno stupefacente effetto di compressione temporale.

La tecnica non è nuova, ed è stata a lungo sfruttata dalla cinematografia scientifica per analizzare visivamente alcuni fenomeni (le fasi di crescita di una pianta, l'interazione di un edificio con la luce, il movimento delle ombre che un edificio proietta sul suolo o su altri edifici, ecc.) che non sono percepibili a "occhio nudo" perché avvengono troppo lentamente per essere osservabili. Negli anni Ottanta del Ventesimo secolo la *time lapse photography* è stata portata all'attenzione del grande pubblico, da Godfrey Reggio, regista e produttore americano, con il film *Koyaanisqatsi*, prima pellicola di una trilogia (*Koyaanisqatsi*, *Powaqqatsi*, e *Naqoyqatsi*) che della tecnica stessa ha evidenziato l'estrema capacità analitica ed espressiva.

Il nostro esperimento, portato avanti nell'arco di alcune giornate e notti, e applicato ad alcuni scorci di Bosa, consente di ammirarne alcuni panorami in maniera inedita, apprezzandone l'evoluzione concentrando il tempo di una giornata in un minuto.



Fotogrammi tratti dal progetto Bosa time-lapse



In queste pagine alcuni fotogrammi delle sequenze in time-lapse



2.3 *Scuola Estiva Internazionale Design e Ambiente, Olbia 2008*

docenti: *Nicolò Ceccarelli + Carlo Turri*

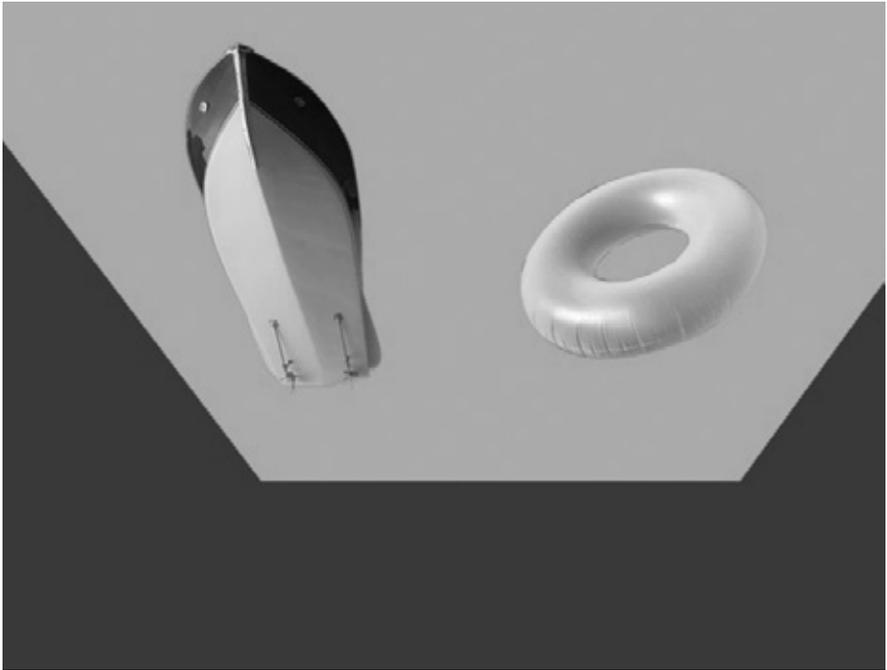
studenti: *Leticia Navascués, Veronica Paradinas,
Ornella Giau, Gianluca Gala*

Come già nelle passate edizioni, nell'ambito della Scuola Estiva Design e Ambiente di Olbia il laboratorio progettato da noi guidato si è confrontato con il tema del design della comunicazione attraverso il linguaggio animato. In linea con le esperienze precedenti e con il taglio della Scuola, abbiamo seguito un approccio leggero, che mantenendo bassa l'intensità tecnologica ci ha permesso di ottenere un'alta intensità creativa, per continuare a comunicare in modo diretto, ma insieme sottile, alcuni grandi temi legati ai luoghi, al territorio e all'ambiente.

L'attività didattica del laboratorio ha combinato una preparazione di prima mano su alcune tecniche base di motion graphics e compositing 2D con tecniche elementari di fotomontaggio ed elaborazione dell'immagine, senza trascurare di analizzare in maniera critica alcuni casi significativi presi dalla storia dell'animazione, dalla grafica in movimento e dal mondo degli effetti visuali.

La città di Olbia è la realtà più effervescente della Sardegna, con un incremento demografico ed economico record nell'intera isola.

La città gode ancora del forte sviluppo che l'invenzione della Costa Smeralda come grande destinazione turistica da parte dell'Aga Khan negli anni Sessanta dello scorso secolo ha – nel bene o nel male – prodotto sulla costa nord orientale della Sardegna. Olbia, principale riferimento e centro servizi, nonché porta navale e aeroportuale del distretto turistico che oltre alla Costa Smeralda comprende l'Arcipelago della Maddalena e la zona di Santa Teresa

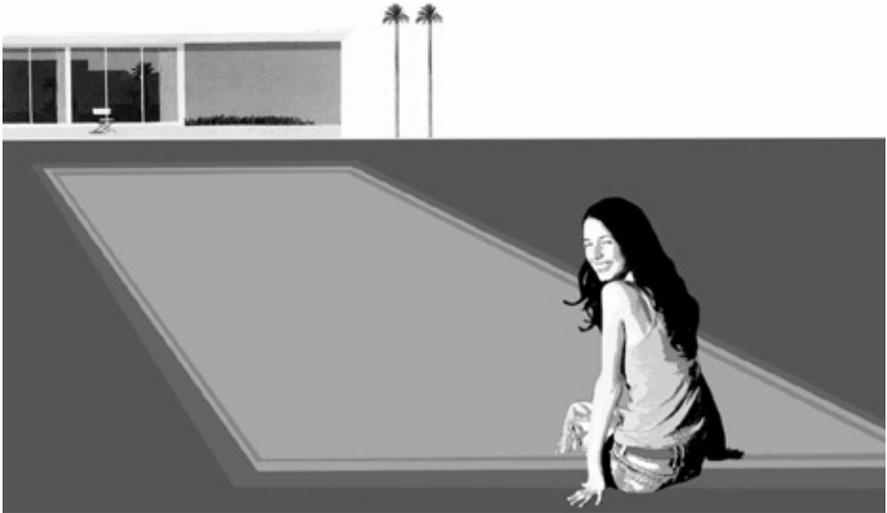


Fotogrammi per la sigla di testa del progetto

di Gallura, soffre della sindrome del luogo di transito. Centinaia di migliaia di turisti passano “per” Olbia, ma sono pochissimi coloro che vi sostano, se non per il minimo tempo indispensabile.

La nostra interpretazione di Olbia fa il verso a una certa idea un po' glamour della Costa Smeralda dei party bordo piscina. Il collegamento visivo (nella sigla) alla famosa piscina-capolavoro di *A Bigger Splash* (1967), celeberrimo quadro della serie californiana di “piscine acriliche” di David Hockney è assolutamente intenzionale, e ci è servito per trasmettere l'immagine di uno spazio astratto e inventato a un'idea del tutto patinata della Sardegna, ad uso del consumismo turistico più superficiale e distratto.

Altri riferimenti cercano di ribaltare il tipico punto di vista di alcuni dei più potenti *landmarks* del sito di Olbia: il misterioso scoglio di Tavolara; le banchine di imbarco dell'Isola Bianca, con le loro lunghe corsie dove le macchine dei turisti in partenza si allineano aspettando di entrare nei traghetti. Abbiamo voluto guardare a questo mondo da una visuale inconsueta: da sott'acqua. La grandiosa e vuota banchina di imbarco diventa così una specie di piscina olimpionica, mentre Tavolara sembra tagliata e appoggiata sul mare, come fosse un elemento di arredo posticcio ad uso del turismo usa e getta.



Una doverosa citazione al quadro 'A Bigger Splash' di Hockney

2.3.1 Schede dei progetti / Olbia 2008

***Bita'cora* / Leticia Navascués**

Questo primo corto intende dare forma visiva ad una delle identità principali della città: ovvero l'essere luogo di passaggio, tappa ineludibile per le merci e le persone dirette da/per la Sardegna. Olbia è infatti il principale scalo marittimo e aeroportuale, nonché un'importante nodo viario dell'isola. Nella nostra visione, diviene il punto iniziale e finale di ogni viaggio/esperienza in terra sarda.

Per questa ragione, abbiamo cercato di rappresentare Olbia attraverso gli occhi di coloro che incontrano la città soltanto nell'attimo di una sosta tra un trasferimento e l'altro, o nelle lunghe attese che precedono l'imbarco: per chi vi transita. In questo senso, per molti Olbia è un non-luogo, un segmento temporale "accidentale", più che uno vero e proprio spazio urbano. Tuttavia, malgrado la città vera e propria risulti sconosciuta al viaggiatore confinato negli spazi dedicati al transito, nella dimensione del viaggio la stessa Olbia si trasforma da non-luogo a importante tassello, poiché proprio del viaggio simboleggia l'inizio e, a vacanza terminata, rappresenta un momento di presa di coscienza dell'esperienza fatta.

La metafora scelta per questo clip è quindi quella di un diario di viaggio, un raccoglitore di impressioni e riflessioni, ma anche un oggetto per custodire biglietti, fotografie, mappe e altri frammenti di un ipotetico itinerario in Sardegna. Il vento sfoglia le pagine del libro mostrandocene il contenuto: immagini, parole, simboli e alcuni piccoli origami che letteralmente emergono dai fogli. Il linguaggio visivo scelto cerca di sfruttare al meglio le potenzialità tridimensionali del software: sebbene il progetto si basi su un'unica inquadratura quasi del tutto priva di profondità (il diario è poggiato su di un piano di legno), gli oggetti risultano volumetrici e appaiono "verosimili" grazie all'uso di textures, riflessi, ombre, *motion-blur* e altri trucchi del mestiere.



Fotogrammi che rappresentano il diario di viaggio/contenitore di ricordi

Olbia Onirica: esistiamo perché qualcuno ci pensa.. / **Veronica Paradinas**

Questo terzo segmento è forse il più “espressionista” tra i progetti realizzati durante la Scuola. In questo caso, la ricerca dell’identità della città/territorio di Olbia segue un approccio soggettivo: più che rappresentare un luogo le sequenze vogliono esprimere un’atmosfera interiore o uno stato d’animo.

Il progetto presenta una percezione soggettiva, una visione onirica della città, intenzionalmente svincolata da elementi contestuali espliciti. Attraverso un ribaltamento d’ordine semantico gli elementi esistenti: vecchie case abbandonate, pitture murali, il mare e alcuni elementi dell’arredo urbano, assumono una funzione di accompagnamento, diventando così lo sfondo sul quale muovere oggetti di finzione, disegni e ritagli fotografici. Il corto mescola più livelli iconografici: fotografie, silhouettes, e due tipologie di segno grafico (uno essenziale e astratto, l’altro più figurativo e tridimensionale). Nonostante questa sovrapposizione/intreccio di forme, il flusso visivo risulta complessivamente unitario e coerente. Tale continuità è senz’altro collegata ad una costruzione spaziale “libera”, nella quale la percezione visiva della profondità varia da sequenza a sequenza: la parte iniziale è infatti contraddistinta da uno scenario prospettico, che però perde progressivamente consistenza per finire, grazie a veri e propri attraversamenti di campo, in una dimensione “inesistente” che, come nell’esperienza onirica, ci porta a una percezione della spazialità instabile e relativa. Analogamente, anche l’impianto cromatico, basato su una palette molto ridotta, è pensato per sovvertire le regole della percezione, con una miscela tra tinte piatte e sature con le scale di grigi, e l’alternarsi tra campiture nere e pattern ricchi di dettaglio.



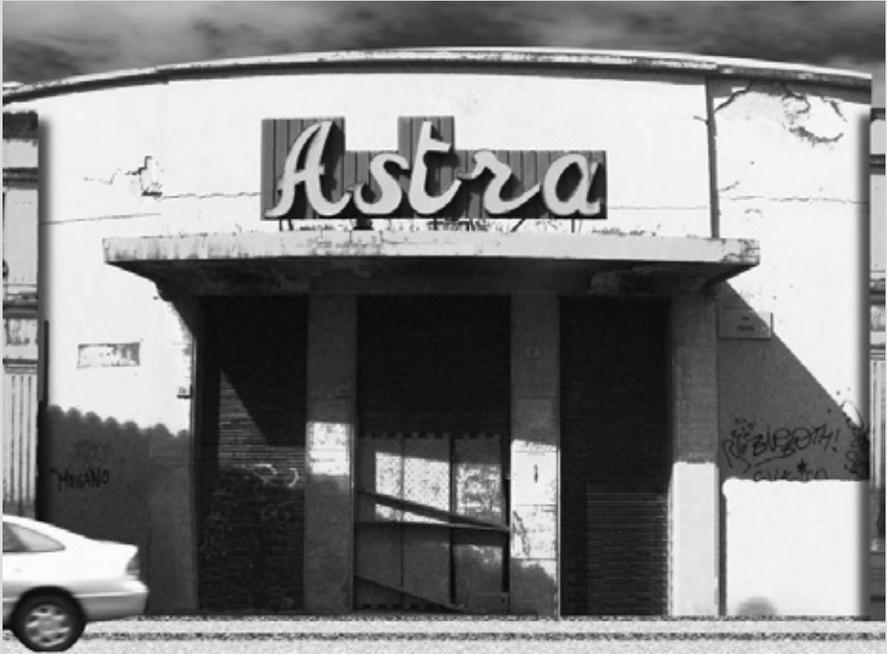
Due fotogrammi della sequenza onirica, costruita su fotografie ed elaborazioni grafiche

Golden Years / Ornella Giaù

Abbiamo già anticipato come il tessuto urbano di Olbia conservi chiaramente i segni del grande sviluppo economico-sociale iniziato a partire dagli anni Sessanta con l'invenzione della Costa Smeralda da parte dell'Aga Khan. E ciò è particolarmente evidente nelle aree centrali della città: il minuscolo nucleo del centro storico è cinto da una corona di quartieri di edifici pubblici, di strutture condominiali, di chiese e di piazze che testimoniano la prima grande espansione della città. Si tratta di luoghi resi opachi dal passare degli anni (alcuni dei quali sono stati abbandonati e oggi sono in via di riqualificazione), che ci ricordano un'altra Olbia, cresciuta rapidamente per adeguarsi alla modernità e poi superata dal recente riassetto urbano, costituito da infrastrutture, centri dirigenziali e zone commerciali sorte ai margini di una città sempre più estesa e frammentata. Sebbene le aree della prima espansione portino con sé la malinconia dell'abbandono e della perdita di centralità, esse custodiscono un importante elemento di identità: la prima tappa di un percorso in linea con il "boom" del resto del paese e dell'atmosfera che lo ha caratterizzato. L'idea di questo clip era provare a ridare smalto a questa particolare fase evolutiva della città, recuperando i colori, le atmosfere, le icone e, soprattutto, lo spirito di quegli anni. Ecco allora che le architetture moderniste del dopoguerra, caratteristiche del centro di Olbia riprendono, anche se per pochi istanti, quella vita e quell'identità positiva che ritroviamo anche negli oggetti d'uso, nei mezzi di trasporto e nella moda dei "favolosi anni '60".

Il progetto *Golden Years* vuole soprattutto restituire la vitalità di quel periodo, e ciò ci porta più che ad un'operazione di restauro paesaggistico, alla messa in scena di una visione nella quale, sebbene in maniera satura e deliberatamente esagerata, diviene possibile cristallizzare l'essenza di quegli anni: l'entusiasmo verso il cambiamento, la fiducia nel progresso, la conquista del benessere sociale.

Il linguaggio visivo si collega alle tradizionali tecniche dell'animazione in *cut-out*. Dopo aver ricercato gli elementi iconografici più adeguati, il materiale è stato trattato per ottenere un aspetto contrastato e sgargiante. Successivamente abbiamo proceduto con la costruzione di un "doppio" scenario 3D, nel quale le immagini dell'ingrigita città contemporanea scompaiono (attraverso assolvenze e maschere animate) per lasciare progressivamente emergere la nostra variopinta – e forse un po' psichedelica – versione dello spazio urbano. Tale progressione avviene attraverso un piano sequenza nel quale, partendo da una veduta frontale del vecchio cinema Astra, l'inquadratura si allarga su una piazza per seguire le metamorfosi di edifici, mezzi e persone.



Il vecchio cinema Astra di Olbia torna alla vecchia gloria nel clip Golden Years

Successivamente il punto di vista si alza e si sposta nell'interno di un abitazione: qui vengono messi in rilievo alcuni ulteriori oggetti-simbolo degli anni Sessanta, per poi tornare nel centro della piazza, dove è possibile ammirare lo sviluppo conclusivo di questo "balzo all'indietro nel tempo".



Interno di una casa : mobili, oggetti e atmosfere d'epoca



Altri due fotogrammi della scena centrale del progetto

Il Gioco dell'Olbia / Gianluca Gala

Anche quest'ultima animazione propone un'interpretazione soggettiva del contesto cittadino; in questo caso però, il punto di vista è quello di un abitante di Olbia (l'autore del clip), e dunque la suggestione risulta appropriata anche quando il taglio è fortemente ironico, e leggermente polemico. La metafora è semplice ma sottile: l'elevatissimo volume di mezzi e di persone in transito, la sistematica congestione della rete viaria e la frenesia delle zone costiere possono diventare, per chi vive nella città turistica, un terribile "gioco" quotidiano. Ecco allora che i simboli di questo particolare carattere di Olbia: traghetti, aerei, negozi alla moda, luoghi di ritrovo, diventano gli elementi di un gioco da tavolo, simile al Gioco dell'Oca, ma molto più intricato, caotico e imprevedibile.

Il linguaggio adottato è semplicissimo e deriva dal collage di immagini fotografiche composte in uno scenario 3D. Qui i diversi elementi della scenografia urbana di Olbia, disposti come pedine da gioco, si muovono seguendo la tortuosità di una rete stradale costantemente congestionata, ma anche e soprattutto al di fuori di essa, con movimenti incoerenti e traiettorie incrociate. Per permettere all'occhio dello spettatore di non perdersi nella moltitudine degli oggetti in movimento, la narrazione è stata scomposta in più inquadrature, ciascuna delle quali ci permette di cogliere i dettagli e la bizzarria di questo scenario. In conclusione il punto di vista si alza, offrendo una visione complessiva della città come "tavolo da gioco".



La mappa animata del gioco dell'Olbia

2.4 Scuola Estiva Internazionale AniMatti Alghero, 2009 e 2010

La Scuola

Parte integrante della struttura delle Scuole Estive Internazionali, AniMatti (tutti pazzi per l'Animazione) rientra nel progetto di istruzione permanente che la Facoltà di Architettura di Alghero propone ormai da anni. La Scuola è organizzata dal laboratorio di ricerca AnimazioneDesign sulla base della sua rete, italiana e internazionale, di contatti nel campo dell'animazione, del moving image design e della computer grafica.



AniMatti 2009: foto di gruppo

L'obbiettivo principale della Scuola AniMatti è contribuire a colmare un vuoto formativo nel campo dell'animazione nel nostro paese, offrendo una preparazione di livello intermedio sulle tecniche chiave di animazione. Agli allievi, che hanno generalmente un livello di partenza base – anche se non specifica – su animazione, produzione audio-video, nuovi media, software grafici e per l'animazione, la Scuola presenta una visione critica d'insieme del panorama dei linguaggi e delle tecnologie disponibili.

L'iniziativa, nelle sue due prime edizioni del 2009 e 2010 è anche servita come esperienza didattica pilota in direzione di una futura attivazione di un Master sull'immagine animata ad Alghero. Il corso si rivolge a un pubblico internazionale di studenti (le lingue ufficiali del corso sono inglese e italiano), a ogni edizione vengono ammessi circa 16 allievi.

La Scuola, che ha una durata di due settimane molto intensive, si articola in due momenti principali: il primo è prevalentemente incentrato sulla didattica, con tre moduli formativi, ciascuno della durata di circa 2 giornate e mezzo, guidati ognuno da un docente diverso. La seconda parte delle attività consiste in un breve workshop in cui gli studenti sono chiamati a sviluppare – per piccoli gruppi – un progetto finale.



Lavoro sui modelli in plastilina direttamente sul set

Questo programma di attività si arricchisce poi con conferenze e presentazioni aperte al pubblico a cura di autori, docenti, critici e personalità attive nel mondo dell'animazione.

Nelle due prime edizioni abbiamo tenuto fermi i contenuti dei tre workshop didattici, che hanno abbracciato i temi dei Principi del disegno animato; l'Animazione stop-motion; il Moving image design.

Il primo modulo della scuola è sempre un'introduzione ai principi del disegno animato. Qui vengono presentati i fondamentali dell'animazione, necessari a chiunque intraprenda quest'arte in ognuna delle sue molteplici forme: disegni, stop-motion, compositing digitale, 3D. Il modulo si compone di comunicazioni teoriche, esempi ed esercitazioni. Si disegna prevalentemente a mano, anche se direttamente sul computer.

I docenti di questi corsi sono stati Peter Hodges (Regno Unito) ed Eleni Mouri (Grecia).

Il secondo modulo affronta il tema dell'animazione stop motion. L'approccio è molto diretto, e si lavora sin da subito con i set, le macchine fotografiche e il software per lo stop-motion. Ci siamo sin qui occupati di animazione in plastilina con Fusako Yusaki (Giappone, Italia) e di animazione "tipografica" con Chris Gavin (Regno Unito).



Fasi di editing degli stessi fotogrammi



Preparazione del set per le riprese di un progetto in clay-motion

La terza tappa didattica, a cura di Nicolò Ceccarelli e Carlo Turri del Laboratorio AnimazioneDesign della Facoltà di Architettura di Alghero, affronta il tema dei linguaggi e delle tecniche dell'animazione digitale, con una serie di lezioni *hands-on* su Adobe After Effects e di interventi di approfondimento sul *Moving Image Design*, la grafica animata in movimento.

La seconda parte della scuola è dedicata alla creatività e alla sperimentazione. Gli allievi del corso, seguiti dai tutori, dai docenti della Scuola e da alcuni ospiti (autori e personalità di livello internazionale, come Paul Wells nel 2009), sviluppano piccoli progetti di gruppo, scegliendo una delle tecniche apprese nella prima settimana di lezioni, o se lo preferiscono, mescolandole tra loro. I corti così realizzati vengono proiettati e discussi pubblicamente nella serata di presentazione finale.



Peter Hodges

DOCENTI E COLLABORATORI

I principi del disegno animato

PETER HODGES (2009)

Sulla base di una lunga esperienza nel settore delle tecnologie audio/video e di electronic media Peter Hodges ha da ormai molti anni accumulato una grande esperienza nell'organizzazione didattica nel campo dell'animazione. È Head of Animation presso la School of Creative Studies dell'University of Glamorgan.

ELENI MOURI (2010)

Eleni Mouri è un animatrice esperta in cartoon e stop motion animation. Insegna animazione presso il Dipartimento di Graphic Design della TEI (Technological Educational Institute) di Atene, dove si occupa dei corsi di animazione (storyboarding, animation, 3D animation). Dopo la Laurea in



Eleni Mouri

Graphic Design presso il TEI, nel 1983, ha studiato animazione a Milano, diplomandosi nel 1987. Dal 1990 al 1998 ha insegnato Animazione e grafica per la Televisione presso la scuola privata AKTO (Athenian Artistic and Technological Group).

Nel 2004 ha conseguito un Master presso la Academy of Arts dell'Università di Novi Sad con un progetto sui metodi per l'insegnamento dell'Animazione. Sempre presso la stessa Università ha ottenuto nel 2009 un P.h.D. con una ricerca sull'animazione in pubblicità. Dalla fine degli anni Settanta ha lavorato professionalmente nel campo dell'animazione in Grecia. È tra i fondatori di ASIFA Grecia e membro di ASIFA International.

Stop Motion

FUSAKO YUSAKI (2009)

Animatrice e artista, giapponese ma attiva da molti anni in Italia, è una delle figure internazionalmente più conosciute nel campo dell'animazione in plastilina. Nota soprattutto per la sua straordinaria serie di spot Fernet



Fusako Yusaki

Branca, realizzati per Carosello negli anni Settanta, Fusako ha in questi anni lavorato intesamente, realizzando serie TV animate per la televisione svizzera e Giapponese. In Italia ha per anni collaborato alla trasmissione RAI per l'infanzia *l'Albero Azzurro*.

CHRIS GAVIN (2010)

Chris Gavin è un animatore, regista ed esperto in compositing. Fa parte del team creativo dello studio londinese di animazione Tandem Films (www.tandemfilms.com), dove lavora da otto anni e dove si occupa di progetti che vanno dai commercial televisivi a titoli di film e film per internet.

Tandem produce anche corti e Chris ha lavorato a vari di questi progetti, ad esempio come art director e compositor per *Little Things* del 2005, che ha ricevuto una nomination per il BAFTA. Oltre a dedicarsi al settore commerciale a Tandem Chris ha realizzato alcuni suoi progetti personali. La sua animazione tipografica *TXT Island* del 2009 è stata presentata in più di venti Festival d'animazione (tra cui Stoccarda e Annecy) ed è stata finalista nel 2009 al Soho Shorts Festival e nel 2010 ai British Animation Awards.

Chris ha studiato Design Grafico, con specializzazione in Film and Animation, alla University of Humberside, presso cui ha conseguito nel 1992 un

First Class BA (Hons.) Degree. Successivamente ha iniziato la sua carriera nel campo dell'animazione in un periodo di veloce innovazione tecnologica. Nel 1993 Chris ha iniziato a lavorare per la Cambridge Animation Systems, la compagnia software inglese nota per il suo sistema di animazione 2D Animo. Nei tre anni successivi Chris ha viaggiato tra studi e fiere internazionali come istruttore, dimostratore e tester del sistema Animo. Per un anno è stato alla Warner Bros. Feature Animation a Los Angeles, dove ha lavorato alla produzione delle sequenze in live-action/animazione del film *Space Jam*. L'anno successivo si è spostato alla sede Londinese della Warner per lavorare al film animato *Quest For Camelot*. Dal 1998 Chris è stato digital compositor per Telemagination, uno studio di animazione Londinese dove è stato prevalentemente impegnato in serie per l'infanzia e special televisivi come: *Noah's Island* e *The Last Polar Bears*. Più tardi ha lavorato come compositor freelance a molti progetti per studi di animazione a Londra: Studio A.K.A., Giant, Uli Meyer, tra gli altri.

Nell'estate del 2001 la società americana Acme FilmWorks ha aperto uno studio a Londra per realizzare cinque commercials per AT&T, con la regia del vincitore di Oscar Michael Dudoc de Wit. Chris è stato incaricato di mettere assieme e condurre la parte relativa al digital paint e al com-



Chris Gavin

positing del gruppo di lavoro. Alla fine del 2001 Chris è stato contattato da Tandem Films per assumere la posizione di in-house compositor e responsabile tecnico. Dal 2006, sempre a Tandem, Chris è diventato regista di commercial e di progetti di motion graphics, ruolo che ricopre tuttora. Tandem Films è uno dei principali studi inglesi di animazione, vincitore di oltre 150 premi e riconoscimenti per corti animati e spot pubblicitari, tra cui un Premio Oscar nel 1991 per il miglior corto animato con *Manipulation* di Daniel Greaves, e più recentemente la fortunatissima serie di animazioni su internet *Simon's Cat* di Simon Tofield.

Moving Image Design

NICOLÒ CECCARELLI (2009-2010)

È ricercatore alla Facoltà di Architettura di Alghero. Tenendo al centro dei suoi interessi il rapporto tra design e media digitali, in questi anni, si è occupato di modellazione e rendering digitale, prototipazione visiva, realtà virtuale, sistemi multimediali interattivi, beni culturali.



Nicolò Ceccarelli

Si occupa da anni di computer grafica e di comunicazione. Nel 1994 è stato speaker al SIGGRAPH. Dopo aver pubblicato, assieme a Daniele Bigi, il volume “Animazione 3D. Storia, tecniche, produzione” (Mondadori Informatica, 2004), ha focalizzato la sua attività di ricerca e didattica sul tema dell’animazione, dando vita a una serie di iniziative in questo settore. Negli anni in cui ha insegnato alla sede di Como del Politecnico di Milano ha condotto un laboratorio di sintesi sull’animazione e ha organizzato la rassegna AnimaTiComo. Ad Alghero dirige il Laboratorio AnimazioneDesign e svolge attività didattica e di ricerca.

CARLO TURRI (2009-2010)

Si è laureato in Disegno Industriale alla Facoltà del Design di Milano, con una tesi sulla divulgazione degli aspetti visuali della geometria, costruita attorno a brevi percorsi visivi, realizzati in grafica animata. Sempre a Milano ha lavorato come freelance collaborando a progetti legati all’editing video, l’animazione digitale, la motion graphics. Nel 2005 ha vinto una borsa di studio Europea Leonardo, grazie alla quale ha trascorso quattro mesi nell’est Egeo per realizzare un corto di animazione educativo sull’ecosistema marino per l’associazione greca Archipelago Aigaiou.



Carlo Turri

Dottorando di ricerca presso la Facoltà di Architettura di Alghero, indaga tecniche, strumenti e metodi produttivi nel campo dell'animazione, con particolare attenzione alle connessioni tra il design della comunicazione e i nuovi canali tecnologici. È parte integrante del laboratorio di ricerca AnimazioneDesign.

OSPITI

PAUL WELLS (2009)

È Director of Animation presso la Loughborough University (Regno Unito), dove dirige l'Animation Academy Research Group. Oltre a vantare una lunga esperienza in campo didattico, Paul è un ricercatore e un esperto di animazione molto conosciuto sulla scena internazionale. Autore di articoli e saggi, tra cui *Understanding Animation* e *Imagining Animation*, Paul Wells ha collaborato a programmi televisivi sull'animazione, tra cui la serie *Animation Nation* sulla storia dell'animazione Britannica, prodotta dalla BBC.



Paul Wells



Daniele Bigi e Sara Trezzi

DANIELE BIGI (2009)

È Lead Lighting Technical Director e Look Developer nello studio di effetti visivi MPC (Londra). Dopo essersi laureato in disegno industriale nel 2002, ha iniziato a lavorare per studi di animazione ed effetti speciali tra cui: Aardman Animation (Bristol), Framestore (London), Fathom studio (Atlanta), Paprikaas (Bangalore). Negli ultimi anni ha collaborato a film quali: *Narnia: Il principe Caspian* (2008), *Wolfman* (2009), *Il principe di Persia* (2010). È co-autore del libro “Animazione 3D. Storia, tecniche, produzione” (Mondadori Informatica, 2004).

FABIO “CILLO” LEGNANI (2010)

Fabio è un Bonsai Ninja, uno dei più interessanti, attivi e creativi gruppi italiani attivi nel campo della produzione, della grafica in movimento, della CGI, dell’animazione digitale. Nel 2009 Bonsai Ninja ha vinto il primo premio della CG Challenge organizzata dall’americana Computer Graphics Society nella categoria Team Entry Video, con il corto *EMET*. I Bonsai Ninja (anche grazie a un pizzico del nostro aiuto) sono stati selezionati al computer animation festival del Siggraph 2009 con il videoclip *Picciotti della Benavita* di Caparezza.



Fabio 'Cillo' Legnani

STEFANO SCOTTI (2010)

Nel 2004 si laurea in Disegno Industriale presso il Politecnico di Milano con la tesi “MotionGraphics dal Colore alla Sinestesia”, in cui esplora gli aspetti progettuali e tecnologici legati alla comunicazione animata. Negli anni successivi lavora come designer e operatore video occupandosi prevalentemente di postproduzione e grafica in movimento nei campi della pubblicità e del video isitituzionale. Attualmente è art director presso la sede milanese di FramebyFrame Studio, e si occupa dell’immagine coordinata per i maggiori network televisivi nazionali e internazionali, quali: Sky, La7, Mediaset, Dahlia, NBC Universal, Digicast, Medusa e numerosi canali arabi.

TUTORES

Beatrice Borghini, Laura Ratta, Sergio Collura, Marco Marchesi, Marco Testoni, Anna Largiu, Alessio Unali, Luciana Nattivi.

MUSICHE e ARRANGIAMENTI

Massimo Rinaldi

Documenti

Animare il testo

di Chris Gavin

3.4 1 Introduzione all'animazione in stop-motion

Stop-motion o passo uno è semplicemente la definizione di una tecnica: realizzare e registrare singoli fotogrammi e poi riproporli in sequenza. Servendosi di macchine fotografiche digitali e di software adeguato, lo stop-motion può essere un modo molto diretto e spontaneo di realizzare un film.

Realizzare professionalmente animazioni in stop-motion è tuttavia un'attività estremamente laboriosa. Film di alto livello basati su character come Wallace & Gromit o Fantastic Mr. Fox richiedono enormi troupe; set di livello industriale e calendari di produzione di anni.

Generalmente queste ricche produzioni si sforzano di ottenere mondi visualmente convincenti: i personaggi sono costruiti come pupazzi attorno a sofisticati scheletri meccanici; i set sono costruiti accuratamente e ogni elemento è modellato manualmente sino al più minuto livello di dettaglio.

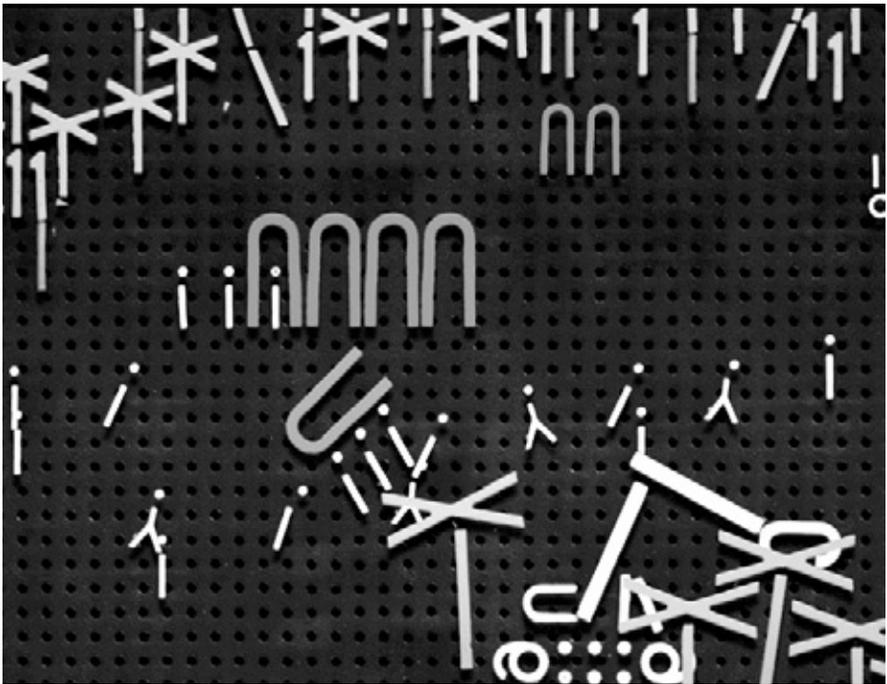
Dopodichè si inizia con le riprese. Perchè queste possono richiedere giorni o addirittura settimane, e per rendere la produzione più efficiente, troupe parallele lavorano contemporaneamente filmando scene differenti simultaneamente su set distinti.

Il nostro workshop seguirà invece un più immediato approccio *hands-on* all'animazione in stop-motion. Non passeremo tempo a costruire modelli o set perché lavoreremo con alcuni elementi già pronti. Sarà richiesta solo una preparazione minima, e quindi saremo in grado di iniziare ad animare sin da subito, muovendo gli elementi e intervenendo direttamente sotto la macchina fotografica. Lavorare, come faremo noi, con elementi piani ha il vantaggio di rendere superfue molte delle soluzioni, caratteristiche della ripresa di modelli e set tridimensionali, come i rig per sostenere gli elementi nelle varie fasi, e tutte le problematiche legate all'illuminazione e alla camera.

Lo scorso anno ho realizzato il mio cortometraggio *TXT ISLAND* servendomi interamente di lettere in plastica di recupero, che venivano usate una volta in certi negozi inglesi per il lettering delle tabelle dei prezzi. Volevo esplorare come un insieme limitato di forme (le lettere dell'alfabeto) potesse essere sfruttato graficamente per raccontare una grande storia. Per questo workshop sull'animazione, vorrei vedervi spingere ulteriormente quest'idea di partenza. Ho portato con me un nuovo insieme di "caratteri" che potete impiegare: un sacchetto pieno di lettere tipografiche di cartone. Rispetto alle lettere usate in *TXT ISLAND* queste lettere cut-out sono più grandi, più facili da manipolare, possono essere ribaltate su loro stesse e non sono vincolate da una griglia perforata.

Ho pensato a tre esercitazioni di animazione che impiegano queste lettere in maniera diversa. Approcceremo questi progetti nel corso del workshop, una per ognuna delle prime tre sessioni previste, lasciando la quarta e ultima mezza giornata per perfezionare uno dei tre progetti iniziali, o per sviluppare una nuova idea, se ne avrete. Potete pensare di aggiungere altri elementi nei vostri esperimenti, magari introducendo altri elementi ritagliati portati da voi, o oggetti quotidiani come spiccioli, chiavi, mollette e così via.

Soprattutto, sperimentate e divertiti con il testo :)



'TXT Island' di Chris Gavin, 2009

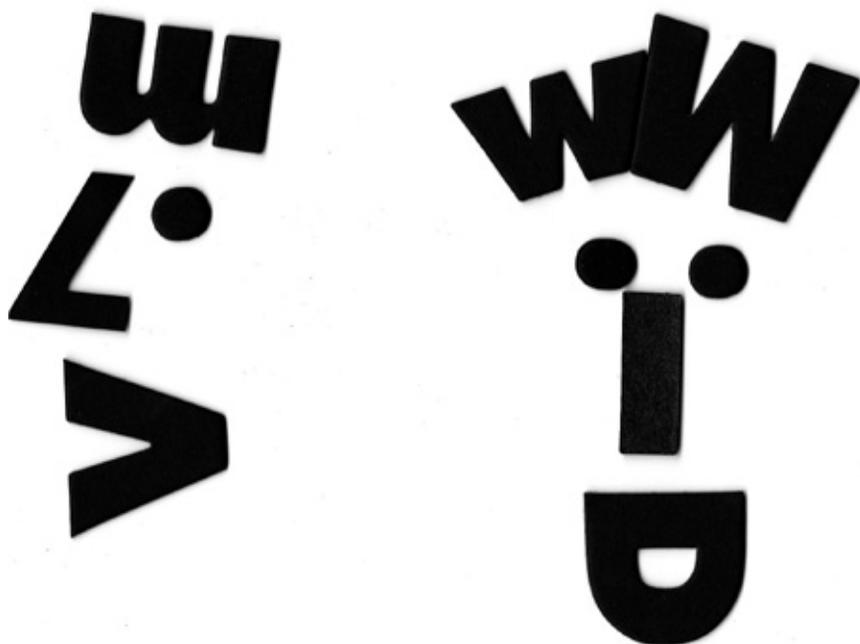


Chris Gavin (con Eleni Mouri) e gli studenti di AniMatti

Progetto n.1 “Sync Face”

Per questo progetto non serviranno molte delle lettere, mentre dovrete scegliere o registrare da zero, un breve dialogo, ad esempio tratto da un film. Individuate alcune frasi di un dialogo interessante o una battuta di una canzone, o registrate la vostra stessa voce.

Se lavorate con un buon software per stop-motion, dovrete poter importare un file audio del vostro brano, direttamente nella timeline del progetto e iniziare a scattare i fotogrammi, creando immagini che coincidano la traccia audio seguendo un processo per prova ed errore. Se preferite pianificare il vostro lavoro, vi suggerisco di caricare il file audio in un software di editing video (ad esempio Premiere o Final Cut) per creare un semplice “dialogue breakdown”, ovvero uno schema (che in gergo viene anche chiamato “dope sheet”) su cui annotare quali suoni o sillabe corrispondono a quale frame. Impostate il vostro software di editing per mostrare il numero dei frame anzi-



Alcuni spunti nel brief di Chris Gavin

ché il timecode, e analizzate il suono finché non avrete annotato le posizioni di tutte per principali sillabe.

Ora sistemate un po' di lettere sotto la macchina da ripresa per realizzare un semplice viso. Servirà anche individuare un certo numero di lettere supplementari che possano servire da forme alternative della bocca. Pensate a quali forme potranno servire per animare la bocca del vostro viso nel corso del dialogo. Suoni "Oh" o "Oo" richiederanno una forma della bocca tonda *O*, suoni "m" "b" e "p" richiederanno invece una forma piatta a *I* (ovviamente in orizzontale!), per un suono "ii" invece servirà una forma a bocca aperta tipo *D*. Su uno dei molti libri sull'animazione potrete trovare quale suono va associato con quale forma della bocca, ma lo capirete ancora meglio provando direttamente.

Il modo migliore per decidere le forme della bocca che vi servono è pronunciare le parole ad alta voce, esagerando i suoni man mano che li scandite. Gli animatori si servono spesso di uno specchio per verificare direttamente le forme osservando la forma della loro stessa bocca.

Siete pronti per iniziare ad animare. Sostituite man mano le forme della bocca facendole corrispondere alla traccia audio o alle annotazioni del vostro "dialogue breakdown". Una volta che sarete familiari con la tecnica di



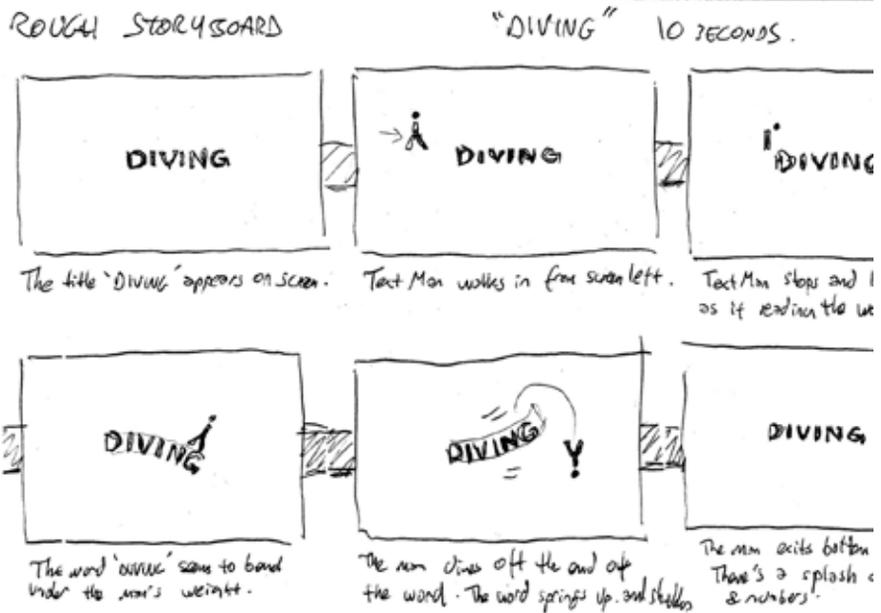
Il lavoro sul set e l'immagine sul monitor di riscontro

animazione della sostituzione per le forme della bocca, provate a infondere altro carattere al vostro viso. Animate gli occhi oltre che la bocca. Provate ogni tanto a strizzare o a chiudere gli occhi sostituendoli con forme a I. Una possibile estensione di questo progetto prevede di usare un dialogo a due voci. Aggiungete un secondo viso e visualizzate il dialogo tra i due personaggi.

Progetto n.2 “Verbi”

Nel contesto del linguaggio, i verbi sono le parole dell’azione: l’animazione riguarda i modi per trasferire quest’azione sullo schermo.

Immaginate vi sia stato chiesto di creare una serie di semplici inserti animati per un programma televisivo educativo che illustri a dei bambini il significato dei diversi verbi. Dovrete mostrare il verbo sullo schermo come un titolo e anche illustrarne il significato come un’azione animata.



Esempio di storyboard proposto da Chris per la seconda esercitazione



Un fotogramma dell'esercizio degli studenti sul verbo "Jumping"

Iniziate con lo scegliere il verbo che volete illustrare (in italiano o in inglese), ad esempio: *RUNNING, SWIMMING, JUMPING, HIDING, LEAPING, FALLING, BREAKING, CRASHING, FLOATING, SKIPPING* (o un qualunque altro verbo a vostra scelta).

A voi decidere se la parola vada mostrata prima dell'azione o viceversa.

Potete anche stabilire che la parola stessa divenga una parte fondamentale della vostra animazione.

Sarà utile pianificare gli sviluppi della vostra azione schizzando alcune semplici scene in uno storyboard prima di iniziare ad animarle. Pensate a cosa potete rappresentare in modo più o meno efficace attraverso questa tecnica di testo animato. Questo processo di storyboarding vi aiuterà a sviluppare l'azione e la messa in scena del vostro film. Inserite modifiche all'idea originale e provate diverse idee come mostrato nella figura qui a lato.



Chris spiega l'esercizio mimando i movimenti delle lettere-personaggi



La camminata è ottenuta alternando le lettere Y e I

Progetto n.3 “Un uomo cammina...”

In questo progetto vi si chiede di rispondere alla domanda: “cosa succederà poi?”

Abbiamo visto come una semplice figura che cammina possa essere creata con una *Y* a testa in giù, con un punto a posto della testa. Alternando, con la tecnica della sostituzione, le lettere *Y* e *I*, possiamo creare un semplice ciclo di camminata.

Il film che realizzerete in questo esercizio deve iniziare con una figura di questo tipo che entra in scena da un lato dell'inquadratura camminando sino al suo centro e fermanovisi. Cercate di prendere confidenza con l'azione di camminare provandola più volte, per trovare un metodo che produca risultati convincenti.

Cosa succede poi dipende da voi. C'è un altro personaggio che entra in scena? Forse qualcosa cade dal cielo? Cercate di trovare azioni che possano sorprendere o divertire il pubblico del vostro film. Potete decidere di partire con uno storyboard del resto del film, o decidere di improvvisare man mano che procedete, l'opzione è aperta: a voi decidere.

Beatrice Borghini

Dopo aver conseguito una laurea di primo livello in Design nella sede di Como del Politecnico di Milano con un clip di animazione 3D, Beatrice Borghini ha studiato animazione alla Bristol School of Animation dell'University of West England. Successivamente ha lavorato animando, modellando e costruendo scenografie, nello studio di animazione in plastilina di Fusako Yusaki. Beatrice è stata tutor nella prima edizione di AniMatti, occasione in cui ha steso queste note.

Da un anno è tornata alla UWE di Bristol dove sta conseguendo un Master in Animazione.

I Principi dell'animazione

di Beatrice Borghini

Cosa sono i principi dell'animazione?

I principi dell'animazione sono regole che possiamo applicare quando animiamo un personaggio: sono gli **STRUMENTI** che l'animatore ha per rendere il personaggio convincente.

Bisogna osservare i principi dell'animazione con molta attenzione e logica per capire come, dove, quando e perché applicarli. Col tempo, però, questi principi vengono applicati inconsciamente dall'animatore e ciò significa che, senza dover spendere troppa energia nella logica e nella tecnica con cui si anima una scena, ci si può concentrare sulla performance del personaggio: si può animare **EMOZIONALMENTE** e non solo meccanicamente. Inoltre, come tutte le regole, anche quelle dell'animazione sono fatte per essere in-frante; si tratta di linee guida che non devono limitare la nostra creatività.

Alcuni principi fondamentali

Prima di passare in rassegna alcuni dei nostri principi, è bene ricordare che animare significa rappresentare e **SEMPLIFICARE** azioni e personaggi.

Azioni semplici. Ci sono molti modi di rappresentare un'azione: il più semplice è in genere il migliore.

Personaggi semplici. Il personaggio deve essere animato, cioè dovrà essere ridisegnato, mosso o rimodellato circa 12 volte al secondo (se si anima a **PASSO DUE**, cioè se ogni fotogramma viene ripetuto 2 volte), o 24 volte al secondo (se si anima a **PASSO UNO**, cioè se ogni fotogramma appare solo una volta). Non conviene, quindi, che il personaggio sia troppo complicato o

ricco di dettagli, altrimenti l'animazione diventa troppo faticosa e rischia di perdere espressività.

Per illustrare alcuni principi dell'animazione ho disegnato tre pose diverse nell'azione di una ballerina che, atterrando dopo un salto, si prepara a spiccarne un altro.

Timing and Spacing

L'animazione è tutta basata sul TEMPO in cui il personaggio deve agire, e sullo SPAZIO in cui l'azione si deve compiere.

esempio: bouncing ball (palla che rimbalza, fig.1)

Ogni volta che la palla colpisce terra si determina il TIMING dell'azione; lo SPACING è sia la distanza tra un punto di rimbalzo e l'altro, sia la distanza tra una posizione della palla e l'altra all'interno dello stesso arco.

Squash and Stretch

Come si vede nel caso della palla che rimbalza, (fig.1), quando un corpo deve rimbalzare o saltare, è utile stirarlo (stretch) quando sta per atterrare o si è appena staccato da terra con il salto, e schiacciarlo (squash) quando atterra. Infatti, se si stira un corpo in movimento si ottiene un'azione più fluida, e se lo si schiaccia si enfatizza l'idea di impatto col terreno.

Tuttavia, se l'oggetto in questione è rigido, non occorre applicare questo principio perché lo farebbe sembrare un po' troppo soffice.

Arcs

Solitamente le azioni seguono traiettorie ad arco o a forma di 8, (fig.2), altrimenti non risultano fluide.

Non sempre però abbiamo bisogno di questa fluidità. Infatti, se dobbiamo rappresentare un'azione piena di forza e velocità, può essere più efficace una traiettoria dritta (per es.: la traiettoria di una freccia) o spezzata (per es.: la traiettoria di una freccia deviata da un ostacolo), (fig. 3).

Se rappresentata con traiettorie ad arco questo tipo di azione rischierebbe di perdere forza espressiva.

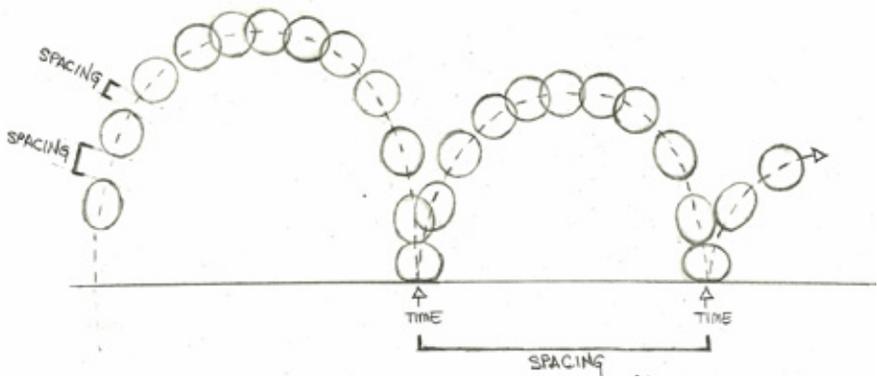


Fig. 1: la palla che rimbalza

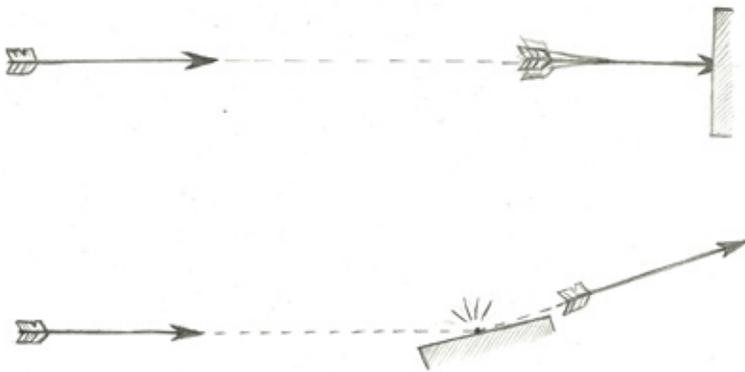


Fig. 2: la traiettoria di una freccia

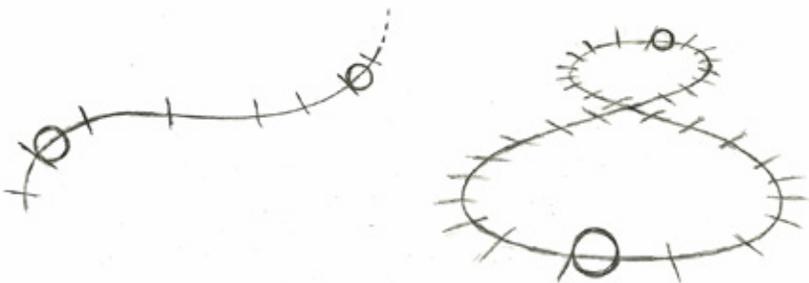


Fig. 3: la traiettoria di una freccia deviata da un ostacolo

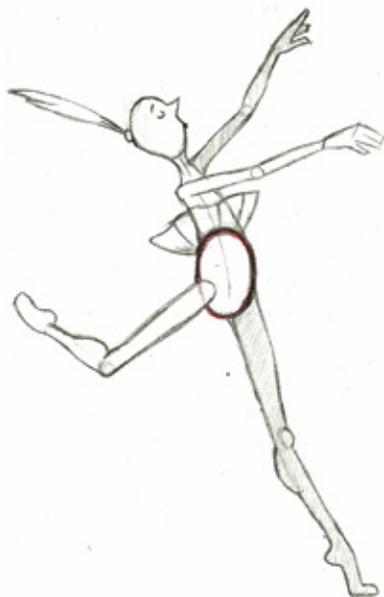


Fig. 4

Anatomy

Il personaggio può essere più o meno realistico ma può anche essere una caricatura di un essere umano o di un animale; la cosa fondamentale è che il suo corpo si muova in modo PLAUSIBILE. Lo spettatore si accorge se il personaggio si muove in modo troppo strano, e ciò lo distoglie dal vero significato della scena.

Ogni personaggio ha una propria ANATOMIA e l'animatore deve rispettarla se non vuole che il personaggio perda di credibilità. L'osservazione delle persone e degli animali reali ci aiuta a creare un'anatomia plausibile per il nostro personaggio e a posizionare correttamente le giunture del suo corpo.

Ovviamente si possono applicare delle deroghe a questa regola e rappresentare i personaggi con un particolare stile. Basti pensare agli animali delle produzioni dello studio Aardman come *Galline In Fuga* o *Shawn The Sheep*: per una scelta stilistica, i personaggi non camminano come animali veri, cioè le zampe posteriori non hanno giunture che si comportano come quelle degli animali reali, eppure sono riconoscibili come cani, galline, pecore, etc.



Fig.5

Weight

Ogni cosa ha un proprio PESO (weight) e l'animatore deve saper osservare persone, animali e cose per capire come rappresentare il peso con l'animazione. Tutte le cose reagiscono in modo particolare alla forza di gravità ed è bene che l'animatore rispetti i loro comportamenti naturali a meno che non ci siano particolari esigenze stilistiche o di effetti speciali.

Overlapping Actions and Follow Through

Esistono AZIONI PRIMARIE ed AZIONI SECONDARIE: le azioni primarie sono quelle fondamentali per compiere l'azione del personaggio (per esempio: saltare: l'azione primaria è quella della spinta delle gambe e braccia), le azioni secondarie sono generate da quelle primarie e riguardano i vestiti, i capelli, la coda, i baffi, etc., che reagiscono al fatto che il corpo sta saltando. Overlap significa che si verifica una sovrapposizione di azioni

secondarie create da una primaria; in altre parole: una parte del corpo da animare si muove per prima e le altre parti la seguono.

Nella figura 5, la nostra ballerina si muove e i suoi vestiti e capelli vengono trascinati lungo la traiettoria disegnata dal moto del corpo. Se poi si fermasse, i vestiti continuerebbero a seguire (follow) la traiettoria creata dal corpo raggiungendolo e superandolo per poi tornare indietro e, infine, assestarsi. Ciò significa anche che, in uno stesso fotogramma, potranno coesistere parti del corpo che subiscono uno schiacciamento ed altre che subiscono uno stiramento, oppure parti che si muovono verso il basso ed altre che si muovono verso l'alto.

Depth and Volume

L'animatore, soprattutto nelle animazioni 2D, deve riprodurre in modo efficace la PROFONDITA' e I VOLUMI degli oggetti e dei personaggi.

Quando si tratta di animare modelli 3D, i volumi esistono già e bisogna soltanto stare attenti che le luci del set non creino ombre fastidiose o non appiattiscano i volumi. Nell'animazione 2D, invece, volume e profondità devono essere ricreate col disegno. Ciò significa che bisogna sfruttare le linee delle texture del corpo del personaggio e delineare le zone d'ombra.

È anche utile riflettere sul fatto che le cose appaiono più grandi quando sono vicine al punto di osservazione: un oggetto che si muove verso di noi ingrandendosi crea automaticamente una certa profondità nella scena.

Perspective

Nell'animazione 2D e animando in stop-motion su lastre di vetro, ci si pone il problema della prospettiva. Per rappresentarla dobbiamo sfruttare la direzione di certe parti del corpo del personaggio, per esempio i piedi e le spalle.

Tesion

Lo stiramento del corpo di un personaggio ha bisogno di TENSIONE per essere rappresentato in modo corretto.

Esempio:

Se un personaggio sta saltando, le sue braccia e le sue gambe dovranno essere TESE per esprimere la forza del salto.

Identity of the Character

È fondamentale che il personaggio sia riconoscibile in quanto tale in ogni fotogramma. Sembrerà bizzarro ma non sempre è facile rispettare questo principio quando si deve modificare un modello in plastilina per circa 12 volte al secondo.

Silhouette

La silhouette del personaggio dev'essere CHIARA in ogni fotogramma. Questo significa che, quando decidiamo come posizionare il personaggio



Fig. 6

nella scena, cioè con che angolazione osservarlo, dobbiamo farlo in modo che l'azione che il personaggio compie sia chiaramente visibile e che le parti del suo corpo siano distinguibili. Inoltre, ci sono principi relativi all'ACTING, cioè alla recitazione del personaggio:

Anticipation / Action / Reaction

L'ANTICIPAZIONE è la preparazione dell'azione. Si usa un'anticipazione per comunicare a chi guarda la scena che cosa sta per accadere in modo che il pubblico possa sentirsi più coinvolto nella scena: sa che qualcosa sta per accadere ed è partecipe di questa attesa.

L'anticipazione è sempre **NELLA DIREZIONE OPPOSTA RISPETTO ALL'AZIONE**. Se ci si prepara a saltare, si piegano le gambe e si arretra un po' per poi lanciarsi in alto ed in avanti con il salto.

La **REAZIONE** è un espediente con il quale tramettere al pubblico l'idea che un'azione è stata compiuta.



Fig. 7

Esempio: una freccia scoccata da un arco:
anticipazione: la freccia viene caricata tendendo l'arco;
azione: la freccia viene scoccata;
reazione: rimane in scena l'arco con la corda che vibra e che ci dice che la freccia è partita.

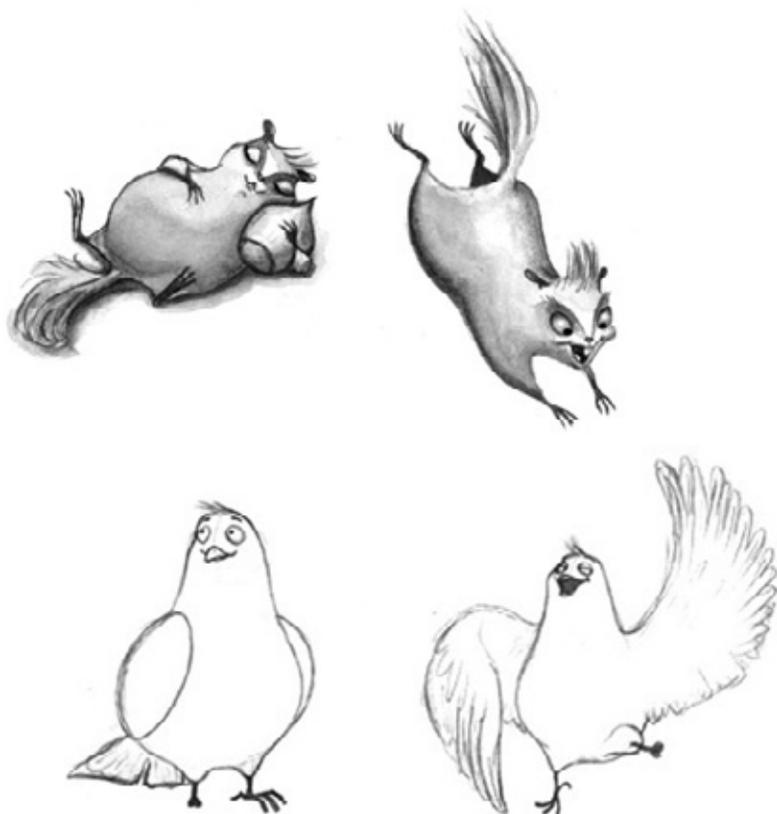
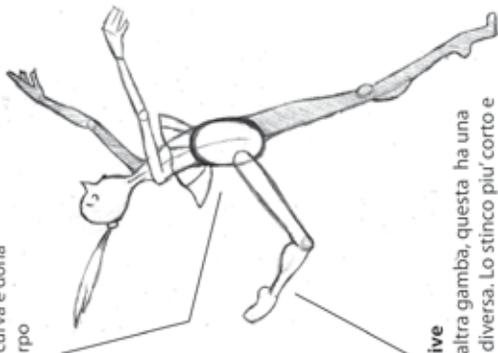


Fig. 8

7. Volume

La vita della ballerina è delineata da una linea curva e dona volume al corpo



12. Anticipation

La ballerina si prepara a spiccare un salto si prepara portando le braccia in dietro, piegando le gambe, abbassando la testa ed incurvando la schiena.



9. Tension

L'arco della schiena raddrizzato e allungato esprime la forza della spinta del salto che la ballerina sta per fare.



8. Perspective

Rispetto all'altra gamba, questa ha una prospettiva diversa. Lo stinco più corto e la sovrapposizione della linea della caviglia su quella del tallone danno l'idea che la gamba sia piegata con una certa inclinazione rispetto al corpo.

5. Weight

Le gambe piegate, l'arco della schiena incurvato, il piede sinistro premuto a terra, la sfera che rappresenta la pancia e il sedere leggermente schiacciati. Tutti questi elementi esprimono il peso del corpo

Personality

Capire la personalità del personaggio è fondamentale per l'animazione perché ogni sua reazione dipende dalla sua personalità: è timido? è rozzo? è nevrotico?

La personalità è ciò che rende ogni personaggio unico: lo fa camminare (in dipendenza anche dalla fisionomia), muovere e parlare in modo diverso da tutti gli altri. (fig.7)

Mood

L'umore del personaggio determina le sue reazioni in situazioni particolari: è stanco? è di fretta? è spaventato? è allegro? è rilassato? (fig.8)

Altri suggerimenti

1. FAI SPESSO DEI TEST DELLA TUA ANIMAZIONE PER VEDERE SE FUNZIONA: ci vorrà un po' più di tempo per completare la scena ma si possono individuare, test dopo test, le cose che non vanno bene e si può imparare davvero tanto dai propri errori.

2. Cambia espressione alla faccia del personaggio quando è possibile notare un cambiamento. Se, per esempio, il personaggio si muove velocemente, nessuno si accorge se l'espressione del volto cambia o no.

3. Gli OCCHI sono la parte più comunicativa del volto, quindi è bene che siano gli elementi di cui occuparsi maggiormente poiché:

- gli occhi raccontano quello che il personaggio STA PENSANDO (si sta annoiando? è preoccupato? è sorpreso? ecc...)

- è molto raro che gli occhi siano fermi a lungo (l'occhio fisso perde molta vitalità)

- gli occhi sono la cosa su cui lo spettatore si concentrerà principalmente.

4. Prova ad animare a passo 1 e a passo 2: noterai i vantaggi e svantaggi di entrambe le tecniche e imparerai a distinguere le azioni in cui conviene animare a passo 1 o a passo 2.

Passo 1: più fluido ma più lungo da realizzare visto che occorrono i doppio dei fotogrammi rispetto al passo 2.

Passo 2: più veloce da realizzare, la fluidità dell'azione è comunque buona, ma se l'azione è veloce (per esempio, un uomo che corre) può essere più indicato il passo 1 perché dona maggior fluidità al movimento.

Il tema del design di immagini animate nell'attuale scenario della comunicazione e la ricerca di nuove aree applicative di questo linguaggio sono stati in questi anni al centro di una serie di iniziative del laboratorio AnimazioneDesign della Facoltà di Architettura di Alghero.

La problematica è di attualità crescente: grazie alla rivoluzione digitale l'animazione ha visto crescere in pochi anni il suo spazio di riferimento, uscendo dai suoi più tradizionali territori – l'intrattenimento, la sperimentazione artistica – per abbracciare un nuovo universo di applicazioni: la comunicazione di progetto, il web, l'e-learning, la manualistica, la simulazione e la divulgazione scientifica.

Il confronto con questa tematica, del tutto nuova nello scenario della didattica universitaria italiana, e – nelle esperienze portate avanti nel nostro laboratorio in questi anni – la sua sistematica applicazione in settori a spiccata componente progettuale come il design e l'architettura, hanno fatto emergere alcuni interessanti spunti. L'animazione si è infatti rivelata da un lato uno straordinario fluidificatore dei flussi di comunicazione e dall'altro uno strumento di riflessione concettuale e un punto di osservazione privilegiato per la rilettura e la reinterpretazione dell'attività progettuale.

Obiettivo di questo volume è raccogliere alcune recenti esperienze e i risultati della ricerca *Progettazione in movimento. Strumenti, tecniche, linguaggi per potenziare il pensiero progettuale*, resa possibile da un contributo della Regione Autonoma della Sardegna (L.R. 20 15 del 2006) per "progetti di ricerca e sperimentazione sui nuovi linguaggi e sulle tecnologie audiovisive".

Nicolò Ceccarelli è ricercatore in Design presso la Facoltà di Architettura di Alghero, dove dirige il laboratorio AnimazioneDesign. Tenendo al centro dei suoi interessi il rapporto tra design e media digitali, si è occupato di modellazione e rendering 3D, realtà virtuale, beni culturali. Dopo aver pubblicato il volume *Animazione 3D* (Mondadori, 2004), ha dato vita a una serie di iniziative, didattiche e di ricerca, sul tema dell'animazione. Ad Alghero ha ideato e organizza la Scuola Estiva Internazionale AniMatti.

Carlo Turri si è laureato in Design a Milano con una tesi sulla divulgazione degli aspetti visuali della geometria. Dopo essersi occupato come freelance di video, animazione digitale e motion graphics, si è trasferito ad Alghero per collaborare al nuovo corso di laurea in Design. Qui divide il suo tempo tra l'impegno nel laboratorio AnimazioneDesign, la didattica e uno studio sui rapporti tra le tecniche, gli strumenti e i metodi produttivi nel campo dell'animazione, che sta terminando per il suo dottorato di ricerca.