

POLITECNICO DI TORINO

Corso di Laurea in Ingegneria del Cinema e dei Mezzi di Comunicazione

Tesi di Laurea Magistrale

**L'artigianalità nella produzione di
moderni lungometraggi di animazione
alla MAD Entertainment**

I compromessi artistici e i risultati “fuori dagli schemi”



Relatore:

prof. Riccardo Antonio Silvio Antonino

Laureanda:

Carla Villano

Supervisore Aziendale

Alessandro Rak
MAD Entertainment

A.a. 2018 – 2019

Indice

1	Introduzione	2
2	L'arte e l'artigiano: la complessità delle cose semplici	4
2.1	La figura dell'artista e la sua rappresentazione del reale. Il vero soggettivo espresso attraverso la verosimiglianza.	5
2.2	La bottega artigiana rinascimentale	6
2.3	La realtà dietro il Rinascimento	6
3	L'animazione come forma d'arte	8
3.1	L'industrialità del processo di animazione	9
3.2	Le questioni (teoriche) filosofiche	10
3.2.1	Gli "affetti speciali"	10
3.2.2	La possibilità di sfociare nel perturbante	10
3.2.3	I messaggi personali espressi come "morale". L'etica alla base del business.	11
3.2.4	L'economia dell'attenzione	12
3.3	La magia dell'animazione e la sua storia	12
3.3.1	Il connubio del progresso tecnico e degli studi sul movimento	13
3.3.2	Il passaggio dallo statico al movimento: l'illustrazione e le prime tecniche di animazione	14
3.3.3	Cinema classico e cinema di animazione	14
3.4	I compromessi della globalizzazione per veicolare un messaggio con una resa estetica "attuale"	15
3.4.1	Dopo la teoria, la pratica: le aziende di produzione cinematografica	16
3.4.2	Le grandi aziende	16
3.4.3	La Disney	17
3.4.4	La Pixar	18
3.4.5	Le piccole realtà	20

3.4.6	I primi grandi nomi di rilievo italiani	21
3.4.7	Ai giorni nostri: la MAD	22
3.4.8	Il successo di un'animazione al passo con i tempi	23
4	Piccole vs. grandi realtà nell'animazione ai giorni nostri	27
4.1	La libertà artistica finisce nel momento in cui si usa l'arte per comunicare .	28
4.2	Le fasi della produzione di animazione: regole (schemi) vs. imprevedibilità .	28
4.2.1	La pre-produzione	30
4.2.2	La produzione	44
4.2.3	La post-produzione	49
4.3	Quella che sembrerebbe fortuna, in realtà è solo coraggio di rischiare	50
4.4	La nuova tela degli artisti: i software di produzione	52
4.4.1	Blender	52
4.4.2	Il software: un trampolino di lancio per il mondo dell'animazione . .	53
4.4.3	Le possibilità di utilizzo	54
4.4.4	I software open source: pro e contro	54
4.4.5	I software "rivali" nell'animazione	56
4.4.6	Alla ricerca di una vera professionalità: la versione 2.80 di Blender .	59
4.4.7	La MAD e Blender. E' sempre stato il software principale?	60
4.5	Il team per la produzione: il nuovo modo di essere artisti	61
4.5.1	Il team 2D vs 3D: cosa comporta un diverso tipo di animazione nella scelta delle competenze del team	62
4.5.2	Il team della MAD: a ognuno il suo ruolo?	64
4.6	L'importanza dell'archiviazione	65
4.7	Il messaggio	66
5	Le produzioni della MAD	68
5.1	Gatta Cenerentola	69
5.1.1	La fiaba di Basile	70
5.1.2	La fiaba riadattata ai giorni nostri	72
5.1.3	L'assenza di uno storyboard	74
5.1.4	Il mood e le scelte per definire i tratti distintivi	77
5.1.5	Resa estetica vs. mezzi a disposizione	81
5.1.6	Tecniche usate: esperienza, organizzazione o "emozionarsi"?	84
5.1.7	L'imprevedibilità e i risultati ottenuti	87
5.2	L'artigianalità tra il prima e il dopo	90
5.2.1	Confronto con il passato	90

5.2.2	Confronto con il presente	101
6	Il lavoro all'interno dello studio	107
6.1	Immergersi in una nuova realtà: brainstorming, organizzazione del lavoro, valutazione dei risultati. Riunioni, e non solo.	109
6.2	La riscoperta di una passione. Il disegno visto come lavoro.	115
6.3	Dalla teoria universitaria alla pratica in azienda: la modellazione 3D e la visualizzazione di un lungo processo di cui sentirsi partecipi	116
6.4	La nuova produzione. Piccoli esempi di elementi di scena	117
6.5	L'esecuzione di un progetto parallelo: animazione 3D di un cavaliere e di un drago	128
6.6	Considerazioni a posteriori sul lavoro alla MAD	138
7	Conclusioni	139
	Riferimenti bibliografici	143

Elenco delle figure

4.1	Esempio di una pipeline di produzione	30
4.2	Esempi di storyboard (1). Tratto dallo storyboard de “L’arte della felicità”	32
4.3	Esempi di storyboard (2). Tratto dallo storyboard de “L’arte della felicità”	33
4.4	Esempi di storyboard (3). Tratto dallo storyboard de “L’arte della felicità”	34
4.5	Esempi di storyboard (4). Tratto dallo storyboard de “L’arte della felicità”	35
4.6	Esempi di storyboard (5). Tratto dallo storyboard de “L’arte della felicità”	36
4.7	Esempi di storyboard (6). Tratto dallo storyboard de “L’arte della felicità”	37
4.8	Esempi di storyboard (7). Tratto dallo storyboard de “L’arte della felicità”	38
4.9	Esempi di storyboard (8). Tratto dallo storyboard de “L’arte della felicità”	39
4.10	Character design delle sei sorellastre di Gatta Cenerentola	40
4.11	Character design di Gatta Cenerentola	41
4.12	Model sheets di Gatta Cenerentola	42
4.13	Model sheets di Gemitto	43
4.14	Modelling in Blender delle sorellastre di Gatta Cenerentola	45
4.15	Modelling in Blender del “femminiello”, una delle sorellastre di Gatta Cenerentola	46
4.16	Modelling in Blender di Mia (Gatta Cenerentola)	47
4.17	Ton Roosendaal, il padre di Blender	52
5.1	La piccola Mia che disegna	69
5.2	Le sorellastre	71
5.3	Veduta di Napoli	72
5.4	La Napoli moderna	73
5.5	Il porto di Napoli	74
5.6	Visual concepts. Prima immagine di una sequenza	75
5.7	Visual concepts. Seconda immagine di una sequenza	76
5.8	Visual concepts. Terza immagine di una sequenza	76
5.9	Visual concepts. Quarta immagine di una sequenza	77

5.10	La matrigna con il cardellino. Versione in bianco e nero	79
5.11	La matrigna con il cardellino. Versione finale	79
5.12	Scena finale dopo il compositing	80
5.13	I sorrisi di chi crede in un sogno. Parte del team di produzione e amministrazione di Gatta Cenerentola	81
5.14	Uno per tutti, tutto per uno. I singoli artisti intenti nel loro lavoro	83
5.15	Brainstorming sul character design	84
5.16	Concept di una delle scene del film con Vittorio, Gemitto e la piccola Mia	88
5.17	Concept della scena finale con Mia	90
5.18	Sergio all'interno del taxi. Dal finestrino la Napoli 3D	91
5.19	Sergio all'interno del taxi. Dettagli 2D dal finestrino	92
5.20	Sergio che guida il suo taxi	92
5.21	Visualizzazione del porto di Napoli mediante la funzione Street View di Google Earth	93
5.22	Concept della Megaride (1)	94
5.23	Concept della Megaride (2)	94
5.24	Concept della Megaride (3)	95
5.25	Concept della Megaride (4)	96
5.26	Concept della Megaride (5)	96
5.27	Modellazione della Megaride. Dettaglio (1)	97
5.28	Modellazione della Megaride. Dettaglio (2)	97
5.29	Modellazione della Megaride. Dettaglio (3)	97
5.30	Modellazione della Megaride. Dettaglio (4)	98
5.31	Modellazione della Megaride. Dettaglio (5)	98
5.32	Modellazione della Megaride. Dettaglio (6)	98
5.33	Modellazione della Megaride. Dettaglio (7)	99
5.34	Illustrazione tratta da "A skeleton story" di Alessandro Rak e Andrea Scoppetta	102
5.35	Copertina del primo volume di "A Skeleton story"	103
5.36	Illustrazione tratta dal visual concept di "The Walking Liberty"	105
5.37	Illustrazione tratta dal visual concept di "The Walking Liberty"	106
6.1	Il team al cinema "Modernissimo"	108
6.2	Dario Sansone e i suoi "scarabocchi". Visualizzazione delle idee (1)	112
6.3	Dario Sansone e i suoi "scarabocchi". Visualizzazione delle idee (2)	113
6.4	Dario Sansone e i suoi "scarabocchi". Visualizzazione delle idee (3)	114
6.5	Un esemplare di mezzo dollaro in argento tipo Walking Liberty del 1917	118

6.6	Un mango sovradimensionato	122
6.7	Modellazione di una carota	123
6.8	Modalità Vertex Painting	124
6.9	Colorazione di una foglia di banano	125
6.10	Modellazione di un peperone	127
6.11	Modellazione di un limone	127
6.12	La bozza dello storyboard della mini-animazione	130
6.13	Don Chisciotte modellato in Blender (1)	131
6.14	Don Chisciotte modellato in Blender (2)	131
6.15	Don Chisciotte in seguito alla colorazione	132
6.16	Ricreazione della scena di Don Chisciotte contro il mulino a vento	132
6.17	Charizard, Edit mode	133
6.18	Piccola animazione del cavaliere al galoppo	134
6.19	Bones costituenti il rigging del drago	135
6.20	Inserimento dei widget per semplificare l'animazione del drago	136
6.21	Animazione del drago	137

La creatività è un tentativo di risolvere un conflitto generato da pulsioni istintive biologiche non scaricate, perciò i desideri insoddisfatti sono la forza motrice della fantasia ed alimentano i sogni notturni e quelli a occhi aperti.

Sigmund Freud

Capitolo 1

Introduzione

Nell'opinione comune, essere ingegnere significa scegliere una vita devota alla matematica e ai numeri, a calcoli inspiegabili e a tecnicismi tendenti ad un perfezionismo quasi maniacale. L'ingegnere è quello che viene chiamato per “far quadrare le cose”, o per risolvere problemi troppo lontani dalle proprie conoscenze.

Wikipedia dice che “l'ingegnere è un professionista qualificato in ingegneria che sfrutta le conoscenze matematiche, fisiche e chimiche per applicarle alla tecnica utilizzata in tutti gli stadi di progettazione, realizzazione e gestione di dispositivi, macchine, strutture, impianti e sistemi finalizzati allo sviluppo del genere umano e della società”.

Eppure, in tutto questo marasma di classificazioni e definizioni sociali, applicate ad esseri che il lavoro costruisce passo dopo passo, quasi nessuno sembra fare cenno al fatto che, per quanto possedga le attitudini che gli hanno consentito di conseguire il suo titolo di studio, l'ingegnere disponga anche di un emisfero destro del cervello dedicato alla fantasia e all'irrazionalità.

Giunta alla fine di questo percorso di studi, per esperienza vissuta, chi scrive può dire che, come al solito, la verità sta nel mezzo. Chi si vanta del titolo di ingegnere conseguito lo fa a buona ragione, conoscendo perfettamente cosa ha dovuto affrontare, sia sul versante teorico che applicativo. L'ingegnere avrà una *forma mentis* dedita e assolutamente abituata a sviluppare ragionamenti supportati da solide basi, solide teorie, e possibilmente da formule. Tutto gira intorno a evidenze, prove, formule logiche, conclusioni. Tutto certificato e scritto, ovviamente. L'ingegnere è stato effettivamente abituato a pensare così. E se non dispone di tutto questo, meglio ripartire da zero, perché nessuno gli darebbe fiducia. Eppure, la sottoscritta, come sicuramente tanti altri, non si riconosce in questa figura di ingegnere. La sua visione è che non è detto che un ingegnere non possa utilizzare le conoscenze acquisite durante il suo corso di studi al servizio di quello che molti definiscono creatività, con buona pace dei razionalisti. È un percorso meno lineare, meno

comprensibile, ma non necessariamente meno proficuo. La piccola realtà di produzione cinematografica sulla quale è incentrato questo lavoro di tesi è un chiaro esempio dei frutti della creatività. Pochi mezzi, poche persone, eppure grandi e riconosciuti risultati.

La verità è che per farsi un nome bisogna spingersi oltre quello che fa la gente comune. Ci si afferma superando dei limiti, uscendo fuori dagli schemi. E il primo passo per farlo è sicuramente conoscerli. Alla luce di tutto ciò, questo lavoro di tesi intende porre l'accento sull'aspetto più emozionale e creativo di una materia, il cinema di animazione, che sottende tanta tecnica e scientificità.

Nell'ambito dell'animazione, in quanto illusione del movimento su uno schermo, si tratta l'aspetto comunicativo e viscerale tipico di un prodotto artistico, che permette il paragone tra un'azienda di produzione di animazione cinematografica e una bottega artigiana rinascimentale. Superando i limiti temporali e tecnici, definiti all'interno di aspetti sociali ed economici ben precisi, l'uomo ha sempre tra le mani un potente modo di comunicare in forma artistica il suo essere. L'unica vera differenza riscontrabile è l'evoluzione di cui si fa promotore, essendo, per forza di cose, un protagonista del suo tempo.

Capitolo 2

L'arte e l'artigiano: la complessità delle cose semplici

L'arte esiste da sempre. Anche quando ancora non era argomento di discussione o di studi: perché l'uomo, da che esiste, esprime la presenza di un artista. Ma allora nasce prima l'arte o l'artista? Lo stesso interrogativo senza risposta si ha quando si vuole cercare di dare un'accezione positiva o negativa all'arte. Non esiste un solo punto di vista che ne denoti il suo essere. Per molti fare arte è vita, è il bello; per altri l'arte è una malattia, una condanna, è l'essere estremamente sensibili agli stimoli esterni. L'arte è costellata di paradossi cui l'uomo non sa dare una spiegazione. Allora, nel tempo, ha definito delle basi da cui partire, per cercare di spiegare l'immensità del paesaggio di nozioni e espressioni che la riguardano.

Il cammino dell'arte, dalla Grecia ai giorni nostri, è disseminato dalla definizione di canoni artistici. Basti pensare alla prima netta distinzione che è stata fatta tra l'arte con funzione simbolica e con funzione decorativa. La sua immutabilità può essere identificata solo all'interno del concetto secondo il quale essa ha la sua centralità nell'individuo e nell'idea di un possibile progresso del linguaggio artistico. Seppur sembri essere contro ogni regola del buonsenso, la sua costante è la variabilità temporale che ha come comune denominatore l'individuo e la collettività di cui esso fa parte.

Negli studi scolastici, le arti sono sempre state suddivise in pittura, scultura ed architettura. La storia dell'arte, come comunemente si intende, sembra fermarsi qui, e cioè, a definire gli sviluppi della comunicazione artistica dell'essere umano entro un così ristretto spettro di possibilità.

Il sistema dell'arte può essere considerato come un sistema che ruota intorno all'opera d'arte, che risulta, per le sue caratteristiche intangibili, di difficile quantificabilità rispetto

ad altri prodotti facenti parte dei beni di lusso, in cui la caratteristica della novità costituisce gran parte dei requisiti per il suo successo. Il prodotto artistico è un bene assolutamente superfluo, ma al contempo assolutamente necessario, perché riconosciuto universalmente come espressione più alta di ogni cultura [16].

Oggi sappiamo che fare arte è molto di più, e lo stesso definirla ne segna un limite che non le si addice. Ciò che è certo, è che l'arte si rivela portatrice di messaggi, ed è quindi espressione stessa della comunicazione. Basti pensare che ancora prima di imparare a parlare e a scrivere, gli uomini primitivi erano in grado di comunicare attraverso i disegni sulle caverne. Oggi come oggi, il paradosso artistico è ancora più evidente di quello di un tempo. La società ha sviluppato così tanti mezzi di comunicazione e di espressione, che le possibilità di fare arte potrebbero essere infinite, se solo non si entrasse in competizione con le forme di arte già esplorate, o quelle che hanno già avuto modo di affermarsi in una forma che è difficile da radicare.

Per quanto assurdo possa sembrare, l'arte per essere tale deve essere riconosciuta, e quindi è necessario, per quanto l'accezione possa essere negativa o positiva, suscitare una reazione nelle persone. Non si parlerà mai di arte se ciò che consideriamo artistico è solo nella nostra testa. L'artista si può quindi vantare di un'attitudine superiore a quella che si potrebbe immaginare, perché deve essere in grado di non passare inosservato. Questo non significa sempre essere individui "al passo con i tempi" o coinvolti attivamente nella società, ma di certo capaci, anche nell'essere "fuori dagli schemi", di sapere catturare l'attenzione dei più.

2.1 La figura dell'artista e la sua rappresentazione del reale. Il vero soggettivo espresso attraverso la verosimiglianza.

Banalizzando un discorso così vasto e variegato, cui è stato fatto solo un rapido accenno, l'artista è sicuramente "colui che fa arte". E, una volta riconosciuta una determinata espressione creativa dell'essere umano come "arte", colui che è in grado di rappresentarla/esprimerla in modo da suscitare una reazione nelle persone che lo circondano entra automaticamente a far parte della sua storia. Se l'arte è quindi eterea, e ad essere concrete sono solo le sue manifestazioni, in egual misura risulta indefinibile colui che la manifesta. Egli è, al più, caratterizzabile nella sua accezione di uomo, secondo la quale esplicita la sua attitudine.

L'artista vive la sua realtà diviso tra il tentativo di evaderla e il desiderio di raccontarla. La sua produzione artistica è un filtro assolutamente soggettivo con cui cerca di rappresentare i tratti della sua percezione a chi lo circonda, nell'innato tentativo di accettazione

del suo essere. Si può allora dire che l'artista è anche colui che rappresenta il vero. Sapendo che "vero" significherebbe parlare di un'oggettività di cui un artista, in quanto uomo, non si può far carico, senza considerare che poi, come diceva Rudolf Steiner, teosofo, fondatore della Scienza dello spirito, "l'artista non cerca il vero naturale, ma l'apparenza del vero. L'opera artistica completa è opera dello spirito e quindi al di sopra della natura", ciò di cui si può parlare è un vero soggettivo. L'artista rappresenta il suo vero, la sua realtà. La sua sincera essenza non può di certo definirsi menzogna, ma è di gran lunga distante dal concetto di oggettività. Su queste basi, si può iniziare a notare come sia importante nell'arte l'espressione di un concetto che per quanto non possa essere vero e realistico, sia quanto più somigliante, verosimile.

2.2 La bottega artigiana rinascimentale

Nel Rinascimento si erano diffuse le botteghe artigiane, paragonabili a quelle che adesso definiremmo scuole di formazione per artisti. Inizialmente esse rappresentavano dei veri e propri cantieri, in cui non esistevano tratti distintivi nella lavorazione, perché ciascuna opera veniva vista come un lavoro collettivo e di collaborazione, in cui ognuno inseriva al meglio la propria attitudine a fronte di un obiettivo comune. Solo più tardi, a partire da Michelangelo, le opere iniziarono ad essere trattate dall'inizio alla fine da singoli artisti, andando a delineare le figure dei veri e propri artisti moderni.

Ma fino a quel momento le botteghe, oltre ad essere un luogo di formazione, potevano essere viste come dei centri artigiani, a cui i committenti potevano affidarsi per produrre opere dei più svariati generi. A seconda quindi delle personalità, più o meno di spicco, che operavano nella bottega, era possibile anche ottenere una buona manodopera a prezzi vantaggiosi. I clienti erano perciò il miglior modo che ogni bottega aveva, non solo per diventare più competitiva sul mercato, ma soprattutto per formare i migliori artisti e lo sviluppo di nuove tecniche. Lo sviluppo artistico era perciò, già nel Quattrocento, frutto di un vero e proprio business.

2.3 La realtà dietro il Rinascimento

È risaputo che il Rinascimento è stato un periodo di grande fioritura culturale. Questo risultato spesso viene involontariamente addotto alla sete di arte e cultura che sembrava essersi idealmente diffusa a seguito di un periodo oscuro (come molti amano definirlo) come quello medievale. La realtà è ben diversa, e dimostra ancora una volta che, non importa quali siano i tempi, a viverli è sempre un essere umano, all'interno di una società che lo

sviluppa secondo canoni a sé noti e congeniali, ma che di certo non lo snatura in tutti i suoi aspetti caratteristici. La causa dello sviluppo di un senso culturale e artistico è da ricercare nell'animo competitivo umano. La competizione viene vista come il motore per la creazione di opere sempre più stupefacenti, a fronte di studi che segnano le basi per tanti modi di esprimersi artisticamente validi. Banalmente, le più note famiglie rinascimentali, spinte dal desiderio di supremazia e di voler "distruggere" ciò che li contrastasse nell'essere definite le più potenti all'interno della città in cui risiedevano, costruivano qualcosa di più grande e più magnifico.

Questo, quindi, porta ancora una volta a trovare chiari segni di similitudine tra il passato e il presente, e permette di far capire come è sempre uno scenario prettamente politico e societario a esprimere le direttive per i modi e i tempi delle più pure espressioni creative umane. Una grande idea mal presentata dal punto di vista dei modi o dei tempi, infatti, rimane pur sempre solo una delle tante idee. La storia è piena di conferme del concetto che anche la più grande espressione artistica prende vita solo nel momento in cui essa riceve un gradimento comune.

Capitolo 3

L'animazione come forma d'arte

Parlare d'arte è complicato, e presuppone che si tenga ben presente che gli audaci tentativi di descriverla troppo nel dettaglio non faranno altro che confutare l'essenza stessa di ciò che rappresenta, per via delle sue infinite sfaccettature e complesse dinamiche di sviluppo. Avendo perciò già reso chiaro il concetto che definire l'arte è limitarla (“Definire è limitare”, come sosteneva Oscar Wilde), bisogna approfondire l'aspetto della sua continua evoluzione.

L'arte è in continua crescita: sia per le forme già indagate, sia nei suoi modi di manifestarsi e mostrarsi a coloro che si reputano aperti a cogliere stimoli creativi dal mondo che li circonda. Ogni aspetto facente parte della vita umana può assumere dei connotati artistici, e chi è in grado di racchiuderli all'interno di uno studio più o meno preciso e di elaborare e trasmettere un messaggio sta diventando parte di uno degli innumerevoli processi artistici.

Non è un caso che l'idea di arte, nata su prerogative prettamente occidentali, abbia subito nel tempo gli sviluppi di quella società di cui si faceva promotrice, che vedeva nel sistema capitalistico la sua nuova accezione economica. Fare arte significa produrre valore, e il valore era strettamente legato al concetto di novità. L'innovazione considera l'introduzione di elementi, di forme e di relazioni nuove e sorprendenti all'interno dell'opera come la quintessenza di ciò che ne rappresenta il suo valore, lo stesso che poi è destinato a condizionare la percezione del lavoro stesso.

L'animazione nasce così. Quando l'uomo si rese conto di poter rendere mobili oggetti statici, ha posto le basi per quella che oggi è una delle forme d'arte più amate da grandi e piccini. Il risultato del processo di animazione è spesso sfociato nei *cartoons*, associati comunemente ad esso, se non utilizzati in maniera impropria come sinonimo dell'animazione stessa. Essi sono la migliore esemplificazione del principio per cui “la verità ha la struttura di una finzione”, visto che in essi “la verità circa l'ordine sociale esistente è resa

in un modo così diretto che non sarebbe mai consentito nel cinema narrativo con attori reali” [25].

Avendo ben chiaro che i cartoons sono qualcosa di diverso, definito dallo svisceramento di canoni ben precisi, e che essi hanno tratti comici (e non infantili), si possono abbandonare le credenze comuni e definire per l'animazione dei connotati più corretti. L'animazione è l'arte del costruire mondi, che appaiono verosimili, anche se totalmente immaginari. Elemento essenziale nella sua valutazione è la credibilità. Essa, infatti, è ciò che si richiede ad una società in evoluzione e che dispone di un quantitativo di mezzi sempre maggiori per raggiungere il suo scopo. L'obiettivo è permettere all'osservatore di tratteggiare un mondo che egli riconosca suo, e nel quale gli sia più congeniale vivere, definendosi al meglio della sua immaginazione. Non va dimenticato che essere troppo realistici potrebbe avere i suoi lati negativi. La finzione aiuta a concentrare l'attenzione sul messaggio. Quindi, la verosimiglianza sembra essere il compromesso migliore che l'animatore posseda per esprimersi.

Sebbene questo sia il punto di partenza per coloro che operano nel mondo dell'animazione al giorno d'oggi, il concetto stesso e le finalità dell'animazione sono il prodotto di un processo lungo e pieno di scoperte, che oggi potrebbero sembrare pure banalità, ma che progressivamente ne hanno definito i connotati attuali.

3.1 L'industrialità del processo di animazione

Sino ad ora si è parlato di creatività e arte. Non c'è dubbio, infatti, che per molti l'animazione è una delle più valide espressioni artistiche. Questo perché è evidente che rasenteremmo le definizioni di arte precedentemente espresse, qualora dovessimo valutarla per ciò che è in grado di trasmettere.

Molti addetti ai lavori, e per in special modo gli animatori, definiscono l'animazione non un genere, quanto una tecnica di espressione e realizzazione. Invece altri, forse gli unici ad averla realmente compresa, sbalorditi di fronte al mondo senza limiti che l'animazione rappresenta, non osano definirla, ma preferiscono “esprimerla” presentando il frutto di ciò che non potrebbero trasmettere con le parole.

“ *I don't know if it's art, but i know I like it.* ”

”

Walt Disney

3.2 Le questioni (teoriche) filosofiche

3.2.1 Gli “affetti speciali”

Nonostante molti credano che l'obiettivo di una grande produzione siano grandiosi effetti speciali, e, quindi, l'ostentazione dei progressi tecnologici raggiunti nell'era del digitale, la vera ricerca è rivolta agli “affetti speciali” [14].

I prodigi della tecnologia rappresentano solo un mero mezzo per sollecitare in maniera nuova il pubblico, che va “smosso” nella sua sfera emotiva per permeare il suo io attraverso un qualsiasi messaggio.

“ *La meraviglia e lo stupore del pubblico deve procedere sempre di pari passo con il realismo dello spettacolo offerto. Questo significa senz'altro costruire una narrazione forte, robusta, controllata in ogni dettaglio e soprattutto delineare con la massima precisione ed efficacia l'orizzonte visuale in cui essa dovrà calarsi.* ”

Christian Uva, *Il sistema Pixar*

La configurazione di un mondo che sia riconoscibile come umano, che ne sia una sorta di estensione e che funzioni in base alle leggi della natura è quello che viene definito “realismo secondario” [10] e che è alla base di una ricerca più profonda e ontologica.

Si cerca di produrre film che combinino codici prettamente da cinema realistico con quelli dei cartoons, per esprimere nella maniera più efficace possibile “il lato emotivo della realtà” [13]. Tali obiettivi sfociano in una particolare cura alla costruzione di immagini che siano capaci di rispettare quanto più fedelmente possibile il linguaggio cinematografico utilizzato dagli attori in carne ed ossa. “Better than real”, il famoso motto della Disney, si fa portavoce di tutta questa filosofia.

3.2.2 La possibilità di sfociare nel perturbante

Essendo ormai noto che dietro quello che potrebbe essere definito un semplice disegno in movimento per bambini, c'è molto di più, bisogna analizzare (seppur brevemente) le questioni che hanno permesso la definizione di un compromesso nella ricerca della così desiderata “essenza” nella realtà.

Sebbene possa sembrare contraddittorio, i primi esperimenti vennero realizzati animando esseri inorganici. L'evidente difficoltà stava nel fatto che all'animatore spettava il

compito di trasformare la loro staticità e quindi, non-vita, in qualcosa che conferisse loro una personalità di cui non erano originariamente dotati.

L'idea nacque dalla necessità di smorzare il senso di ambiguità prodotto dal precario equilibrio tra reale e meraviglioso che era stato “aggravato” dal contesto prodotto con l'introduzione di immagini fotorealistiche.

“ Spesso e volentieri ci troviamo esposti a un effetto perturbante quando il confine tra realtà e fantasia si fa sottile, quando appare evidente ai nostri occhi un qualcosa che fino a quel momento avevamo considerato fantastico, quando un simbolo assume pienamente la funzione e il significato di ciò che è simboleggiato. ”

Sigmund Freud

Sintetizzando, troppa realtà potrebbe sortire un effetto negativo sullo spettatore, causandone il suo successivo spaesamento e confusione. Di qui lo stratagemma del non abbandonare il realismo sortito dai prodigi della tecnica, puntando però sull'abbinamento di un'animazione tradizionale, con personaggi “reali, ma non troppo”, in cui lo spettatore potesse riconoscersi, ma non annientarsi.

Furono numerose le ricerche e i test mirati a capire fin dove l'animatore potesse spingersi per non varcare il confine. A ciò furono dovute le lunghe attese prima che fossero affidati ruoli da protagonisti nei lungometraggi a personaggi rappresentanti essere umani.

3.2.3 I messaggi personali espressi come “morale”. L'etica alla base del business.

I grandi imperi dell'animazione, nonostante fossero accomunati ai loro esordi da condivisi obiettivi espressivi, sono quelli che hanno avuto modo di definire nel corso del tempo dei tratti distintivi. Essi, mai esplicitati chiaramente, sono da ricercare tra le righe del personale modo di descrizione del loro immaginario.

La causa della grandezza è una diretta conseguenza della bravura con cui sono stati capaci di seguire quel filo conduttore di un'espressione industriale, politica e soprattutto personale, di opere “pensate” in tutta la loro creatività. Si tratta di opere in grado di trasmettere i pensieri dei loro creatori e i rispettivi valori degli stessi.

La ricerca di tratti comuni non è altro che il non tacito bisogno di stimolare la fantasia del singolo a partecipare al contesto inscenato; ad essere celato è un pensiero soggettivo, che cerca di suscitare empatia e successiva accettazione.

L'esemplificazione di tale concetto si può osservare all'atto pratico anche nel processo di produzione di un'animazione. Va infatti ricordato che anche l'aspetto più "digitale" di tutti (nella sua accezione di globalizzato e oggettivo) parte da una matrice assolutamente reale. Gli animatori sono chiamati ad essere dei veri e propri burattinai di quelle che sono le loro creazioni. Il compito del computer è poi quello di denaturalizzare la loro "influenza" fondendo insieme modelli noti, al fine di conferire alle loro produzioni una concretezza, che seppur pervasa dall'unicità del messaggio di cui si fanno promotori, amalgami e confonda tecniche e forme familiari e non familiari. Essa quindi non può che essere vista come una metafora del controllo per raggiungere la propria visione attraverso la forza di volontà.

L'idea che l'animazione sia per i bambini è quindi ben lontana dalla realtà dei fatti. Giungere a un tale assunto potrebbe voler dire trattare con superficialità un contesto denso di significati che vanno "maneggiati" con cura. Il valore prodotto dall'animazione è ancora una volta incentrato sull'individuo che è suo creatore e promotore, e ciò non fa altro che consolidare l'idea di quanto l'animazione grazie alla sua estrema fruibilità sia una valida espressione artistica di natura popolare.

3.2.4 L'economia dell'attenzione

Con l'avvento della globalizzazione, il modo di approcciarsi ad un pubblico sempre più vasto ha richiesto competenze anche nel saper fronteggiare la cosiddetta "economia dell'attenzione". L'animatore doveva essere in grado di gestire un bene prezioso come l'attenzione del pubblico, in un'era di progressiva inflazione di informazioni e soprattutto di immagini. L'attenzione umana diventa un bene che, se dapprima appariva gratuito, adesso assume valore e diventa economizzabile.

Far fronte alle richieste del mercato, per quanto idealmente possa sembrare distante dal mondo "infantile" associato all'animazione, è uno dei più chiari esempi di come non bisogna sottovalutare l'aspetto sociologico ed economico nell'ottenere i propri obiettivi, il che in questo caso significa rendere "animata" una propria visione del mondo con un aspetto accattivante e permeante della mentalità collettiva.

3.3 La magia dell'animazione e la sua storia

Eppure tutte le magie hanno i loro trucchi. Il trucco alla base dell'animazione è lo *short-range apparent motion*, ossia il "movimento apparente a corto raggio" (e non la cosiddetta "persistenza della visione", come si pensava fino a poco tempo fa). Secondo tale principio,

una serie di immagini proiettate ad una frequenza temporale che supera il tempo di percezione dell'occhio umano (approssimabile al valore di 10 Hz, ovvero 10 Fps), causerebbero l'illusione del movimento.

Trattandosi di dati estremamente difficili da stimare, per raggiungere la sicurezza che il movimento appaia fluido e continuo, a seguito di numerose prove e standard creati nel tempo, attualmente si preferisce utilizzare come frequenza minima accettabile di campionamento i 16 Fps. Oggigiorno, gli standard prevedono 24 Fps per il cinema, 25 per i sistemi televisivi europei (PAL) e 29,97 per il sistema televisivo USA (NTSC).

Tali conoscenze sono però giunte in seguito ad una serie di esperimenti che sono stati fatti nel corso degli anni. L'esordio di tale forma di espressione artistica ha radici caratterizzabili come intrinsecamente umane e non tecniche (non sono state le conoscenze pregresse a definirla, quanto la volontà umana di esprimersi a produrre i tecnicismi necessari).

3.3.1 Il connubio del progresso tecnico e degli studi sul movimento

Il cinema di animazione tradizionale si rivela ben lontano da quello che può essere inteso oggi come disegno animato. Si trattava di *gag*, piccole scene in cui si definiva un movimento delle immagini, che per l'innovazione di cui si facevano promotrici, nonostante l'iniziale pochezza espressiva, avevano un grande successo.

Il plauso collettivo indirizzò e diede una possibilità allo sviluppo della potenza espressiva insita in una pietra grezza come quella metaforicamente rappresentata dal cinema di animazione, permettendo studi finalizzati a migliorarne le tecniche e le produzioni.

La prima grande invenzione per il mondo dell'animazione si ha con il cinematografo dei fratelli Lumiere. Si tratta del primo grande passo verso quello che sarà chiamato "film di animazione" o anche il primo "cartone animato". Qualche anno più tardi si diffonde "I duellanti" (1908), riconosciuta come la prima produzione di questo tipo, in cui si ritrovano immagini semplici ma già ricche di movimento.

Anche se spesso si attribuisce il merito dell'invenzione del cinema d'animazione al mondo occidentale, il teatro delle ombre, in Cina, può essere considerato un precursore del disegno animato. La paternità vera e propria è però quella conferita alla "lanterna magica", che permetteva attraverso una semplice tecnologia di proiezione di riprodurre immagini su uno schermo. Nonostante la varietà delle immagini che potevano essere riprodotte, inizialmente il limite della lanterna magica era la "non possibilità del movimento". Con il miglioramento dei mezzi di realizzazione delle stesse (miglioramento delle lenti per compensare i problemi delle fiocche sorgenti luminose che si avevano a disposizione), si portò avanti lo studio di rappresentazione delle immagini, che apparivano sempre più "tecnologiche".

Eppure è solo nel 1895, grazie all'invenzione della fotografia, che al Grand Café a Parigi si ebbero le prime riprese cinematografiche a pagamento. Utilizzando una macchina fotografica a scatti singoli, la figura desiderata veniva ripresa in posizioni diverse producendo poi una pellicola i cui fotogrammi venivano fatti succedere in frazioni di secondo producendo l'illusione del movimento.

Il “movimento” divenne attenzione di numerosi studi su svariati fronti. Per ottenerlo al meglio era necessario sia che si producessero strumenti sempre più efficaci nella sua attuazione, sia che esso apparisse quanto più realistico possibile. Un'attenta osservazione è alla base di quelli che un giorno sarebbero stati definiti *keyframe*, e quindi le azioni fondamentali alla base di un'animazione.

3.3.2 Il passaggio dallo statico al movimento: l'illustrazione e le prime tecniche di animazione

La tecnica descritta che produce l'illusione del movimento come proiezione di una serie di immagini statiche e quindi non registrate in fase di ripresa prende il nome di *passo-uno* ed è alle basi del moderno *stop-motion*.

Il passo-uno venne introdotto per la prima volta da Georges Méliès in “Escamotage d'une dame chez Robert-Houdi”. Se ne servì per la prima volta per animare un disegno il fumettista James Stuart Blackton, che nel 1900 realizza il film “The Enchanted Drawing”, segnando il passaggio ufficiale dalla carta allo schermo.

A partire da lui, furono numerosi i nomi (a livello mondiale) che continuarono gli esperimenti in questa direzione, realizzando prodotti di animazione sempre più all'avanguardia.

3.3.3 Cinema classico e cinema di animazione

Trattare l'animazione implica conoscere anche il contesto in cui essa si è formata e soprattutto le differenze che esistono tra il “fare animazione” e il “fare cinema”.

Nonostante il cinema classico ed il cinema d'animazione condividano al fondo un identico linguaggio, il primo affonda le sue radici nella fotografia, legandosi perciò ad un'estetica realista, l'altro, che trae origine dalle arti figurative, può esplorare più agevolmente il mondo dell'immaginario.

Con il passare degli anni, nonostante il fulcro della sua nascita si possa collocare a livello europeo, l'animazione è andata occupando un posto sempre più marginale, restando un prodotto di rilievo per paesi nordamericani e per il Giappone.

Sebbene essa venga quasi interamente destinata ad un pubblico più giovane, l'animazione rappresenta da sempre un ampio campo di sperimentazione linguistica. Il sincronismo

tra musica ed immagine è stato più volte oggetto di produzioni di animazioni particolari e astratte.

3.4 I compromessi della globalizzazione per veicolare un messaggio con una resa estetica “attuale”

“ *Non è oro tutto ciò che luccica. Te l'hanno detto spesso e sai che molti
La vita hanno venduto per vedere di me solo l'esterno. Vermi contengono
le tombe dorate.* ”

William Shakespeare

Dicendo “non è oro tutto ciò che luccica” si esprime il conflitto paradossale che può esistere tra ciò che sembra e ciò che è. In arte, l'estetica potrebbe essere uno dei criteri più influenti di valutazione, ma per quanto “la bellezza” sensoriale sia importante, non bisogna dimenticare che essa si fa portatrice di valori. Questi ultimi assumono la caratteristica di un messaggio che l'artista invia al ricettore (in questo caso si parla di “osservatore”) del suo estro. Per quanto di difficile interpretazione e oggettività, il messaggio che viene percepito e la sua leggibilità in termini di coerenza o contrapposizione al contesto indagato è una delle peculiarità fondamentali di una qualsiasi forma di comunicazione. Data la vastità del campo artistico e dati i numerosi criteri di giudizio (molti viscerali, per cui decisamente soggettivi) dello stesso, è improbabile possedere chiavi universali di lettura adeguate. Quello che l'essere umano può fare è definire un aspetto razionale di ciò che lo circonda, e definire degli aspetti che possano essere espressi in quantità e qualità e usarli per conferire alla propria interpretazione/giudizio un'aura di evidente oggettività.

Avendo affrontato l'argomento molto alla lontana, è giusto definire qual è l'obiettivo principale di questo lavoro. Se da una parte è evidente che le grandi industrie di animazione hanno dalla loro parte i “numeri” giusti, le piccole realtà, per sopravvivere, hanno dovuto trovare degli *escamotage* per compensare la quantità con qualcosa di meno razionale e oggettivamente valutabile. L'oro, rappresentato dalle enormi risorse in possesso dei grandi colossi dell'animazione, rimane oro solo in un contesto globale, o che dimentica la componente umana nella propria indagine.

3.4.1 Dopo la teoria, la pratica: le aziende di produzione cinematografica

Se è vero che all'Europa si può conferire la paternità delle prime tecniche nel campo dell'animazione, prima della Seconda Guerra mondiale l'animazione (per quanto nella sua forma embrionale) non vede alcun tipo di produzione che non sia votata a semplici sperimentalismi estetici. È invece in America che le potenzialità di tale campo hanno trovato terreno (parzialmente) più fertile, dando il via alla fioritura d'aziende con una produzione di rilievo per il cinema d'animazione.

L'illustrazione, e in particolare quella sua parte che riguarda la fumettistica, si rivela un campo proficuo per la sperimentazione del concetto di movimento. A partire dalle strisce comiche, che già da tempo erano note e che si potevano facilmente trovare sui giornali, si trasse ispirazione per i personaggi dei primi disegni animati. La loro rielaborazione produsse grandi nomi nel mondo dell'animazione, prima ancora che il disegno animato nella sua forma più industriale acquisisse tutta la sua notorietà.

Intorno agli anni venti il valore commerciale del cinema d'animazione poteva essere paragonato al cinema comico di serie, tanto da costituire, con quest'ultimo, il normale complemento del programma cinematografico di sala. Il suo successo era però solo agli esordi: dalla territorialità iniziale, con la creazione e la diffusione dei primi personaggi a fumetti animati, nacquero i cartoni (cartoons) e da lì il mondo delle grandi imprese di produzione d'animazione iniziò il suo cammino nel panorama cinematografico mondiale.

3.4.2 Le grandi aziende

I colossi dell'animazione, per essere competitivi sul mercato e ottenere i risultati di cui la storia dell'animazione è testimone, hanno in ogni caso improntato il loro lavoro sui grandi concetti industriali che la società ha saputo sviluppare. Le catene di montaggio, alla base di tutto, hanno causato perciò la scomparsa di tutto quel lavoro artigiano che richiedeva troppo tempo nel completare le realizzazioni. La matita, che era alla base di illustrazioni e fumettistica, per quanto fondamentale nel processo creativo, iniziò a diventare competenza solo di una parte del team. Le competenze iniziarono a diventare settoriali, in modo che ognuno potesse fare il proprio lavoro al meglio e nel minor tempo possibile, senza seguire il completo processo di produzione.

Quelle che verranno considerate nel seguito sono le aziende che in campo mondiale hanno avuto modo di farsi notare per l'innovazione da loro introdotta sia in campo lavorativo (con tecniche e mezzi di produzione), sia in campo produttivo (valutando i risultati che hanno realizzato con le proprie opere). Nonostante la diversità dei loro prodotti (che permette una chiara caratterizzazione del modo in cui l'azienda esprime i suoi ideali) è innegabile la coerenza delle aziende nel realizzare un proprio linguaggio espressivo e il

livello di coinvolgimento emotivo prodotto dai loro lungometraggi. Un risultato strabiliante, sapendo che ogni film prodotto non è altro la coronazione del sogno delle migliaia di persone che vi hanno lavorato per un tempo più o meno lungo.

3.4.3 La Disney

Chiunque abbia avuto un sogno da bambino molto probabilmente lo descriverebbe facendo riferimento a uno o più elementi delle produzioni della Disney. Non si tratta solo di uno delle più grandi e famose case di animazione, ma di un vero e proprio modo di sognare ad occhi aperti. Walt Disney ha fornito un nuovo linguaggio di comunicazione del “proprio” mondo fantastico, di tutto ciò che il nostro intelletto è in grado di immaginare prima ancora che venga affetto dalla dura realtà. Ha aiutato i più piccoli a pensare “in grande stile” per generazioni, e ancora consola, placa e addolcisce gli animi dei più grandi.

“ *Se puoi sognarlo, puoi farlo. Ricorda sempre che questa intera avventura è partita da un topolino.* ”

Walt Disney, 1954

Partendo da un topolino Walt Elias Disney, meglio noto come Walt Disney, ha dato inizio alla creazione di un mondo senza spazi né tempo, che chiunque sia in grado di sognare ha la possibilità di conoscere. Era il lontano 1928 e Walt Disney stava facendo “debuttare” Mickey Mouse nel suo primo cortometraggio muto “L’aereo impazzito”. Come si può ben immaginare, questo non fu il vero e proprio inizio di tutto. Le grandi storie di successo hanno sempre alla base il coraggio di chi non si arrende, e ha al suo fianco le persone giuste per continuare a credere nel suo sogno. Basti pensare che il Walt Disney disegnatore doveva riprendersi dal furto del suo ultimo personaggio, il coniglio Osvaldo, nel momento in cui realizzò per la prima volta il famoso topo che ha segnato la sua ascesa nel mondo dell’animazione. Nonostante venga trattata come un’idea nuova, il suo *character design* ricorda molto il suo precedente progetto. Risultano essere, infatti, molte più le somiglianze che le differenze tra il coniglio Osvaldo e quello che inizialmente si chiamava Mortimer Mouse. In particolar modo, le orecchie che denotano il diverso tipo di animale a cui fanno riferimento.

Di certo una delle grandi innovazioni che hanno determinato l’entrata in scena di Walt Disney nel campo dell’animazione è l’aver abbandonato il “muto”, introducendo nei suoi lavori la musica e un sonoro sincronizzato. Lo stesso doppiaggio nel cinema d’animazione trova le sue origini nei suoi lavori, il che gli valse un premio Oscar. Più passava il tempo,

e più con le sue grandi idee Walt Disney segnava la strada di quello che è diventato un colosso nel campo dell'animazione.

Ambizione, testardaggine e sicuramente tanta creatività sono alle basi di un successo così strepitoso. Giunto ad Hollywood, Walt Disney non aveva alcuna intenzione di continuare ad occuparsi di animazione. Eppure, dopo essersi reso conto di non poter fare carriera come regista cinematografico, aveva l'impellente bisogno di trovare un mezzo che gli permettesse di esprimere le sue idee creative nella maniera più efficace possibile. Pose le basi allora per quel mezzo di comunicazione che aveva iniziato ad esplorare e che era ancora nella sua forma embrionale, ed in esso trovò l'espressione perfetta per la sua speciale immaginazione e il suo senso di fantasia. Animare era più facile a dirsi che a farsi. Le conoscenze erano limitate, e come succedeva con i grandi artisti di un tempo, chi era in grado di farlo teneva le sue conoscenze per sé. Walt Disney allora, dovendo far fronte all'inesperienza di molti dei suoi iniziali collaboratori, partì dal definire un nuovo modo di lavorare. Il *modus agendi* del suo team doveva essere improntato ad una collaborazione reciproca per avere il miglior risultato possibile. Chiunque otteneva un buon risultato doveva condividere i suoi metodi, e veniva elogiato per le sue capacità. Soddisfazione personale e spirito di squadra avrebbero poi portato i dovuti frutti.

Il vero punto di svolta si ebbe nel capire che l'empatia era alla base di tutto il mondo dell'animazione. Se le iniziali gag animate prodotte nella storia potevano essere tutte pressoché paragonabili, quando si iniziarono ad introdurre i giusti dettagli necessari ad una personale chiave di lettura, le gag animate iniziarono ad acquisire un valore "umano" che le rendeva più o meno empatiche. Walt Disney comprese che affinché qualcosa di non reale trasmettesse il giusto messaggio era necessario che acquisisse dei connotati che le conferissero un'anima. Da qui il compromesso tra il realismo necessario a calarsi nella situazione descritta e l'esagerazione di ciò che andava rappresentato.

3.4.4 La Pixar

Se a un qualsiasi appassionato di animazione si parla di Pixar, non si potrà far altro che notare lo scintillio nei suoi occhi. Pixar è un mondo, o anche di più. La Pixar è gli infiniti mondi che ha creato e continua a creare.

Se è vero che la Disney va considerata la prima ad aver reso possibile l'animazione, è innegabile che la Pixar sia l'autrice del primo lungometraggio interamente digitale. Una pietra miliare su cui è stata in grado di costruire una storia che ancora oggi non fa che stupire. Il suo successo può essere ricondotto alla capacità della creazione di un forte modello industriale, tecnologico ed estetico che ha dato vita ad un nuovo tipo di espressione e narrazione americana, in grado di rafforzare l'immaginario degli Stati Uniti.

Sono quattro le grandi menti alla base di uno dei maggiori colossi dell'animazione odierna, e ad ognuno è necessario riconoscere meriti di natura diversa, tanto che la Pixar, in quanto società, può essere considerata il primo risultato del *compositing*, tecnica di cui si può considerare creatrice.

Se Steve Jobs era la mente ingegneristica e finanziatrice del tutto, è vero che a Edwin Catmull va riconosciuto il proposito di applicare l'informatica ad uno storytelling tradizionale, creando un connubio tra passato e presente. Tale filosofia, improntata all'utilizzo del computer per colmare le sue scarse doti artistiche manuali, iniziò a permettere di credere nella possibilità di industrializzare il processo creativo dell'animazione.

A Alvy Ray Smith, che rappresentava la mente hippy del gruppo, va ricondotta la politica di base dell'azienda, in particolar modo la ricerca di quell'identità che l'americano medio richiedeva in un periodo di affermazione del suo essere. Smith considerava fondamentale l'umanizzazione di una tecnologia improntata spesso ad utilizzi perversi come quelli della guerra, e che invece avrebbe dovuto essere usata al servizio della creatività.

Il vero front-man del gruppo fu però John Lasseter, in grado di incarnare quello che molti definiscono un vero "brand nel brand". Considerato colui che possedeva tutti gli aspetti dell'americano medio, aveva come obiettivo il conferimento, mediante la tecnologia, di una nuova dignità all'animazione, che aveva tutte le carte per diventare una delle più valide espressioni dell'intrattenimento, fonte di profonde riflessioni sull'identità americana e sul suo destino in un'epoca di grandi mutamenti. Le sue idee sembravano troppo avanti con i tempi, tanto che la stessa Disney, in cui lavorava, e in cui vigevano criteri di animazione talmente tradizionali da essere definiti una specie di "ancient regime dell'animazione", non lo appoggiò e di lì a poco lo licenziò.

Tutte le grandi imprese vedono alla base menti coriacee e testarde: in questo caso, Lasseter non si arrese e continuò a lavorare sulla sua idea dopo essere stato assunto dalla Lucas Film. Qui tutti i personaggi sopra citati ebbero modo di collaborare, sfruttando le tecnologie che avevano a disposizione per portare avanti quella che anche George Lucas vedeva come una follia. La loro autonomia giunse poi solo nel 1986, quando Steve Jobs quotò in borsa la sezione grafica della Lucas Film, segnando l'inizio della società indipendente Pixar.

La prima cosa cui si puntò fu coniugare il fotorealismo (già sviluppato con la fotografia) per degli sfondi che potessero davvero permettere il coinvolgimento dello spettatore, con un'animazione classica, creando il primo esempio di *compositing*. Va ricordato che queste idee dovettero aspettare un "buon livello tecnologico" per iniziare ad ottenere il successo di cui si sperava; esso, iniziò ad esserci solo dal momento in cui si riuscì a ottenere il primo render, processo di cui la Pixar ancora una volta può essere in pratica considerata

la creatrice.

In ultimo, è interessante notare come lo stesso nome di quello che ormai è diventato un brand sinonimo di qualità fu ottenuto miscelando i vari aspetti caratteristici dei suoi ideatori. Se etimologicamente Pixar risulta essere l'unione delle parole “pixel” e “radar”, la loro unione dà vita al termine “pixer” che ricorda in spagnolo (Smith era messicano) un verbo che significa “fare immagini”.

Progressivamente la Pixar si affermò sul mercato in maniera preponderante con le sue idee innovative, e la Disney non poté fare a meno che accettare quelle che sembravano essere delle giuste soluzioni tecnologiche. Iniziarono così le collaborazioni tra le due grandi aziende, che cercavano di sviluppare al meglio le rispettive politiche aziendali. Se da una parte la Pixar era soddisfatta di portare avanti i progetti dal punto di vista tecnologico e grafico, la Disney aveva interesse a lasciare in mano questa tecnologia “incerta” ad un'altra società, acquisendo poi buona parte dei diritti sulla distribuzione.

Nonostante la storia della collaborazione tra le due aziende non sia tutta rose e fiori, è certo che i conflitti e i negoziati di collaborazione si conclusero nel 2006, quando Steve Jobs decise di cedere la Pixar alla Disney. Questo segnò l'inizio di una delle collaborazioni più proficue e soprattutto particolari della storia.

Il famoso “better than real”, che contraddistingueva la Disney, passa dall'essere un semplice slogan alla condivisione di una mentalità con mezzi e tecniche molto diverse. La Pixar, pur perdendo indipendenza a livello contrattuale, si assicura infatti di avere sempre un marchio ben distinto e separato, esattamente come la sede del proprio team, lontana da quelle che sembrano essere per molti le cattive influenze hollywoodiane.

Ciò che è certo, è che la Pixar, a differenza di tante società cinematografiche, è una delle rare realtà in cui il potere non è mai stato in mano ai grandi manager, quanto più a creativi molto capaci nel saper utilizzare i ferri del proprio mestiere. Il loro successo, infatti, è una chiara evidenza di quella che una “buona mentalità” è capace di produrre.

“ Chi si occupa di animazione rimane bambino e conserva la meraviglia infantile e l'osservazione delle piccole cose che succedono nel mondo. ”

John Alan Lasseter

3.4.5 Le piccole realtà

A fronte dei grandi colossi, non bisogna dimenticare tutte le piccole e medie aziende che hanno affiancato le grandi produzioni con una produzione più modesta, cercando di fronteggiare le quantità con la qualità.

Nonostante questi nomi sembrano poter essere conosciuti solo da praticanti e interessati al settore, essi attualmente, con i nuovi trend di mercato, sono loro i veri promotori dell'innovazione. Questo perché, come è stato parzialmente anticipato, ad una produzione industriale, basata su una rigida catena di produzione e passaggi ben delineati e schematizzati che fanno uso di macchine e strumenti di grande rilievo e prestigio, si affianca una produzione artigianale che, con strumenti apparentemente “meno adatti”, cerca di tirare fuori prodotti competitivi sul mercato. Le piccole aziende di animazione cercano di risanare lo scompenso dei numeri (quantità e tempi) con il potenziale umano (creatività e perseveranza).

3.4.6 I primi grandi nomi di rilievo italiani

Il viaggio che è possibile compiere analizzando la storia dell'animazione porta dall'Europa all'America; è tuttavia opportuno ricontestualizzare il discorso, per focalizzarsi sugli sviluppi di questo settore in Italia.

Negli anni venti la cinematografia italiana subì un periodo di crisi, e non ci furono esempi di animazione degni di nota. Uno dei pochissimi esempi è “La guerra e il sogno di Momi” (1916) di Giovanni Pastrone. Più che un film d'animazione, questo è un film a pupazzi animati, sorprendente per fluidità e perfezione, ottenute grazie ai trucchi di Segundo de Chomòn.

La tendenza cominciò ad invertirsi negli anni trenta, a causa dell'interessamento mostrato dal regime fascista ad un campo così inesplorato e promettente. Le prime sperimentazioni furono fatte nel campo futurista e astratto, prendendo spunto da opere d'arte (dipinti, poesie e racconti). In seguito, la produzione italiana punta ai cortometraggi per ragazzi che traggono spunto sia dalla letteratura popolare (“La secchia rapita” di Tassoni, “La macchina del tempo” di Welles, . . .) sia dal folklore regionale (ad esempio, “Pulcinella e i briganti”). Nonostante l'interesse abbia richiamato l'attenzione di pittori (Luigi Giobbe, Goghi Faggioni, . . .), fumettisti (per esempio, Roberto Sgrilli) e illustratori (Antonio Rubini, Giannalberto Vanni, . . .) che ne elevano la qualità, l'industria italiana non riesce a contrastare la forte concorrenza disneyana.

Dato che le produzioni di lungometraggi non ebbero il successo commerciale desiderato, le aziende di produzione d'animazione italiana dovettero riconvertirsi alla più redditizia produzione pubblicitaria, attraverso brevi storie ricche di idee, colore, musica e canzoni, con cui promuovevano i prodotti dell'Italia del boom economico.

È il 3 febbraio 1957 che la pubblicità acquisisce un suo spazio all'interno della televisione degli italiani grazie a Carosello, un programma a cui sono legati gli esordi della produzione cartoonistica italiana. Tutti i maggiori studi d'animazione, concentrati nella

città di Milano, realizzano per Carosello migliaia di spot affidati a quei “testimonial di cartone” celebri ancora oggi, da Calimero dei Pagot alla Linea di Cavandoli. In questo contesto, appare il nome di Bruno Bozzetto, un giovane animatore che con i suoi corti deride la società consumistica e la sua simbologia (per esempio in “West and soda”, “Vip, mio fratello superuomo”, “Allegro non troppo”). Successivamente tra i migliori e più originali animatori del periodo bisogna ricordare Pino Zac, Giulio Cingoli, Osvaldo Piccardo, Guido Manuli, Giulio Gianini e Emanuele Luzzati. I cartoni animati giapponesi portano poi anche la televisione italiana a impegnarsi nella produzione di serie tv: esempi noti sono la Pimpa (1998), Cocco Bill (2002), Winx Club (2004).

La produzione per il grande schermo, nonostante una storia travagliata e modesta a confronto dei grandi colossi dell'animazione mondiale, si distingue per opere di grande valore come “La Gabbianella e il Gatto” (1998). Recentemente, la vera scommessa che tiene conto del contesto sociale territoriale e che permette di fronteggiare una produzione industriale su larga scala risulta essere un'animazione sperimentale, poetica e personale, che mostra i primi segni di affermazione nello scenario grazie a Simone Massi. Si tratta del vincitore del primo David di Donatello assegnato a un cortometraggio in animazione, con il film “Dell'ammazzare il maiale” (2011).

3.4.7 Ai giorni nostri: la MAD

Una delle piccole grandi realtà che ha lasciato tanto parlare di sé negli ultimi anni è la MAD Entertainment. MAD, che letteralmente è l'acronimo di Musica, Animazione e Documentari, ha in inglese il significato di “pazzo”, che è quello che meglio esprime ironicamente/scherzosamente il “mood” e il tipo di filosofia di chi ci lavora e che sorregge i risultati prodotti. Questo perché sembrava impensabile, nel contesto in cui i fondatori della società si sono trovati, analizzando i numeri dalla loro parte, intraprendere una attività realizzativa di lungometraggi di animazione.

Tutto parte da una piccola start-up, con cui il produttore Luciano Stella insieme ai musicisti e produttori musicali Antonio Freda e Luigi Scialdone hanno deciso di scommettere sull'animazione in Italia, da sempre relegata ad un genere per i bambini. Il viaggio verso un'animazione convincente che coinvolgesse una fetta di pubblico più ampia e critica è quindi stato intrapreso con una valigia colma di buoni propositi, ma ben poche certezze (economiche, esperienziali, strumentali). La genuinità dell'impresa è testimoniata da come dal nulla o poco più sia stato realizzato uno studio con persone con un bagaglio artistico e culturale variegato, accomunate dalla forza di un sogno comune. Il tragitto che le ha viste complici non è stato di sicuro privo di ostacoli. Ci si è dovuti inventare un mestiere, o, meglio, un modo di produrre alternativo che potesse fare appello alla forza lavoro a

disposizione, e in cui ognuno poteva giovare unicamente della propria esperienza. “Fare animazione all'avanguardia” è stata allora una conseguenza e non di certo la base comune di partenza. La straordinarietà del tutto è stata palesata dalla crescita nel tempo di una azienda che, per quanto potesse aver subito l'influenza del mondo esterno (per canoni e obiettivi), è stata creata *ad hoc*, cioè, con una pipeline di produzione che si confacesse alle singole esperienze delle persone che formavano il team, e non viceversa.

Nel tempo, i risultati della MAD non hanno tardato (eccessivamente) a mostrarsi. Tra le produzioni di maggior successo, si ricordano “L'arte della felicità” (primo lungometraggio con cui la MAD è arrivata finalista al Cartoon Movie e che ha vinto il Premio Miglior film d'animazione agli European Film Awards nel 2014) e, sicuramente, “Gatta Cenerentola”, che ha debuttato nella selezione Orizzonti alla 74^a Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica di Venezia per poi aggiudicarsi il David di Donatello come migliori effetti digitali e miglior produzione. Si può notare che la meraviglia è il denominatore comune di tutta la produzione MAD. Una meraviglia che coinvolge non solo il pubblico, ma gli stessi animatori. Essi, infatti, sono i primi che si devono sentire coinvolti nelle proprie opere per poter esprimere al meglio il proprio potenziale. A testimoniare sono i risultati prodotti, che risultano vari, se non addirittura diversi, sia da un punto di vista estetico (come appare anche da un occhio non esperto) che di tecniche (che gli addetti ai lavori potrebbero facilmente notare). Ogni prodotto della MAD è il risultato di una nuova sfida, per la quale è stata messa in atto una strategia diversa, un approccio nuovo, basato su un'esperienza che si è formata col tempo.

L'umanità della MAD fa sì che i suoi collaboratori non si siano mai sentiti così forti dei propri mezzi di partenza da evitare variazioni o novità nel proprio approccio al lavoro. Anzi, la sperimentazione, portata avanti grazie alla curiosità di esplorare un settore in continua crescita con gli occhi di un bambino che si ritrova ad avere dei mezzi sempre più efficaci nel descrivere il suo immaginario, rende l'azienda unica nel suo campo.

Questo lavoro di tesi proporrà perciò una trattazione più dettagliata di un mondo che potrebbe sembrare più banale di ciò che è realmente. L'obiettivo sarà mettere in luce la meraviglia di chi si è stupito dei risultati ottenuti da un lavoro di animazione accattivante e capace di trasmettere emozioni prima da spettatore, e poi come osservatore di un processo che fa della propria inesperienza e ingenuità/curiosità infantile il *fil rouge* di una produzione in continua crescita.

3.4.8 Il successo di un'animazione al passo con i tempi

Alla luce di quanto esposto si può dedurre che, come tutte le arti, anche l'animazione non può permettersi di non seguire gli sviluppi della società. Se è vero che il desiderio di

rendere il movimento era comune già nella preistoria con i primi disegni rupestri, è anche vero che il gusto di avere un movimento sempre più dettagliato e che esprimesse la resa in maniera coinvolgente e accattivante si è affinato col tempo. Lo sviluppo dei giusti mezzi ha infatti permesso di richiedere produzioni sempre più dettagliate e tecniche agli animatori dei giorni nostri. Paradossalmente, se in passato ottenere un qualsiasi movimento sarebbe bastato a sconvolgere i più, adesso per avere dei risultati degni di nota bisogna essere decisamente molto più bravi e “rivoluzionari” nell’esprimerlo.

L’artigianato è la prima visione di un mondo ancora da esplorare, in cui le conoscenze sono ancora primordiali e si sperimentano tecniche per avere i primi risultati. Una volta che la società si “abituata” a credere possibile qualcosa come l’animazione, l’artigianato si dimostra insoddisfacente nel placare le richieste di animazioni sempre più lunghe, a prezzi ridotti o più veloci nella realizzazione. Si è passati quindi ad un vero processo di industrializzazione di quei procedimenti che prima venivano svolti dai singoli nella loro interezza. Le competenze si sono ampliate, e gli stessi artisti che lavorano alla produzione di un’animazione per essere definiti “i migliori” devono avere conoscenze sempre più precise e specializzate. Si vanno a creare dei veri e propri ruoli, che all’inizio della storia dell’animazione erano solo sommariamente definiti.

Procedimenti lunghi e complessi, come quello di mettere in movimento dei frame appositamente disegnati in modo da creare l’effetto dell’animazione, hanno lasciato spazio a moderni software che utilizzano la cinematica tra i vari keyframe. Anche in questo caso le persone sono state sostituite dalle macchine: non bisogna però dimenticare che alla base, trattandosi di un’espressione artistica, si ha sempre il genio e l’estro della creatività umana. Il tutto può quindi ricondursi ad un mix di genio, bravura nel disegnare e tecnologie digitali? L’involutione, se così si vuol chiamare, di questi giorni è proprio legata ai trend della società odierna. Se prima la priorità era una produzione elevata a bassi costi, adesso ci si concentra più sulla resa o sul messaggio. Si torna cioè alla valorizzazione dell’aspetto artistico.

Anche le grandi case di animazione, in cui è più evidente il concetto di “industrializzare il processo dell’animazione”, si dovranno adattare all’idea che adesso a far loro competizione potranno essere anche le piccole realtà dotate di grande volontà ed estro creativo.

Anche se teoricamente sembra paradossale, all’atto pratico questa affermazione è supportata da esempi evidenti. Le grandi aziende di animazione hanno delle risorse economiche che concedono loro un potere di acquisto quasi illimitato. Tralasciando chi ha risorse e competenze per dotarsi di un software di animazione proprietario e innovativo, le aziende dotate di grandi mezzi economici inevitabilmente si orientano verso i software di punta (o

ritenuti migliori). Questi software sono diventati i più noti, o i più usati, evidentemente perché hanno un numero di utilizzatori maggiore. Le cause possono essere svariate: potrebbero possedere una documentazione migliore, o aspetti tecnici e pratici che li rendono più chiari o più adatti in quanto a funzionalità per eseguire determinati processi. In ogni caso, il risultato è lo stesso: avere più utenti, oltre alla notorietà e ad un numero maggiore di vendite, comporta anche un numero di usi pratici più elevato (al giorno d'oggi, questo aspetto è spesso misurabile mediante la quantità di tutorial o assistenza che si trovano sul web anche da parte degli animatori amatoriali). La conseguenza è quindi che, per quanto software migliori possano essere usati da mani esperte (come quelle di coloro che lavorano nelle grandi aziende di animazione), vengano prodotti risultati già visti o che, comunque, non “lasciano senza fiato”.

L'altra faccia della medaglia nel settore dell'animazione, è rappresentata dalle piccole realtà. Esse posseggono da principio un potenziale minore, risultando sprovviste di una forza economica adeguata a intraprendere in maniera decisa (e quindi con i mezzi opportuni) la produzione nel settore. La conseguenza è la necessità di dover ricorrere a strumenti software “meno noti” o comunque usati per scopi diversi, per ottenere un risultato che possa essere considerato all'altezza degli altri prodotti presenti sul mercato. Supportato da una giusta dose di creatività e ingegno, il risultato può essere meno scontato e prevedibile rispetto alle animazioni create con strumenti costosi. Attualmente esistono produzioni giunte da piccole aziende che risultano competitive, se non addirittura superiori rispetto a tante altre produzioni delle grandi aziende. In generale, i risultati eccellenti devono possedere aspetti degni di nota. Questo significa ottenere prodotti con un valore aggiunto. Nel mondo dell'apparenza odierno, ciò che costituisce valore è una profondità celata dietro una resa estetica accattivante. Paradossalmente, tale valore può essere raggiunto più facilmente se i creatori usano mezzi di fortuna o inusuali. Se, quindi, per le grandi aziende gli strumenti costituiscono una potenzialità a priori, per le piccole aziende si fa uso di “una potenzialità a posteriori” derivante dall'aspetto umano capace di compensare le mancanze degli strumenti.

In conclusione, nel campo dell'animazione le piccole aziende hanno la possibilità di trasformare i propri punti deboli in punti di forza grazie alla realizzazione di prodotti con un'apparenza sorprendente ed intrigante, tale da suscitare l'interesse verso un significato nascosto di cui essa si fa portatrice. Ciò, in considerazione dei nuovi trend del mercato, che rilevano l'importanza del veicolare un messaggio, conferisce alle piccole aziende una grande competitività. Il risultato di tutto questo è che il valore umano entra prepotentemente in gioco, a compensare una ricchezza apparente. Potenzialmente, le leggi della natura si ribaltano e i più piccoli, se dotati della giusta capacità di sopravvivenza, possono essere

in grado di fronteggiare (se non battere) i più forti.

Questa è la situazione odierna nel campo del settore dell'animazione tratteggiata da un punto di vista dell'innovazione (direttamente dipendente dalla richiesta di mercato di una società in continua evoluzione). Sarebbe dunque difficile fare delle previsioni che non tengano traccia di quelli che saranno i nuovi propositi e le nuove esigenze da soddisfare. Alla fine, si conferma l'idea secondo la quale, il futuro appare certo solo nella sua imprevedibilità. Le previsioni sono tutto ciò che abbiamo per parlare di quello che ci si potrà aspettare dall'animazione del domani.

Capitolo 4

Piccole vs. grandi realtà nell'animazione ai giorni nostri

“ *Ho sempre creduto che per rendere grande un film d'animazione, si dovessero fare tre cose: raccontare una storia avvincente che possa tenere incollate le persone alle sedie, popolare la storia di personaggi memorabili e interessanti, costruire un mondo credibile, unendo storia coinvolgente e personaggi indimenticabili. Se si possono fare queste tre cose veramente bene, allora il pubblico sarà totalmente immerso in questa avventura.* ”

John Alan Lasseter

Parlando di animazione, si è tratteggiato sin ora l'aspetto creativo e fuori dagli schemi che la riguarda, esattamente come tutto ciò che possa essere definito d'indole artistica. Eppure, è impossibile poterla tratteggiare totalmente senza fare accenno all'aspetto che conferisce rigore a ciascun tipo di produzione artistica ne possa derivare. Tale aspetto deriva dalla caratterizzazione dell'animazione nell'ambito delle espressioni di comunicazione. L'appartenenza dell'animazione a questo tipo di classificazione comporta che in essa siano insite regole ben precise a cui attenersi (o violare, talvolta), necessarie ad una reciproca comprensione. L'obiettivo di questa parte della trattazione, è quindi, quello di abbandonare parzialmente il lato viscerale e artistico dell'animazione, a fronte della descrizione di un *modus operandi* che ne definisce i tecnicismi e le fasi di produzione.

4.1 La libertà artistica finisce nel momento in cui si usa l'arte per comunicare

L'animazione assumendo con il tempo il ruolo di un vero e proprio linguaggio espressivo ha sviluppato delle regole "di buon uso e comportamento". La capacità di un animatore nel sottostare a tali principi (per la formulazione di una "buona" animazione), esprimendo comunque la soggettività del proprio pensiero in modo artistico e creativo, dà luogo alla produzione di un'opera di animazione cinematografica di successo. Il rigore nell'arte, infatti, argina il flusso di creatività dell'artista a favore della sua espressività in un contesto sociale. Esso limita la singolare espressione dell'autore, per dare a ciò che produce dei connotati comprensibili per coloro che si prestino disponibili all'ascolto del suo messaggio, evitando che anche la più pura forma artistica si trasformi in caos. Questo potrebbe quindi essere considerato l'altro lato della medaglia dell'animazione. Si sta parlando, cioè, della sua caratterizzazione nell'ambito delle espressioni di comunicazione. Tale aspetto crea una linea sottile per la quale si abbandona parzialmente il suo lato viscerale e artistico, a fronte di un *modus operandi* che definisce tecnicismi e fasi di produzione.

4.2 Le fasi della produzione di animazione: regole (schemi) vs. imprevedibilità

Le fasi da seguire per la produzione di un'animazione sono quelle che vanno a tratteggiare la cosiddetta pipeline di produzione. Essa è divisibile in tre fasi: pre-produzione, produzione e post-produzione, ognuna caratterizzata da importanti passaggi che si può scegliere di seguire più o meno pedissequamente in base a una serie di fattori interni all'azienda stessa, senza comprometterne per forza l'esito. Si potrebbe dire che quando è iniziata la produzione d'animazioni, la pipeline di produzione era ancora ignota, sicché ognuno procedeva nella maniera che più riteneva opportuna; a maggior ragione se la mano d'opera era limitata. In seguito ai primi prodotti finiti che accolsero il beneplacito del pubblico, la realizzazione di un prodotto animato divenne paragonabile alla produzione di un bene di tipo artigianale. Il primo passo fu riconoscere nel lavoro che inizialmente veniva svolto dal singolo (le animazioni erano brevi e molto semplici) delle sequenze di azioni ben precise che avrebbero determinato il risultato desiderato. Dopo le prime prove, acquisendo dimestichezza con le basi, ogni fase poteva essere complicata a piacimento per introdurre effetti sempre più sorprendenti. Le conoscenze che si acquisivano man mano anche sul miglioramento del lavoro implicarono il diretto coinvolgimento nell'iter produttivo di un

numero sempre maggiore di persone a cui era necessario trasmettere il proprio sapere. L'animazione, quindi, partita come un bene artistico da preservare, si considerava un concetto molto distante da quella che era una catena industriale, ma per esigenze di realizzazione fu costretta a trasformarsi in un vero e proprio business che attualmente vede coinvolte un numero davvero considerevole di persone. Sulla base dei risultati che si ottenevano, di volta in volta, con il tempo, si è giunti a definire una vera e propria pipeline produttiva, che permette di visualizzare la produzione come un vero e proprio concetto industriale, in cui ognuno lavora nella propria area di competenza secondo regole e passaggi dettagliati e risaputi a priori. E' evidente che la differenziazione con un qualsiasi processo industriale sta nel fatto che ogni persona nello sviluppo del proprio lavoro nella produzione di un prodotto animato dovrà introdurre un aspetto di creatività personale, che per quanto voglia tenere conto di regole, vincoli e suggerimenti, sarà comunque il frutto della propria visione creativa del compito che ci si accinge a svolgere. Ad emergere da questo bagaglio esperienziale costruitosi con il passare degli anni è l'aspetto di meccanizzazione di un processo creativo che permettesse di rendere il prodotto che si voleva avere conforme ad aspetti di una produzione sicura (che avrebbe significato rispettare tempi e risultati). L'esistenza di "un corretto *modus operandi*" arrivò ad essere così noto e diffuso nel settore, tanto da far risultare coloro che se ne discostassero voci "fuori dal coro". Chiunque avesse prodotto un'animazione allontanandosi dall'iter standard in qualche aspetto alimentava la possibilità di compromettere un risultato ottimale. Questo implicò che il concetto di affidarsi all'istinto o ad un'organizzazione che prevedesse la gestione di risorse e di idee diversamente sembrava essere considerata una variabile di imprevedibilità non sostenibile all'interno di un procedimento che sembrava essere già stato dimostrato funzionare in una determinata maniera. Tale determinismo, con l'inversione di tendenza sociale focalizzata sulla rivalorizzazione del singolo e di ciò che lo caratterizza in quanto uomo, e non più all'interno di un contesto sociale alienante, si è rivelata spesso la chiave di volta di intere produzioni. Quello che poteva sembrare frutto di una cattiva strategia di produzione talvolta si è perciò rivelato l'effetto sorpresa necessario a non far passare inosservato il proprio lavoro. Il sottile equilibrio che si può tracciare tra il rispettare uno schema predefinito e lasciare il proprio lavoro ad un'istintività più o meno accentuata va sicuramente contestualizzato. Lo scenario in cui una simile situazione può rivelarsi proficua è quando, per esempio, non ci siano troppe persone all'interno del team di lavoro. Se, infatti, ad ognuno spettasse un libero arbitrio troppo ampio nello sviluppo del proprio compito sarebbe molto probabile incorrere in problemi di parallelizzazione del lavoro o di comunicazione tra un reparto e l'altro perché la trasmissione dei messaggi a corredo del lavoro prodotto nella fase di produzione di propria competenza non potrebbe reggere la rapidità del flusso del pensiero

del singolo. Si rischierebbe, perciò, solo di avere tempistiche eccessivamente dilatate che causerebbero bolle nel processo della pipeline. All'interno di un contesto ristretto, e quindi sicuramente più vincolato, la libertà, se effettivamente ben gestita, gioca un ruolo chiave nella compensazione delle proprie mancanze producendo una variabile di imprevedibilità nel risultato finale. Talento, creatività, gioco di squadra sono solo alcuni degli esempi di soluzioni a problemi che altrimenti risulterebbero insormontabili nelle piccole produzioni. Prima di descrivere un esempio pratico del come “si possa uscire fuori dagli schemi”, è necessario, però, rendere nota quella che è la pipeline di produzione classica attraverso un'analisi più approfondita dei suoi macro-gruppi. Come è stato anticipato, in ognuno di essi sono presenti passaggi che sono stati ritenuti fondamentali da chi realizza da anni prodotti di animazione di successo.

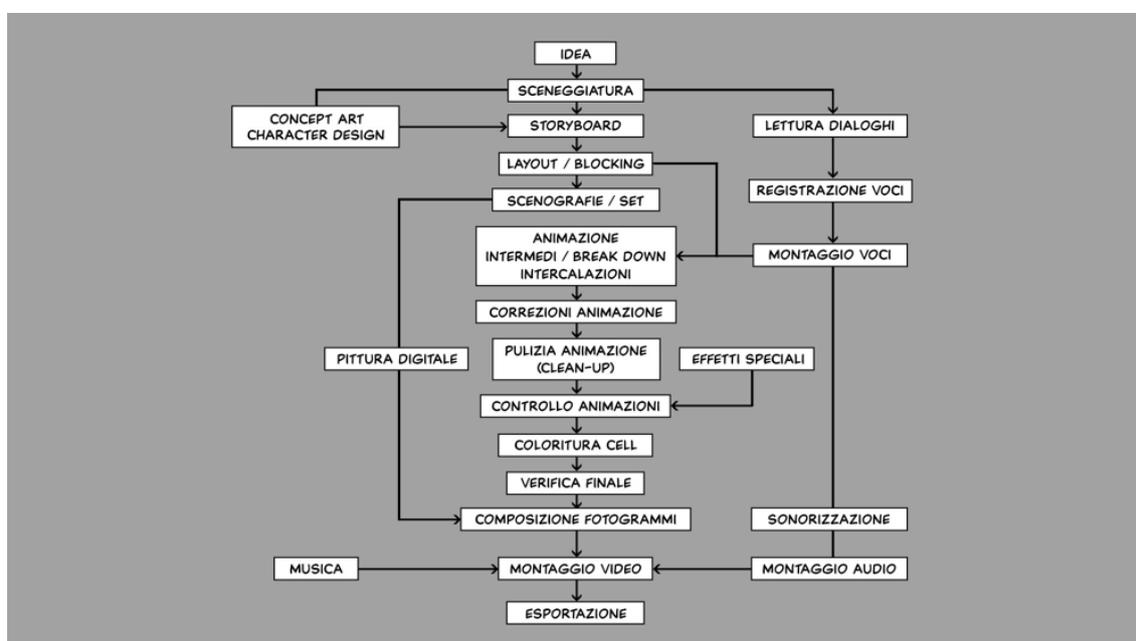


Figura 4.1: Esempio di una pipeline di produzione

4.2.1 La pre-produzione

La pre-produzione è la fase iniziale in cui si esplicita al meglio quello che si vuole ottenere come risultato finale. Nella fase concettuale non si dettaglia un risultato finale, ma si concepisce l'idea che, a differenza di tutto quello che potrebbe subire modifiche in corso d'opera, rappresenta il fil rouge dell'intera produzione. Spesso l'idea non è merito di un'unica persona. Essa, infatti, potrebbe già essere il risultato di discussioni tenute intorno ad un tema principale. Alla base ci sarebbe una collaborazione a più livelli (sia con il

proprio staff che con il cliente, considerando le dovute priorità) che tenga conto del design desiderato che funga da firma di riconoscimento della produzione e di quelle che sarebbero le necessità legate al rispettare le richieste esplicitate nella commissione del prodotto che è sopraggiunta all'azienda che se ne deve occupare.

Ci si potrebbe affidare all'espressione di un messaggio ben preciso, o semplicemente a direttive (avendo da produrre un qualcosa su commissione), ma qualsiasi possa essere la motivazione che ha spinto l'inizio dei lavori, la pre-produzione implica il partire da queste idee, identificare i concetti principali e come essi dovranno essere resi, per poi conferir loro continuità attraverso valide soluzioni progettuali, sia dal punto di vista tecnico che artistico. Con l'avanzare delle fasi della pre-produzione l'idea che si possedeva deve tramutarsi in qualcosa che abbia una forma sempre più definita. Si potrebbe dire ricorrendo a un'espressione decisamente iperbolica che la libertà creativa deve terminare in questa fase, affinché il determinismo dei passaggi faccia il suo corso e produca qualcosa seguendo i ritmi e gli standard industriali. Nella pratica, ovviamente, non si può essere così drastici, ma è certo che una buona organizzazione in fase iniziale può permettere un grande risparmio su eventuali problemi di percorso e la possibilità di rispettare le tempistiche a cui ci si vuole attenere.

Tra le fasi più importanti necessarie all'identificazione di un concetto visuale, si ricordano lo storyboard, i layouts, i model sheet e l'animatic o story reel.

Storyboard Mostra gli shot principali dell'animazione dando la possibilità di avere una prima visualizzazione non solo concettuale dell'idea che si vuole sviluppare. La corretta riuscita di uno storyboard dovrà permettere al concept di funzionare da collante per conferire continuità alla visualizzazione delle singole scene.

In questa fase, a livello pratico, si illustrano le scene chiave in forma di strisce fumettistiche per visualizzare l'animazione che dovrà farsi detentrica del messaggio che si vuole trasmettere. Dato che si tratta di una versione iniziale del lavoro che dovrà essere svolto, è importante che ogni elemento introdotto risulti essenziale e sintetizzi al meglio il messaggio che dovrà poter essere colto con una rapida occhiata da chi usufruirà dello storyboard. Tutto ciò che sarebbe troppo difficile da rendere con le illustrazioni, è previsto che venga annotato con diciture rapide e esplicative ai lati delle singole scene. Un esempio di nota potrebbe prevedere la scelta di un possibile movimento di camera definito dal regista per opportune rese estetiche o concettuali.

Quindi, gli storyboard, rappresentando la prima visualizzazione dell'idea originale, sono fondamentali in qualsiasi momento possa esserci la necessità di abbandonare il dettaglio delle fasi successive per concentrarsi sulla totalità della storia che si sta animando per capire se si sta procedendo nella giusta direzione.

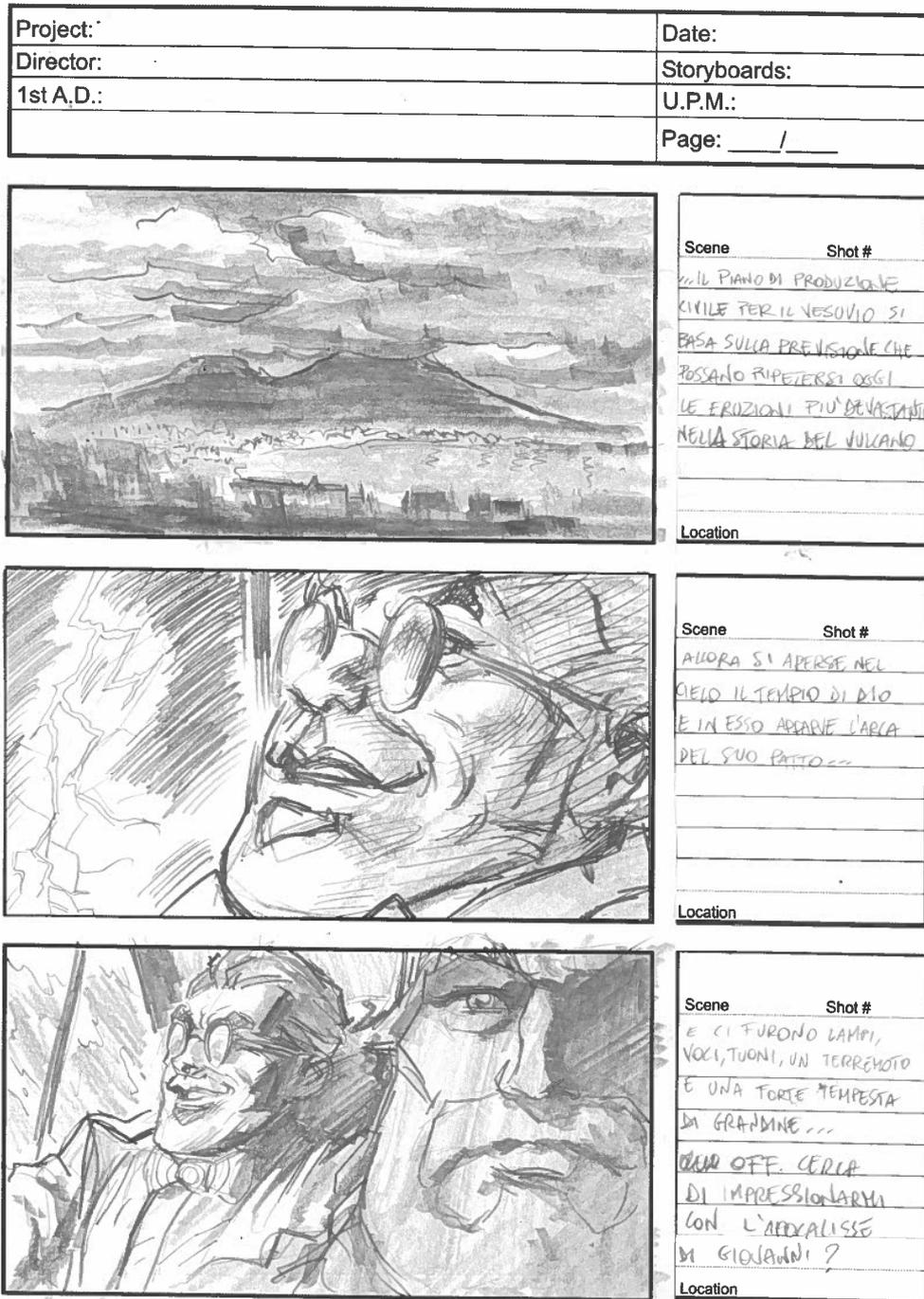


Figura 4.2: Esempi di storyboard (1). Tratto dallo storyboard de “L’arte della felicità”



Figura 4.4: Esempi di storyboard (3). Tratto dallo storyboard de “L’arte della felicità”

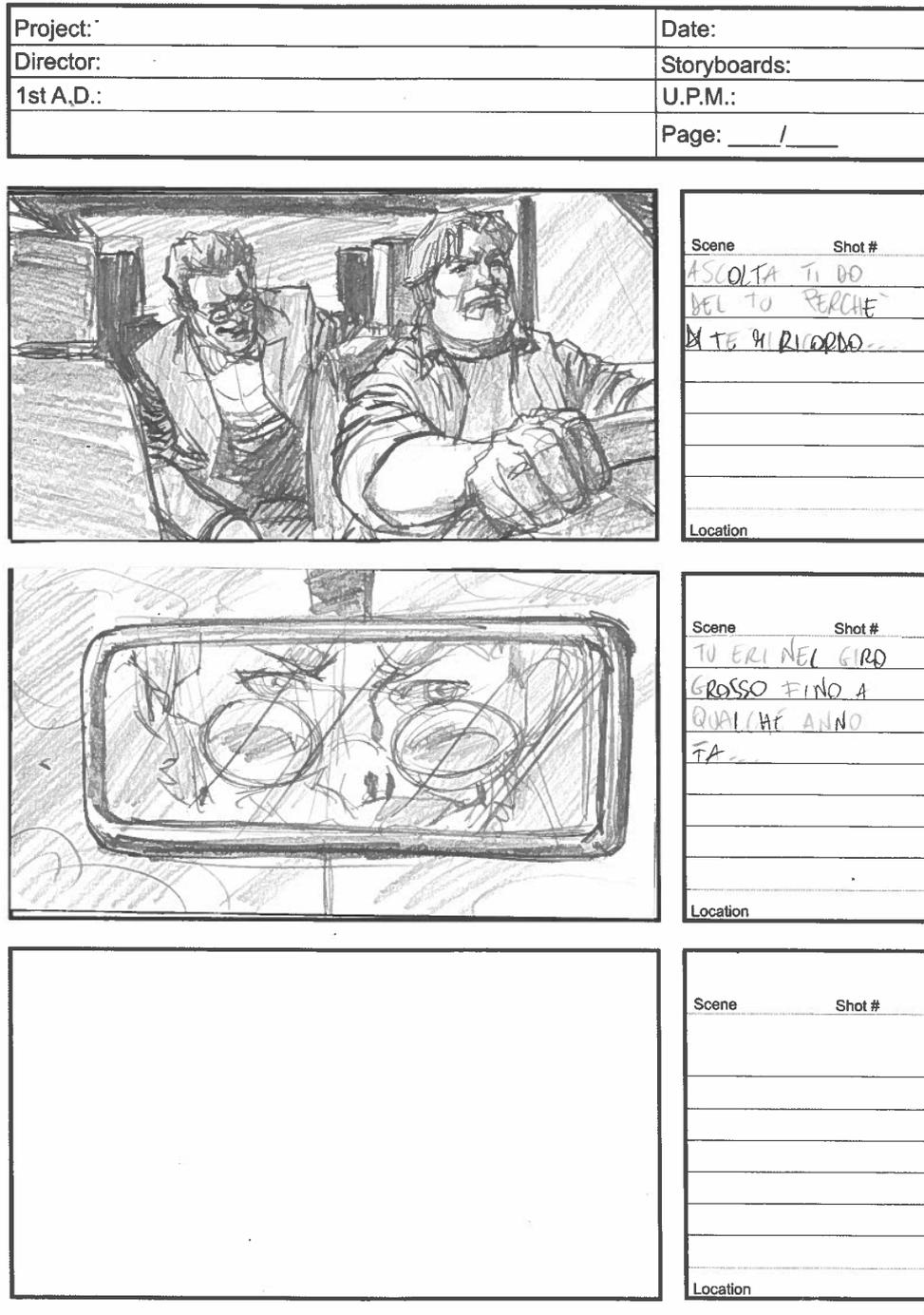


Figura 4.5: Esempi di storyboard (4). Tratto dallo storyboard de “L’arte della felicità”

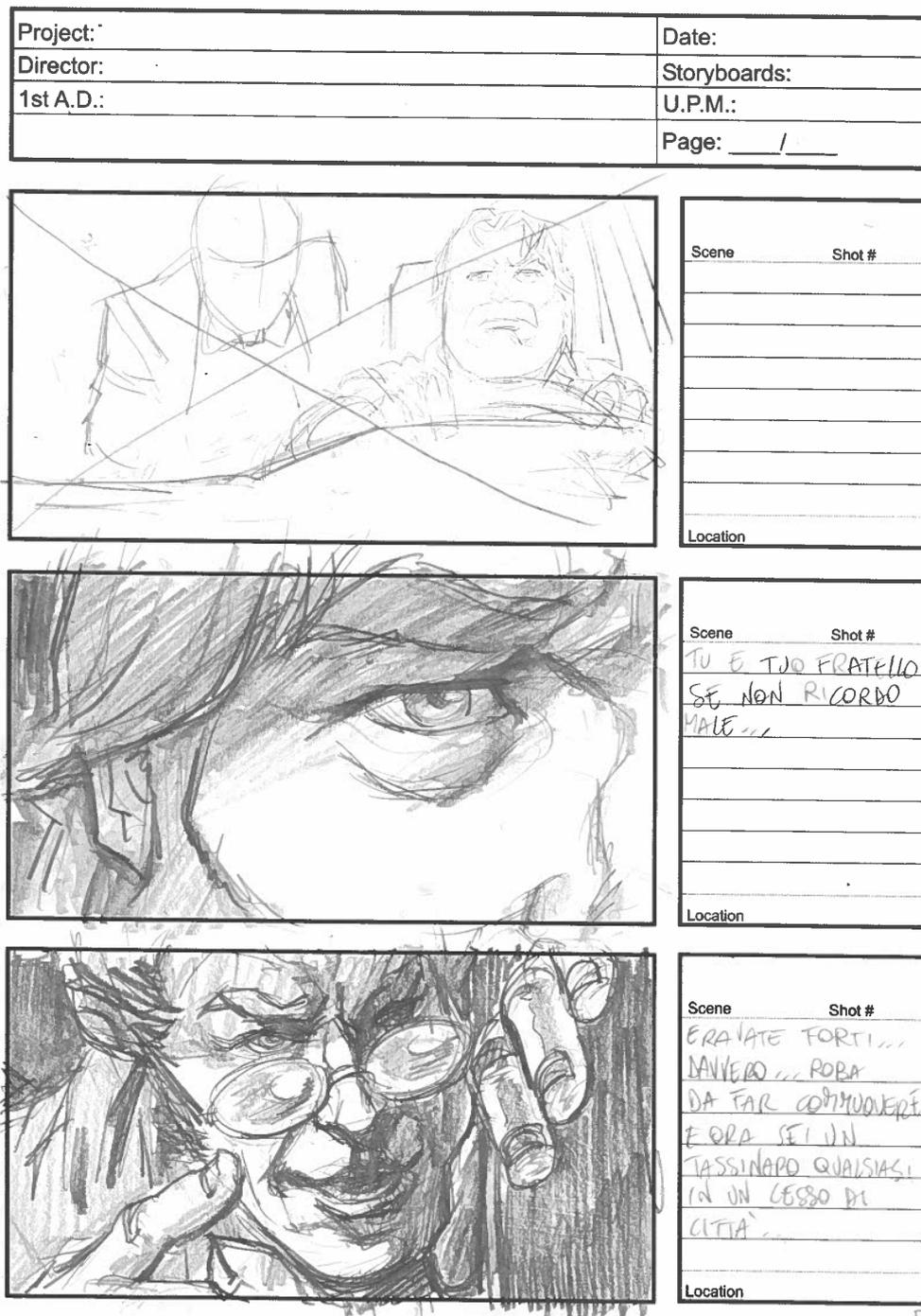


Figura 4.6: Esempi di storyboard (5). Tratto dallo storyboard de “L’arte della felicità”

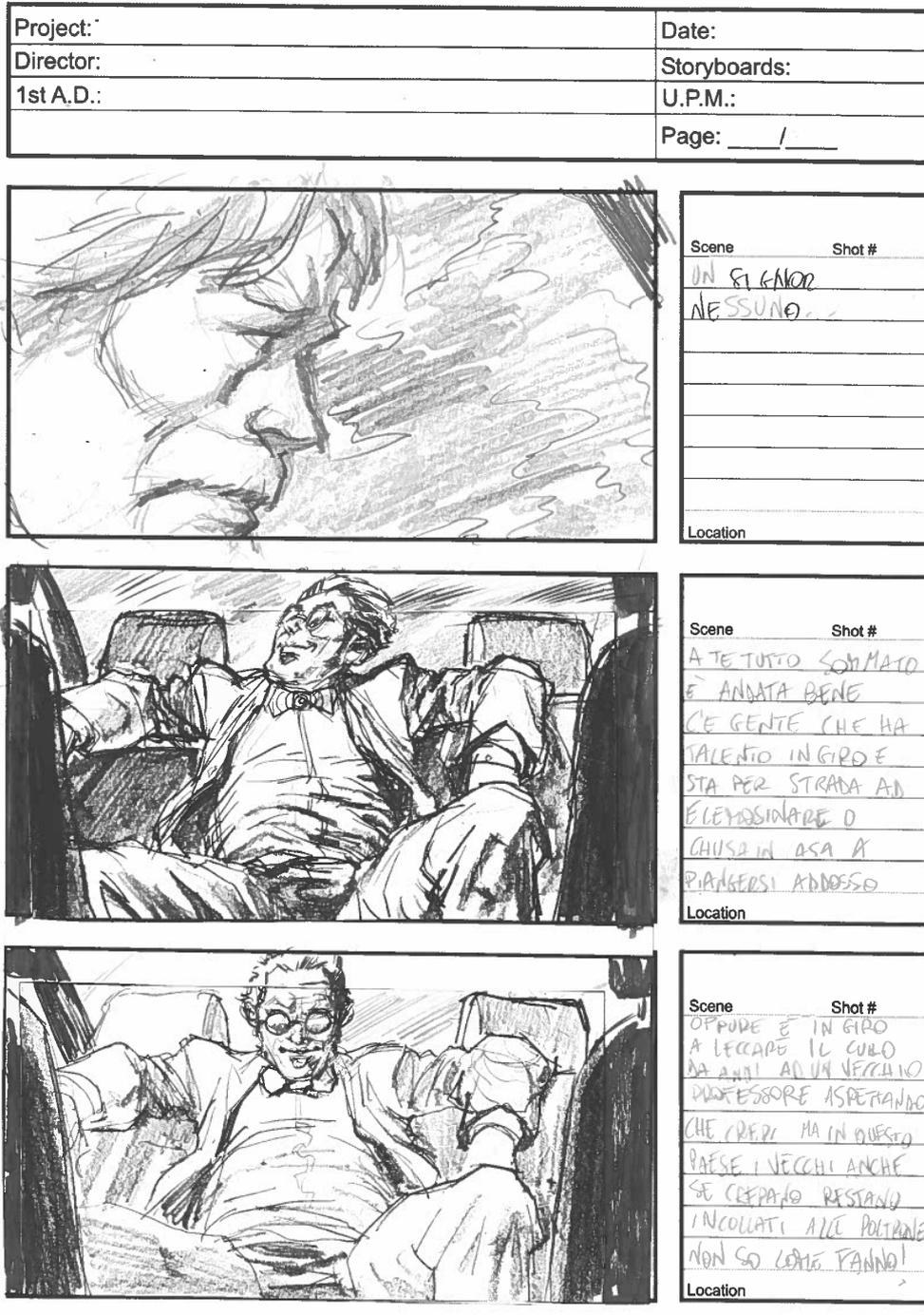


Figura 4.7: Esempi di storyboard (6). Tratto dallo storyboard de “L’arte della felicità”

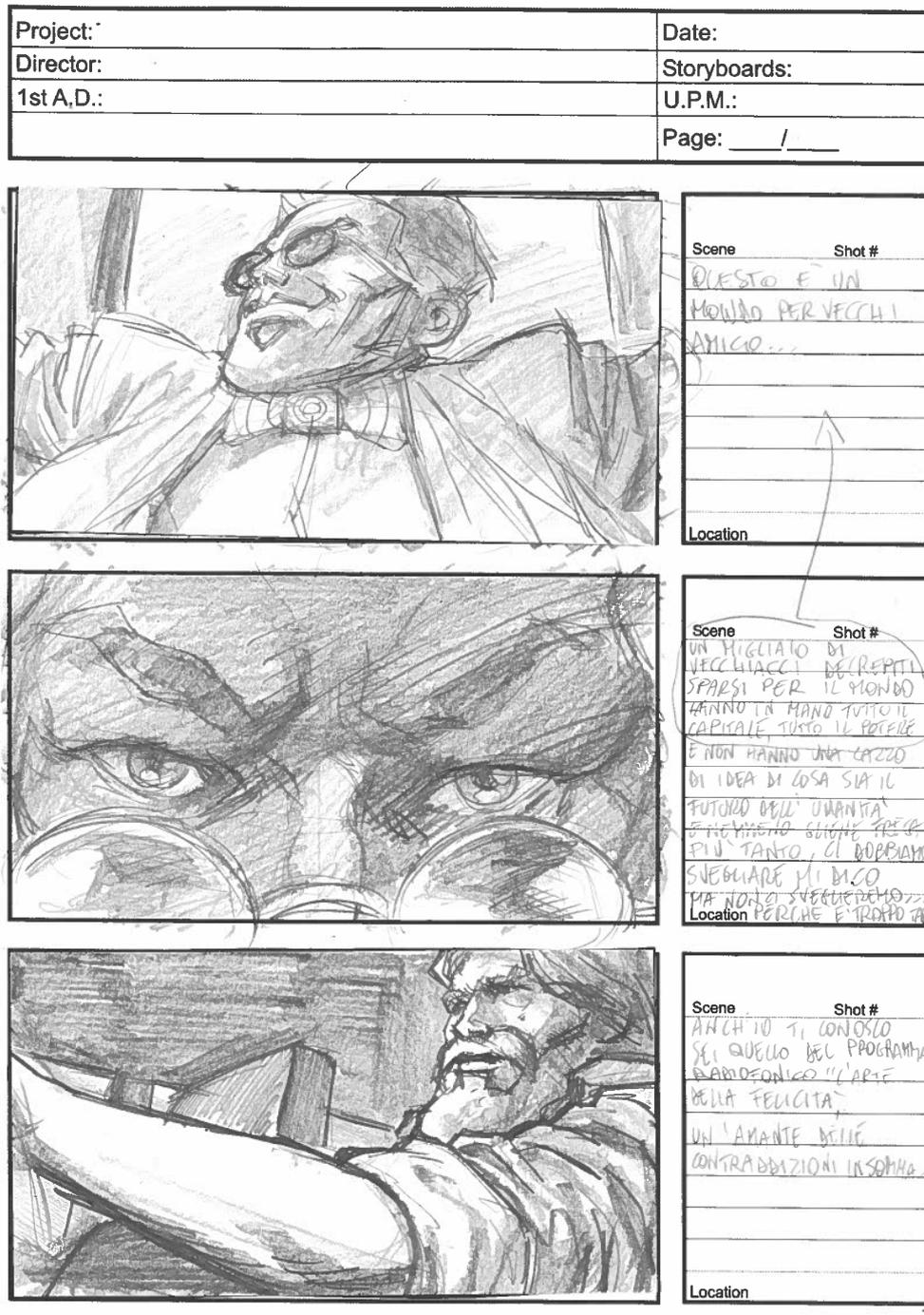


Figura 4.8: Esempi di storyboard (7). Tratto dallo storyboard de “L’arte della felicità”

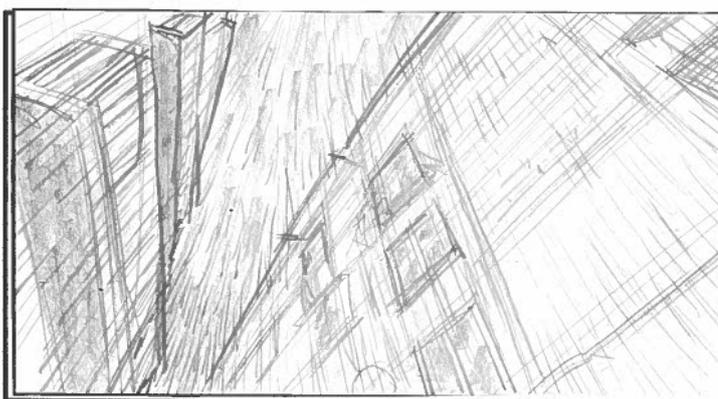
Project:	Date:
Director:	Storyboards:
1st A.D.:	U.P.M.:
	Page: ___ / ___



Scene	Shot #
NESSUNA CONTRADDIZIONE STO SOLO CERCANDO DI CAPIRE SE SI PUO' ESSERE FELICI SENZA FUGIRLO!	
Location	



Scene	Shot #
E SI PUO'!	
Location	



Scene	Shot #
SI PUO' ESSERE FELICI CON IL PENSIERO CHE NESSUNO SORRIDA VERA DOPO DI TE?	
Location	

Figura 4.9: Esempi di storyboard (8). Tratto dallo storyboard de “L’arte della felicità”

Layout Quando lo storyboard viene approvato, esso viene mandato nella sua versione finale a chi si occupa dei layout, che lavora a stretto contatto con il regista o il direttore artistico per la definizione di scenari (ambientazioni) e costumi. In questo modo ci si affida ai visual artist, che devono dare un aspetto ben preciso a ogni elemento che comparirà nel film, definendo dei veri e propri layout.

Model sheets Si tratta di gruppi d'immagini che mostrano tutte le possibili espressioni e pose che un personaggio può assumere nel corso dell'animazione. Si tratta di qualcosa che è bene definire sin da subito per un duplice motivo: innanzitutto, per mantenere un'accuratezza nella creazione del personaggio e di ogni suo aspetto. Soprattutto parlando di animazioni 2D, si evita, infatti, di allungare i tempi nelle fasi successive nella ricerca di accuratezza. Prevedere il tutto a priori fa sì che i disegnatori possano procedere più spediti in una fase di realizzazione delle diverse inquadrature. In secondo luogo, il model sheet permette di mantenere uniforme l'aspetto e la caratterizzazione del personaggio (anche nel modo di esprimere la sua personalità a livello gestuale) nonostante le inquadrature che lo riguardano possano essere affidate a più disegnatori diversi contemporaneamente.

Durante questa fase il character design del personaggio viene concluso, affinché poi si possa passare il materiale prodotto ai modellatori, che devono realizzare i modelli dei personaggi e dei props che la storia prevede.



Figura 4.10: Character design delle sei sorellastre di Gatta Cenerentola



Figura 4.11: Character design di Gatta Cenerentola

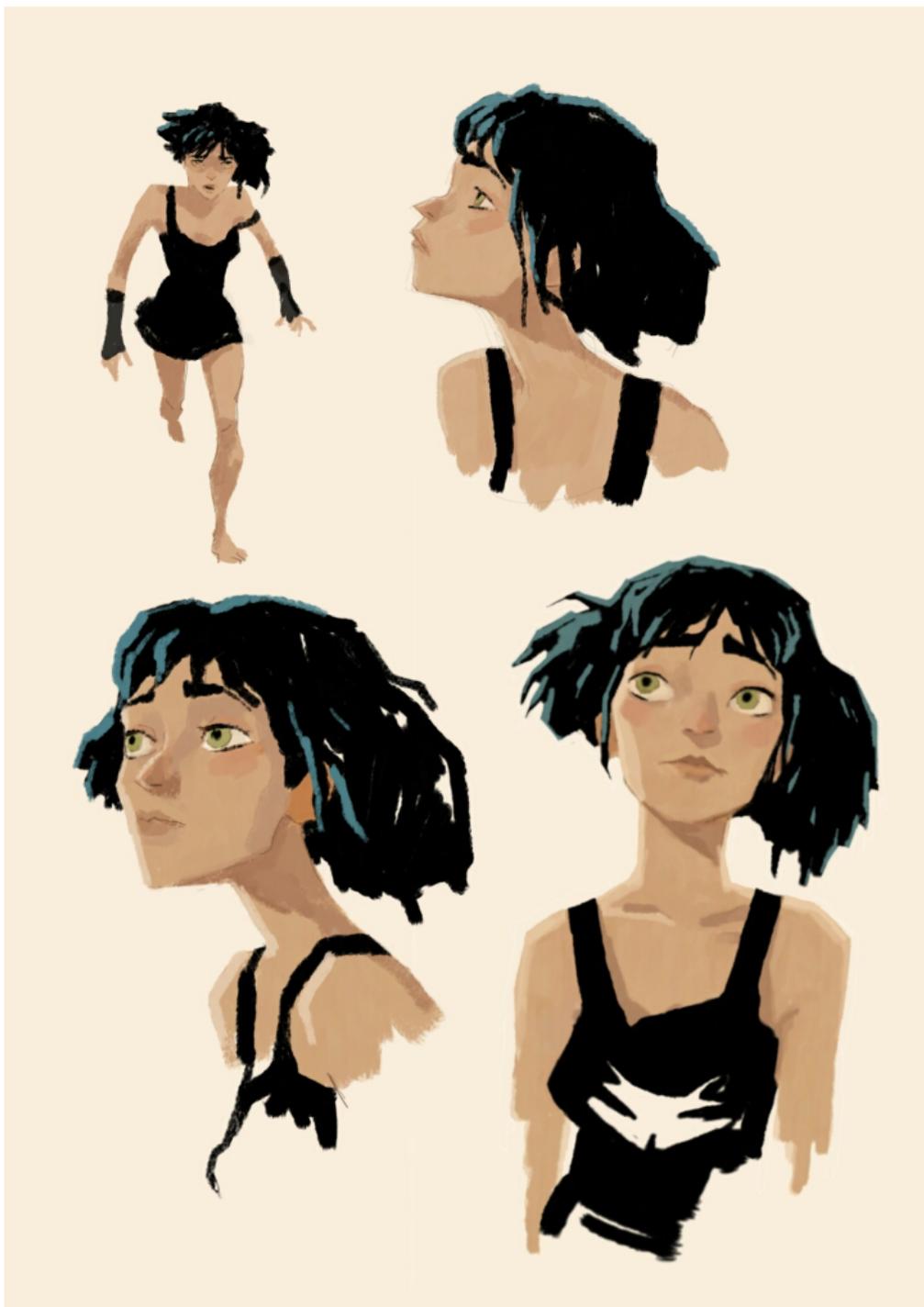


Figura 4.12: Model sheets di Gatta Cenerentola



Figura 4.13: Model sheets di Gemito

Animatic o story reel Si tratta di filmati semplicistici che tengano conto delle tempistiche che per dare un'idea di come l'animazione debba essere prodotta gestendo al meglio il passaggio tra gli shot, ipotizzando poi l'inserimento di animazioni più complesse e/o VFX ai primitivi movimenti mostrati. In questo modo, il regista ha la possibilità di rendersi conto già nelle prime fasi della pre-produzione, dell'aspetto estetico dei singoli passaggi previsti avendo una visualizzazione complessiva del prodotto che verrà realizzato.

4.2.2 La produzione

Una volta conclusasi la fase di pre-produzione, il lavoro entra nel vivo. Questo può essere definito il “point of no return”, perché da quando si inizia tutto sta nel rispettare gli scadenziari definiti e stare nei costi (anche gli imprevisti dovranno essere stati valutati opportunamente in pre-produzione). Esattamente come se la buona riuscita o meno del lavoro fosse già stata in un certo senso scritta, l'obiettivo è: rispettate al meglio le linee guida per ognuno dei reparti coinvolti nelle diverse fasi di produzione. La produzione prevede tra quelle più importanti il layout, la modellazione, il texturing, il rigging e l'animazione.

Layout In questa fase si punta a realizzare le inquadrature e fornire bozze (un primo tipo) di animazioni agli animatori come guida. Si produce perciò una versione 3D di quello che era stato sino ad allora abbozzato su carta. Durante questa fase il regista deve approvare i movimenti della camera, la profondità di campo delle scene e la composizione dei modelli di set e costumi. Si tratta in ogni caso di realizzare qualcosa che verrà “finalizzato” nel reparto modellazione.

Modelling Si ricevono gli artwork bidimensionali dall'art department e si procede a portare ogni cosa che è stata prevista nella produzione nelle tre dimensioni conferendole un volume. Spesso si può ritenere opportuno dividere i modellatori in due gruppi. Ci sono coloro atti alla realizzazione delle scenografie, il cui compito è produrre elementi 3D destinati ad ambientare la scena (sfondi architettonici che prevedono per esempio veicoli, props, edifici...), e coloro che invece si occupano dei personaggi o comunque degli elementi organici. E' necessario che lavorino con i direttori artistici, i supervisor degli effetti speciali e dell'animazione, affinché trattino nella giusta maniera la trasformazione necessaria dal 2D sino ad allora realizzato, a modelli 3D veri e propri che bisognerà solo saper gestire nella giusta maniera nelle fasi successive (senza ulteriori modifiche).

Il primo passo è “scolpire” il personaggio e renderlo osservabile da tutte le angolazioni. E' necessario dare importanza a tutti quegli aspetti che lo caratterizzano necessari ad una buona fruizione dello stesso negli step successivi. Una volta che anche in questa fase il modello viene approvato, esso sarà disponibile per i dipartimenti di rigging e texturing che completeranno la produzione di quei “pezzi” (personaggi, elementi e sfondi) che andranno poi assemblati per realizzare la storia. Se il tutto è stato fatto al meglio, con un po' di fortuna il modello non tornerà poi indietro ai modellatori per modifiche. Nonostante tutte le precauzioni che è possibile prendere, spesso ci si può rendere conto di quanto sia valida in termini di resa la modellazione sono in fase di rendering quando le luci evidenziano aspetti che prima non sembravano essere un problema.

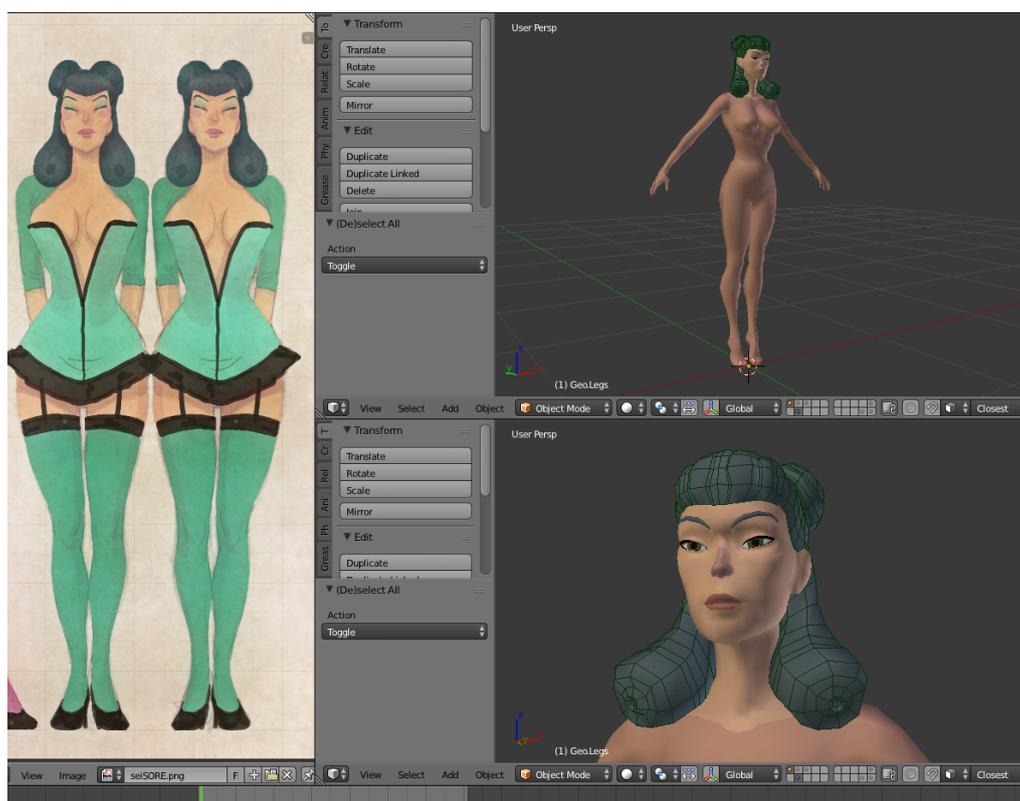


Figura 4.14: Modelling in Blender delle sorellastre di Gatta Cenerentola

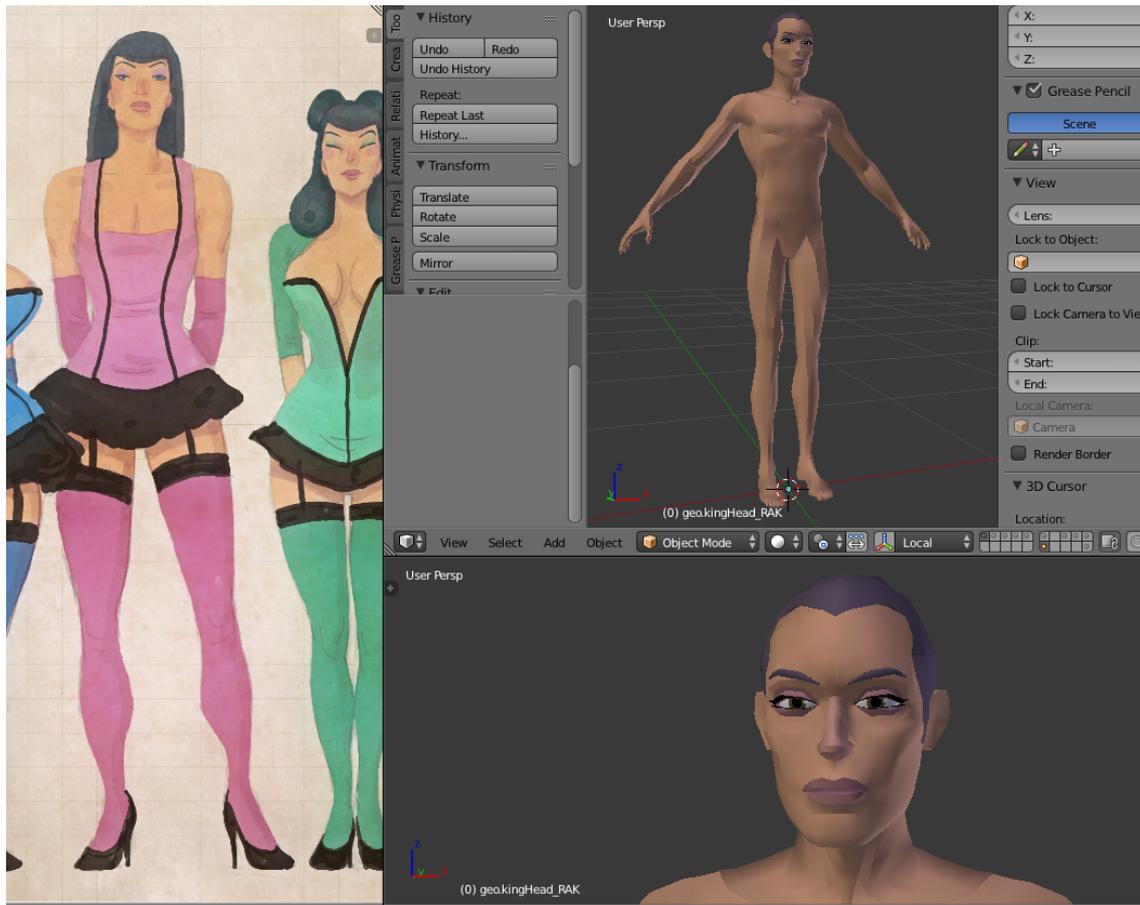


Figura 4.15: Modelling in Blender del “femminiello”, una delle sorellastre di Gatta Cenerentola

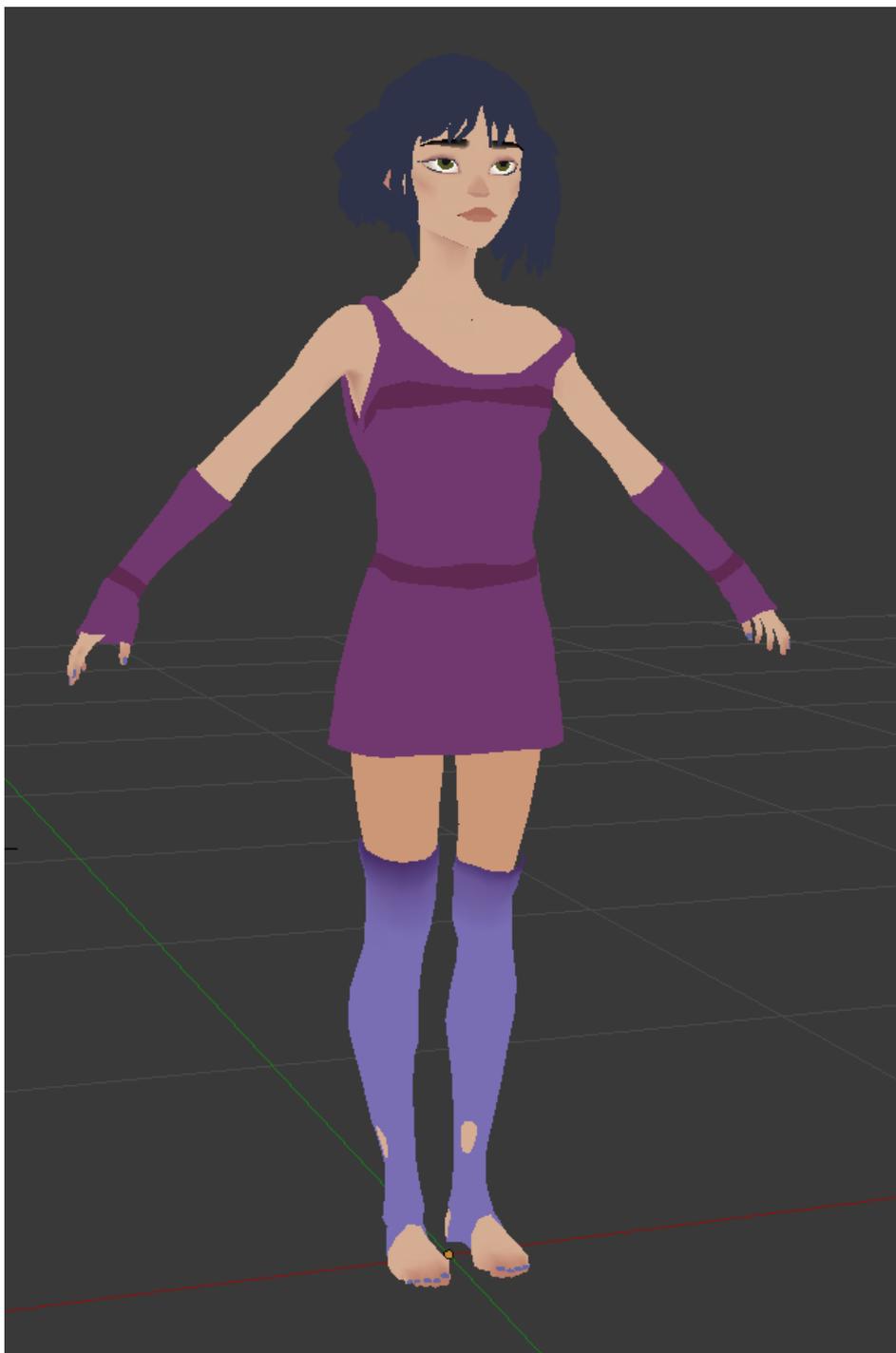


Figura 4.16: Modelling in Blender di Mia (Gatta Cenerentola)

Texturing E' la fase in cui si realizzano le texture necessarie all'intera produzione. Esse vanno dipinte secondo i concetti e le idee che sono state approvate nelle fasi precedenti. E' necessario realizzarle in formato di mappe affinché possano essere correttamente applicate al modello.

Rigging Il processo di rigging prevede la realizzazione della struttura (un esempio è quella ossea) dei personaggi/elementi che andranno animati in scena. Si tratta, cioè, di uno dei punti centrali di quella che è l'animazione vera e propria. Una buona animazione, infatti, deve essere supportata da un solido e valido rigging affinché “non si rompa”. Con questo gergo colloquiale, spesso usato dagli addetti ai lavori, si vuole esprimere l'obiettivo di scongiurare un effetto di innaturalità o cattiva resa del movimento nei personaggi precedentemente modellati. Dato che questo problema può compromettere in maniera significativa la buona riuscita dell'animazione, in fase di rigging spesso vengono effettuati numerosi test che possano portare il personaggio a deformarsi, e qualora questo avvenga e si ritenga il movimento che l'abbia prodotto necessario, vengono fatte le dovute modifiche o migliorie.

Altro compito che spetta al rigger è testare la simulazione degli oggetti inanimati, tra cui spesso quello riferito al vestiario, che si dovrà muovere in maniera coerente al movimento previsto per il personaggio che lo indossa.

Animazione Le moderne aziende di animazione prevedono un'attenta pianificazione dell'animazione 3D che compete ai personaggi frame by frame, esattamente come avveniva per motivi più che validi (non si poteva fare altrimenti in quel caso) all'animazione 2D o nell'animazione che ricorre allo stop motion. A seconda della grandezza dello staff di una produzione saranno gli animatori stessi, o persone con ruoli molto più specifici, ad occuparsi dell'animazione delle folle (e cioè di tutti quei personaggi presenti in scena ma su cui non è focalizzata l'attenzione) e i character FX, ossia tutto ciò che è animazione, ma non riguarda l'animazione del personaggio stesso. Si tratta cioè di quello che è il produrre fumo, nebbia, acqua, esplosioni e qualsiasi cosa necessaria alla resa della scena, che verrà realizzata ad hoc separatamente dall'animazione vera e propria, per poi procedere all'integrazione in seguito all'approvazione del dipartimento artistico. Si utilizza, in genere, la loro versione “finale”, a causa dell'alto costo computazionale che bisognerebbe considerare per la renderizzazione di una scena con effetti di questo tipo al suo interno.

4.2.3 La post-produzione

L'ultima fase del lavoro è chiamata post-produzione. Esattamente come il nome preannuncia, la produzione vera e propria è stata completata, ed è necessario inserire (o togliere nel caso di tagli) al lavoro sino ad allora prodotto quello che è traducibile in un miglioramento della resa (es. effetti di transizione, aggiunta di suoni, voci, ...). Come le fasi precedenti, anche la post produzione è suddivisibile in ulteriori fasi intermedie. Le principali sono: lighting, compositing, sound-editing e video-editing.

Lighting E' la fase strettamente collegata a quella di compositing, a causa delle risorse necessarie agli artisti che la realizzano per poter portare avanti il proprio lavoro. Quest'ultimo, infatti, è così complesso che non basterebbe un'unica persona che si occupi di ciò. Nelle grandi produzioni è previsto un vero e proprio dipartimento che esegua al meglio tali compiti. A livello pratico, è necessario occuparsi delle luci presenti in ogni singola inquadratura per conferire al lavoro di animazione la coerenza necessaria all'espressione del messaggio che si vuole trasmettere. In molte case di produzione il dipartimento di lighting, perciò, combina le ultime versioni dell'animazione, gli effetti, i movimenti di camera, le ombre e le texture nelle scene finali e le renderizza volta per volta, creando versioni aggiornate ogni giorno. Le responsabilità che competono a chi si occupa delle luci includono il posizionamento delle sorgenti luminose, la definizione della loro intensità, l'analisi delle interazioni delle stesse con gli oggetti presenti nella scena, realizzando effetti di luce e ombre credibili anche a seconda dei materiali che sono stati ipotizzati per gli stessi.

Compositing Si uniscono insieme tutti gli elementi 3D prodotti nelle fasi precedenti della pipeline di produzione per creare il render finale dell'animazione.

In questo tipo di lavoro l'obiettivo è armonizzare i singoli pezzi prodotti dai diversi dipartimenti per creare un video completo e d'impatto che abbia una buona resa estetica. Si vuole cioè creare l'illusione che tutto faccia parte della stessa scena, nonostante ogni elemento (per quanto chi lo abbia prodotto possa aver dialogato con chi lo avesse già trattato o dovesse ancora farlo) sia nato come cosa a sé e solo con l'idea di poter "collaborare con gli altri" nella stessa inquadratura.

Sound editing I suoni, che spesso sono già stati prodotti per avere un'animatic coerente e che tenga ben in considerazione i tempi effettivi delle inquadrature previste, sono assemblati per avere una versione finale. Sono inoltre prodotti eventuali suoni aggiuntivi (per cui potrebbe essere necessario ricorrere a orchestre e a sale di registrazione) per realizzare il sound mix che andrà compositato al video finale.

Video-editing Si tratta del processo conclusivo della realizzazione del film, in cui si ha la manipolazione e il ri-arrangiamento degli shot per creare un prodotto finito in cui venga scongiurato del tutto l'effetto di una non continuità. Si tagliano i pezzi non desiderati, creando la giusta armonia con le più svariate tecniche di post-produzione. In ultimo luogo, si procede all'aggiungere le titolazioni e i testi e qualsiasi effetto possa il film prevedere.

Ciò che si evince è che la pipeline di produzione è un processo lungo, e che richiede molteplici competenze, che è difficile sviluppare singolarmente. L'industria dell'animazione prevede infatti l'assegnazione dei compiti a più reparti il cui lavoro necessita principalmente del supporto di chi è strettamente collegato a quella fase della produzione, oltre che di una gestione da parte di chi deve mantenere una visione complessiva del lavoro, non dimenticando di definire la coerenza che gli conferirà continuità. E' questo lo schema attuale che le piccole aziende si ritrovano a dover imitare, per poter sembrare "competitive" agli occhi dei più, o a combattere, per esprimere come sia di poche vedute colui che crede che sia l'unico modo per il raggiungimento di validi risultati.

La MAD è un valido esempio di come sia impossibile supporre che la via di una buona animazione sia una e una soltanto. La sovversione insita al processo di lavorazione della MAD è solo uno degli aspetti caratterizzanti di quello che una casa di produzione d'animazione potrebbe prevedere per essere considerata "fuori dagli schemi" agli occhi degli esterni, e a maggior ragione di chi lavora in questo settore. Spesso i risultati ottenuti sono stati così soddisfacenti da sorprendere anche le aziende più tradizionaliste (nonostante siano di certo quelle con una pipeline più simile a quella della MAD: poca industrialità e una modernità contenuta all'essenziale).

L'obiettivo è analizzare al meglio tali aspetti e renderli chiari anche a coloro che hanno avuto modo solo di osservare i loro prodotti finali, senza potersi soffermare sulla storia della loro realizzazione.

4.3 **Quella che sembrerebbe fortuna, in realtà è solo coraggio di rischiare**

“ Spesso non si ottiene nulla, perché non si tenta nulla. ”

Jacques Deval

Se tutti si affidassero a metodi già collaudati, per quanto essi possano essere efficaci, sarebbe impossibile poter progredire. Per quanto la sicurezza possa piacere, a maggior ragione se si parla di fatturati o perdite economiche, spesso è necessario rischiare per poter ottenere qualcosa di sorprendente. La situazione in cui si trovò la MAD nella scelta della propria pipeline di produzione la prima volta che si ritrovò a dover produrre un lungometraggio animato fu il voler sperimentare qualcosa che potesse funzionare con risorse che non potevano essere paragonate a quelle di una grande produzione industriale. Poche persone e un budget irrisorio, se confrontato con le grandi animazioni, dirottarono la passione e la forza di volontà di coloro che credevano in un sogno a realizzare qualcosa che fosse fatto *ad hoc*, e quindi basato su ciò che li caratterizzava sotto ogni aspetto umano e produttivo.

“ All’inizio non traspare quale sarà la fine.

”

Erodoto

Se per chi poteva osservare il tutto con occhi entusiasti e volti all’inizio di un nuovo grande progetto poteva sembrare un salto nel vuoto, chi se ne trovava al di fuori era ancor più condizionato nel non essere in grado di immaginare quale sarebbe stato il risultato finale. Tutto stava quindi nel riporre completa fiducia in chi sembrava possedere una visione migliore o complessiva (se può essere così definita) dell’intero lavoro che ci si sarebbe spinti a svolgere. La pipeline che si definì a livello organizzativo in fase iniziale sulle orme di quelle che esistevano da tempo, subì poi nel corso della produzione modifiche dovute anche all’esperienza costruttiva introdotta a seguito del primo lavoro, che permise una chiara identificazione dei punti di forza o di debolezza della stessa. Questo significa che tra “L’arte della felicità” (il primo lungometraggio animato prodotto dalla MAD) e “Gatta Cenerentola”, per quanto il team sia approssimativamente lo stesso (si è ampliato mantenendo bene o male gli stessi capisaldi nei vari dipartimenti) e i mezzi di produzione non siano cresciuti esponenzialmente (consci del fatto che il vero punto di forza stesse anche nelle scelte fatte in merito), si riescono a trovare comunque differenze significative.

La cosa più difficile di tutte da credere è sicuramente che un lungometraggio di successo come quello di Gatta Cenerentola, pluripremiato e acclamato dalla critica, sia potuto essere prodotto senza uno storyboard di base. Come detto precedentemente, lo storyboard è quella fase del processo che permette una “messa su carta” atta alla visualizzazione complessiva da parte dei dipartimenti predisposti dell’idea nata nel momento della realizzazione del concept. Nonostante l’incredulità generale, una buona capacità organizzativa

del team e di immersione nel mood che si voleva nel prodotto finito, ha fatto in modo che se ne potesse fare a meno. Questo è solo uno degli esempi che caratterizzano le capacità di riadattamento di una pipeline di produzione in base alle esigenze e condizioni delle singole produzioni. Gli altri saranno poi tratteggiati in maniera più dettagliata in seguito.

4.4 La nuova tela degli artisti: i software di produzione

4.4.1 Blender



Figura 4.17: Ton Roosendaal, il padre di Blender

Un'immagine dice più di mille parole. Questo è il viso dell'uomo che ha deciso di dare una possibilità alla realizzazione di un software libero che permettesse di ottenere risultati professionali nel campo del 3D. Il suo background è quello di uno studente di industrial design con l'obiettivo di diventare un architetto. Eppure, egli a 29 anni si ritrovò ad acquistare una compagnia che gli permettesse di declinarsi in qualcosa di diverso. Infatti, sembrò aver trovato il modo di unire la creatività di cui era dotato alla tecnica che aveva appreso con gli studi. E' innanzitutto necessario ricordare che il mondo 3D in quel momento era ancora del tutto inesplorato. Altra consapevolezza era ciò che riguardava la necessità di possedere opportuni mezzi che potessero supportarlo nella sua complessità. Perciò, Ton Roosendaal ebbe come obiettivo iniziale proprio quello: dotarsi dei mezzi necessari per poter lavorare a tempo pieno come computer graphic designer e fare animazioni, specialmente 3D. Si unì ad un piccolo gruppo di persone (destinato ad ampliarsi col tempo) che si occupavano della scrittura di software, per ritrovarsi con loro a sperimentare in un campo che risultava di per sé una grossa scommessa per il futuro. Nel cimentarsi in ciò

egli, insieme ai suoi partner, produsse la prima versione di Blender nel 1995. Questo rappresentò il vero “tesoro” di Roosendaal, che, capendo le potenzialità insite all’idea grezza del prodotto, una volta avuta la sicurezza di poter prendere pieno possesso dello stesso, decise di sciogliere la sua compagnia per portare avanti il lavoro che aveva iniziato nella maniera che riteneva più opportuna. Da allora Blender crebbe a fronte dei suoi ideali.

Chi è già navigato in Blender, saprà bene che esso offre infinite possibilità supportando con la sua suite l’intera pipeline 3D: modellazione, rigging, animazione, simulazione, rendering, compositing e motion tracking, oltre a video editing e game creation. Per tutti gli altri invece, seguono un po’ di spiegazioni utili. Va inizialmente fatto presente che non sempre Blender ha avuto una buona reputazione nell’ambiente in cui cercava di affermarsi come software totalizzante.

4.4.2 Il software: un trampolino di lancio per il mondo dell’animazione

Blender può essere considerato un fantastico trampolino di lancio per chi ha deciso, decide o deciderà di entrare nel mondo del 3D [18]. Come è stato detto, nasce come un prodotto interno della società di animazione olandese NeoGeo, cofondata nel 1988 da Ton Roosendaal. Più tardi, Ton Roosendaal fondò la società NaN (Not a Number Technologies) per continuarne il suo sviluppo e distribuirlo come freeware (software proprietario con utilizzo gratuito). A causa dell’interruzione degli investimenti esterni nel 2002, però, Roosendaal creò la fondazione no-profit Blender Foundation, che il 13 ottobre 2002 riuscì nell’intento di rendere Blender un progetto open source. Da quel momento, Blender divenne un software libero, sotto la licenza GNU (General Public Licence). Successivamente, sulla base di ciò, mancando un vero e proprio team di sviluppo, il software è stato migliorato da volontari di tutto il mondo sotto la guida di Roosendaal. Blender si è rivelato essere un progetto open source molto attivo che vive sostenendo quelli che sono gli obiettivi della corporazione indipendente pubblica no profit che rappresenta. Esso punta, infatti, a realizzare servizi per utenti e sviluppatori di Blender, mantenere e migliorare l’attuale Blender con codice sorgente di pubblico accesso sotto la licenza GNU, realizzare meccanismi di fondi o redditi che permettano di raggiungere gli obiettivi della fondazione e coprire le sue spese e, infine, fornire a artisti che lavorano individualmente e a piccoli team una pipeline di creazione 3D libera e gratuita. Gli stessi obiettivi della società testimoniano, quindi, l’audace scopo di poter fornire anche a chi dispone di pochi mezzi (prima di tutto economici) di poter fare pieno uso della propria fantasia e ottenere grandi risultati. Non è un caso che quindi piccole aziende possano aver deciso di farvici affidamento per le loro produzioni.

4.4.3 Le possibilità di utilizzo

L'utilizzo che se ne può fare implica diversi livelli di manualità con lo stesso. Gli utenti più esperti, per esempio, "customizzando" l'applicazione scrivono tools specifici per i loro scopi, ricorrendo al codice Python che permette di integrare le funzionalità che si ritengono più opportune. Quando tali tool si rivelano "utili" ai più, è probabile che vengano inseriti all'interno della successiva release; ma questo, forse, è l'aspetto meno accattivante del tutto, dato che è il tipico approccio di un qualsiasi software open source.

"Open source software is software with source code that anyone can inspect, modify, and enhance".

Quindi, come già espresso, Blender permette a tutti (qualsiasi utilizzatore dotato di buona volontà) di accedere al codice sorgente per effettuare modifiche sul software stesso. Grazie al suo spirito di "piena libertà" e soprattutto di condivisione, Blender con la sua visione totalizzante nel mondo del 3D stimola i programmatori di ogni tipo a testare le proprie capacità per accedere, vedere e modificare codice sorgente, produrre dei risultati e dividerli con gli altri. Il tutto è ancora più incentivato dal fatto che il software in questione sia in grado di lavorare su qualsiasi sistema. Se è vero che i programmatori avranno quindi i loro più che evidenti vantaggi a ricorrere a un sistema open source, con possibilità infinite per realizzare proprio ciò di cui hanno bisogno partendo da una valida base di partenza, questo non deve far pensare che ad usufruirne possano essere solo i "nerd" del settore. Anche gli utilizzatori medi, infatti, grazie all'interfaccia che fa uso di OpenGL, possono utilizzare a pieno tutte le funzionalità già previste dai tools integrati del software ed ottenere eccellenti risultati.

4.4.4 I software open source: pro e contro

L'open source è un argomento che tocca la sensibilità di chiunque, a maggior ragione degli utilizzatori seriali di software e sistemi. Si potrebbe pensare che solo i professionisti risentano di un tale discorso, ma, in realtà, nella società odierna, basta "dipendere" dalla tecnologia per sentire sulla propria pelle vantaggi e svantaggi di un qualcosa che ci riguarda sempre più nel profondo. Che i software siano ormai parte integrante delle nostre vite, infatti, è un argomento ben risaputo. Le dispute in genere vertono tra chi decide volontariamente e liberamente di ricorrere a software open source, spesso per i costi ridotti, più che per la vera possibilità di accedere liberamente al codice sorgente, o chi, invece, decide di affidarsi "a mani esperte". Mani, che con costi maggiori, hanno già ampiamente testato il software da conoscere, assicurare e dichiarare tutte le proprie funzionalità a priori.

All'interno del campo dell'animazione, Blender è diventato forse il software open source di maggior prestigio, riuscendo a competere con i grandi colossi del settore. Eppure, si

sta sempre parlando di una fetta ristretta del mercato, perché sono pochi gli studi che vi si affidano, non considerandolo molto spesso un programma “all'altezza” dei propri progetti. A volte anche la semplice nomea di software open source stimola l'utilizzatore medio a pensare che si tratti di qualcosa di mediocre. Il trend, dopotutto, sembrerebbe esprimere che rimangono i programmi a pagamento quelli più usati dalle grandi case di animazione mondiali. A esprimere questo concetto è l'evidente piccola diffusione in ambito professionale di Blender. Il messaggio che sembra passare in questo modo è che “gratis” significa poco valido. Dal punto di vista tecnico, le cause di un così ridotto utilizzo potrebbero essere il suo essere un precursore di nuovi strumenti e possibilità, ma che spesso non sono utilizzabili in ambiti lavorativi perché acerbi e quindi non “production ready”. Un valido esempio di ciò potrebbe essere il motore di rendering di cui dispone Blender. Si parla di Cycles, che è di tipo unbiased. Per sua natura, perciò, utilizza algoritmi per il calcolo dell'immagine finale basati sulla fisica reale della luce. Se da una parte questo assicura una gestione molto flessibile e quasi in tempo reale del lavoro, visualizzandone i risultati finali, si traduce in carichi computazionali non indifferenti per l'hardware. Mancano inoltre oggetti/materiali riservati a Blender considerabili “ready to use” per ottimizzare il flusso di lavoro e i relativi costi. Svantaggi tecnici di secondo tipo, ottenuti da una visione più specifica e soprattutto derivante da particolari approcci alla lavorazione nel mondo del 3D, sono poi frutto di pratica e “comodità” personali nell'approcciarsi al problema. Basti leggere l'intervista ad Alan Zirpoli [21] fatta da Andrea Rotondo, in cui il co-fondatore di Jedi Studio, che lavora professionalmente nel suo studio di Architettura 3D, evidenzia il suo scontento per la rigidità e limitatezza dell'outliner presente nel software, una cattiva gestione e fruizione delle librerie messe a disposizione, oltre che dei modelli e degli shader. Ma, questo è stato detto da chi dopo anni di utilizzo di software a pagamento sceglie comunque Blender per il suo lavoro professionale. Quindi, per quanto possa sembrare critico il suo punto di vista, una corretta lettura dell'intervista ne denota solo una critica costruttiva atta a portare alla realizzazione di una versione del software che permetta a lui, e chiunque svolga il suo mestiere, di essere pienamente soddisfatto della sua scelta in ambito di strumenti di produzione. Ciò che emerge ulteriormente è il suo approccio come utilizzatore. Egli, infatti, si rivela una persona che farebbe volentieri a meno di utilizzare qualche add-on per risolvere problemi che ritiene integrabili in una successiva release. E questo fa intuire come esistano altri che, come lui, sarebbero disposti ad attendere una versione che gestisca al meglio tutte le potenzialità che sono state solo fatte intuire. Se fino ad ora il discorso sembra parzialmente demonizzare Blender a livello professionale, basta elencare alcuni dei suoi vantaggi, per capire che l'idea che ci si poteva esser fatti in merito è del tutto sbagliata. Questo perché i vantaggi che potrebbe fruttare un software di questo

tipo sono numerosi. L'unica cosa da tenere in conto è la necessità di superare la ritrosia iniziale verso un qualcosa di nuovo e che sembrerebbe troppo acerbo o incapace di reggere il confronto con i grandi e potenti software del settore che vantano di una pubblicità non indifferente (rivelandosi comunque quelli usati dalle più grandi aziende di produzione 3D). Blender, innanzitutto, è super leggero ed velocemente installabile in qualunque computer. Si tratta di un programma gratuito, che permette di creare potenzialmente un'immagine, un video, tutto al suo interno, gestendo le varie fasi della realizzazione: dalla modellazione, alla post- produzione, al montaggio e qualsiasi cosa possa essere necessaria nel campo del 3D. Non bisogna inoltre dimenticare, tra i vantaggi, la grande quantità di tutorial ed informazioni, di add-on e funzioni extra, la velocità di aggiornamento delle nuove release, le shortcut (che ad un primo approccio potrebbero sembrare un inferno, ma che con la pratica fanno risparmiare tantissimo in tempi di realizzazione), la velocità dei tool di modellazione, la grande varietà di strumenti per la selezione disponibili in rete; il che, valutando l'aspetto open-source del software, è decisamente eccezionale.

L'utilizzo di Blender, quindi, comporta la sua dose di positività e negatività introdotte da un software open source. Tutto sta nel rendere i suoi svantaggi un punto di forza del lavoro che ci si appropria a fare, e rendere i vantaggi un valido sostegno alla produzione.

4.4.5 I software “rivali” nell'animazione

Sono quattro i grandi software (“the big three” + Houdini) con cui Blender iniziò a competere circa dieci anni fa, e di cui solo attualmente può definirsi un degno rivale.

Houdini deve la sua popolarità alla realismo di effetti organici che è in grado di ricreare (distruzioni, fluidi, fuoco, esplosioni, fumi, disintegrazioni e altri). La caratteristica principe che lo contraddistingue da altri software come 3D Studio Max e Cinema 4D è il differente tipo di approccio al lavoro, o meglio il workflow creativo, che permette di gestire in maniera molto elastica i dati della pipeline di animazione ottenendo un metodo del tutto non convenzionale. Si tratta essenzialmente di un software procedurale che, in quanto tale, necessita di un'alta potenza di calcolo. Eppure, questo problema per quanto inizialmente potesse sembrare insormontabile con il tempo e lo sviluppo introdotto a livello dell'hardware dei computer, è diventato quasi trascurabile. La sua diffusione, quindi, tra i software nel campo dei visual effects sembrerebbe non incontrare ostacoli, una volta superato il problema del differente modo di lavorare che è un approccio data-driven. Esiste una versione base gratis che mette a disposizione tutti gli strumenti principali della pipeline di animazione, nonostante offra un rendering limitato. Esiste poi una versione pro a pagamento, per chi risultasse interessato ai tools integrabili o a una produzione professionale.

Spesso si è sentito parlare di 3DS MAX o solo Max [6], ma il suo nome originale è Studio Max. Si tratta di un programma di grafica vettoriale tridimensionale e animazione, realizzato dalla divisione Media & Entertainment di Autodesk. E' uno dei software più utilizzati per la creazione 3D, a causa delle sue potenti capacità di editing e la sua possibilità di integrazione di plugin. Nonostante molte funzionalità possano non essere presenti sulla versione base, è possibile reperirle da terze parti e integrarle facilmente al proprio pacchetto. A renderlo un software altamente professionale sono le sue funzionalità. Fin dalla versione 7.0 include strumenti di texture avanzati, come un generatore e renderizzatore built-in normal map, per migliorare le capacità di progettazione di videogiochi. A partire dalla versione 6.0 è stato incluso Mental Ray, un potente sistema di rendering. Dalla versione 5.0, 3DS Max include strumenti di illuminazione avanzata come Radiosity e Light Tracer, simili a strumenti di professionali per il rendering fotorealistico. 3DS Max include anche Havok Reactor: un software per la creazione di realistiche simulazioni dinamiche. A causa della sua possibilità di integrazione con Autocad e la presenza di un secondo software 3D messo sul mercato da Autodesk, il suo utilizzo è stato fatto convergere essenzialmente verso il mondo dell'architettura ingegneristica, ed è evidente come oggi sia importante alto realismo e piena immersione nel mondo ricreato. Questo lo rende un chiaro esempio di software capace di produrre risultati altamente soddisfacenti e tra i migliori del suo campo.

Autodesk Maya [7] è un software di computer grafica 3D che ha tra i punti di forza l'alta qualità degli strumenti di modellazione, animazione e rendering. Non a caso è uno dei software più usati nella realizzazione di film in CGI (Computer-generated imagery). Fu sviluppato dalla software house Alias, la quale è stata acquistata da Autodesk nel 2005. Questo aspetto comportò a partire dal 2005 che Autodesk dovesse essere in grado di fornire peculiarità ai suoi due software 3D sul mercato per renderli entrambi attrattivi verso l'utenza del settore. Da allora Maya diventò il software di punta per l'animazione e i visual effects, e quindi destinato al settore del film making. Iniziò a diffondersi per la sua alta capacità di customizzazione mediante un linguaggio che permette di integrare tools e pipeline adatte ai propri obiettivi.

Cinema 4D [9] è il software di maggiore spicco per la motion graphic, che rappresenta l'altro lato della medaglia dell'animazione (oltre ai visual effects) Esso si rivela in grado di offrire risultati puliti, chiari e decisamente professionali. Offre molti plugins, come Mogrph, che è un set molto potente di tools che permettono di creare accattivanti animazioni astratte e motion graphics.

A fronte della visione delle potenzialità di ciascun software, c'è da valutarli all'interno di un piano aziendale, che prevederà la gestione dei costi e delle spese sostenibili. Essi

rimarranno cioè pur sempre risorse (seppure di gran pregio) a pagamento. Proprio sulla base di ciò, Blender trova una sua collocazione nel mercato dell'animazione che sembra fare uso di un accesso facilitato in contesti non eccessivamente già affermati nel piano della produzione 3D. Se le grandi aziende, infatti, non hanno necessità di dover badare ai bilanci, per le piccole e medio aziende, a volte, risulta una scelta obbligata, ma non per questo meno efficace. Blender, dopotutto, al giorno d'oggi offre possibilità validissime, che rasentano la professionalità in molti aspetti e si promuove come software open-source. Una specie di sogno ad occhi aperti, insomma. Le prove del suo successo sono testimoniate da una serie di siti famosi di risorse 3D che forniscono, da scaricare, modelli di Blender, tra cui si ricordano RenderMan, TurboSquid e Evermotion o la stessa integrazione di OpenGL da parte di AMD (uno dei principali produttori di processori sul mercato). Oggigiorno, ancora nessun principale studio di animazione lo utilizza tra i suoi software per la produzione. Basti pensare alla Blizzard Entertainment che usa 3DS Max, Maya, Zbrush, Mudbox, o alla Walt Disney Animation Studios e alla Weta Digital che usano Maya, Zbrush. Blender invece, si sta facendo strada tra i piccoli studi di animazione, per la semplice ragione che piuttosto che spendere migliaia di dollari/euro per un software in grado di fornir loro grandi prestazioni, tale scelta permette loro di farlo gratuitamente destinando il denaro ad altri propositi. Le motivazioni da ricercare dietro questo “non utilizzo” sono essenzialmente due:

1. la mancanza di una storia

Quando un'azienda di produzione 3D decide di proporsi sul mercato e di acquistare gli strumenti necessari alla produzione, i primi software con cui si interfaccia sono quelli a pagamento. Questo perché essi sono i più conosciuti e molti dei tools che si trovano sul web sono realizzati apposta per le loro pipeline di lavoro. Fare qualcosa che non sia integrabile, che non permetta di scambiare i file che si utilizzino o anche solo utilizzabili in maniera diversa, risulterebbe decisamente “user-unfriendly” e per quanto rivoluzionario possa essere il suo contributo nella produzione, dovrebbe superare molti più ostacoli per un ipotetico utilizzo di massa. Quindi anche i piccoli studi di animazione, qualora avessero la possibilità di scegliere (in base alle loro possibilità economiche) si ritroverebbero a preferire qualcosa che assicuri tutto questo.

2. la mancanza di supporto

Il pagamento di una cospicua somma per ottenere un software di produzione 3D conosciuto e professionale assicura contratti che prevedano un'assistenza continua. La presenza di bug o le richieste più disparate infatti, troverebbero “dall'altra parte” un team specializzato di supporto che possa far fronte in tempi veloci alla risoluzione

del problema. Blender, invece, da programma open source qual è, manca di tutto ciò. Non esiste un team o qualcuno che si possa contattare nel momento del bisogno. Si può solo attendere e sperare che la successiva release abbia risolto il problema.

4.4.6 Alla ricerca di una vera professionalità: la versione 2.80 di Blender

Si può dire che Blender a partire dalla release 2.80 con tutte le innovazioni che introdurrà potrà essere inserito in una categoria di software altamente professionale [8]. Le promesse che vengono fatte come anticipazione alla release sono tante e fanno brillare gli occhi sia di coloro che devono approcciarsi a Blender come un nuovo software, rivelandosi un'incredibile scoperta, sia degli attuali utilizzatori, che sembrano vedere in questa versione la soluzione a molti dei problemi che si sono trovati ad affrontare. Innanzitutto l'interfaccia utente disporrà di una vasta gamma di tools, gizmos, layout coerenti per rendere più semplice la visualizzazione e l'utilizzo di molti aspetti di Blender. Gli spazi di lavoro permetteranno di iniziare velocemente lo sculpting, il texture painting e il motion tracking. L'interfaccia, inoltre, potrà essere customizzata in base all'utilizzo che si fa degli strumenti di cui dispone per migliorare la user experience. Verrà introdotto EEVEE, che è un nuovo sistema di render real-time. L'obiettivo è utilizzarlo sia per produrre render di final frames, sia come il motore che guida la visualizzazione per la creazione di risorse. EEVEE ha strumenti avanzati come le volumetrie o le riflessioni dello spazio sullo schermo, dispersione sotto-superficiale, ombre morbide e di contatto, profondità di campo, camera motion blur e bloom. Senza parlare poi della nuova area di visualizzazione, che per i veri utilizzatori è fondamentale per avere ciò di cui hanno bisogno in posizioni dello schermo congeniali al loro sistema di lavoro, comode e facilmente raggiungibili anche utilizzando il mouse. Si potrà visualizzare la scena in modo flessibile, ricordando che va utilizzata minimo una scheda grafica OpenGL core 3.3. Blender, nonostante si occupi essenzialmente del mondo 3D, con questa versione migliora inoltre le prestazioni per chi lavora nel mondo 2D. Il nuovo focus della Grease pencil è incentrato sul creare un'interfaccia più congeniale per gli artisti 2D, mentre potranno godere di base dei vantaggi di una suite completa 3D. Per far questo, Grease Pencil risulterà essere un vero e proprio oggetto con enormi miglioramenti di pennelli e strumenti. Dal punto di vista delle risorse, Blender permetterà di avere un'organizzazione della scena a collezioni e view layers. Tra gli aspetti da non dimenticare c'è sicuramente il nuovo sistema Cycles con i suoi miglioramenti nei volumi principali e nelle hair shaders, bevel e ambient occlusion shaders, l'industria Cryptomatte che è ora totalmente supportata, la combinazione della propria CPU e GPU per il rendering e il random-walk Subsurface.

4.4.7 La MAD e Blender. E' sempre stato il software principale?

A fronte di tutto ciò, dal discorso generale si può iniziare a valutare il caso specifico della MAD Entertainment, facendo riferimento alla vera situazione della casa di produzione. L'idea principale era quella di mettere in piedi qualcosa che desse nuova luce all'animazione in Italia: il tutto era nato dalla semplice idea di una start-up. Le persone fondatrici, inoltre, seppur grandi appassionate di cinema, non avevano dimestichezza con quello che rappresentava il mondo del 3D; anzi, il tipo di animazione su cui puntarono inizialmente era di tipo bidimensionale. Il diverso tipo di focus ha fatto in modo che si ricercassero soluzioni ai problemi che dovevano essere gestiti attraverso ricerche diverse da quelle che avrebbero potuto convergere su Blender. La pipeline di produzione venne impostata in modo da utilizzare per la maggior parte del lavoro un programma che supportasse e permettesse di gestire al meglio l'animazione 2D, lasciando il rimanente lavoro in 3D allo sviluppo in Maya, che appariva una soluzione efficiente e già professionalmente "accettata" dalle migliori aziende di animazione mondiale.

L'Arte della Felicità, il primo lungometraggio di animazione prodotto dalla MAD, fa uso di Moho v8 nella versione di poser, fornito dalla società canadese Smith Micro Software che ha funto da partner (regalando lo stesso compositing). Essenzialmente si tratta di un programma formalmente noto come Anime Studio Pro, inserito sul mercato dalla LostMarble e che iniziò ad essere distribuito a partire dal novembre 2007 dalla Smith Micro. Questi ultimi hanno provveduto a migliorarlo nel tempo, inserendo numerose funzionalità per la gestione del 3D (tra cui lo stesso poser già citato). Nonostante ciò, Anime Studio Pro non riusciva a ricoprire tutti i compiti del lavoro che la MAD si apprestava a portare avanti; indi per cui, alcuni aspetti furono gestiti diversamente. Poiché poi la diversa conformazione del reparto produttivo dell'azienda (team e mezzi), non permetteva di "copiare" i metodi di altri, si arrivò alla creazione di una pipeline *ad hoc* per la realizzazione dei lungometraggi, che potesse tenere conto delle esigenze, le tempistiche e la forza lavoro a disposizione. Le evidenti differenze che è possibile riscontrare tra la prima e la seconda produzione, a livello tecnico e stilistico, hanno come *trait d'union* l'idea che qualsiasi tipo di convenzione potesse essere rivisitata e migliorata a fronte di un risultato soddisfacente e che facesse il miglior uso possibile delle risorse possedute. In altri termini, si ritorna all'abbandonare l'aspetto industriale in cui è il prodotto a determinare le linee guida della produzione, favorendo l'aspetto artistico e artigiano in cui è l'uomo (e quindi nel caso specifico, il team della MAD) il principio cardine della produzione. Nonostante il successo riscontrato con questa produzione, in "Gatta Cenerentola", il *modus operandi* viene rivisitato per lasciare spazio all'utilizzo della modalità 3D dall'inizio alla fine. E per quanto innovativa possa essere stata la pipeline di produzione realizzata *ad hoc* per l'arte

della felicità, con cui la MAD è entrata a pieno titolo tra le aziende da “tenere sotto controllo”, è stata la seconda produzione che faceva utilizzo di Blender a riscuotere il maggior successo. La Gatta Cenerentola, infatti, prodotta in 3D e con l'utilizzo del solo software Blender, è una valida testimonianza di come sia possibile ottenere da un software gratuito, utilizzato con grande professionalità e voglia di fare, risultati straordinari. La scelta iniziale dell'abbandono di Maya e del provare ad utilizzare qualcosa che i più consideravano solo “un giocattolo per bambini” sul fronte della professionalità nell'animazione fu una specie di sfida con se stessi. La prima e superficiale ragione dietro questa scelta potrebbe essere considerata il non poter sostenere grosse spese per l'acquisto di un software di film editing come Maya. Il suo successo e i suoi utilizzi sul mercato erano ben noti, ma trattandosi di un'impresa partita da zero, le risorse di cui si disponevano erano semplicemente quelle personali, su cui sarebbe gravato tutto il costo dell'intera attività e c'era la necessità di gestirle al meglio. Come seconda ragione, poi, nel team che si era inizialmente formato per la prima produzione non tutti erano pratici nell'utilizzo di Maya, provenendo tutti da studi eclettici e che riguardavano i più svariati campi artistici (e non solo quelli di produzione 3D). Questo avrebbe comunque significato che i neofiti avrebbero dovuto imparare ad utilizzarlo sotto la guida dei più esperti. L'idea fu quindi quella di ripartire da zero, con un software come Blender, ed unire l'utile al dilettevole. In fondo, stando alla documentazione e alle conoscenze di chi già lo usava, tale tipo di programma avrebbe potuto avere tutte le caratteristiche necessarie per rispondere alle esigenze che sarebbero sorte durante tutto l'arco della produzione.

4.5 Il team per la produzione: il nuovo modo di essere artisti

La produzione di un lungometraggio di animazione non è di certo una cosa da tutti. Basti pensare che tutti i lungometraggi di successo hanno alle spalle migliaia se non milioni di nomi di persone che vi hanno lavorato, ognuno con le proprie competenze e capacità. Senza parlare poi che ognuna di esse ha dovuto studiare anni e specializzarsi in ambiti molto specifici per risultare tra le migliori del proprio campo. Difatti, anche le cose che possono sembrare banali da un punto di vista esterno, come quello di un osservatore, sono il prodotto di ore di scelte ponderate, di strategie atte solo a produrre qualcosa che fosse possibile ritenere artisticamente d'impatto e che producesse soddisfazione sia in chi lo stesse realizzando, sia in coloro che ne avrebbero goduto nella sua resa estetica finale come dei veri e propri utilizzatori di un bene. Perché è proprio vero che per emozionare è necessario prima di tutto emozionarsi. Difatti è vero che se gli animatori non sono i primi ad

esser colpiti da ciò che realizzano, sarà difficile ottenere una reazione emotiva in un pubblico di base asettico, che, soprattutto oggi, ha la necessità di essere stimolato nel profondo per rimanere colpito da qualcosa. Per poter comporre un team che ha come obiettivo un lungometraggio d'animazione è necessario innanzitutto definire il tipo di produzione e quindi di risultato finale desiderato. Per quanto banale possa sembrare esplicitarlo, è il fine che permette di definire una strategia e di capire i mezzi necessari a raggiungerlo nella maniera che si ritiene più opportuna (in questo campo molto spesso, anche sottostando a limiti temporali). Se si volesse produrre in 3D sarebbe assurdo comporre un team senza modellatori ad esempio. Sulla base di una scelta a priori del risultato, è poi necessario comporre una squadra che per quanto compatta, riconosca ruoli e classificazioni ben precisi. L'organizzazione insomma, anche in questo caso è alla base di tutto, ma non è l'unica cosa che conta.

L'aspetto che è possibile evidenziare sin da subito è che anche i lungometraggi animati per quanto realizzati in maniera diversa dai film con gli attori in carne ed ossa, necessitano di una serie di figure che ricoprano ruoli organizzati come una "struttura piramidale" per quanto riguarda l'aspetto decisionale (con oneri e onori a carico) e "a catena di montaggio", per quanto riguarda l'aspetto produttivo. E' indubbio infatti, che a qualcuno spetterà sempre l'ultima parola, nonostante ci sia per i gruppi di addetti ad ogni settore della produzione delle considerazioni (magari di un capogruppo) che valgono più di altre. Come in tutte le produzioni, anche per quelle di animazione a capo esiste un regista, che in genere è anche il concept creator, ossia colui che ha messo nero su bianco un'idea da sviluppare. Le sue scelte in genere sono quelle con la maggiore potenza decisionale, a maggior ragione se come nelle produzioni che sono state portate avanti dalla MAD, la figura del regista è la stessa che ricopre il ruolo di direttore artistico.

4.5.1 Il team 2D vs 3D: cosa comporta un diverso tipo di animazione nella scelta delle competenze del team

La tecnica di animazione tradizionale prevede alla base un grande lavoro dei disegnatori, atti a produrre delle tavole destinate a riprodurre il movimento dei singoli personaggi in ogni scena, oltre che alla realizzazione di veri e propri sfondi, che per quanto vogliono essere statici dovranno essere integrati opportunamente nella scena. E' questa l'idea di base per chi produce animazione 2D, un prodotto che nel riprodurre il movimento gestirà sempre una scena composta da elementi piatti. Questo aspetto, dal punto di vista della resa, significa limitare notevolmente i movimenti di camera, perché essa dovrà essere sempre posta perpendicolarmente all'oggetto/personaggio da mettere in scena, non essendo

esso dotato di volume. Dal punto di vista della realizzazione, invece, la scelta dell'animazione prevede una divisione di compiti (e relativa priorità) e una tempistica delle fasi di produzione notevolmente differenti. In una produzione 3D una volta che il regista ha approvato un personaggio, il disegnatore crea il cosiddetto “blueprint”, ossia il progetto che i modellatori digitali dovranno prendere come riferimento per creare i modelli dei personaggi al computer. I model packet traducono i dettagli dei disegni dei personaggi in specifiche istruzioni per la costruzione di forme tridimensionali complesse. Ed è quindi il modellatore 3D a dare inizio al vero lavoro nel campo della tridimensionalità, conferendo ai personaggi e agli elementi che dovranno essere presenti nella scena dei volumi. A partire da questo ruolo chiave, ne derivano molti altri che si devono occupare della corretta gestione di questi elementi 3D, che, per loro intrinseca natura, potranno essere visualizzati da ogni prospettiva. Ciò determina la richiesta di un'attenzione particolare ad ognuno di essi, affinché non si perda nella relativa messa in scena la credibilità dello spettatore. Ci sono ruoli *ad hoc* per ogni fase della pipeline della produzione 3D, tra cui scultori che si occupano di usare i disegni di sviluppo per creare un modello tridimensionale in argilla: la “maquette”. Essa spesso si rivela indispensabile perché i modellatori utilizzano la maquette come riferimento per capire come le varie parti del corpo di un personaggio si possano combinare, avendo la possibilità di visualizzarla da tutte le angolazioni. Se i modellatori fanno parte degli sviluppatori 3D, altri ruoli di rilievo per un'animazione tridimensionale sono definibili nella macro-categoria degli sviluppatori digitali, tra cui si trova il “rigger”. Costui si occupa della realizzazione di uno scheletro per quella che fino ad ora è solo un modello 3D del personaggio che si vuole mettere in scena. Sarà suo compito andare a definire tutti i vincoli di movimento (a partire dalle ossa, all'effetto del movimento muscolare o della pelle che ne deriva) che ne determineranno aspetti più o meno caratteristici della sua mobilità. E' quindi possibile immaginare, a partire da queste basi, quanto siano numerosi i cambiamenti a livello di ruoli produttivi che ci sono, a partire da eliminazioni, introduzioni o semplicemente modernizzazioni. I cambiamenti più sostanziali si rivelano per l'immane figura dell'animatore, che si ritrova a dover gestire compiti del tutto differenti da un'animazione tradizionale (e quindi 2D) a un'animazione 3D. Basti pensare già al fatto che gestendo il 3D non dovrà più interfacciarsi con la figura dell'intercalatore, cioè colui che si occupava di disegnare i vari passaggi tra le posizioni chiave individuate dall'animatore, perché ormai ad occuparsene sarà il computer. Quel che è certo, è che, nonostante tutte i possibili cambiamenti che si hanno sia a livello concettuale che nella pipeline di produzione di un'animazione, il passaggio dal 2D al 3D non cambia i principi base del cartone animato, come le modalità in cui i personaggi si esprimono e si muovono sullo schermo, riuscendo ad arrivare al pubblico, la ricerca di unicità e di originalità in tutti

gli aspetti della produzione, o, ancora, le regole della ripresa. Sta poi alla singola produzione valutare tra tutte le fasi di realizzazione di una pipeline di produzione tradizionale, valutare quelle che per una motivazione o per un'altra non andranno considerate.

4.5.2 Il team della MAD: a ognuno il suo ruolo?

Anche in questo caso il discorso può essere particolareggiato valutando il caso specifico in cui è stato possibile immergersi. La composizione del team potrebbe essere considerata esemplificativa nella trattazione dei macrogruppi di sviluppo delle singole fasi riguardo a produzioni molto più numerose, ma, paradossalmente, più complicata nella categorizzazione delle singole figure coinvolte nella produzione. Quello che infatti è stato detto finora, è che la MAD Entertainment rappresenta un tipico caso di piccolo studio di animazione. In quanto tale, detiene tra le sue caratteristiche una manodopera ridotta, che generalmente viene gestita riducendo la complessità delle realizzazioni che ci si propone di fare, puntando per forza di cose alla soluzione più semplice: produrre lavori meno complessi che implicino la necessità di un numero ridotto di persone. Eppure, la particolarità di cui si può vantare la MAD è, nonostante la sua categorizzazione tra i piccoli studi di animazione, di aver puntato alla realizzazione di lungometraggi di animazione. Questi ultimi, come è ben noto anche solo soffermandosi ad osservare i titoli di coda di uno qualsiasi di essi al cinema, hanno nel loro staff migliaia, se non milioni di persone coinvolte. La coraggiosa scelta, da molti considerata fin troppo audace, doveva però trovare il modo di poter essere sostenuta da una valida pianificazione di gestione delle risorse. Ciò ha fatto sì che si andasse a costituire un team in cui non fosse possibile imputare ai singoli dei ruoli che li vincolassero a svolgere solo un determinato tipo di lavoro all'interno della pipeline di produzione, ma che potessero vantarsi della capacità di adattamento e della qualità di elasticità nel pensiero. Indi per cui, nel tempo, le figure che sono state coinvolte nel ciclo di produzione rappresentano per lo studio una manodopera preziosa che è difficilmente sostituibile. Questo non deve trarre in inganno in quanto a coerenza. L'insostituibilità del singolo non è considerabile rispetto al ruolo che egli stesso ricopre, quanto a quello di persona più brava di altre nel svolgere un determinato compito.

L'idea alla base del team è la possibilità, per chi ne è coinvolto, del potersi occupare di una qualsiasi fase di produzione e rappresentare "il jolly" nelle situazioni che richiedono forza lavoro maggiore. La conoscenza che esiste tra i singoli membri del gruppo permette la formazione di una situazione molto più intima, in cui ognuno è ben consapevole dei punti di forza e debolezza di chi è al suo fianco.

L'interscambiabilità di ruoli fa sì che esista un rapporto diverso da quello che in genere è riconosciuto come una relazionalità piramidale all'interno del team di produzione. Eppure

L'organizzazione basata sulle competenze dei singoli, fa sì che ad avere l'ultima parola sulle scelte produttive siano (a parte la/le figura/figure chiave del/dei regista/registi) coloro che detengono maggiori competenze nei vari ambiti.

Quindi, a parte la conoscenza da parte del team di una figura chiave con competenze ampie, è difficile per tutti gli altri l'attribuzione di ruoli parziali, che ne definiscano competenze specifiche all'interno della produzione dei lungometraggi della MAD. E' altamente probabile, infatti, riscontrare le stesse persone a lavorare in più ambiti con la stessa manualità.

Il gruppo, inizialmente, non risultava così compatto come appare adesso. All'epoca del lancio nel campo dell'animazione della MAD. Le furono commissionati due lavori da parte della Rai. Da qui i diretti interessati, con il ruolo di regista e/o direttore artistici costituirono quelli che rappresentavano i loro gruppi di lavoro per i singoli progetti. Nel giro di poco ci fu la possibilità di produrre in questa maniera "Il principe di San Sereno", uno special televisivo diretto da Ivan Cappiello, e "La cantata dei pastori" di Nicola Barile. Solo l'anno dopo, scorgendo le potenzialità dei singoli che erano stati coinvolti sui due progetti, si decise di puntare al primo vero lungometraggio di animazione, sotto la direzione di Alessandro Rak, che funse da capogruppo delle aree 2D, 3D e si occupò dell'aspetto artistico. Nonostante le difficoltà alla base, dovute alla mancanza di esperienza per i coinvolti in una produzione così ampia, la forza di volontà di chi si era sobbarcato di tale arduo compito, e di cui si sono dimostrati satolli anche i colleghi, ha fatto sì che tutte le difficoltà incontrate fossero sormontate, per realizzare quello che fu il primo lavoro di grande rilievo dell'azienda: "L'arte della felicità". Da allora, il team continua a puntare sulle grandi produzioni e, appresa la tecnica di gestione della forza lavoro, non fa che espandersi in merito a competenze.

4.6 L'importanza dell'archiviazione

Come è stato più volte detto, alla base del successo esiste una corretta fruizione di ciò di cui si dispone. Una manodopera ridotta, per quanto possa costituire uno svantaggio a livello di mole di lavoro da potersi ripartire, ha i suoi lati positivi in ambito di comunicazione tra le singole entità. Questo vuol dire poter dare più importanza ad un rapporto diretto tra i membri del team di produzione. L'assenza della necessità di sopperire distanze, ritardi nelle tempistiche o comunque difficoltà varie (all'ordine del giorno) nel mettere in contatto visivo due persone, quando c'è un messaggio da dover esprimere, è un elemento che non può essere dato per scontato nel bilancio complessivo dei pro e i contro. Se a questo poi si aggiunge un evidente affiatamento e delle direttive ben precise da chi supervisiona il

lavoro all'interno di un corretto contesto relazionale per poter avere quotidianamente una visualizzazione del lavoro svolto, la situazione acquisisce ancora più valore a livello umano.

All'interno della MAD si è sempre data grande importanza al rapporto che intercorre tra i singoli coinvolti all'interno del team, perché l'affiatamento del gruppo è una delle risorse principali per ottenere le compensazioni necessarie di un iter produttivo che richiederebbe molte più risorse. Sulla base di uno spirito che tende all'instaurazione di un rapporto umano e che ancora una volta si dimostra ben lontano dalla tipica catena di produzione industriale, a partire dalla prima produzione sono state stabilite regole di gestione del proprio lavoro in relazione a quello svolto dagli altri all'interno dello studio. I progetti da sviluppare, per quanto complicati possano essere, vengono approcciati con un metodo top-down. Partendo dalle fasi principali di lavorazione, si evidenziano in pre-produzione tutte le necessità insite al poter procedere parallelamente nell'esecuzione dei compiti. Si ha quindi un archivio in cui le risorse devono essere opportunamente gestite affinché non si rischi di impazzire nel reperirle. Generalmente ogni azienda o studio di produzione ha i suoi metodi di corretta archiviazione e fruizione delle risorse. Se in passato le possibilità potevano essere limitate e le scelte quasi obbligate, attualmente grazie a tutte le possibilità che vengono fornite dai nuovi mezzi tecnologici di cui si dispone sono infinite. Nonostante ciò, all'interno della MAD viene compiuta la razionale scelta di gestire il proprio materiale e tutte le comunicazioni relative "alla vecchia maniera".

Innanzitutto nessun tipo di condivisione in rete. Questo vuol dire niente repository consultabili ovunque, nessun cloud che necessiterebbe di protezione e soprattutto impossibilità di scambiarsi informazioni ricorrendo a pochi e semplici click. All'interno dell'azienda i file sono conservati su un server fisico, a cui ogni computer su cui si lavora possiede l'accesso. Quotidianamente ogni membro del team provvede a caricare quello che produce facendo ricorso ad una tecnica di archiviazione stabilita a priori, in modo tale che chi debba controllare i progressi possa farlo stando seduto alla sua postazione. Eventuali comunicazioni saranno poi gestite a voce, e quindi visivamente. Per quanto sembri scontata, oggi l'esistenza di regole che impongano la comunicazione visiva tra due persone è la più grande rivoluzione che si possa avere.

4.7 Il messaggio

I lungometraggi di animazione, per quanto possano risultare adatti ad un pubblico infantile, o semplicemente al confine tra il reale e l'irreale, spesso si fanno messaggeri di concetti profondi che conferiscono un valore aggiunto ad una produzione più o meno riuscita. All'interno delle due produzioni della MAD, un occhio più attento sarebbe perfettamente in

grado di scorgere nonostante l'acerba coerenza delle produzioni, un qualcosa che colpisce lo spettatore nel suo aspetto più intimo, permettendo un pieno coinvolgimento del proprio io all'interno delle trame intessute. Ma quando nasce il messaggio? E' il messaggio il precursore del concept o è il soggetto a produrne uno? La verità è che l'animazione, spesso considerato un genere, è in realtà un linguaggio. Ciò che contraddistingue la MAD per i due lungometraggi prodotti è la non definizione di un target, quanto più il raccontare una storia. Si parte da un incipit di trama che deve essere poi sviluppata secondo delle linee guida più o meno tracciate, ma il tutto è svincolato da paletti che ne ridurrebbero una possibile espressività. Sino alla fine della produzione, a tutto viene concesso la possibilità di cambiare ed essere rivalutato, se si ritenesse che una diversa interpretazione possa avere un effetto migliore sulla resa finale. Questo è testimoniato anche dal fatto che il finale non viene mai rivelato prima di qualche mese dalla consegna del progetto. L'iter produttivo si contraddistingue per una continua ricerca di qualcosa che lasci con il fiato sospeso o con un'emozione, o che ti costringa a rivedere il film per non aver capito al meglio come interpretarne i vari passaggi. L'idea è quella di non aver nessun paragone, evitando di etichettare i propri prodotti. Esiste quindi una sorta di artistica anarchia che funge da collante nella definizione di un messaggio che già in quanto al modo in cui lo si definisce rappresenta un valore nascosto nelle produzioni animate sino ora realizzate. E' un qualcosa che, di base, deve stupire e far interrogare prima di tutto i creatori, e di conseguenza è sempre aperto a nuove possibilità.

Capitolo 5

Le produzioni della MAD

La MAD Entertainment, a partire dalla sua fondazione nel 2010, vanta all'attivo due produzioni che nella loro diversità riescono a segnare dei punti fermi nei valori insiti nei loro prodotti. Primo fra tutti è necessario menzionare l'attaccamento al territorio. Per quanto le storie appaiano dissimili nella loro contestualizzazione e dei personaggi trattati, lo sfondo della vicenda è sempre una Napoli vista con il cuore di un napoletano. Spesso, inoltre, nei film sono disseminati indizi di quelli che potrebbero essere considerati degli aspetti caratterizzanti o precipui delle passioni degli stessi realizzatori, associabili agli interessi e al senso di appartenenza al territorio in cui chiunque (soprattutto un napoletano) possa ritrovarsi.

5.1 Gatta Cenerentola



Figura 5.1: La piccola Mia che disegna

Gatta Cenerentola è il secondo dei lungometraggi prodotto dalla MAD Entertainment. La vittoria di numerosi premi, a partire dal giorno del suo lancio in sala, testimonia come la sua produzione non sia di certo passata inosservata. Gatta Cenerentola si aggiudica 7 nomination ai David di Donatello del 21 marzo 2018, e vince due premi: il primo per Miglior Produttore (Luciano Stella e Maria Carolina Terzi) e il secondo per i Migliori Effetti Speciali Visivi (MAD Entertainment) divenendo il primo film d'animazione a candidarsi e a ottenere tale riconoscimento. Il 21 marzo 2018 gli studi de Paolis di via Tiburtina a Roma vedono un piccolo studio del territorio campano far salire sul palco a ritirare i meriti premi i registi del film, degni rappresentanti di buona parte della forza lavoro dell'opera appena prodotta. Ma questa può essere considerata solo la fine della storia, perché Gatta Cenerentola, in realtà, rappresenta il frutto di un lavoro lungo, iniziato molti anni prima, senza alcun tipo di certezza sul tipo di reazione che avrebbe suscitato nel pubblico.

Per poter parzialmente spiegare il dietro le quinte di tale produzione, è necessario partire dal momento in cui è stata presa la decisione di portare avanti tale progetto.

La scelta di non produrre qualcosa di nuovo ma riadattare una storia già parzialmente raccontata, sconosciuta ai più nella sua versione originale, riadattandola ad un contesto

contemporaneo è da ricercare in due figure. La prima è quella di Antonio Fresa, vecchio socio della MAD, musicista e compositore delle musiche dei due lungometraggi, che porta avanti l'idea di realizzare un'opera teatrale musicale in versione d'animazione. In più, va considerato fondamentale l'aspetto che, a mo' di casualità, non ha fatto altro che rendere una semplice idea, una vera e propria ghiotta opportunità da non lasciarsi sfuggire. Il volere, infatti, produrre un musical di una storia "napoletana" richiedeva un soggetto da mettere in scena. Nella ricerca, si scoprì che Michele Rak, il più grande conoscitore e traduttore della produzione di Giambattista Basile (autore di 'Lu cunto de li cunti' da cui è tratto Gatta Cenerentola) altro non fosse che lo zio di Alessandro Rak, il regista della produzione. A partire da questa serie di circostanze favorevoli, si decise allora di cavalcare l'onda e di portare avanti un senso di riappropriamento di un personaggio e della sua storia. Gatta Cenerentola, infatti, è conosciuta nel mondo come Cenerentola nella versione dello scrittore francese Perrault e/o successivamente nella versione dei fratelli Grimm, molto più truculenta. La stessa Disney, produttrice del cartone animato noto ai più come Cenerentola, si appropriò di una versione rivisitata della fiaba originale di Basile. Le diverse riscritture che Cenerentola ha visto nel tempo hanno introdotto delle variazioni che oggi fanno apparire "sbagliata" la versione originale. Un esempio è il numero di sorellastre presenti nel racconto. Nella versione più nota, infatti, le sorelle sono due, ma in quella originale erano sei.

La MAD allora si investe dell'arduo compito di far tornare la Gatta Cenerentola (il personaggio e la sua storia) a Napoli, dove è essenzialmente nata. Tra le varie scelte che sono state fatte, si è deciso però che non avrebbe avuto senso ricreare un'ambientazione con costumi classici degli anni in cui effettivamente nacque. Sembrava infatti essere molto più saggia la scelta di produrre un prodotto in cui gli stessi giovani realizzatori potessero immergersi. La storia di Gatta Cenerentola fu allora riadattata al periodo contemporaneo. Lo scenario che si può osservare, infatti, è quello di una Napoli in cui sono presenti molti dei problemi all'ordine del giorno: lo spaccio di droga, la figura del "femminiello", che è in questo caso è inscenata dal "sorello", e molti altri.

5.1.1 La fiaba di Basile

La fiaba di Basile su cui è incentrata la trama del lungometraggio trae spunto dal materiale tramandato oralmente che lo stesso Basile, con gusto e spirito organizzativo, schematizza in una suggestiva fiaba, producendo quella che è ora nota come la Gatta Cenerentola. La trama originale [15] narra la storia di Zezolla, figlia di un principe, il quale sceglie per lei una bravissima maestra di cucito. Succede però che il principe sposi una donna molto scontrosa con Zezolla, e quest'ultima insieme alla propria maestra escogita un piano per



Figura 5.2: Le sorellastre

causarle la morte. Deceduta la matrigna, la giovane chiede insistentemente al padre di prendere in sposa la propria maestra; quest'ultimo, fattosi ammaliare dalla figlia decide di farlo. La nuova matrigna dopo un breve periodo di dolcezza nei confronti della figliastra, scatena un odio incondizionato, ampliato dalla messa in scena di sei figlie tenute nascoste da questa donna. Da questo inizio la vicenda prenderà poi la piega della conosciuta fiaba di

Cenerentola. L'elemento interessante di questa narrazione, al di là della vicenda narrata, è la figura della protagonista. A differenza della Cenerentola che si è soliti conoscere, Zezolla è una giovane consapevole dei propri mezzi, e che conosce gli artefici migliori per metterli in atto. Insieme alla maestra programma l'omicidio della propria matrigna, costringe poi il padre a sposare quest'ultima, infine, non contenta neanche della seconda condizione, obbliga il padre a portarle il dono, che si rivelerà fondamentale per la vicenda, dalla Sardegna. Zezolla in questo modo si configura come causa ed effetto dei propri mali ma anche dei propri beni.

5.1.2 La fiaba riadattata ai giorni nostri

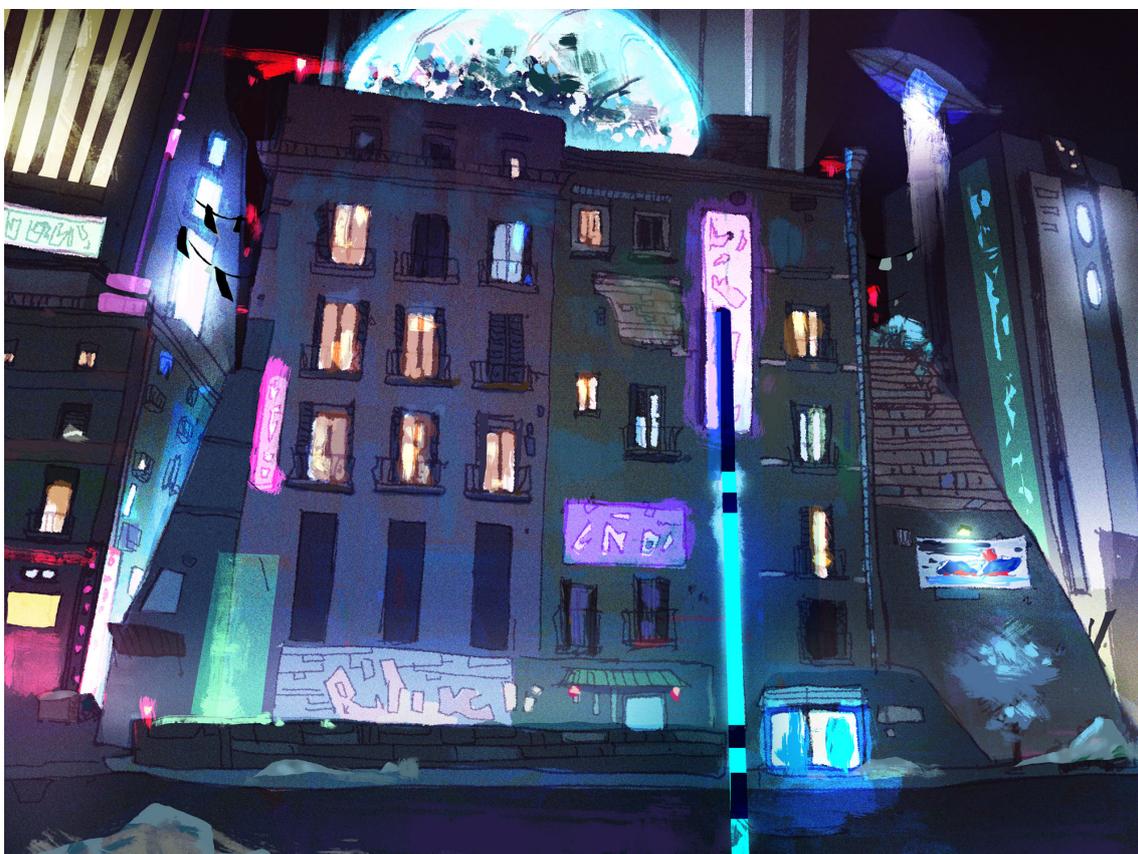


Figura 5.3: Veduta di Napoli

La trama della storia ha ancora una volta come protagonista la Gatta Cenerentola, ma in versione muta. Questo è l'aspetto che testimonia l'iniziale impotenza e fragilità nella costruzione del personaggio di Mia, a cui viene affibbiato nel racconto il crudele soprannome "Gatta Cenerentola" dalle sorellastre. Figlia di don Vittorio Basile, uomo di

grande ingegno che aveva il progetto di trasformare Napoli in una virtuosa città della scienza, Mia è rimasta orfana dopo che Salvatore Lo Giusto, detto “’o Rre” e capoclan del riciclaggio, ha ammazzato suo padre con l’aiuto della bella e letale Angelica Carannante, promessa sposa di Basile. Da quel momento la ragazzina è costretta a vivere in una nave da crociera dismessa nel porto di Napoli, insieme con la perfida matrigna e le sei dispotiche sorellastre, covando in silenzio la vendetta: uccidere Salvatore ‘o Rre e liberare per sempre se stessa e la sua città. Anche Primo Gemitto, ex uomo della scorta di Basile, porta avanti il progetto parallelo di riportare la legalità nel porto di Napoli e sottrarre Cenerentola alle grinfie di Angelica.

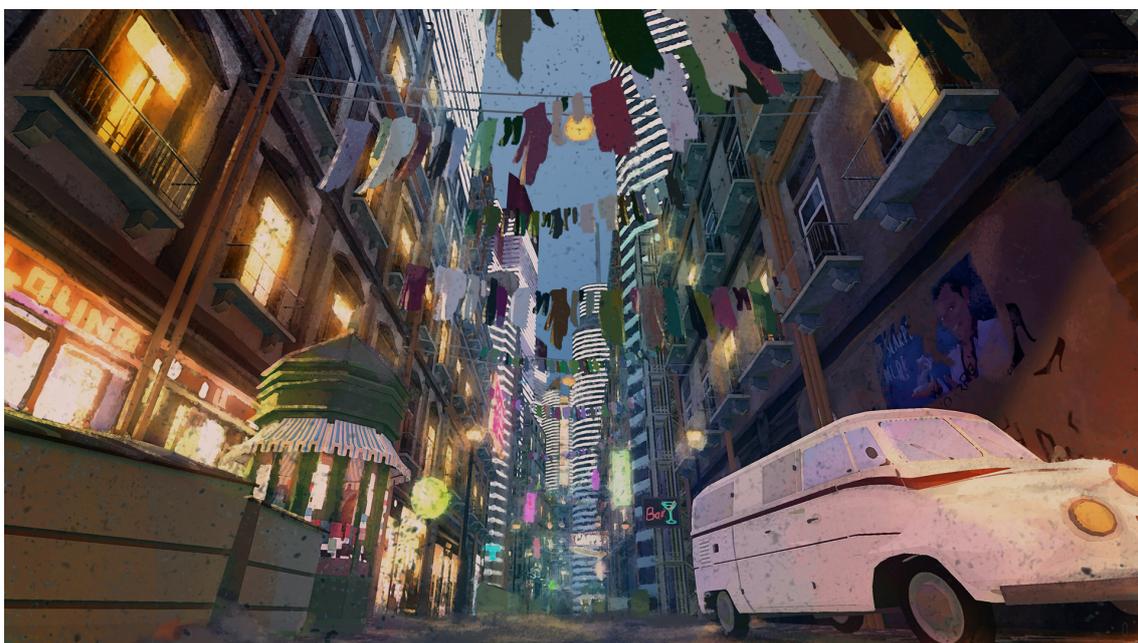


Figura 5.4: La Napoli moderna

Questo è il modo in cui la MAD abbandona la mobilità del taxi, principale location del precedente lungometraggio, e lascia spazio alla staticità della nave ferma nello spazio per un tempo lungo oltre 15 anni [11]. Periodo in cui Cenerentola è cresciuta nelle viscere della Megaride, da cui sembra di poter tenere sempre sotto controllo la città e il vulcano che la rappresenta. Il simbolismo è quindi un elemento su cui si fa leva per mettere in scena quei valori di cui ci si voleva riappropriare. Gatta Cenerentola è l’inno di speranza e nostalgia per una città che nella speranza di un futuro migliore esprime il desiderio di ritornare alle origini. L’aspetto temporale tiene conto di questa dicotomia facendo in modo che l’oggi e il domani finiscano quasi per sovrapporsi. L’oggi, rievocato in forma di fantasmi e piccoli mafiosi, e il futuro che si scorge dietro gli aspetti scientifici e tecnologici messi in scena. Si

tratta di un film che usa la chiave della fantasia e della stilizzazione animata per raccontare Napoli, allontanandosi dal realismo con cui telegiornali e serie TV descrivono una città che ha tanto da raccontare.



Figura 5.5: Il porto di Napoli

5.1.3 L'assenza di uno storyboard

La non canonicità di Gatta Cenerentola, a partire dal suo racconto, al suo modo di mettere in scena Napoli e di ciò che la caratterizza, si estende anche ad aspetti che diversificano il film nella sua pratica produzione a livello di animazione. Se fino ad ora infatti, sono stati enunciati i passaggi chiave di un'animazione di successo, come parti di una pipeline di produzione che rimane pressoché invariata da uno studio all'altro di animazione, in questo caso si sovverte ogni tipo di aspettativa, confessando che Gatta Cenerentola non ha mai avuto uno storyboard. L'assenza vera e propria di tavole da disegno che permettano il tracciamento di una storia e del suo modo di essere raccontata, non significa che la storia non sia stata delineata a livello concettuale. La realtà è che la visualizzazione del suo contenuto, insita al concetto stesso di uno storyboard, non è mai stata disegnata (nel senso letterale del termine). La difficoltà in cui si poteva incorrere era non possedere

la suggestione visiva necessaria a portare avanti la storia lunga e complessa di un lungometraggio. Eppure, l'abilità dei registi nel saper gestire la mobilità di una telecamera all'interno degli ambienti chiusi in cui la storia è inscenata, ha fatto sì che la fase che comprendesse il delineamento delle varie scene e di come bisognasse muoversi nello spazio potesse essere considerato "superflua". La regia, infatti, è stata gestita come in un set di un film dal vero. Quello che in animazione è raccontato dallo storyboard è stato sostituito da quello che potrebbe essere considerato un layout di animazione in cui sono stati inseriti i personaggi. Quest'ultimi altri non erano che gli attori in carne ed ossa, atti a simulare i movimenti che bisognava animare. E' quindi chiaro che non si può parlare della presenza di uno storyboard vero e proprio, ma essenzialmente di una rivisitazione del concetto che esso rappresenta, cucita *ad hoc* sulla situazione della MAD e delle competenze del team che si stava occupando della produzione. Esso è poi sfociato in qualcosa di pratico e visualizzabile solo in fase di realizzazione dell'animatic (o story reel) dell'intera storia.



Figura 5.6: Visual concepts. Prima immagine di una sequenza

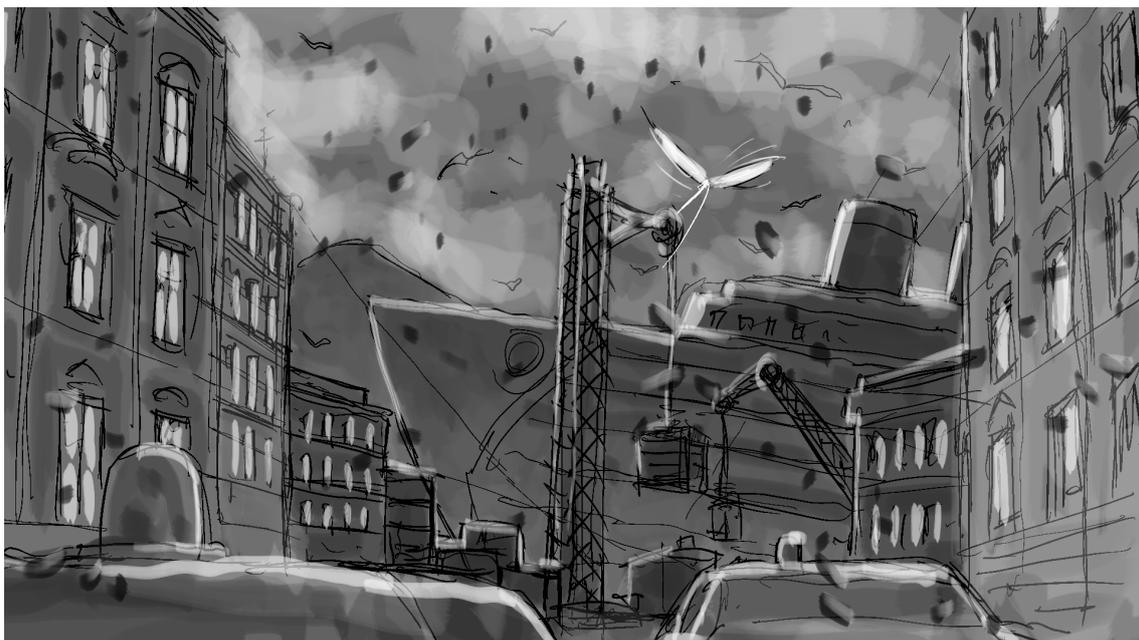


Figura 5.7: Visual concepts. Seconda immagine di una sequenza



Figura 5.8: Visual concepts. Terza immagine di una sequenza



Figura 5.9: Visual concepts. Quarta immagine di una sequenza

5.1.4 Il mood e le scelte per definire i tratti distintivi

Iniziare un nuovo lavoro di animazione è molto simile ad un'immersione in cui non bisogna badare solo a se stessi, ma essere consci del contesto in cui lo si fa, e assicurarsi che chiunque si trovi al suo interno faccia lo stesso. Il sottovalutare l'aspetto del coinvolgimento emotivo è uno dei più gravi errori che chi fa questo mestiere può fare. L'idea che si trova dietro il raggiungimento di un risultato soddisfacente è quello di creare un mondo che riesca a suscitare non solo l'interesse, ma anche l'immersione dello spettatore. L'animatore, inoltre, che rivestirà il ruolo di architetto della realtà che vuole mettere in scena, dovrà valutare emotivamente innanzitutto in prima persona le scelte che di volta in volta sarà costretto a compiere, ipotizzando di avere uno spettatore con una sensibilità affine o quanto meno accentuata quanto la sua.

A partire da questo, ogni studio di animazione ha delle persone che si occupano di produrre un'idea che faccia da concept e che costituisca quindi la linfa vitale di cui vivere per il tempo che ne segue, sino alla produzione del prodotto finito. Le tempistiche spesso vincolano quelle che sono le possibilità del singolo di affezionarsi alla storia e ai personaggi che essa concerne, per cui spesso è necessario fare un grosso lavoro personale necessario ad entrare nell'atmosfera/stato d'animo giusta/o in tempi ristretti. Si vanno allora a creare elementi visuali che aiutino la messa in atto di quella che dovrà essere l'animazione da visualizzare. Questi ultimi permetteranno al team di concentrarsi sull'architettura di uno

stesso mondo, affinché qualsiasi elemento il singolo possa inserire nella creazione o nella semplice messa in scena dello stesso, entri a far parte della fantasia collettiva. E' questo il cosiddetto "mood" che si va a creare all'inizio di una produzione. L'atmosfera creata fungerà da base nel tracciamento di tutti quegli elementi che una volta che sono stati resi chiari alle persone coinvolte, dovranno essere esplicitati al meglio affinché anche l'occhio dell'osservatore (di per sé meno sensibile) possa esserne colpito e rimanerne affascinato. Quindi è stato detto che l'architettura di un mondo in cui ci si possa ritrovare a inscenare una storia necessita di elementi visuali che rendano lo spettatore capace di viverlo. A seconda poi dell'univocità di tali elementi, si definirà un tratto distintivo che caratterizzerà la realtà di cui ci si è trovati a far parte. La bravura del team di produzione sta, anche qualora si volesse rappresentare un mondo noto ai più, nel trovare degli elementi che lo rendano unico nella prospettiva in cui viene mostrato.

E' questo il caso di *Gatta Cenerentola*, che, come è stato detto, proietta sullo schermo una storia non solo rivisitata, ma ambientata in una Napoli che viene vista con gli occhi di un conterraneo. Lo si nota dal fatto che, nonostante venga descritta una Napoli "malata", in quanto affetta da problemi all'ordine del giorno, ne trascende sempre un affetto profondo nella sua caratterizzazione che lascia trapelare un desiderio di rivalsa. Da qui la dicotomia della Napoli descritta come una città che nel suo proiettarsi al futuro rievoca i tempi migliori passati.

I concetti vanno di pari passo alla visualizzazione nell'analisi dei tratti distintivi di una storia. Non si potrebbero trasmettere concetti che stimolino la sensibilità se non venissero opportunamente accompagnati da una giusta resa visuale. Se quindi il valore dell'unicità a livello di concetti è stato reso chiaro, è importante ora prestare attenzione a modo in cui *Gatta Cenerentola* si distingue da tutte le altre produzioni in un modo unico che le permettano di essere riconosciuta per le sue particolarità.

A causa degli aspetti precipui di tale produzione, e non essendoci molti film passati (della stessa produzione) con cui fare un distinguo, è però difficile andare a tratteggiare degli elementi "più distintivi" di altri. *Gatta Cenerentola* appare unica nella sua totalità. Quello che si può fare è, invece, andare a definire l'aspetto che riguarda la sua resa estetica, che è stato fonte di dubbi e perplessità per gli spettatori che si sono interrogati sulle tecniche usate in lavorazione. Lo stile che trapela dalle ambientazioni e dal tratteggio visuale dei personaggi assomiglia ad una versione 2D pittorica, nonostante ciò che si visualizza è sempre e unicamente 3D. Da qui, la difficoltà delle persone nell'intendere il tipo di produzione e quindi di lavoro e di scelte che ci sono dietro. Tutti i personaggi sono 3D e esportati come colore piatto, tanto da sembrare perdere la propria caratterizzazione volumetrica per diventare qualcosa di simile a dei rodovetri. Si realizza perciò un livello in

cui c'è solo il colore piatto del personaggio. Da qui, in fase di compositing si aggiunge lo stesso livello del personaggio (con tinte piatte) sdoppiato, ma scurito, al fine di ottenere la parte di ombra e poi un'altra versione del personaggio schiarita per evidenziare le zone di luce. Con delle maschere, invece, si va a definire dove c'è la luce e dove c'è l'ombra. Si aggiunge infine un piccolo filo di luce per staccarlo dallo sfondo.

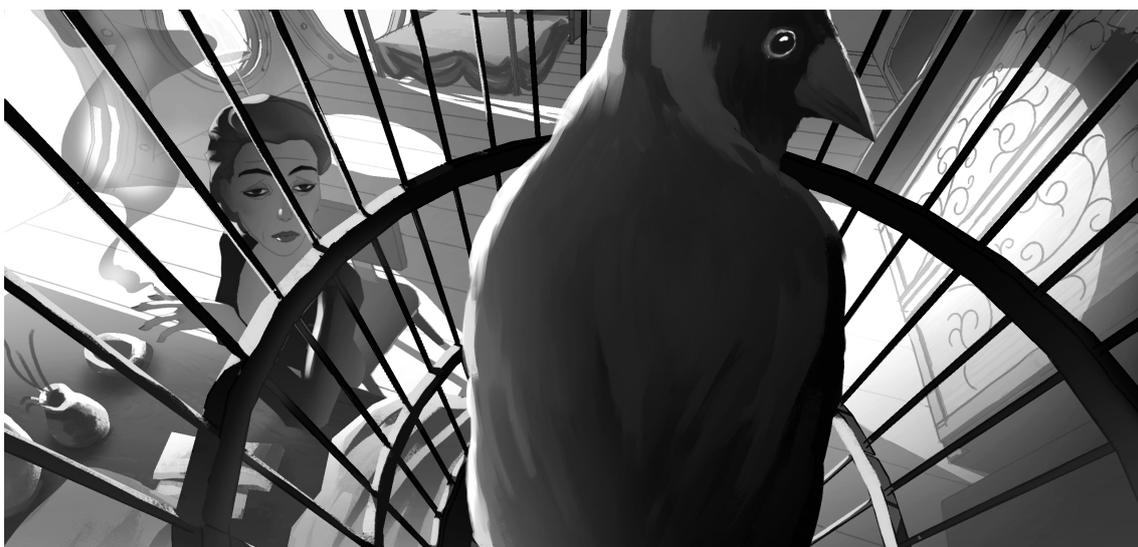


Figura 5.10: La matrigna con il cardellino. Versione in bianco e nero

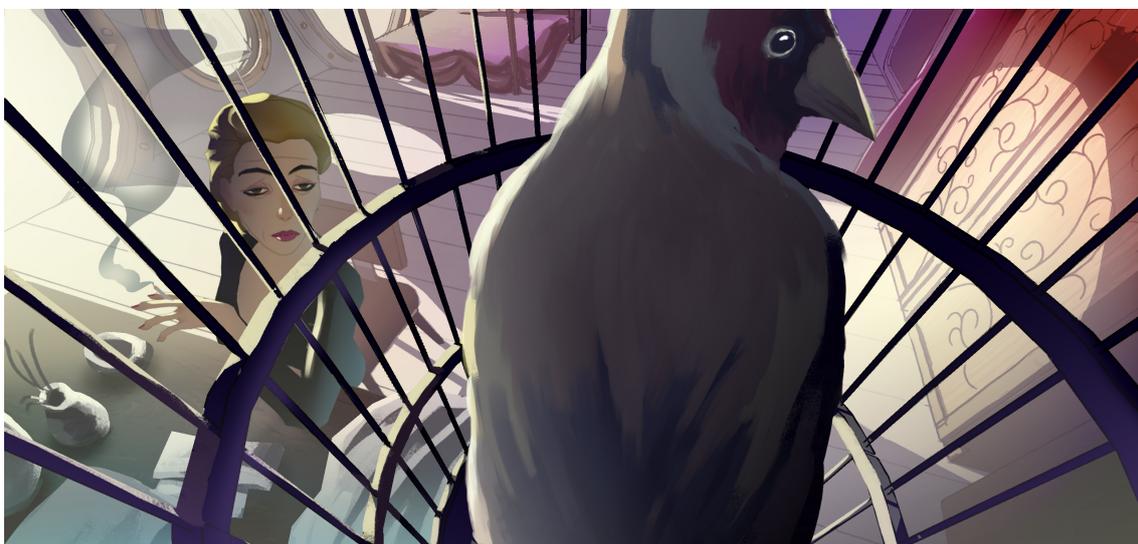


Figura 5.11: La matrigna con il cardellino. Versione finale

Ogni personaggio, quindi, nella sua visualizzazione finale rappresenterà il prodotto di

una serie di 4 livelli che appariranno indistinguibili, ma che gli conferiranno particolarità nella resa estetica. L'idea alla base di tale procedimento era ricostruire bidimensionalmente attraverso il compositing quella che è la luce classica della fotografia che appare composta da una luce diretta, una luce di riempimento e una la luce di taglio (utile per staccare i soggetti dagli sfondi). Il film nella sua versione finale appare 3D ma anche 2D, perché si parte da una sua versione tridimensionale e quindi volumetrica, per poi appiattirla in fase pittorica (renderla bidimensionale) e conferendole nuovamente il proprio volume. Si tratta di una tecnica mista di 2D e 3D che non trova eguali, e di per sé non ha perciò nemmeno un modo per essere "etichettata". Essa costituisce un qualcosa di indefinibile a livello tecnico perché è una soluzione molto viscerale, che a seconda dell'inquadratura e dello sfondo che si ha in scena modifica i suoi risultati. Non esistono regole precise nella sua messa in atto; anzi, ogni volta vanno prese delle decisioni che rispondano al contesto in cui va applicata. Il compositing va perciò a calibrarsi molto sulle scenografie. L'impossibilità che esse vengano prodotte da un'unica persona, ha fatto sì, che spesso risultasse necessario andarle a ritoccare (una per una) per ottenere, in seguito all'applicazione della tecnica in compositing, una versione finale con luci e ombre che esprimesse coerenza e continuità tra una scena e l'altra.

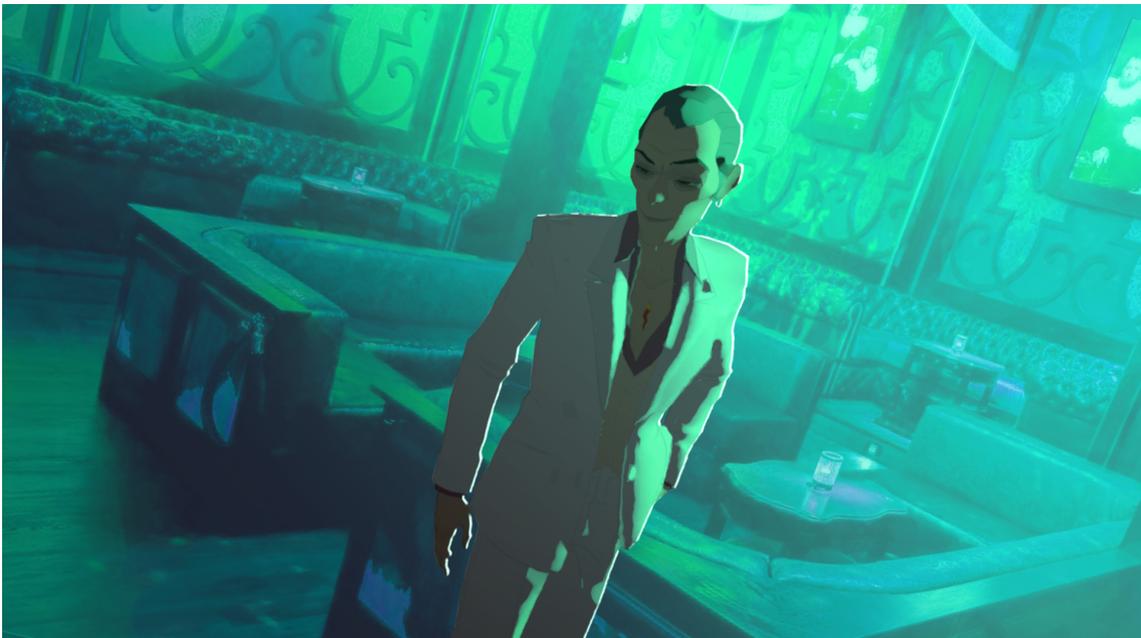


Figura 5.12: Scena finale dopo il compositing

5.1.5 Resa estetica vs. mezzi a disposizione

La pre-produzione, per quanto fosse stata portata avanti da intrepidi sognatori, ha lasciato trasparire tutte le difficoltà alla base di un progetto così complesso. La precedente produzione non permetteva infatti di definire una corretta linea guida su cui improntare le basi del nuovo lavoro per la diversità dei prodotti finali che si stava considerando. Essa è servita più che altro a mettere a punto un team compatto e disponibile a far fronte a tutti i problemi che si sarebbero incontrati in corso d'opera. Ognuno, dal suo canto, ricco delle proprie competenze e di tutte quelle acquisite sulla scorta della precedente lunga produzione (per quanto diversa essa potesse essere), sembrava poter essere una valida pedina per intraprendere quella che si prospettava una grande battaglia contro il nemico budget.



Figura 5.13: I sorrisi di chi crede in un sogno. Parte del team di produzione e amministrazione di Gatta Cenerentola

Se si chiedesse a ciascuno di loro quali siano i trucchi necessari per portare a termine un'impresa titanica come quella di un lungometraggio animato, si riceverebbe come risposta più o meno sempre la stessa. Inventiva e pazzia sono sembrate essere le armi vincenti di persone pienamente stimolate dalla possibilità di lasciare un segno in un campo vasto e variegato come quello dell'animazione, in cui il low-budget è sempre stato l'ostacolo maggiore. A partire dalle cose più evidenti come l'impossibilità di ricorrere a effetti che avrebbero richiesto software e mezzi di produzione ad altissimo costo, si arriva anche a dover valutare il "mero" aspetto umano. Il risultato di tale analisi si è finalizzato in una

produzione portata avanti da un team composto da solo una ventina di persone. Basti invece pensare che il team di lavoro su “Frozen”, noto lungometraggio della Disney, è stato di circa 650 elementi. Il ridotto entourage di elementi su cui si sarebbe potuto contare, che si è rivelato essere un valore aggiunto da preservare come vera e propria scelta di produzione, inizialmente, aveva fatto apparire l’idea di un lungometraggio 3D come Gatta Cenerentola, un’impresa per puri sognatori. Anche se non si fosse voluta valutare l’importanza di un folto gruppo per ridurre i tempi necessari di ogni singola fase, l’utilizzo di così poche persone avrebbe dovuto prevedere che chiunque imparasse a fare più cose per ricoprire più ruoli. La scommessa che era stata fatta puntava, perciò, su una grande elasticità dei singoli, che non si sarebbe potuta stimare a priori. A causa quindi delle innumerevoli variabili coinvolte, l’equazione finale sembrava assumere l’aspetto di un grosso azzardo anche per un giocatore incallito.

“ *Proprio come un fiore sboccia dopo aver sopportato il rigido freddo invernale, un sogno può avverarsi solo se si è preparati a sopportare i tormenti che ne accompagnano la realizzazione e a compiere tutti gli sforzi necessari.* ”

Daisaku Ikeda

Facendo “di ogni necessità, virtù”, i pochi mezzi a disposizione dovuti a un basso budget hanno permesso la crescita di ognuno sia individualmente, sia come squadra, in maniera assolutamente incredibile. Il salto qualitativo intrapreso non sarebbe mai stato possibile se non grazie a tale assunzione di responsabilità. Anche perché, per quanto alle spalle ci fosse stata la produzione di un altro lungometraggio (L’arte della felicità) la diversità con cui quella attuale si configurava non avrebbe permesso il corretto tracciamento del percorso da seguire per portarla adeguatamente al termine. Volendo scendere nel dettaglio, Gatta Cenerentola è stata realizzata con circa 1,3 milioni di euro, a paragone dei 150 milioni di dollari, ad esempio, del sopracitato “Frozen”, solo grazie ad un’organizzazione che prevedesse il voler coinvolgere tutti allo stesso modo. Dal punto di vista della resa estetica tutte le negatività espresse, a detta del team, possono essere considerate solo delle lacrime di cocodrillo. Infatti, l’altro lato della medaglia delle difficoltà introdotte, ha fatto in modo che ognuno potesse guadagnare estrema soddisfazione da ogni fase di lavorazione intrapresa. Ogni scena, dopotutto, per come è stata realizzata, possiede particolari imputabili al singolo. E la possibilità del ritrovarsi così coinvolti nel prodotto finale è stato un giusto modo di ripagare gli sforzi necessari alla sua realizzazione.



Figura 5.14: Uno per tutti, tutto per uno. I singoli artisti intenti nel loro lavoro

Conoscendo l'intera pipeline di produzione di un lungometraggio, si può dire che tutti abbiano partecipato alla fase di brainstorming e si siano rivelati promotori del personale concept visuale della storia che ci si era proposti di raccontare. L'organizzazione che ha seguito la pre-produzione ha poi provveduto alla valorizzazione delle capacità dei singoli. Il principio fondante era permettere ad ognuno di esprimere se stesso firmando in maniera inequivocabile quello che sarebbe stato il prodotto finale, nella maniera a lui più congeniale. Tale assunzione ha trovato campo fertile solo grazie alla conoscenza profonda dei talenti di ogni elemento del team opportunamente tramutata in una resa estetica ad hoc e (soprattutto) in un ulteriore risparmio sia sui tempi, che sui costi di produzione.

Il risultato finale ha visto prodotte scene con una resa estetica così particolare (a causa delle numerose mani che vi lavoravano contemporaneamente), che spesso molte di esse hanno previsto in post-produzione delle modifiche. Questo perché ci si rendeva conto che scene che si sarebbero dovute susseguire erano troppo dissimili tra loro per poter dare un'idea di continuità.



Figura 5.15: Brainstorming sul character design

“ In sostanza, è un po’ campanilistico dirselo da soli, ma abbiamo realizzato qualcosa di straordinario, anche solo dal punto di vista produttivo, qualcosa che nessuno ha mai fatto prima d’ora. Posso metterci la mano sul fuoco, non troverete un altro lungometraggio di animazione realizzato da un gruppo produttivo di 20 persone, e il motivo è che per chiunque altro sarebbe una follia. Del resto lo studio si chiama Mad Entertainment.

”

Corrado Piscitelli

5.1.6 Tecniche usate: esperienza, organizzazione o “emozionarsi”?

Le produzioni sino ad ora concluse della MAD sono considerabili delle sperimentazioni alla ricerca di un vero e proprio modo di esprimersi. L’organizzazione che si prevede inizialmente, e cioè quella relativa ad una fase di pre-produzione, pone solo le basi per comprendere e rendere noto il modus operandi complessivo. E’ evidente che una programmazione nel dettaglio, che definisca una pipeline rigida, potrebbe evitare tanti problemi a posteriori. Questo, sia in fatto di gestione delle tecniche da usare ed eventualmente imparare a rendere al meglio, sia in fatto di tempi. Ma è anche vero che si andrebbe contro i due principali

elementi che al momento contraddistinguono la MAD Entertainment, considerabili i loro “valori aggiunti” rispetto a tante altre grandi produzioni.

Il primo è sicuramente il non avere una vera e propria “storia” da usare come riferimento. Questo significa porsi sul mercato come uno studio di produzione di animazione che deve ancora “farsi le ossa”, e perciò definire al meglio i suoi tratti distintivi dal punto di vista dell’operato. Per quanto possa sembrare un aspetto negativo, la realtà è che ciò permette loro di avere soprattutto nella promozione di prodotti nuovi o diversi (rispetto ad ipotetici precedenti) di avere carta bianca e non dover sottostare ad un’eredità da preservare al meglio. Basti pensare che *L’arte della felicità* e *Gatta Cenerentola* sono singolarmente i primi esempi di lungometraggi portati avanti dallo studio, rispettivamente in due e tre dimensioni (*Gatta Cenerentola* poi vanta anche di essere il primo lungometraggio interamente prodotto con un software open source). Ciò significa che non esisteva alcun tipo di esperienza in merito cui fare riferimento.

Il secondo elemento che è il vero e proprio principio cardine su cui si fonda il loro lavoro, è la valorizzazione dell’estro creativo umano, non solo per un possibile ritorno economico, ma come l’espressione di una ferrea volontà di emozionarsi anche da un punto di vista produttivo. Sulla base di ciò, appare più chiara l’idea per cui qualsiasi cosa troppo studiata e senza alcuna possibilità di appello nelle varie fasi, comprometterebbe la possibilità di cedere alla tentazione di modificare aspetti della storia che non fossero considerati capaci di emozionare. Essi, infatti, richiederebbero una rivalutazione organizzativa che comporterebbe l’identificazione della fase della pipeline in cui ci sia l’elemento (o gli elementi) da modificare, per poi ripartire da essa per giungere nuovamente alla situazione da cui si era partiti avendo eliminato “l’errore”.

Detto ciò, potrebbe già essere più chiaro a cosa si stia andando effettivamente incontro osservando un film della MAD. Tale studio si è fino ad adesso distinto sul mercato perché ha dalla sua parte tanti valori e tante capacità espressive che riesce a rendere “preziose” e non solo compensative della mancanza di esperienza o di budget troppo elevati. *Gatta Cenerentola*, dopotutto, è giunta al termine della sua produzione con non poche difficoltà. Basti pensare al lungo tempo di incubazione che ha avuto, anche solo per far fronte a problemi che non era possibile ipotizzare fino a che non ci si è trovati a doverli risolvere. E solo ora, a film concluso (e uscito nelle sale) è effettivamente possibile parlare di “tecniche utilizzate”, anche se non nel senso proprio del termine. Questo perché ciò che potrebbe essere considerata una tecnica, in realtà non è principalmente frutto di esperienza e organizzazione, quanto di infinite prove alla ricerca dell’emozione che si voleva ottenere. La conseguenza è che non si può fare un dettagliato confronto con tecniche di produzione esterne, perché essenzialmente non esiste nulla di paragonabile, essendo stato inventato

tutto *ad hoc*. L'unica e realistica possibilità di farlo, prevederebbe un'argomentazione solo in merito alla resa estetica finale. Il contesto, dopotutto, appare fin troppo particolare per poter acquisire la consapevolezza di tratti simili o dissimili tra loro in una realtà varia e variegata come quella del cinema di animazione.

Se si volesse parlare delle tecniche usate che maggiormente hanno avuto impatto sul pubblico, bisognerebbe parlare di quelle connesse al sonoro. Le musiche inserite nel film, infatti, sono a dir poco coinvolgenti, e capaci di risvegliare anche il più duro degli animi dal suo letargo. Infatti, la tecnica usata per il montaggio del sonoro nel primo lungometraggio, capace di intessere con abilità magistrale la vera e propria struttura narrativa, ebbe così successo da non far ritenere necessario modifiche nelle produzioni che ne sono seguite. Quella che invece merita una menzione è la tecnica di costruzione dei personaggi, rappresentante la vera chiave di volta nel tracciamento di una chiara differenza con la vecchia produzione. Sapendo che le maquettes, costituenti una parte fondamentale della produzione di un film d'animazione, sono il preludio necessario alla modellazione digitale, è oltremodo noto come spesso in animazione se ne faccia uso anche se solo in maniera digitale (direttamente nel software). Nella produzione de *L'arte della felicità*, tutti i personaggi messi in scena erano stati strutturati mediante delle maquettes realizzate con pochissimi poligoni. Questo affinché si promuovesse un messaggio nettamente più cartoonistico, in cui si puntava alla completa stilizzazione dei personaggi. La tecnica che aveva avuto successo per il primo lungometraggio fece però solo da base a quella usata in *Gatta Cenerentola*. L'idea, infatti, era quella di modernizzarla e contestualizzarla al contesto tridimensionale che prima non era stato utilizzato. Si puntò allora ad aumentare il numero di vertici avendo come risultato dei personaggi un po' più arrotondati, ma comunque spigolosi (a causa delle linee spezzate usate che non creavano rotondità, ma sempre e solo spigoli). Il risultato delle nuove scelte in fase di modellazione fu un'evoluzione dei personaggi de *L'arte della felicità*. Su questa scia, è doveroso considerare tale tecnica di costruzione dei personaggi anche nelle sue applicazioni future, e cioè su quello che si deciderà di promuovere nella nuova produzione. Nel nuovo progetto sembra esserci ancora una volta una volontà di "evolversi". Se prima, infatti, per mancanza di esperienza l'aspetto cartoonistico era stato reso in una determinata maniera, semplificando le scelte da dover prendere nella produzione, con le nuove consapevolezze derivanti dalle produzioni alle spalle si è deciso di puntare a qualcosa di sempre più realistico che sia comunque imprensabilmente attribuibile allo stile che di volta in volta contraddistingue la MAD. Questo si traduce in personaggi che posseggono sempre pochi vertici, ma tali da ammorbidire le superfici e che producono vere e proprie curve (e non sempre spezzate).

Tirando le somme dal punto di vista delle tecniche imputabili alle produzioni della

MAD, si giunge a capire che non si tratta solo di “descrivere i passaggi per ottenere qualcosa”. Qualsiasi cosa venga introdotta all’interno dei loro lungometraggi è il risultato di prove, esperimenti, ricerche di risultati che li soddisfino. Eppure, volendo in ogni caso determinare l’aspetto maggiormente tecnico e che faccia da fil rouge nelle loro produzioni, si giungerebbe a parlare di come da un punto di vista della modellazione si facciano sempre scelte che cerchino di preservare il lato artistico e del “bello”, a fronte di studi sempre più approfonditi sull’aspetto teorico di costruzione dei personaggi. L’aumento del numero dei vertici nella modellazione 3D per ottenere degli arrotondamenti evidenzia la continua ricerca di un potenziale e soddisfacente aspetto realistico nei loro prodotti. La prima e più acerba produzione, infatti, per quanto avesse come focus principale l’ottenimento di un basso numero di vertici nella caratterizzazione dei personaggi, non considerò per nulla l’aspetto relativo al realismo e quindi alla presenza di “curve” nella modellazione. Infatti, i personaggi sono stati modellati con il ricalco in 2D dei volumi. Gatta Cenerentola si evolve mettendo in scena figure più smussate, mediante curve ottenute con un abile gioco di luce, ombra e colore in 2D (visibile solo in fase di compositing dell’immagine). L’ultimo e attuale progetto, invece, probabilmente metterà in scena personaggi che saranno già più “arrotondati” in fase di modellazione. Non va dimenticato che l’idea di base, per quanto si punti a migliorare l’aspetto del realismo nella costruzione dei personaggi è comunque quella di mantenere i tratti distintivi di una modellazione cartoonistica e di tipo “low poly”.

5.1.7 L’imprevedibilità e i risultati ottenuti

“ *Inaspettato è quello che succede mentre lo si fa.* ”

Marino Guarnieri

Questa è la prima frase con cui alla MAD ci si è approcciati alla valutazione dell’inaspettabilità dei risultati ottenuti. A posteriori ci si sorprende vedendo il quadro completo. Eppure è il processo vero e proprio che rende possibile la sorpresa finale, solo che non se ne ha il modo di apprezzarlo. Una volta che il lavoro di un lungometraggio (o in cui si è stati lungamente coinvolti a qualsiasi livello emotivo) è concluso, si ha un momento in cui bisogna soffermarsi per realizzare che si è giunti effettivamente alla fine. Per quanto possa venire semplice ipotizzare la continuazione di un qualcosa, fosse anche lo stesso sforzo, considerare una conclusione in tutto ciò che essa determina a partire dalle evidenze a lungo spettro, sino alle più piccole, è tutta un’altra cosa. Quando un lavoro del genere (come

la produzione di *Gatta Cenerentola*) finisce, è come aver concluso un bel libro, o dovere definitivamente addio a qualcosa che ci ha fatto emozionare e che per quanto difficile possa essere stato il percorso sarà capace di mancare.



Figura 5.16: Concept di una delle scene del film con Vittorio, Gemito e la piccola Mia

Se si vuole valutare un lungometraggio nella sua totalità, basterebbe già considerare il numero di fotogrammi che bisogna realizzare per metterlo in scena, per notare quanto inimmaginabile possa essere l'impresa in cui ci si è trovati coinvolti. Da qui, l'evidente compiacimento nel valutare ciò che si è stati capaci di fare, a maggior ragione se esso riscuote approvazione da terze parti.

L'animazione è un processo talmente lungo e talmente immersivo che si ha la necessità di stupirsi con gli occhi di qualcun altro che guarda ciò che si fa, mentre lo si fa. Ciò deriva dalla difficoltà per chi vi lavora di estraniarsi dal contesto corrente e valutare oggettivamente la resa prima che il lavoro sia completato. Ad influire sul momento di un'ipotetica valutazione ci sono troppi fattori soggettivi, di "attaccamento" a una cosa piuttosto che ad un'altra, e determinati non da una valutazione imparziale, quanto soggetta all'impegno profuso, al particolare contesto di nascita e/o creazione, allo spirito collettivo che si è avuto nel produrla e tanto altro. Gli occhi appaiono "viziati" e c'è bisogno di qualcuno che sia estraniato dal contesto per notare qualcosa che magari è ovvia, ma che non appare

al singolo fino a che non gli viene espressamente detta.

“ *Che fai? – mia moglie mi domandò, vedendomi insolitamente indugiare davanti allo specchio.*

Niente, – le risposi, – mi guardo qua, dentro il naso, in questa narice. Premendo, avverto un certo dolorino.

Mia moglie sorrise e disse: credevo ti guardassi da che parte ti pende.

Mi voltai come un cane a cui qualcuno avesse pestato la coda: Mi pende? A me? Il naso?

E mia moglie, placidamente: Ma sì, caro. Guardatelo bene: ti pende verso destra.

”

Luigi Pirandello *Uno, nessuno e centomila*

In generale, ognuno ha la propria sensibilità nel vivere determinate esperienze e soprattutto ognuno potrebbe esprimere una diversa scala di priorità nel definire i fattori che reputa emotivamente più toccanti. Se si dovesse però fare un discorso generale su cosa abbia maggiormente stupito il team di produzione della realizzazione di Gatta Cenerentola è l'organicità del prodotto che ne è uscita. Nonostante tale obiettivo fosse ben noto a priori, e siano state fatte scelte che cercassero di preservare tale aspetto in qualsiasi momento della produzione, risulta comunque un risultato in grado di stupire i più. Questo perché va considerato il contesto di creazione e i numerosi punti di vista introdotti da diverse “teste” e “mani” in fase di produzione. L'armonia di una produzione così tecnicamente complessa e variegata viene attribuita, per quanto paradossale, alla diversità delle persone che hanno fatto in modo che il tutto potesse funzionare. Ognuno infatti si è dimostrato fortemente motivato nello svolgimento del proprio lavoro a trovare soluzioni che hanno reso organico il lavoro complessivo. Il risultato finale, che molti hanno avuto modo di apprezzare a pieno solo nella sala cinematografica per la sua coerenza, si rivela a dir poco estraniante. Lo stupore è quindi per il team, frutto dell'organicità visiva che traspare da un prodotto che è stato assemblato con tanti elementi diversi. In questo modo, e cioè nella capacità di stupire lo spettatore, si riesce a ritrovare anche uno stile in grado di fungere da legante sia per i vari elementi ritrovabili nel prodotto finale, sia nell'intero scenario produttivo. Lo stupore è tutto ciò che concerne l'emotività dell'uomo e rimarrà sempre il valore aggiunto che permetterà alla MAD di essere valutabile per il suo aspetto umano, a fronte di tante produzioni che ricercano i loro punti di forza nei tecnicismi e nelle automazioni.



Figura 5.17: Concept della scena finale con Mia

5.2 L'artigianalità tra il prima e il dopo

5.2.1 Confronto con il passato

L'arte della felicità fu prodotto principalmente con una tecnica di animazione 2D e sulla base di ciò eventuali paragoni vanno fatti con la pipeline di produzione per il 2D. Gatta Cenerentola, invece, ha un'animazione totalmente 3D, tranne che per piccoli aspetti che sono stati resi bidimensionali per avere una resa pittorica particolare. Volendo iniziare a poter gestire il confronto tra le due produzioni, è necessario perciò tenere conto delle differenze insite a ciò che si sta andando a paragonare sia in resa estetica, sia nelle tecniche usate che hanno previsto anche software diversi di applicazione. Infatti, come è stato più volte espresso, L'arte della felicità utilizza come software principale Anime Studio, oggi noto come Moho, mentre Gatta Cenerentola si vanta essenzialmente di essere prodotto interamente su Blender. Una volta chiarito ciò, è possibile passare a fare un paragone più nel dettaglio classificabile in:

Ambientazioni In “L'arte della felicità” tutto il film prende vita all'interno di un taxi. Per chi non avesse visto il film, il taxi rappresenta concettualmente per il protagonista l'unica via di fuga da un mondo che non ama più, quasi come fosse

una capsula di salvataggio, oltre, a rappresentare uno dei pochi modi che egli ha per relazionarsi con altre persone. Considerando il lato tecnico e di realizzazione invece, tale scelta ha da un certo punto di vista “semplificato le cose”. Questo perché la possibilità di gestire buona parte delle inquadrature all’interno della macchina permette di avere una visione decisamente parziale del mondo che bisognava mettere in scena. Il focus, insomma, è sempre il taxi, dal suo interno, come se si trattasse di una specie di micromondo. Tutto il resto invece, viene relegato ad un livello secondario, tanto da apparire solo vagamente dai finestrini della macchina. Si ha perciò una location estremamente vincolata e inesplorabile che aiuta nella trattazione delle scene. L’evidente ripetitività dell’ambientazione fa in modo che gli unici dettagli a cui prestare attenzione da un punto di vista produttivo siano gli interni della macchina. Gli sfondi esterni, invece, che sono quelli percepibili dal finestrino, devono solo dare una chiara idea del luogo in cui si svolge la vicenda, ma non necessitano di un dettaglio troppo articolato. Essi sono stati gestiti tridimensionalmente mediante una costruzione di una Napoli tridimensionale. Il tutto è stato ulteriormente semplificato utilizzando per buona parte del film l’espedito della pioggia. Essa infatti, permetteva di non sovraccaricare di lavoro i pochi elementi del team che sapevano usare il 3D, richiedendo modelli con alta densità di dettagli per avere l’effetto realistico che la storia richiedeva.



Figura 5.18: Sergio all’interno del taxi. Dal finestrino la Napoli 3D

Per Gatta Cenerentola, nonostante la Napoli di base sia la stessa (è stato usato proprio lo stesso modello realizzato per L’arte della Felicità, con evidenti ampliamenti sul porto), è stato modellato tutto in maniera 3D. Si è partiti perciò da una



Figura 5.19: Sergio all'interno del taxi. Dettagli 2D dal finestrino



Figura 5.20: Sergio che guida il suo taxi

visualizzazione di una Napoli 3D, esattamente come se la si guardasse mediante la funzione Street View di Google Earth, usata per avere dei chiari riferimenti visuali nella modellazione anche per le dimensioni.



Figura 5.21: Visualizzazione del porto di Napoli mediante la funzione Street View di Google Earth

Partendo da un contesto ben definito e già esplorato con la precedente produzione, si è passati all'analizzare per la fase di sceneggiatura quelle che avrebbero dovuto introdurre e modellare *ad hoc* per la trattazione della vicenda. In questo modo sarebbe stato solo necessario reperirle al momento opportuno e popolarle con i personaggi su cui avrebbe potuto agire l'abile mano registica per tracciare la loro storia.

Innanzitutto è stato analizzato il concept relativo alla nave e a quello che sarebbe dovuto essere l'aspetto che avrebbe dovuto avere per rendere al meglio il messaggio che si voleva trasmettere.



Figura 5.22: Concept della Megaride (1)



Figura 5.23: Concept della Megaride (2)



Figura 5.24: Concept della Megaride (3)



Figura 5.25: Concept della Megaride (4)



Figura 5.26: Concept della Megaride (5)

E, come previsto, si è passati poi dal bidimensionale, capace di esprimere al meglio l'idea di imponenza che si voleva per la nave alla sua modellazione tridimensionale,

definita per gli aspetti estetici necessari, considerando che poi avrebbe ricevuto le dovute modifiche sul lato estetico e artistico nella maniera pittorica tipica dei prodotti della MAD Entertainment.

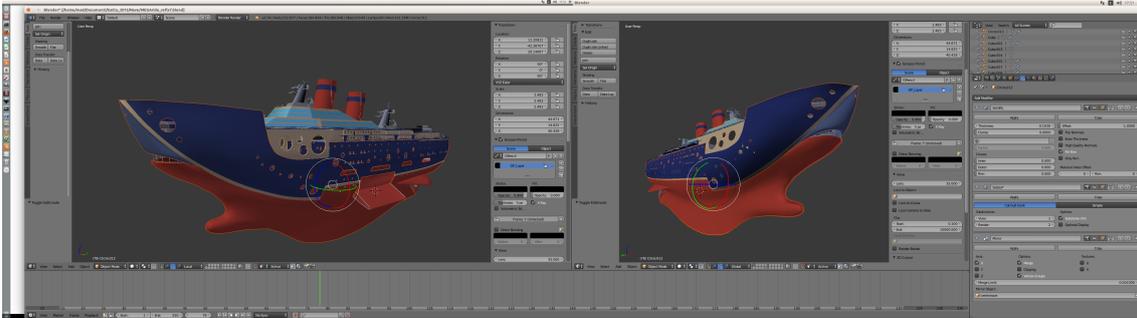


Figura 5.27: Modellazione della Megaride. Dettaglio (1)

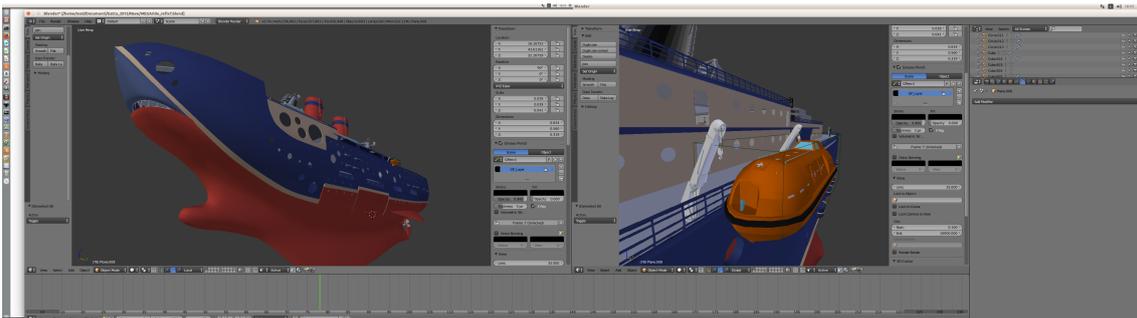


Figura 5.28: Modellazione della Megaride. Dettaglio (2)

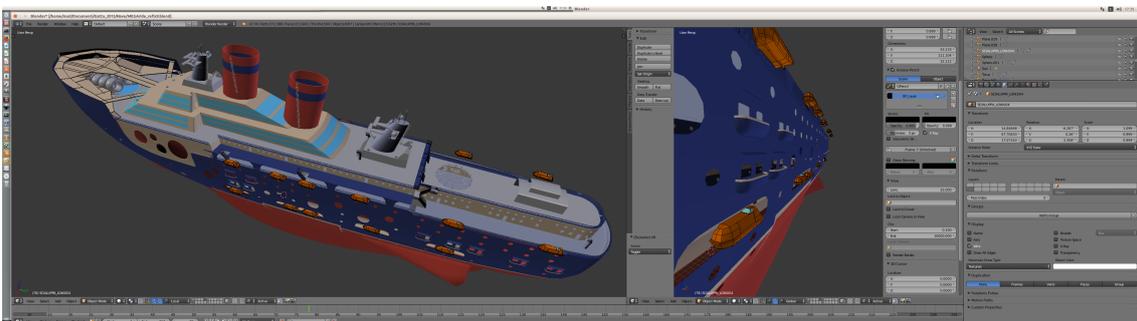


Figura 5.29: Modellazione della Megaride. Dettaglio (3)

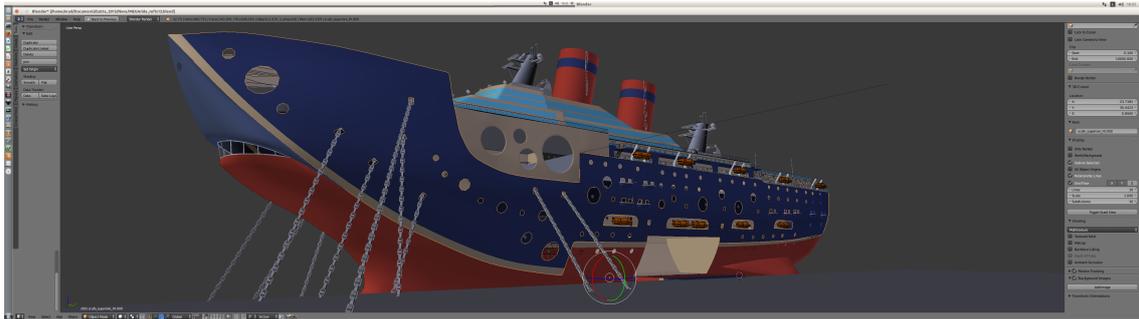


Figura 5.30: Modellazione della Megaride. Dettaglio (4)

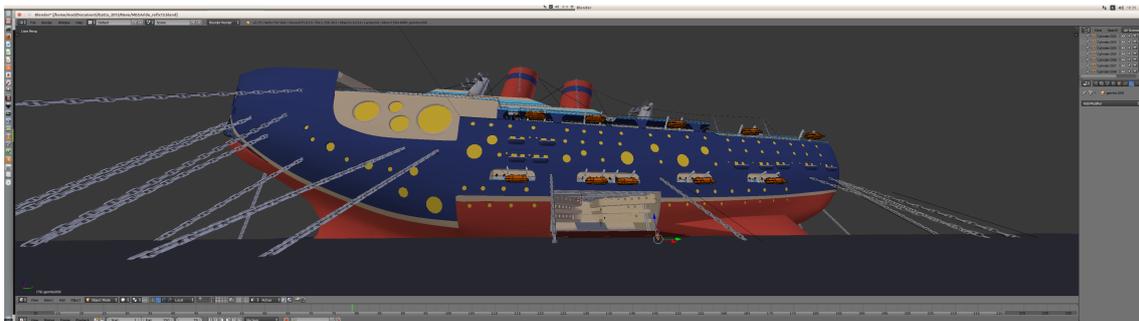


Figura 5.31: Modellazione della Megaride. Dettaglio (5)

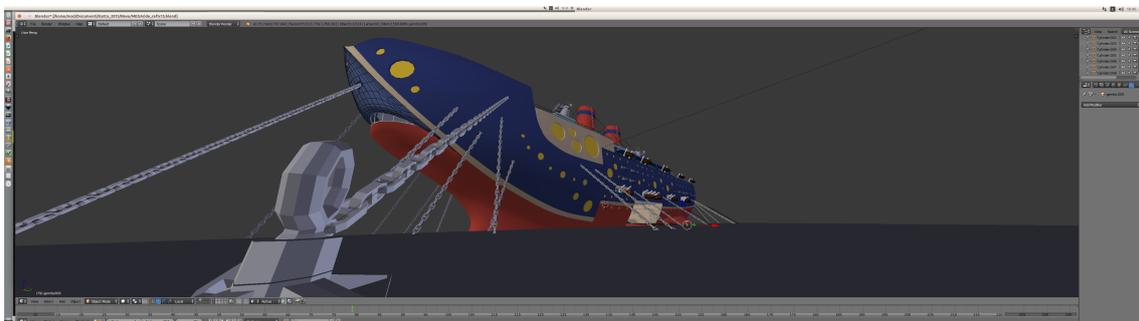


Figura 5.32: Modellazione della Megaride. Dettaglio (6)



Figura 5.33: Modellazione della Megaride. Dettaglio (7)

Complessivamente, per quanto riguarda le ambientazioni di L'arte delle Felicità tutto il team era quindi diviso tra chi produceva le scenografie esterne in 3D e predisponeva quelle interne, e gli scenografi veri e propri, che si adoperavano nel dipingere il prodotto di una modellazione poco raffinata in quanto a dettagli, conferendo alle scene l'aspetto bidimensionale e artistico che caratterizza l'intero film. In Gatta Cenerentola questo modus operandi non si poteva nuovamente applicare, perché le sceneggiature erano tutte diverse e quindi non si poteva ricorrere sempre alle stesse (conservate in una repository), opportunamente contestualizzate.

Animazione Da un punto di vista dell'animazione, e quindi dei personaggi coinvolti in essa, le differenze dovute all'animazione nella diversa dimensione sono ancora più evidenti che per l'ambientazione. L'animazione 2D di L'arte della Felicità in seguito alla fase di character design, ha visto l'utilizzo di Anime Studio che sostanzialmente permetteva di muovere una serie di punti per mantenere delle dimensioni realistiche nel disegnare i personaggi e i loro movimenti scena per scena esattamente come se si potesse utilizzare dei manichini. Inoltre, le scelte fatte in fase di sceneggiatura hanno fatto in modo che anche i personaggi fossero gestibili in maniera più semplicistica, trattandosi sempre o quasi sempre di primi piani o mezzi busti. Anche questo lato della produzione si rivela contaminato dall'utilizzo del 3D per quanto riguarda alcuni aspetti dell'animazione bidimensionale usata. Nel particolare, per le teste per esempio si usavano dei modelli di teste 3D che venivano fatte recitare per definire i punti necessari su Anime Studio per realizzare i disegni necessari frame per frame per il movimento finale. Per le mani dei personaggi invece, erano un rig 3D fatto in Poser e importato in Anime Studio che doveva poi essere mosso. Esse sono perciò state considerate come dei pezzi a sé stanti tridimensionali, poi opportunamente integrate e collegate al relativo personaggio bidimensionale. Si può considerare quindi il tutto come versione con linee guida di animazione classica. Se infatti in quest'ultima era

necessario possedere un bravissimo disegnatore (i primi veri animatori erano loro) a disegnare il personaggio tra un'inquadratura e l'altra mantenendo le proporzioni, i volumi e ciò che gli conferisse coerenza e continuità sia nel suo aspetto che nei suoi movimenti, la situazione in cui ci si trovava a produrre L'arte della felicità era molto diversa. Non avendo però molte persone con la stessa capacità di disegno e brave a svolgere questo tipo di animazione tradizionale, modelli come quelli delle teste 3D aiutavano a non perdere mai le proporzioni o ad avere differenze che fosse possibile scorgere perdendo la sospensione dell'incredulità. Sono stati fatti anche dei filmati di riferimento (non a rotoscopio) che aiutassero le rappresentazioni delle sequenze di movimento.

Resa estetica complessiva Valutando l'aspetto scenografico e quello relativo ai personaggi nel confronto passato (L'arte della felicità) e presente (Gatta Cenerentola) appare evidente come sia differente la resa finale estetica complessiva. La causa è ovviamente imputabile alla diversa gestione che è necessario promuovere nella trattazione di un'animazione bidimensionale o tridimensionale. Dovendo poi ampliare il ventaglio dei confronti per analizzare la resa estetica complessiva dei lavori della MAD (non più considerandoli singolarmente, ma come un'espressione artistica caratterizzante di un pensiero), è necessario introdurre come termini di paragone i lavori di studi di animazione diversi. Il tutto parte dall'analizzare le pipeline di produzione che si adoperano. Valutando la produzione 3D della MAD Entertainment è semplice trovare delle differenze evidenti con quella che potrebbe essere la produzione di altri studi di animazione 3D. La prima cosa che salterebbe all'occhio è l'evidente mancanza di simulazioni che invece risultano punti cardine di molte delle pipeline delle aziende di animazione tridimensionale esterne. Contestualizzando il discorso prima di scendere nella trattazione di tali dettagli, si può dire che gli studi esterni usano gestire il carico di lavoro complessivo definendo più pipeline che lavorano parallelamente, la cui sincronia è gestita da automatizzazioni, assolutamente immutabili e che sono state definite in fase di riproduzione e poi opportunamente programmate. Alla fine tali pipeline producono dei meta-prodotti (prodotti essenzialmente non conclusi) che vanno uniti in fase di compositing per ottenere quello che è il prodotto nella sua interezza. Se da una parte questo assicura accuratezza e realismo, lo si fa a discapito dell'umanità del processo creativo. Essa, infatti, ha la possibilità di esprimersi solo internamente alla fase di lavorazione in cui la pipeline è scomponibile e non può caratterizzare l'intero processo di produzione. La MAD, invece, non avendo dei programmatori interni (o meglio, in realtà è solo uno) non si hanno questo tipo di automatizzazioni e ancora una volta risulta essere sempre tutto "più umano". Ciò

significa che, in qualsiasi fase della pipeline ci si trovi, si possa sempre agire manualmente. Dall'inizio alla fine appare sempre tutto modificabile; a tal punto che si può parlare di resa estetica (e quindi definire dei tratti distintivi sul lavoro complessivo) solo quando la produzione è stata completata. E quando si parla di completamento della produzione, ormai tutto il team che vi lavora sa che vuol dire che è il momento in cui il film è nei cinema. Questa iperbole, è solo per dire che non esiste qualcosa che non si può cambiare. Tale situazione potrebbe sembrare una follia dal punto di vista organizzativo e soprattutto di rispetto delle tempistiche, ma appare gestibile sacrificando molte volte l'aspetto realistico finale della produzione. Ogni qual volta, infatti, si introducono delle modifiche manuali, si evita di ricorrere a calcoli matematici e/o simulazioni particolareggiate per determinati effetti d'animazione (un esempio è il movimento dei vestiti). Per sostenere questo tipo di possibilità si sceglie di abbandonare il foto-realismo e promuovere un aspetto più cartoonistico. Questo modus agendi prevede quindi in linea teorica l'impostazione di una sola pipeline di produzione che consenta di andare dall'inizio alla fine senza particolari. In realtà, però, in *Gatta Cenerentola* c'erano due linee di produzione base. Una relativa alla produzione dei background, e una relativa all'animazione. La prima prevedeva l'esportazione della scenografia, che poi si passava agli scenografi che la dipingevano producendo singoli frame estremamente personalizzati in base alla mano dell'artista che vi aveva lavorato. Parallelamente si facevano le animazioni, si renderizzavano poi i personaggi e solo in fase di compositing si mischiavano personaggi e scenografie dipinte. Quindi, a differenza degli studi esterni in cui si esporta in maniera complessiva il lavoro, per trattare questo tipo di processo era necessario esportare fotogramma per fotogramma delle singole inquadrature, che doveva essere prima dipinto ad hoc per poter poi essere inserito nella giusta sequenza d'animazione.

La resa estetica complessiva vanta perciò caratteristiche che nella loro "semplicità" (perché potrebbero risultare meno complesse in linea generale, quanto rivoluzionarie per non essere mai state usate) segnano dei tratti distintivi molto forti con le produzioni d'animazione esterne.

5.2.2 Confronto con il presente

"The Walking Liberty" è il titolo del nuovo progetto, attualmente in lavorazione alla MAD. Di esso però, per ovvie ragioni, si sa ben poco oltre a quella che costituisce la sua titolazione. Sembrerebbe poco per chi non conosce il modus agendi del team di produzione, che in realtà, per come è stato detto più volte, è in grado di rielaborare queste decisioni sino alla conclusione dell'intero progetto. Per quanto infatti la sceneggiatura sia stata

già ampiamente scritta, visualizzata, rivisitata, e addirittura, sia stata avviata la fase di produzione, definire dei punti fermi per il lungometraggio, come un titolo o una conclusione non rimaneggiabile in corso d'opera rimane sempre qualcosa a cui lo stesso regista fatica a credere sino alla proiezione del film in sala. Lo spettatore, d'altro canto, all'oscuro di ciò che sta avvenendo dietro le quinte, ha con la definizione del titolo annunciato la possibilità di immaginare quello di cui si andrà a parlare.

L'idea iniziale in seguito al successo ricevuto con *Gatta Cenerentola* era la produzione di un lungometraggio che si basasse su "A Skeleton story", la storia illustrata di Alessandro Rak (ancora una volta il regista) e Andrea Scoppetta.



Figura 5.34: Illustrazione tratta da "A skeleton story" di Alessandro Rak e Andrea Scoppetta

La produzione era stata annunciata da Alessandro Rak in occasione del Cartoon Movie di Lione, dove la MAD Entertainment era arrivata in finale nella categoria "Best producer of the Year" con il suo film *Gatta Cenerentola* [19]. *A Skeleton story* sarebbe stato quindi il nuovo progetto, diretto da Alessandro Rak, e si puntava a farlo entrare in produzione nei mesi successivi, dopo l'uscita nelle sale italiane di *Gatta Cenerentola*.

“ *A Skeleton story* è una storia di redenzione, speranza, amicizia, gentilezza scatenata dall'arrivo di un bambino, l'evento più rivoluzionario che ci si possa aspettare. ”

Alessandro Rak



Figura 5.35: Copertina del primo volume di “A Skeleton story”

Alessandro Rak, nell'intervista che gli era stata fatta in merito, aveva fatto in modo da suscitare curiosità su quello che sarebbe stato l'inscenamento del mondo che aveva soltanto descritto su carta producendo qualcosa di animato che avrebbe coinvolto anche i sognatori più pigri. Il lavoro sarebbe stato il risultato dell'adattamento animato del suo fumetto omonimo, composto da quattro volumi pubblicati a partire dal 2007 da GG Studio. A testimonianza di un lavoro già in corso d'opera, in occasione della manifestazione francese del Cartoon movie, furono mostrate anche le prime immagini del progetto cinematografico.

La trama di "A Skeleton Story" ha come protagonista Will Musil, che, affiancato dal fido ed eccentrico assistente Burma, è il più grande detective di Skeleton. Tuttavia, quando dal mondo dei vivi irrompono in scena una piccola Bimba e il suo gattino, proprio come Alice nella tana del Bianconiglio, Will si ritroverà suo malgrado con un terzo compare di avventure. Il trio, insieme al gatto, si troverà a investigare in un mondo assurdo pieno di storie stralunate e fantastiche abitato da zombie e scheletri intenti a vivere le loro "vite", dove niente è realmente ciò che sembra.

Nonostante la curiosità e l'approvazione generale, oltre a quella dovuta al gradimento che aveva ricevuto il fumetto illustrato, si rivelò comunque non efficace nel sostenere la produzione dell'intero film. Esso infatti, rappresentò quello che in gergo può essere etichettato come "un buco nell'acqua", a causa della concomitanza della produzione della Disney di "Coco", con cui sarebbe stato stupido cercare di competere.

L'idea alla base della nuova produzione della MAD, relativa a un lungometraggio 3D che vedesse la messa in scena di un concept tracciato principalmente da Alessandro Rak, non fu però abbandonata. Si passò infatti, all'ideazione di una trama del tutto nuova, che vide un tempo di scrittura diviso in diverse fasi di dettaglio, ma che comunque rimane "rimaneggiabile" nel caso lo si fosse ritenuto opportuno. Chiunque sia del mestiere sa però che per quanto il concept sia stato sviluppato a dovere, trattandosi di una produzione in corso d'opera è impossibile poter fare delle vere e proprie rivelazioni in merito. Esse infatti esporrebbero il progetto a degli spoiler in una realtà altamente competitiva in cui soprattutto i piccoli studi non posseggono le armi giuste per poter entrare in guerra. Quel che è certo, è che molte delle scelte dei due precedenti lungometraggi hanno fatto in modo che si arrivasse nell'approcciarsi a questa nuova sfida con una consapevolezza maggiore sia sui mezzi a disposizione che sulle necessità che il lavoro avrebbe avuto. Se infatti per Gatta Cenerentola si era trattato di un lungometraggio che stava solo aprendo la strada verso il 3D, che era un campo ancora inesplorato per la MAD, adesso, si ha alle spalle una produzione che ha permesso non solo di conoscere le osticità in merito, ma anche un modo di lavorazione sul software che si usa congeniale all'intero team. In più, tante scelte dal punto di vista tecnico che non sarebbero possibili sulle grandi produzioni con

un numero di animatori troppo alto per poter essere istruito su eventuali “nuovi modi” si possa scegliere di procedere, sono comunque considerabili dato il contesto di cui si sta trattando.



Figura 5.36: Illustrazione tratta dal visual concept di “The Walking Liberty”

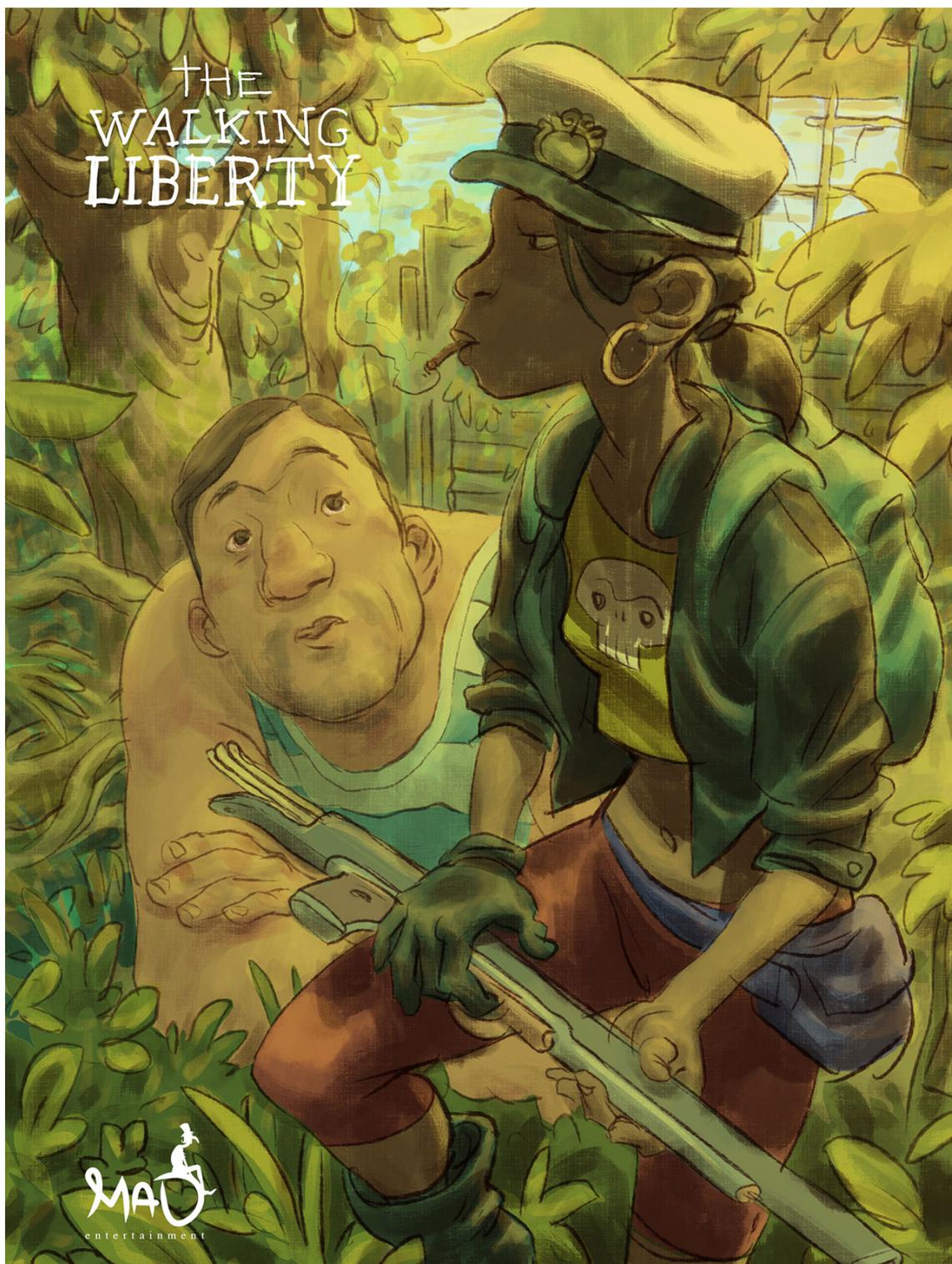


Figura 5.37: Illustrazione tratta dal visual concept di “The Walking Liberty”

Capitolo 6

Il lavoro all'interno dello studio

“ *«Il lavoro diverrà creazione artistica, esso deve scaturire dall'entusiasmo dell'operaio. L'arte è l'anticipazione dell'alta produzione» profetò Giorgio Sorel e la profezia si accontentò di accarezzare le menti, perché è stupenda, ma tanto stupenda quanto fuori della realtà.* ”

Luigi Grande

E se è vero che l'entusiasmo dell'operaio fa in modo che il lavoro diventi creazione artistica, ma che questo concetto appaia decisamente utopico, la MAD è a tutti gli effetti un luogo “fuori dalla realtà”. Piccoli spazi che ospitano dei grandi cuori con l'obiettivo comune di non far passare i loro battiti inosservati. Ogni persona è di per sé lo strumento finale e l'ingranaggio di una macchina più grande che vede un coinvolgimento dovuto all'afflato conduttore. Tutto ciò che il singolo è in grado di provare, e che è già di per sé un valore, diventa il giusto stimolo, la giusta sorgente e soprattutto, il giusto carburante per produrre un messaggio e a renderlo noto nell'espressione più consona che gli compete.

Questo è lo scenario in cui ci si trova entrando per la prima volta alla MAD Entertainment. Uno studio le cui modeste dimensioni non dovrebbero ingannare, perché contiene grandi cuori. L'animazione è il modo in cui gli artisti del team riescono a inscenare la loro visione del mondo, che si fa mezzo per esprimere quanto di più forte sono in grado di provare. L'idea di condivisione, per quanto appaia lontana da contesti competitivi come quello del mondo produttivo, rimane alla base del loro operato. Non ci si sente “esterni”, perché è un gruppo in grado di far sentire anche l'ultimo arrivato parte integrante di un qualcosa di importante appena si varca la soglia dello studio.

Pieni e consapevoli delle approvazioni e dei complimenti ricevuti per la produzione di *Gatta Cenerentola*, ormai tutto lo studio è attualmente al lavoro nel nuovo progetto che si intitolerà “*The Walking Liberty*”. Vederlo nascere davanti ai propri occhi ha rappresentato quella che è possibile definire un'occasione più unica che rara. Giunti al prelude della pre-produzione, si aveva una sceneggiatura ancora acerba, che è stato possibile veder crescere sulla base di scenari visuali più o meno suggestivi che l'hanno indirizzata verso una scelta piuttosto che un'altra. Di base, dal lato tecnico, c'era sempre la ferrea scelta di una maturazione personale su quello che era stato il discorso sviluppato per la produzione di un lungometraggio 3D. Blender è ancora il software principe e i mezzi, anche grazie ai successi ottenuti, parzialmente si modernizzano. E' con questo spirito che si inizia quella che ha rappresentato una grande avventura e l'avvicinamento a quel mondo che rappresenta il dietro le quinte di ogni sogno a occhi aperti che sin da bambini si impara a preservare nel proprio cuore.



Figura 6.1: Il team al cinema “Modernissimo”

6.1 Immergersi in una nuova realtà: brainstorming, organizzazione del lavoro, valutazione dei risultati. Riunioni, e non solo.

Alla MAD una riunione non è solo una riunione: è una fabbrica di idee. Ognuno dei presenti si siede al tavolo con il suo fascicoletto di fogli, il suo quaderno, la sua tavoletta grafica o il suo iPad, predisposto al mettere in scena mondi visti con gli occhi di chi sa ancora farsi stupire. E si costruisce la magia. Spesso si parte da un'idea, e si giunge a discutere dei temi più svariati. Si passa dal generico al dettaglio, dall'astratto al pratico, dal concept alla tecnica per realizzare ciò che si vuole. Bisogna avere una mente aperta, elastica, in grado di cogliere nel calderone di informazioni che si riceve ciò che possa riguardare personalmente (anche da un semplice punto di vista di produzione) senza perdere l'aspetto generico del discorso. Solo così infatti, si potrebbe cercare di ampliarlo e arricchirlo, innescando il proprio flusso creativo per trovare soluzioni valide o idee intelligenti nella macro e micro visione di ciò di cui si discute. Le riunioni che si tengono alla MAD sono molto più simili all'incontro tra mondi diversi, piuttosto che il modo per farsi ascoltare e controllare il lavoro che si sta effettuando. Ogni partecipante, infatti, ha dalla sua parte la possibilità di poter carpire i segreti dell'intero processo produttivo, non essendone mai del tutto esterno (ad una fase piuttosto che ad un'altra), ma sicuramente, sulla base di ciò che è il suo bagaglio esperienziale, ha delle valide competenze da mettere al servizio del prossimo che se ne occuperà, o che gli serviranno ad avere un ruolo più o meno determinante nelle decisioni sulla discussione di quel determinato processo. E' difficile poter dire che tipo di clima si respira in un contesto così variegato e con ruoli spesso ufficialmente evidenti ma ufficiosamente non limitativi. Chiunque, infatti, dal regista alla figura più specializzata, non si tira indietro dal poter fare qualcosa che non gli compete, ma è aperta al conoscere il parere di tutti su ciò di cui si dovrà in prima persona occupare. La contaminazione delle idee è quindi un principio cardine su cui si basa il processo produttivo che si instaura dal primo momento del concept all'ultima fase produttiva, con la possibilità (per quanto deleteria possa risultare dal punto di vista organizzativo) di cambiare le carte in tavola in qualsiasi momento, qualora saltasse agli occhi una soluzione più valida rispetto ad un'altra già presa. Per poter supportare questo iter nel quotidiano, le riunioni sono aperte a coloro che si devono occupare principalmente di quella fase del processo produttivo, con la possibilità di poter assistere (e quindi contribuire) anche ai non diretti interessati. Si ipotizza che ciascuno (soprattutto per il tipo di crescita che si porta avanti all'interno dello studio) abbia capacità di autogestione del lavoro, e quindi, di valutare per cosa possa essere utile spostare l'attenzione da ciò che si sta facendo in quel momento ad

altro. Evidente è la possibilità che sia necessario “fermarsi” dal punto di vista pratico e rivolgersi al lato concettuale, sembrando apparentemente meno produttivi, ma in realtà, solo proponendosi, in questo modo, di far fruttare il proprio tempo in maniera diversa. Il tutto, opportunamente ponderato in base alle scadenze che le tempistiche di produzione prevedono.

In una riunione, l'ascolto non è mai fine a se stesso. Un occhio oggettivo potrebbe scorgere come ogni partecipante, nel suo piccolo, utilizzi l'occasione di discussione come la possibilità di liberare la mente e farsi sconvolgere da nuovi input creativi. Esattamente come se gli si chiedesse di riempire a piacimento un foglio bianco. La pratica, infatti, vede ognuno tenere traccia del percorso che l'immaginazione e le personali abilità gli permettono di ricreare, appuntando ciò che sembra avere più rilevanza attraverso vere e proprie riproduzioni visive. E' a dir poco affascinante vedere come chiunque sia in grado di “visualizzare” e quindi mettere nero su bianco una scena, semplicemente, facendo riferimento al proprio bagaglio creativo. Quest'ultimo infatti, evidenzierà il personale punto di vista del singolo sul focus della discussione e andrà a costituire una soluzione più o meno valida da considerare nel tratteggio di una soluzione; sia essa illustrativa, narrativa o tecnica. Ogni elemento del team di produzione, nonostante il design non sia la sua precipua competenza, è ampiamente in grado di disegnare. Tale capacità si rivela, in un contesto del genere, un valido mezzo di comunicazione delle proprie idee. Ne sono prova le piccole e veloci raffigurazioni che vanno dalla semplice rappresentazione di un'espressione della persona seduta di fronte (che potrebbe essere risultata così coinvolgente da meritare il tratteggio della sua espressività su carta), sino all'istantanea che si è in grado di produrre del concept di cui si sta trattando, che si usa in genere raccogliere alla fine della riunione. Quelli che in realtà potrebbero essere considerati fogli di appunti o carta straccia piena di scarabocchi potrebbero contenere dettagli e punti di vista da considerare e all'occorrenza utilizzare.

“ La critica a priori è assolutamente anticreativa. Al contrario, è importante accogliere le idee che emergono da noi o da altri senza esprimere giudizi, né buoni né cattivi, perché anche se sembrano pazzi, servono sempre qualcosa, non sarebbe un trampolino per trovare gli altri.

È una vera “questione” intellettuale per creare o trovare soluzioni. ”

Brigitte de Boucaud

A trasparire da un'esperienza del genere è come e quanto spesso venga sottovalutata, da chi non fa questo mestiere, la difficoltà di visualizzare un'idea. Si potrebbe dire che esso

sia il frutto di un mix di creatività e fantasia. Per quanto molte volte i termini vengano sovrapposti, non lasciando spazio ad una differenziazione semantica, si tratta di due qualità nettamente differenti [22] cui un animatore deve saper lasciare spazio di crescita. Se la creatività è un approccio comportamentale che produce risultati tanto originali quanto efficaci, alla base prevede un lavoro di introspezione nella propria psiche. E' solo qui, infatti, che trova un possibile terreno di crescita l'immaginazione del singolo. Questo vuol dire che la fantasia può fare riferimento ad una attività magari meno esplicitata o introvertita, ovvero adducibile ad un complesso mondo interiore caratterizzato dall'immaginazione. A dispetto di ciò che si potrebbe pensare, la fantasia è quindi un valido strumento in grado di aprire un ventaglio eterogeneo di ipotesi, mediante le quali sperimentare successivamente differenti modalità di approccio con la realtà. Non si deve considerare, invece, la sua completa negazione. A fronte di ciò che è stato detto, l'individuo che si ritrova a dover visualizzare un concetto, ha dalla sua parte un bagaglio che parzialmente gli viene concesso come dote; in quanto, di base, ognuno nasce dotato di fantasia che potrà con i giusti stimoli, finalizzare in espressioni creative. Si può quindi affermare con certezza che la fantasia non è soggetta ad un'improvvisa e naturale scomparsa nel tempo, quanto ad una mancanza di stimolazione in età adulta che scaturisce nella formazione di individui poco dotati di creatività. Il processo che avviene con la crescita è adducibile ad un'atrofizzazione di quello che è il proprio "muscolo creativo" e la possibile causa è attribuibile al convincersi dell'impossibilità di validi contesti di applicabilità con il passare degli anni. E' noto infatti che maturare e crescere, per molti, è strettamente collegato alla perdita di fantasia; perché si considerano i contesti fuori dall'ordinario capaci di rendere l'uomo distante dalla razionalizzazione di cui bisognerebbe farsi promotore per buona parte del tempo. L'abbandono del proprio lato creativo rende incapaci i più di immaginare qualcosa che non abbiano già visto. Ecco perciò, come evitando tali tipi di ragionamenti potrebbe essere semplice sottovalutare il processo creativo insito in un brainstorming o in una riunione di persone che per mestiere devono creare mondi abitabili ma al contempo stupefacenti.

Ciò che si evince è che questo tipo di professione necessita non solo di una valida formazione culturale e esperienziale, ma anche di una buona capacità di immaginazione, che andrà opportunamente corredata con veri e propri studi legati al contesto che ci si ritrova a dover trattare. Altro errore da non commettere, infatti, è quello di pensare di conoscere ciò di cui si sta parlando. Per quanto familiare possa sembrarci, ci sono sempre delle cose da verificare, altre di cui prendere coscienza, altre da eliminare dallo scenario complessivo perché inutili ad un opportuno inscenamento. E questo perché, per quanto lontano si possa arrivare con l'immaginazione (o fantasia), e per quanto ci si possa sentire coinvolti emotivamente da prodotti della propria memoria o creatività, non bisogna mai

distogliere l'attenzione dal vero obiettivo: determinare una valida visualizzazione della realtà che sia fautrice di una corretta sospensione dell'incredulità per chiunque venga a contatto con essa. La regola aurea di ogni coinvolgimento in una produzione, a maggior ragione in fase di brainstorming, è quindi il non rinnegare l'atto creativo.

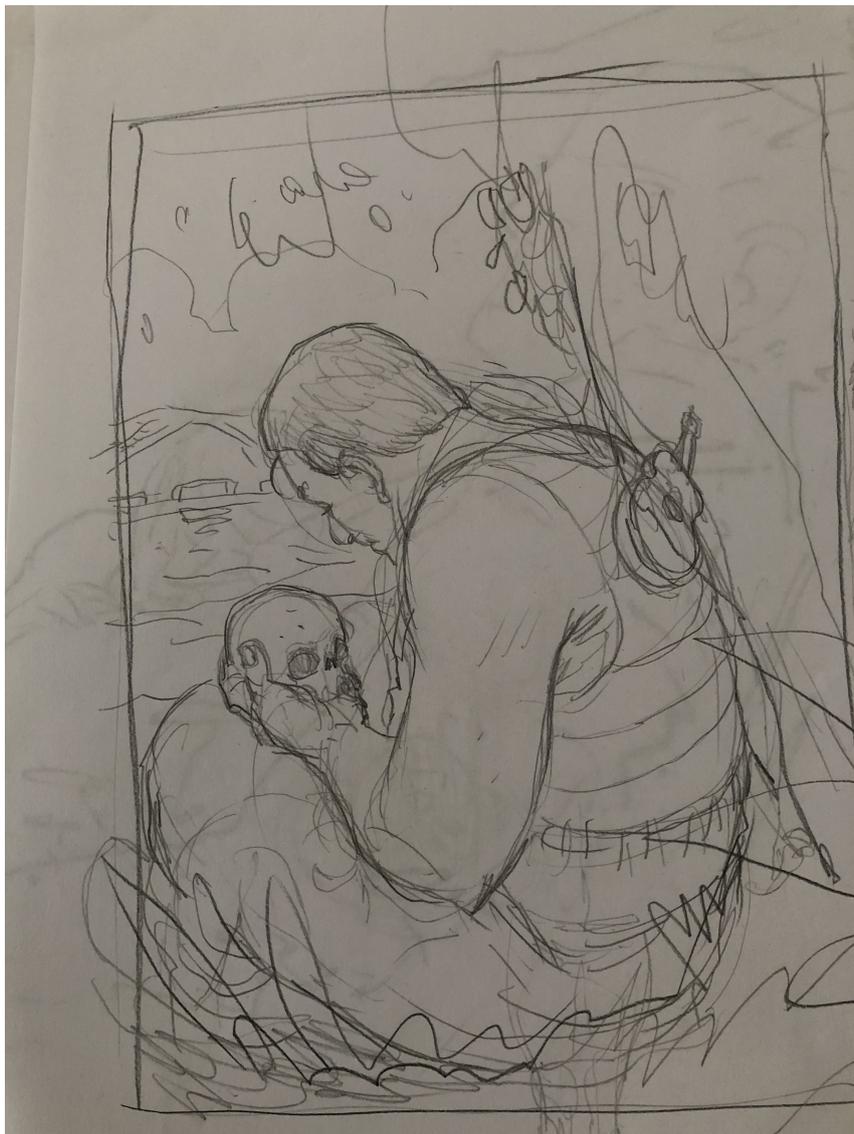


Figura 6.2: Dario Sansone e i suoi “scarabocchi”. Visualizzazione delle idee (1)



Figura 6.3: Dario Sansone e i suoi “scarabocchi”. Visualizzazione delle idee (2)



Figura 6.4: Dario Sansone e i suoi “scarabocchi”. Visualizzazione delle idee (3)

“ Vedere è già di per sé un atto creativo. ”

Henri-Emile Matisse

La complessità dietro l'atto del “visualizzare” che sino ad ora si è cercato di analizzare è un valido esempio di come “la magia” possa apparire inosservata se non si posseggono occhi sensibili al contesto. Ci si rende conto allora, improvvisamente, di dover rivalutare ogni

aspetto lavorativo nel comune senso del termine, e di avere la possibilità di approcciarsi ad un mondo molto più immersivo di quello che si poteva immaginare.

Nelle riunioni appare evidente che per produrre arte non basta solo parlarne, ma bisogna essere in grado di pensare artisticamente facendo fluire tutto ciò, nell'immediato, nella maniera più congeniale a ognuno. Ecco quindi giustificati i mezzi espressivi di cui ognuno si correda al momento di quella che viene semplicemente definita “una riunione”.

6.2 La riscoperta di una passione. Il disegno visto come lavoro.

Da piccoli ci si sente dire di inseguire i propri sogni e di credere all'esistenza di un mondo incantato. Poi, con il passare del tempo, si ricevono insegnamenti su come sia necessario tornare con i piedi per terra, anche di fronte a scelte che dovremmo compiere con una mente aperta e consapevole del proprio io. “Lavorare nobilita l'uomo”, è vero, ma svolgere un lavoro che non porti alcun tipo di soddisfazione può essere considerato tra i peggiori incubi ad occhi aperti che si possano fare. Contesti e circostanze diverse, talvolta portano ad adattarsi, ad accantonare i propri sogni a fronte di un qualcosa (che almeno in teoria) dovrebbe offrire maggiore tranquillità. Da qui nascono i lavori considerati tali, che si contrappongono a quelli considerati “un bel modo di passare il tempo”.

Saper disegnare è sempre stata considerata una dote, ma pochi si soffermano su quanto, anche se di dote si voglia parlare, sia necessario svilupparla studiando. Solo dedicandole il tempo necessario è possibile trasformare quella che viene considerata un'abilità in qualcosa che abbia davvero un valore e non rimanga nascosta. Spesso studi che prevedono ore e ore di disegno vengono sottovalutati e, a maggior ragione, chi vive disegnando appare come il fortunato di turno, non dovendo fare nulla di “faticoso” per guadagnare. Il disegno viene in un certo senso demonizzato, o tratteggiato come un passatempo più che un lavoro vero e proprio. Tutto ciò dimenticando quanto, in molteplici contesti, un approccio di questo tipo possa essere contestualizzabile, oltre che efficace in ciò che si sta svolgendo. E' evidente che nel contesto dell'animazione il disegno sia stato fondamentale fino all'arrivo di molti strumenti che hanno cercato di sopperire alla mancanza di abilità dei più. Attualmente ci sono così tante possibilità per far fronte alle incapacità artistiche relative al saper gestire una matita e un foglio bianco, che comunque chi non sa disegnare può essere in grado di produrre arte. Non bisogna dimenticare, però, che qualsiasi tipo di espressione artistica, per quanto la si voglia considerare distante dal tradizionale disegno, consenta di cogliere qualcosa in ciò che si vive e renderla manifesta nella maniera a se più congeniale. E'

fondamentale quindi che essa assuma una forma che permetta la condivisibilità del proprio pensiero, o non si tratterebbe di “un’espressione” nel senso più stretto del termine.

Nonostante quindi il tirocinio presso la MAD fosse improntato su un aspetto prettamente tecnico e ingegneristico che avrebbe permesso l’analisi delle tecniche di produzione basate essenzialmente sull’uso del software Blender, è stato possibile approcciarsi all’aspetto più artistico dell’animazione, riscoprendo il valore del contesto tradizionale e 2D, prendendo di nuovo la matita in mano dopo anni di inattività. Questo solo per dire che la MAD, ancora una volta si dimostra essere non solo uno studio di animazione, ma una bottega artigiana a tutto tondo di artisti. Per quanto i tempi si modernizzino e necessitino di adattamenti, come quelli che potrebbero essere rappresentati da una produzione 3D, alla base, la loro capacità espressiva deriva da un approccio tradizionalistico, fatto di disegni e di abilità di catturare l’anima in ciò che si percepisce visivamente.

L’animazione è solo un mezzo per esprimersi, ma alla base devono esserci dei valori umani da trasmettere.

6.3 Dalla teoria universitaria alla pratica in azienda: la modellazione 3D e la visualizzazione di un lungo processo di cui sentirsi partecipi

Un percorso lungo e difficile come quello universitario, per sua natura, a un certo punto farà sorgere delle domande sulla possibilità di aver effettivamente fatto le giuste scelte nel “complicarsi la vita”. Le materie, a volte, appaiono così distanti da un effettivo uso pratico, che sembra sempre di essere troppo lontani dalla luce in fondo al tunnel. E per quanto si possa aver scelto un corso di studi pieno di argomenti interessanti, capiterà sempre di dover studiare pagine e pagine di cose che avremmo preferito evitare, o per cui non si è portati, ma a cui ci si deve adattare, sperando che quella collezione di nozioni che si acquisiscono possano prima o poi risultare utili.

Volere “animare” è una passione che affascina molti, o almeno è quello che si pensa sino a quando non si capisce che per farlo sia necessario approcciarsi a concetti molto meno artistici e “divertenti” di quello che potrebbe sembrare. L’animazione ha alla base molti aspetti tecnici che spesso vengono affrontati mediante nozioni di fisica, equazioni matematiche o comunque modi che affrontino la rappresentazione del realismo di cui ogni giorno si è testimoni. La riproduzione di una camminata, nonostante possa sembrare un concetto banale, perché evidentemente noto, è tra le cose più difficili da riprodurre. Paradossalmente è quindi la familiarità che la caratterizza ai nostri occhi a rendere così facile riscontrare errori in una sua ipotetica riproduzione. Sulla base di questi concetti si può

quindi aprire una parentesi su quanto sia facile scambiare per oro ciò che luccica, e quanto quelle che sembrano materie semplici, pratiche o che producono risultati visivi, si dimostrino tutt'altro. Il primo approccio al processo d'animazione spesso viene portato avanti nelle università pubbliche mediante software open source affinché chiunque possa fare pratica senza avere la necessità di acquistare licenze o farsele concedere dall'università in qualità di studente. E' stata proprio questa la modalità che ha visto il primo utilizzo di Blender. Le difficoltà nell'utilizzo di un software così totalizzante non sono di certo poche, a maggior ragione se esso risulta essere il primo esempio di software su cui è eseguibile l'intero processo di una pipeline di produzione. Le ore di studio teorico per riprodurre anche le cose più semplici nel pratico, sembravano essere lontane anni luce da quello che sarebbe stato realizzare un prodotto di cui vantare la produzione. Eppure, è sulla base delle nozioni apprese sui libri che è stato possibile addentrarsi nel processo di modellazione che andava eseguito per esigenze produttive per la nuova produzione alla MAD.

Un corretto inserimento nel contesto dovuto agli studi universitari, più la passione da cui è stato possibile essere circondati alla MAD, si sono dimostrati la chiave di volta per l'integrazione in una realtà così distante dalle interminabili ore di studio sui libri. Il tirocinio diventa perciò il modo più utile per mettere finalmente in pratica anni di argomentazioni sui temi più disparati, che per quanto lontani da ciò che si sta effettivamente svolgendo in ambito lavorativo, aiutano nel sviluppare elasticità nella considerazione degli scenari che ci si ritrova di volta in volta ad affrontare.

6.4 La nuova produzione. Piccoli esempi di elementi di scena

Quella che prima appariva come un'opera titanica come la realizzazione di un lungometraggio, adesso è la giusta testimonianza di cosa tanta buona volontà fatta confluire nel giusto fine sia in grado di produrre. La stanchezza dovuta alle ultime battute di un percorso costruito nei giorni di una produzione, che sembrano alimentare il desiderio di evasione, in realtà non rendono che ognuno affamato di una nuova esperienza da intraprendere. A maggior ragione, avendo modo di visualizzare concretamente il risultato ottenuto e la positività con cui esso viene accolto da un occhio esterno. L'Arte della Felicità, che sembrava inizialmente essere una produzione accidentata diventa a proiezione avvenuta, la pietra angolare di una costruzione solida e sorprendente. Gatta Cenerentola si classifica così come un ulteriore passo verso la definizione di un qualcosa che spinga dal nulla, a erigersi e farsi riconoscere in una piazza ampia come quella del cinema di animazione.

Usciti quindi da un periodo di premiazioni, la produzione non si ferma e si inizia già a pensare al prossimo capitolo di quella storia che la MAD sta scrivendo con i suoi

lungometraggi. Come è stato già detto, non è possibile parlare del progetto vero e proprio attualmente in cantiere, ma ciò che è certo è che si sta lavorando su “The Walking liberty”.



Figura 6.5: Un esemplare di mezzo dollaro in argento tipo Walking Liberty del 1917

Per chi non avesse familiarità con essa, la Walking Liberty è una moneta americana [23] che entrò in uso in sostituzione del celebre mezzo dollaro tipo Barber, coniato per la prima volta nel 1892. Woolley, direttore della U.S. Mint, l'organismo incaricato di produrre le monete negli Stati Uniti, chiese alla Commissione di Belle Arti di indire una gara, a seguito della quale i bozzetti dell'artista Adolph A. Weinman risultarono vincenti per il conio del mezzo dollaro. Weinman disegnò per il mezzo dollaro un'allegoria della Libertà che a grandi passi avanza verso il Sole nascente. Per tale significato, per il fatto che nel tempo si sia classificata come una moneta per i giochi di prestigio, e a causa del ruolo decisivo che le si attribuisce nella storia, la moneta è destinata a diventare il simbolo di quello che sarà il nuovo film della MAD.

La sceneggiatura scritta ha dato il via alla lunga fase di riunioni (già prima tratteggiate) atte a visualizzare un contesto quanto più dettagliato possibile. Avendo modo di partecipare, è stato possibile notare l'esistenza della già citata unica pipeline di produzione che vanta la MAD, e dell'approccio visuale di cui si è precedentemente discusso. Prima ancora che la produzione vera e propria iniziasse, la contestualizzazione e quindi la scenografia dove sarebbe stata ambientata la storia veniva analizzata nella sua resa estetica. Questo comportava, sulla base del design promosso dai concept artist che si occupavano di definire bozze di ipotetiche scene, la modellazione degli elementi necessari a ricostruirla

nello scenario tridimensionale che avrebbe avuto la produzione. Sulla base quindi delle competenze dei singoli in ambito di modellazione, è stato possibile dividersi i compiti sui vari elementi scenografici necessari che in seguito all'approvazione dei modellatori 3D più esperti (quelli di ruolo) di cui è dotato lo studio, sarebbero stati classificati, archiviati e utilizzati in una prima fase di compositing della scena. Tutto il team era perciò a lavoro sulla stessa fase, senza alcuna distinzione in ruoli o compiti da eseguire, se non appunto considerare a capo del processo che si stava svolgendo chi possedeva le maggiori competenze nel settore. Questo ha fatto in modo che anche chi partisse da zero conoscenze in merito, potesse, a seguito di istruzioni iniziali, sentirsi partecipe e coinvolto anche se per piccole cose, in quello che era il vero processo produttivo alla base della costruzione del film.

Le conoscenze su Blender, che ancora una volta è il software principale su cui basare la nuova produzione, hanno fatto in modo da avere una chiara idea di quale fosse l'ambiente su cui portare a termine il compito che era stato assegnato. La teoria alla base del processo di modellazione degli oggetti è stata poi integrata con quelle che erano le direttive alla base della modellazione low poly/cartoonistica che si voleva ancora una volta proporre, più quelle relative ai tratti distintivi di quello che sarebbe stato il nuovo film. Tutto questo è stato possibile farlo con ampio margine di manovra, grazie al fatto che si fosse ancora in fase di preproduzione. Per cui, il tempo che si poteva dedicare all'istruire i nuovi adepti ai lavori non doveva sottostare a rigidi vincoli temporali di produzione. Nello specifico, ricevuto come compito la realizzazione di piccoli elementi di scena, il focus era improntato a renderli al meglio secondo le direttive che erano state esposte. I passaggi da eseguire possono essere così riassunti:

1. Analisi dell'oggetto

Inizialmente è necessario analizzare il singolo oggetto, al fine definire una bozza su come esso si debba rappresentare con il minor numero di vertici possibili. Questo passaggio, che i modellatori compiono automaticamente nella loro testa, può inizialmente essere reso su carta. Ogni oggetto, per quanto complicato essa possa essere, va considerato un qualcosa di scomponibile. Ogni figura, dopotutto, è l'insieme di figure più semplici planari, che devono solo essere correttamente composte.

L'idea alla base di una modellazione ben riuscita è sapere riconoscere quali sono le figure essenziali da modellare, definendo dei vertici che permettano poi di comporle al meglio. Se la modellazione viene effettuata bene, i vantaggi li si scopre nelle fasi seguenti della produzione. Ciò infatti potrebbe permettere un rimaneggiamento dell'oggetto modellato (spesso avviene per gli oggetti che prevedono dei movimenti e

quindi necessitano di essere riggati) evitando che ci sia la possibilità di doverlo rifare da zero.

2. Scelta della mesh di partenza

Avendo ben chiaro in testa come l'oggetto si strutturi nelle tre dimensioni e quindi delle varie figure che lo compongono, si sceglie la mesh di partenza tra quelle proposte da Blender. Molto spesso per modellazioni di tipo low poly si parte dai cubi, perché le sfere hanno un numero eccessivo di vertici.

3. Utilizzo delle tecniche di modellazione

A questo punto si passa dall'*Object mode* all'*Edit mode* per entrare nel vivo della modellazione. Le tecniche messe a disposizione da Blender per modificare le shapes in scena sono numerose, ma spesso per la modellazione si procede con una serie di estrusioni in sequenza per creare una forma che tenda inizialmente al modello che si vuole creare. Quando l'obiettivo è ottenere un oggetto che preveda parti molto simili tra loro, spesso si ricorre alla modellazione di una singola entità e poi alla sua successiva duplicazione, tante quante l'oggetto ne richiede. Si procede poi ad effettuare eventuali e possibili modifiche per diversificarle tra loro e infine si compone l'oggetto finale. Questo è il procedimento che si usa per esempio per modellare cespugli, alberi o comunque piante in generale. Due accorgimenti molto importanti che nella loro semplicità di esecuzione migliorano la resa finale dell'oggetto sono l'applicazione di due modificatori. Il primo è il *Subdivison Surface*. La geometria dell'oggetto da modellare, soprattutto se si è partiti da un cubo, apparirà sempre molto spigolosa, ma attraverso l'applicazione di questo modificatore è possibile smussare le forme ottenendo una forma più densa (in termini di vertici, spigoli e facce) e arrotondata di quella di partenza senza aggiungere ulteriori vertici. Il secondo modificatore che risulta molto utile è quello del *Solidify*. Esso è in grado di dare profondità alle forme piatte.

Nella modellazione una cosa a cui prestare molta attenzione è evitare di creare Ngons, ossia facce con più di quattro lati [20]. I veri puristi della modellazione evitano anche i Triangle, ossia le facce con tre lati. Questo perché tali tipo di facce causano molti problemi quando si deforma il modello. Se il modello creato dovrà essere animato, si preferisce una topologia di tipo quad-based. Se questo non avvenisse si considererebbe la topologia non "pulita" e si incorrerebbe nel rischio di dover rifare il modello che non potrebbe subire eventuali correzioni che risolvano il problema in cui si è incorsi. Affinché questo aspetto possa essere tenuto sotto controllo, spesso si seleziona tutto l'oggetto e in *Edit Mode* si clicca su *Remove Doubles* nel pannello

a sinistra dei tools (T) per assicurarsi che nella modellazione non siano stati creati accidentalmente vertici sovrapposti.

4. Mettere un punto alle modifiche

Per quanto tempo si decida di dedicarci, soprattutto nella modellazione è necessario ricordarsi quanto “l’ottimo è nemico del buono”. Poiché si tratterà sempre di una riproduzione, a maggior ragione se low poly, non si riuscirà mai a ottenere un qualcosa che si avvicini alla perfezione. Quindi, a un certo punto è necessario riconsiderare il proprio lavoro e capire se davvero si potrebbe fare di più. Una volta giunti a questo tipo di consapevolezza si passa al sottomettere il proprio modello ai vincoli che la produzione impone affinché si abbia coerenza e omogeneità in tutto ciò che viene modellato e dovrà essere inserito nelle stesse scene senza risultare scollegato.

5. Imporre i vincoli di produzione

In seguito alla modellazione, che per quanto abbia delle regole di “buona condotta” può avvenire nella modalità che il modellatore ritiene più congeniale (ad esempio modellare oggetti piccolissimi di dimensioni enormi semplicemente per prestare più attenzione ai dettagli) è necessario imporre tutte le regole che sono state fissate a livello produttivo. Esse infatti, faranno risparmiare tempo a chi dovrà usufruire dei modelli nella costruzione della scena.

- *Controllo delle normali*

La prima cosa da considerare è il controllo delle normali. Esse sono dei vettori che hanno origine in vertici e facce di una geometria [17]. Sono dotate di una direzione e di un verso che identifica l’orientamento di tali elementi; in pratica, si possono considerare come delle frecce che indicano il “davanti” e il “dietro” di un vertice, di uno spigolo o di una faccia. E’ importante non sottovalutare il loro utilizzo, perché definire l’orientamento nell’universo virtuale di una faccia può essere utile per numerosi scopi: dal corretto Texturing al calcolo dei riflessi in uno Shader. Quindi, per effettuare il controllo delle normali, si procede in *Edit Mode* cliccando N si apre un pannello sulla destra della *3D View*. Sotto il *Mesh Display* va controllato che nella sezione *Normals*, dopo aver selezionato la modalità delle facce le linee azzurre che appaiono (le normali) siano rivolte verso l’esterno della geometria. Qualora non lo fossero, sarebbe necessario regolarizzarle con CTRL-N.

- *Il modello è in scala?*

Quando si modella, spesso si ritiene necessario farlo in dimensioni davvero poco realistiche per poter ottenere maggiore accuratezza. Una volta conclusasi la modellazione però, è necessario ridimensionare l'oggetto prestando attenzione a quella che dovrebbe essere effettivamente la sua dimensione.

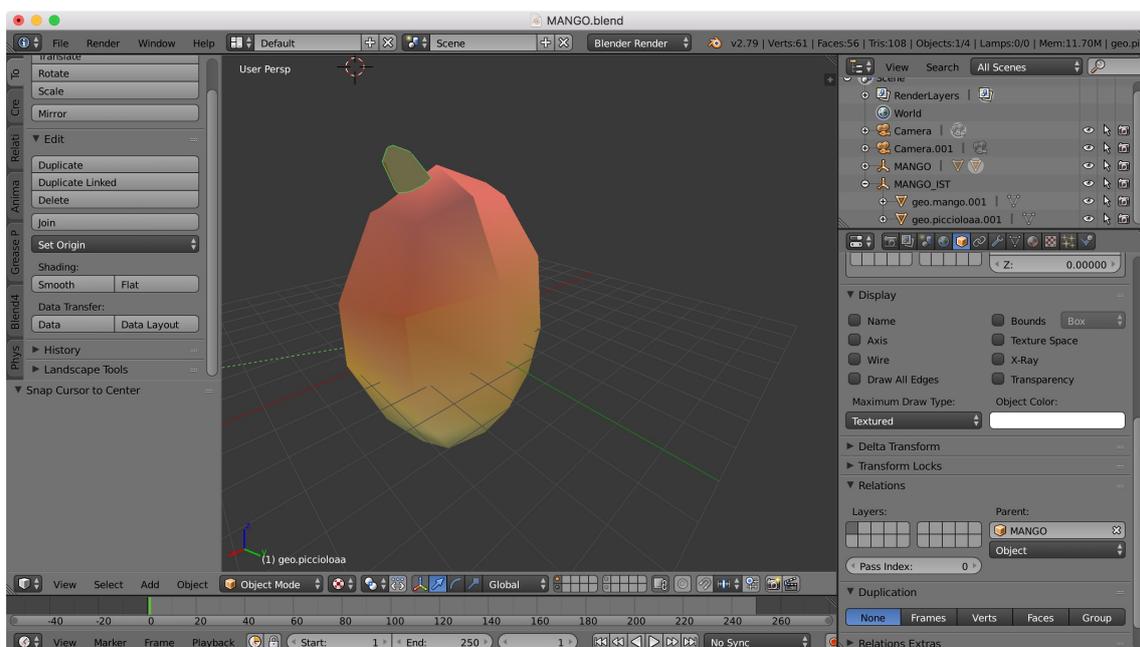


Figura 6.6: Un mango sovradimensionato

Per effettuare una modifica di questo tipo cliccando N si apre un pannello alla destra della *3D View* dove sarà possibile vedere le informazioni relative alle coordinate dell'oggetto selezionato. Sotto la voce *Dimensions* si possono controllare le dimensioni effettive di quest'ultimo e nel caso fosse necessario modificarle considerando gli opportuni assi e le dimensioni in metri.

- *Verifica delle proporzioni*

Sempre per un problema di coerenza e omogeneità, quando non si sanno valutare con accuratezza le dimensioni dell'oggetto modellato, potrebbe essere utile gestire le proporzioni linkando in scena il modello di qualcosa le cui dimensioni sono certe (ad esempio personaggi umani). Una volta corrette al meglio le dimensioni sulla base del proporzionamento visivo, basta eliminare il link dell'oggetto introdotto in scena con la funzione *Delete*. Tale operazione non elimina però completamente l'oggetto dal file. Per farlo, è necessario andare nell'*Outliner*, aprire il menu a tendina *All Scenes* e selezionare *Blender File*.

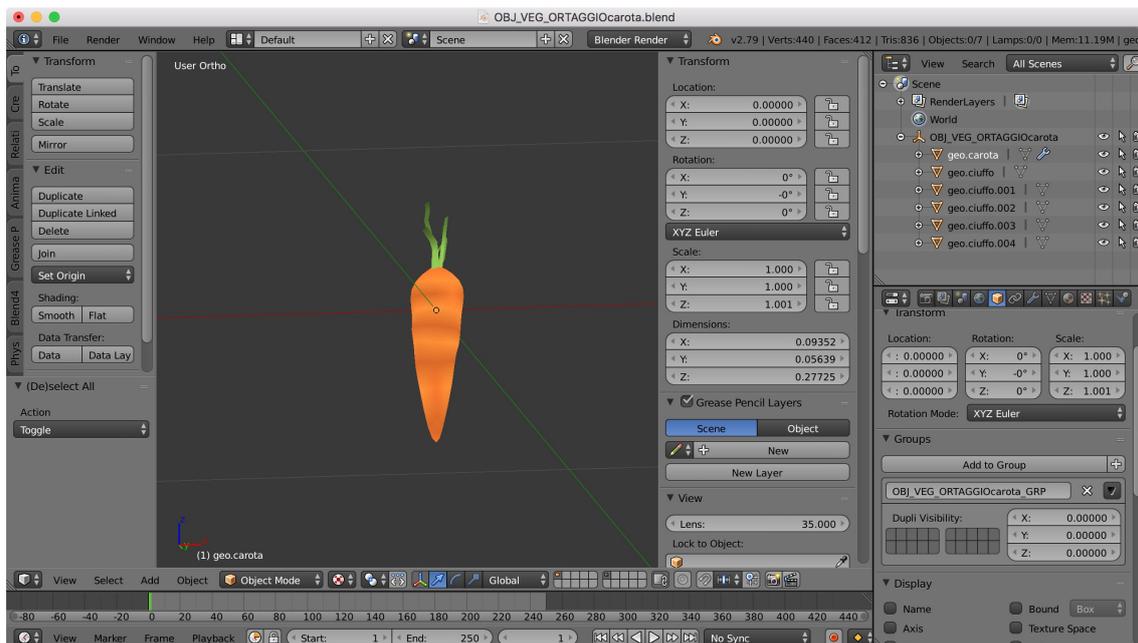


Figura 6.7: Modellazione di una carota

Solo dopo, tra gli elementi in scena sarà possibile ricercare l'oggetto che abbiano linkato grazie alla caratteristica iconcina con una pagina bianca con una freccia (che apparirà sulla destra del nome e che indica che l'oggetto è linkato) e eliminare completamente l'oggetto.

- *Materiali*

Tutti gli oggetti modellati devono avere un materiale loro assegnato. Questo perché, altrimenti, non sarebbe poi possibile effettuare la colorazione con il *Vertex Painting*. Si procede allora a definire un materiale che rispetti le caratteristiche del materiale di cui essi son composti (per es., modellando un tronco, si può definire un materiale legno). E' possibile poi introdurre modifiche *ad hoc* sui singoli materiali, come settare le impostazioni di Diffuse o Specular che terranno in considerazione in che modo il materiale realizzato debba diffondere o riflettere la luce.

- *Texture*

E' possibile assegnare delle texture agli oggetti modellati, che facilitino la definizione dell'aspetto dell'oggetto da mettere in scena. Ogni texture può presentare delle caratteristiche ben precise che possono essere impostate nel relativo menu in seguito alla creazione della texture.

6. Colorazione e Luci

La funzione di Blender che consente la colorazione degli oggetti è definita *Vertex Painting*. Si chiama così perché va direttamente a manipolare il colore dei vertici piuttosto che delle textures rendendo il compito più semplice.

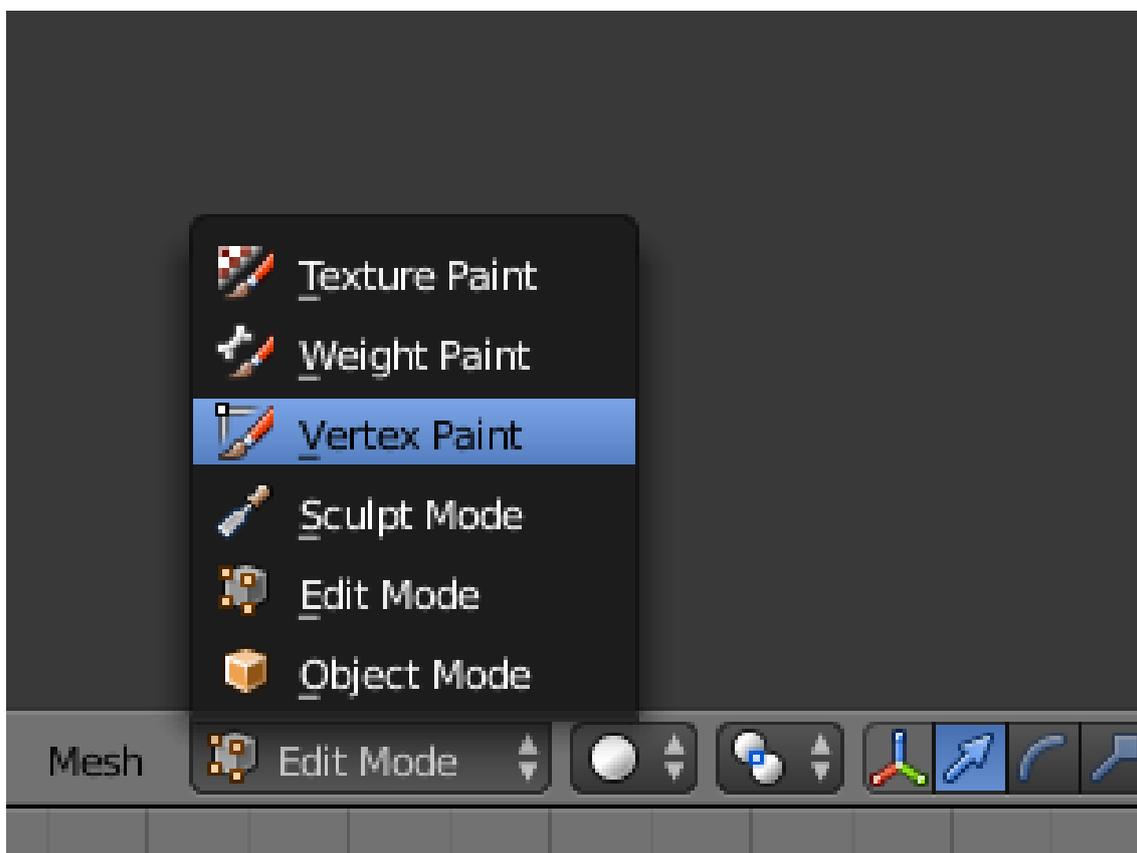


Figura 6.8: Modalità Vertex Painting

Bisogna tenere a mente che a seconda del tipo di oggetto e di come esso è stato modellato, si potrebbero avere più shape modellate e poi unite tra loro (se ne ha una chiara idea osservando il menu con gli elementi presenti in scena in alto a sinistra). In questo caso, sarebbe necessario prima scegliere qual è la parte dell'oggetto che si intende colorare e poi passare alla modalità di colorazione. Qualora invece l'oggetto da considerare fosse composto da una singola shape (perché essendo molto semplice non è stato necessario modellarlo a livelli) in modalità Vertex Painting sarà possibile applicargli il colore nella sua totalità. Una volta che si ha un'idea di cosa si vuole colorare, e quindi avendo fatto le opportune selezioni, va fatta apparire la maschera con il pulsante M. Esso permetterà la visualizzazione dell'oggetto (o della parte

che vogliamo colorare) a quadretti, in modo tale che ci possa essere la possibilità di definire la colorazione sui singoli vertici in scena. Si passa poi alla scelta del pennello, le cui modalità di colorazione sono definite nella schermata sulla sinistra dello schermo, sopra la tavolozza dei colori. Si tratta dei cosiddetti *Blend Modes*. I più usati risultano essere sicuramente la modalità *Draw* per una colorazione uniforme e quella *Mix* per miscelare i colori tra i vertici.

Una cosa cui fare attenzione è che nel colorare i singoli oggetti, non bisogna mai perdere di vista l'obiettivo principale per cui essi sono stati realizzati. La scelta di determinate tinte, piuttosto che di altre, deve avere alla base un'idea di compattezza e omogeneità dell'immagine che bisognerà poi andare a costruire. In genere difatti, considerando che a lavorare sulla colorazione non può essere un'unica persona, si utilizza una palette di colori appositamente scelta per l'intera produzione. In questo modo, chiunque debba colorare un oggetto, può fare riferimento al suo buongusto e al realismo desiderato, ma in maniera conforme a chiunque in contemporanea stia modellando qualcosa che debba poi apparire nella stessa scena. I colori non devono mai differire troppo tra loro, non dovrebbero essere mai troppo chiari o troppo scuri, così, qualora si decidesse di tramutarli in bianco e nero, le gradazioni non dovrebbero essere molto distanti.



Figura 6.9: Colorazione di una foglia di banana

In seguito alla colorazione, potrebbe essere utile creare delle luci in scena per vedere l'effetto delle texture o del colore sul modello. Spesso si usa creare una luce di tipo *Sun* e attivare se necessario l'*Environment lighting* con un valore basso in modo da avere un effetto di riempimento anche nelle zone completamente in ombra.

7. Layers

Dopo aver seguito tutto l'iter sino ad ora enunciato, non rimane che posizionare l'oggetto che potrebbe essere composto da più parti nel giusto livello di visualizzazione. In questo modo chiunque apra il file (ad esempio riggers o animatori), conoscendo i criteri usati, sa dove andare a reperire ciò di cui ha bisogno.

8. Consegnare il proprio lavoro affinché possa essere valutato

Non rimane allora che salvare il file rispettando i criteri di nomenclatura imposti. Essi sono soliti fare riferimento nella prima parte a delle macrocategorie che definiscono il tipo di oggetto, più il nome dell'oggetto modellato. Per quanto possa essere sottovalutato questo passaggio, esso si rivela fondamentale in fase di archiviazione. Sarà infatti possibile memorizzare al meglio i file evitando di doverli aprire singolarmente e valutarne il contenuto, oltre al fatto che sarà più facile reperirli al momento del loro utilizzo.

9. Archiviazione e utilizzo

Per l'archiviazione alla MAD si utilizza un server a cui tutti i computer dello studio hanno accesso e in cui ognuno vi inserisce ciò che produce quotidianamente. Si usano poi le macrocategorie a cui si è fatto attenzione in fase di salvataggio per la corretta schedulazione dei file. Esse sono così definite:

- OBJ e PROPS usate per gli oggetti. Tra loro differiscono per dimensioni e tipologia (naturale, veicoli, artificiale)
- CHAR per i personaggi
- SET che sono usati per i file contenenti le ambientazioni, suddivisi in interno e esterno

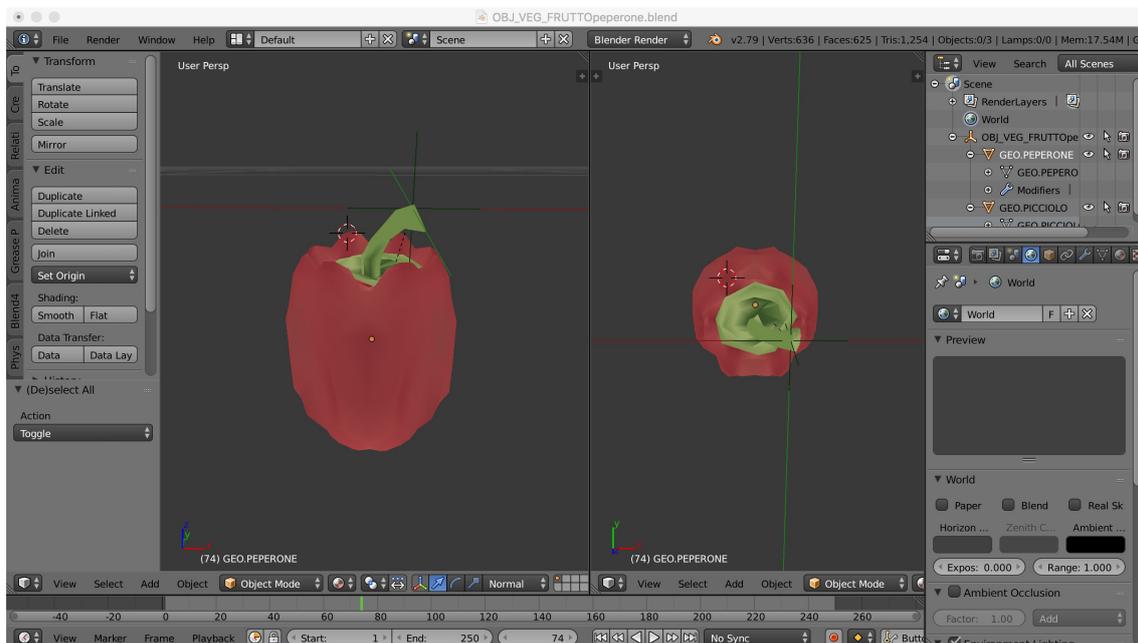


Figura 6.10: Modellazione di un peperone

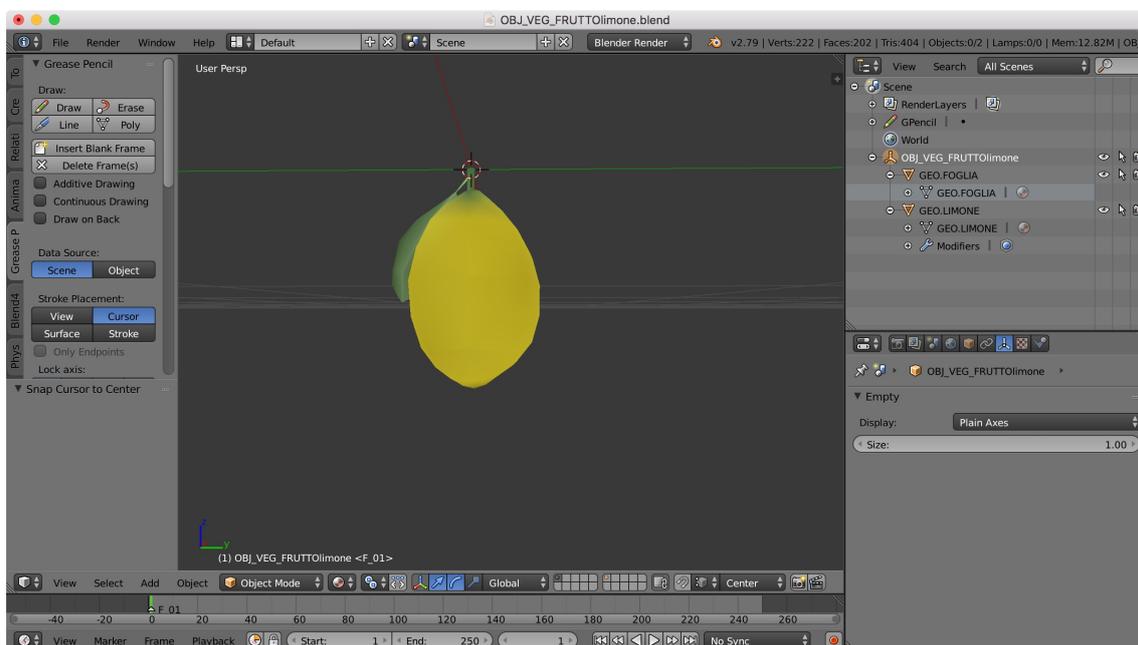


Figura 6.11: Modellazione di un limone

6.5 L'esecuzione di un progetto parallelo: animazione 3D di un cavaliere e di un drago

Generalmente, l'elemento tempo gioca un ruolo fondamentale all'interno di una pipeline che necessita di rigore nella sua attuazione. Eppure, come è stato più volte detto, le regole alla MAD sulla gestione dei tempi fanno in modo (nei limiti del possibile) di poter fare sempre fronte a decisioni frutto della ricerca di un'espressività migliore. Questo rappresenta un fattore ancora più limitante nella visualizzazione della complessità organizzativa che la produzione di un lavoro animato comporta. Avere avuto la possibilità di collaborare alla produzione in una fase di organizzazione iniziale ha permesso di affrontare quelli che sono gli elementi, o meglio le fasi principali su cui strutturare un lavoro lungo e variegato. Ciò che è emerso è quanto sia necessario realizzare il giusto contesto, e munirsi anzitempo dell'occorrente per entrare nel vivo di una produzione. D'altro canto, la collaborazione è risultata troppo breve per permettere la valutazione di tutti quegli aspetti che sarebbero stati trattati solo più avanti nello sviluppo della pipeline produttiva.

Per mettere a frutto pienamente l'esperienza, si è deciso di produrre un piccolo lavoro d'animazione personale che potesse procedere di pari passo alla progettualità prevista per i giorni del tirocinio. Innanzitutto, l'obiettivo è stato identificare un valido processo di miniaturizzazione di quella che sarebbe stata l'intera pipeline di produzione di un lungometraggio applicandolo alla possibilità di dover svolgere il lavoro individualmente. Ne è derivato perciò l'inscenamento di una piccola produzione, a mo' di riduzione in scala dell'originale.

Esattamente come era successo per la produzione del lungometraggio, si è partiti dal definire un'idea. Come ogni scelta che si rispetti, il processo decisionale finale è attribuibile ad un'insana passione che si coltiva in solitaria, e in questo caso ha prevalso quella che rappresenta l'amore per la letteratura. Poi, complice l'attrattiva del libro illustrato di Andrea Scoppetta (già citato come illustratore di "A Skeleton Story" insieme ad Alessandro Rak) e l'opportunità di poter far fruttare positivamente il progetto rendendolo parte delle consegne per un esame da preparare, è nata l'idea di produrre una mini animazione 3D di Don Chisciotte della Mancia. L'idea di rendere questo tipo di "mini-consegna auto-imposta" adatta all'esame ha cercato di simulare quelli che sarebbero stati degli ipotetici vincoli all'interno di una produzione cinematografica in cui c'è un produttore a imporli.

La fase di concept che era stato possibile analizzare nei dettagli e più "in grande scala" grazie alla vera produzione di *The Walking Liberty* della MAD (vero focus del tirocinio) è stata riadattata al mini-contesto ed è sfociata nella visualizzazione cartacea di uno storyboard. In quanto tale, avrebbe permesso la definizione della storia da raccontare

che, per quanto potesse sembrasse chiara a livello teorico, doveva ancora essere articolata da un punto di vista registico. Inoltre, affinché le varie scene dello storyboard potessero essere popolate, è stato ancor prima necessario definire il design che avrebbe assunto l'intera narrazione. Bisogna affrontare questo tipo di decisioni sapendo che queste sono quelle che condizionano l'operato da quel punto in poi e che segnano dei punti di non ritorno a livello di pipeline produttiva. Difatti, quello che sarebbe scaturito da lì in poi, nel caso di modifiche sul design avrebbe comportato dei ritardi temporali necessari alla ricostruzione di tutte quelle fasi eseguite da quella particolare scelta.

Nel caso specifico l'intento era avere un design che fosse in linea con lo stile cartoonistico e fumettistico del libro illustrato, per cui si è deciso che l'intero progetto sarebbe stato gestito, a livello 3D, in uno stile low poly. L'aver un riferimento esterno caratterizzato già da un approccio visivo, ha aiutato nella fase del design per quanto riguarda quelli che erano i personaggi coinvolti e le loro pose principali, oltre che alla definizione degli assets che sarebbe stato necessario poi modellare. A partire da questo, sono imposte le dovute modifiche che permettessero di rispettare le condizioni e i vincoli del progetto da consegnare per l'esame.

La storia racconta, nel passaggio che si è deciso di animare, di Don Chisciotte, nobiluomo di campagna che si autonoma cavaliere, in groppa al suo destriero (che ribattezza Ronzinante) che combatte contro dei mulini a vento. Questo perché in preda alla lucida follia li scambia per dei giganti enormi che sembrano avere cattive intenzioni. Il riadattamento per l'animazione prevedeva un solo mulino a vento, opportunamente umanizzato per esprimere la sua minacciosità.

Si è proceduto allora con la modellazione dei personaggi e degli oggetti di scena in modo che si potesse opportunamente passare dalle due alle tre dimensioni volute.

La modellazione ha previsto che venissero eseguite le relative fasi precedentemente descritte e di cui è stato possibile occuparsi nella produzione degli oggetti di scena per *The Walking Liberty*. In seguito, il risultato è stato ottenere il cavaliere con il suo cavallo, il mulino a vento e un albero, opportunamente duplicato per dare l'idea di una fitta vegetazione. Va considerato che il cavaliere e il cavallo sono stati trattati, in un secondo momento, insieme, come se si trattassero di un unico personaggio. Ciò è stato la conseguenza di un'opportuna valutazione delle esigenze che l'animazione comportava (difatti Don Chisciotte non sarebbe mai sceso da cavallo).

Al seguito della modellazione del character principale, esso è stato opportunamente colorato ricorrendo come prima descritto alla modalità offerta da Blender del *Vertex Painting*.

E' stata poi ricreata la scena inserendo tutti gli elementi dapprima modellati. La camera

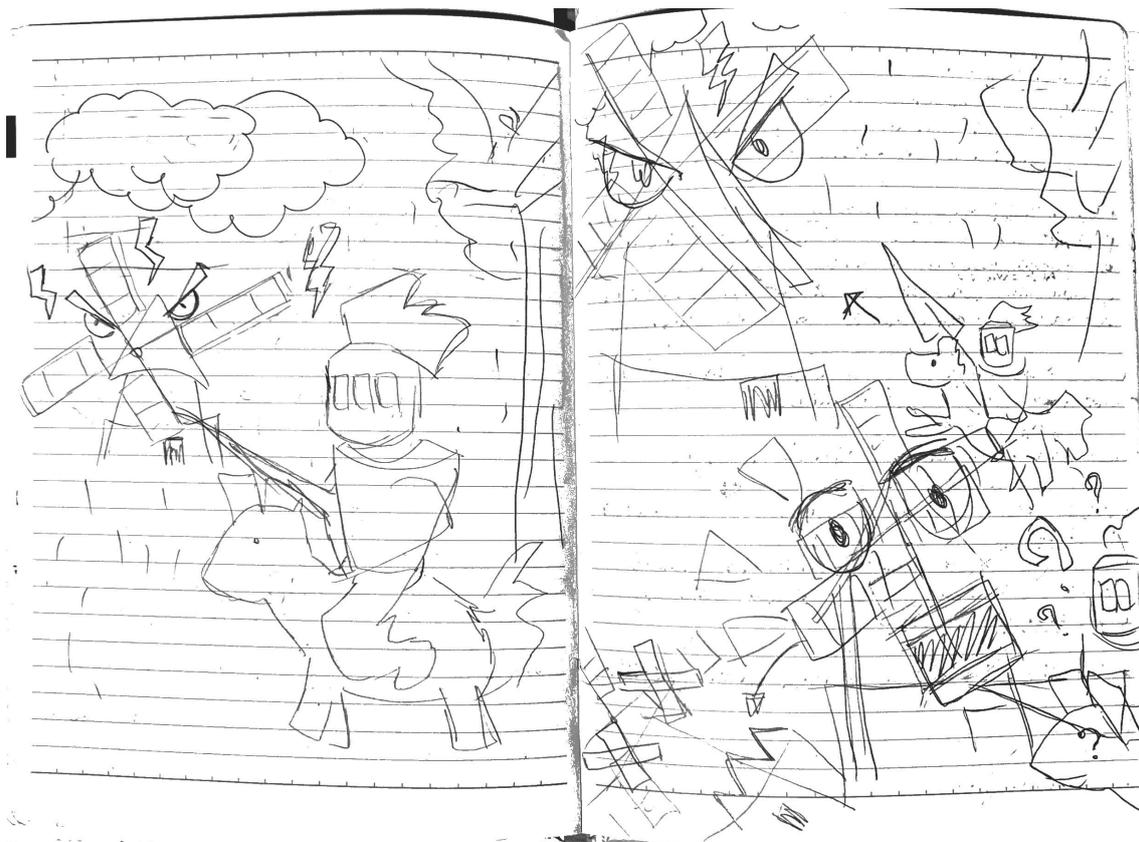


Figura 6.12: La bozza dello storyboard della mini-animazione

così posizionata è seguita alla scelta registica di mostrare l'animazione da un punto di vista laterale all'osservatore. Essa avrebbe dovuto permettere di rendere al meglio l'animazione prevista per il galoppo del cavaliere che sarebbe stata considerata singolarmente nel file relativo.

Nel frattempo, affinché si potessero soddisfare tutte le richieste del progetto, è stato necessario effettuare delle modifiche che hanno stravolto l'intera narrazione. Innanzitutto va esplicitato che la consegna prevedeva un video d'animazione che avesse la funzione di un mini-trailer per un'applicazione da realizzare in Blend4web (un framework open source per creare e visualizzare applicazioni di computer grafica 3D interattive in un web browser). Dapprima la scelta di realizzare per Blend4web di un'applicazione di tipo "game", a cui è seguita la riconsiderazione dell'intero plot dell'animazione in Blender. Affinché si potesse parlare di un gioco, era infatti necessario che ci fosse un valido antagonista. In questo caso, il mulino che era stato previsto inizialmente, per quanto si volesse umanizzare, non avrebbe mai potuto vantare la mobilità necessaria che bisognava inscenare per la consegna.

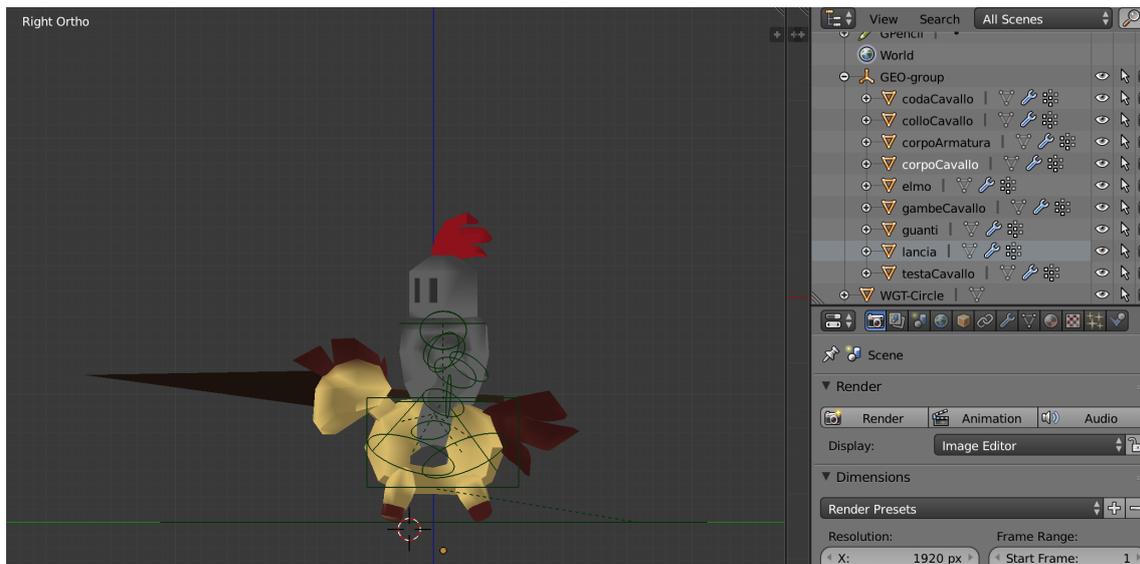


Figura 6.13: Don Chisciotte modellato in Blender (1)

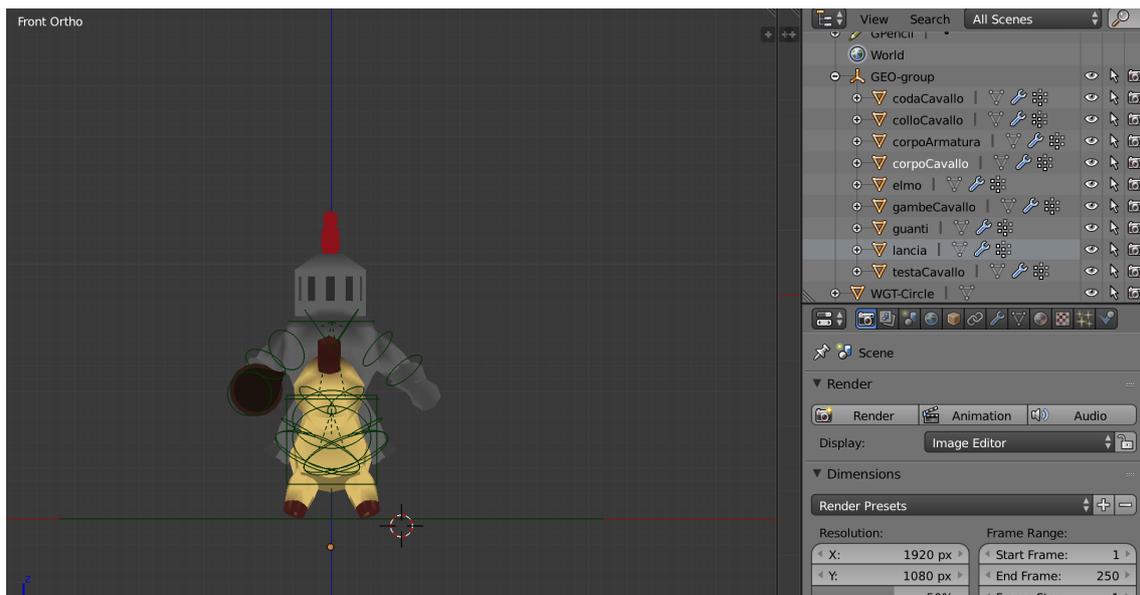


Figura 6.14: Don Chisciotte modellato in Blender (2)

Si è allora scelto di introdurre nella storia un drago, ed in particolar modo un Charizard, in modo da semplificare la modellazione, (avendo un esempio visivo) che avrebbe già ritardato l'organizzazione produttiva. Tale drago avrebbe rivestito il ruolo di antagonista, che il cavaliere avrebbe incontrato in seguito al percorso di uno spazio che prevedesse degli ostacoli. La stessa location che quindi, che sarebbe dovuta essere un'ambientazione esterna



Figura 6.15: Don Chisciotte in seguito alla colorazione

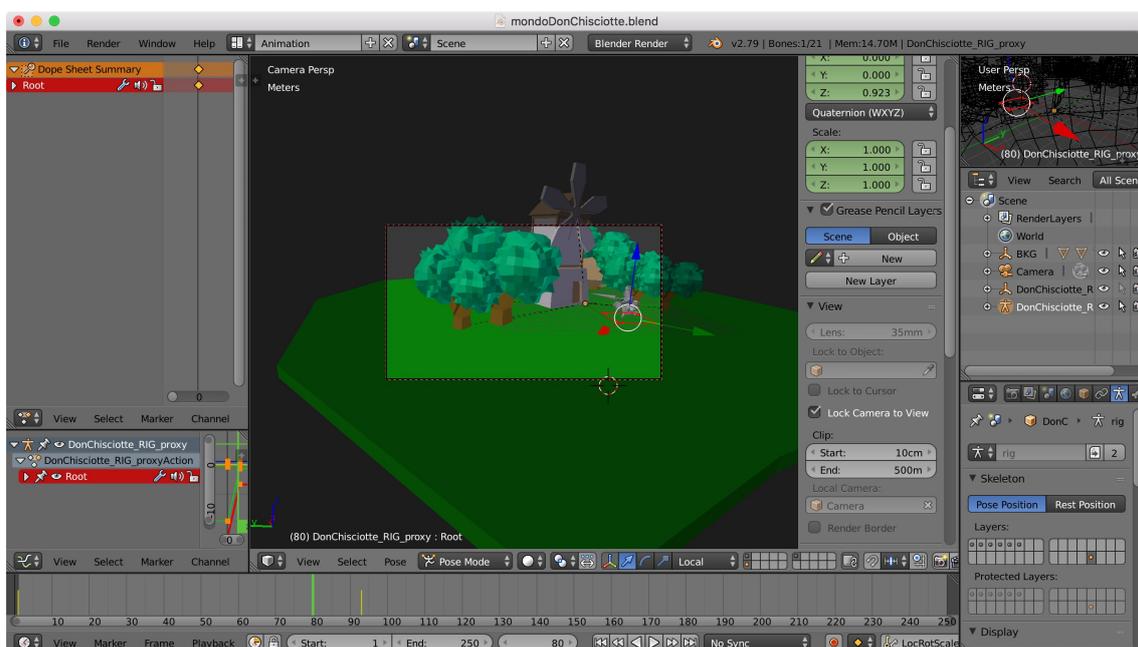


Figura 6.16: Ricreazione della scena di Don Chisciotte contro il mulino a vento

secondo il concept originale, è diventata un labirinto in pietra per permettere d'avere gli ostacoli necessari. L'idea del labirinto, infatti, avrebbe permesso la non immediata

visualizzazione dell'obiettivo finale, che come per molte applicazioni di tipo game, avrebbe utilizzato lo scontro con il “mostro” come l'ostacolo di fine livello.

Il processo di modellazione ha quindi visto l'introduzione di un altro character al plot che ha determinato un rallentamento complessivo della pipeline. Le operazioni di modellazione che erano state eseguite per i precedenti elementi da modellare, sono state ripetute per la modellazione del drago.

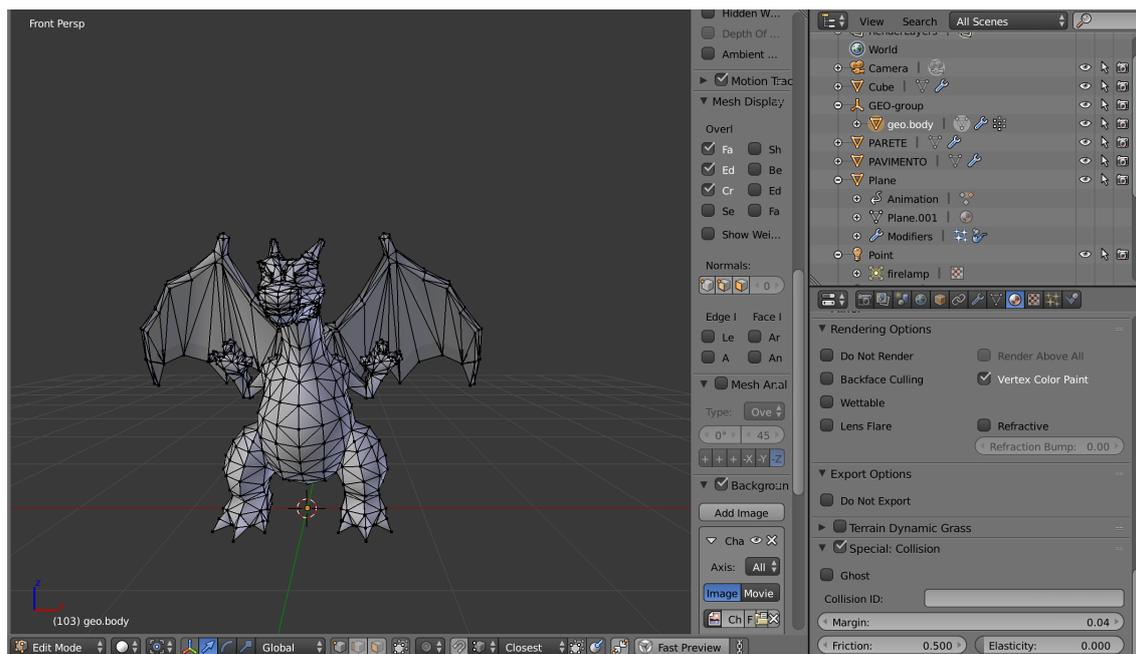


Figura 6.17: Charizard, Edit mode

Una volta soddisfatti del risultato si è passati alla colorazione del personaggio passando dalla modalità *Solid* a quella del *Vertex painting*.

In seguito al completamento dell'intero personaggio, si è potuto finalmente avanzare con le fasi previste dalla pipeline di produzione. In pre-produzione, nella fase di analisi dei tempi si era già preventivata una tempistica relativa a uno studio dettagliato del contesto in cui dovesse essere inserito ciascun personaggio, più quello che sarebbe stato necessario per “conoscerlo” singolarmente al meglio. Dopo aver valutato l'ambientazione, infatti, è importante considerare nella fase design la strutturazione del model sheet dei personaggi coinvolti nell'animazione. Il che implica carpire per ognuno quelli che sono i movimenti (o le espressioni) con cui familiarizzare per permetterne la riproduzione. Considerando il plot, le mobilità più complicate da analizzare sono state quelle del cavaliere a cavallo e del drago. Avendo entrambi i personaggi una mobilità spiccata, è stato deciso di ridurre il range dei movimenti da riprodurre prevedendo quindi una resa limitata degli stessi (si è scelto

solo quelli funzionali all'animazione da realizzare). Il cavaliere, che si sarebbe incontrato sin da subito all'interno del labirinto che era necessario costruire come ambientazione, si sarebbe diretto al galoppo verso il drago superando quelli che erano una serie di ostacoli (rappresentati dai muri). Con la giusta scelta del percorso da eseguire, il cavaliere sarebbe giunto alla visione del drago avrebbe dovuto sputare fuoco, sbattere le ali e alzarsi in volo.

Sulla base di ciò, si è quindi proceduto alla fase di rigging dei personaggi. Da questo momento risulta ancora più evidente l'importanza della scelta dapprima espressa di trattare il cavaliere a cavallo come un unico personaggio. Difatti, essi sono stati riggati come un unicum, poiché non serviva prevedere che si muovessero singolarmente. Don Chisciotte non sarebbe mai sceso da cavallo, e il cavallo non si sarebbe mai mosso senza avere il suo cavaliere in sella. Nonostante questa semplificazione in fase di rigging, sono stati studiati i movimenti del cavallo e di come esso dovesse muoversi, per avere un effetto del galoppo che, per quanto la resa fosse cartoonistica, permettesse di valutare le pose che avrebbe dovuto avere nei keyframe del movimento, sui cui sarebbe poi stata applicata da Blender la cinematica inversa (il cui calcolo dei frame intermedi viene gestita in maniera automatica a seguito della definizione di quelli che sono i frame principali). E' stata usata come risorsa il libro "Horses and Other Animals in Motion" di Eadweard Muybridge, fotografo inglese, noto ai navigati del settore del disegno realistico come una delle più valide fonti di studio del movimento dei cavalli e di altri animali.



Figura 6.18: Piccola animazione del cavaliere al galoppo

A differenza dell'iter eseguito per il rigging del cavallo, per il drago ci si è basati, per lo studio dei singoli movimenti da dover animare, sulla fantasia. Da qui sarebbe poi stato necessario provvedere alla costruzione di un ipotetico scheletro che fosse adatto agli obiettivi di movimento che ci si era proposti. Nel dover valutare la sua costruzione, lo scheletro del drago è composto da numerosi bones, derivanti dalla somma e commistione di più scheletri di animali diversi: lo scheletro del cane, già previsto da Blender da cui è stata ricavato il viso, la coda e due delle zampe (quelle posteriori), lo scheletro dell'uccello per la parte che riguardava la colonna vertebrale e le ali ed infine, sono stati invece costruiti ad hoc dei bones per la mobilità delle braccia (zampe anteriori).

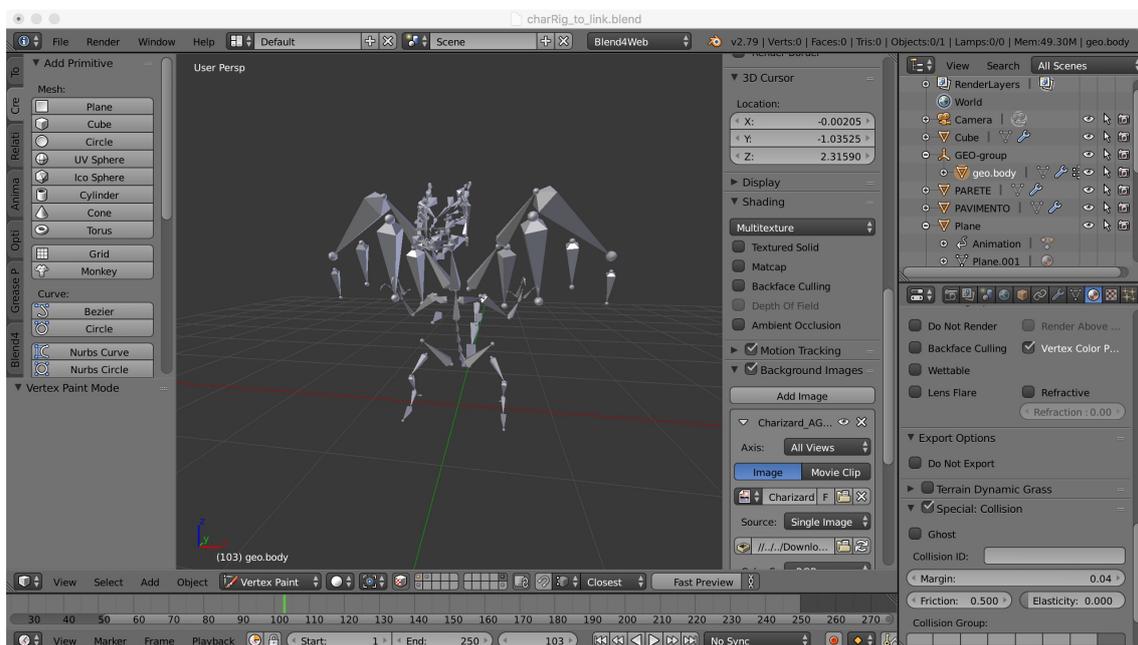


Figura 6.19: Bones costituenti il rigging del drago

Poiché si tratta di un oggetto con un rig molto complesso, per il numero di bones che prevede, si è preferito poter associare a ciascuno di essi dei widget, che avrebbero semplificato la fase di animazione.

Si è passati infine alla fase di animazione passando dal contesto *Default* a quello *Animation*. Questo tipo di operazione permette la visualizzazione di pannelli di controllo relativi alle possibilità offerte da blender per le animazioni. L'idea principale su cui ci si basa è quello di definire nella timeline dei keyframe tenendo in considerazione che essi andranno intervallati con tempi che permettano di ricostruire il movimento, che i due keyframe in sequenza, mediante l'applicazione della cinematica inversa, andranno a ricostruire. Per movimenti più accurati, piuttosto che valutare l'oggetto nella sua interezza, si modifica il

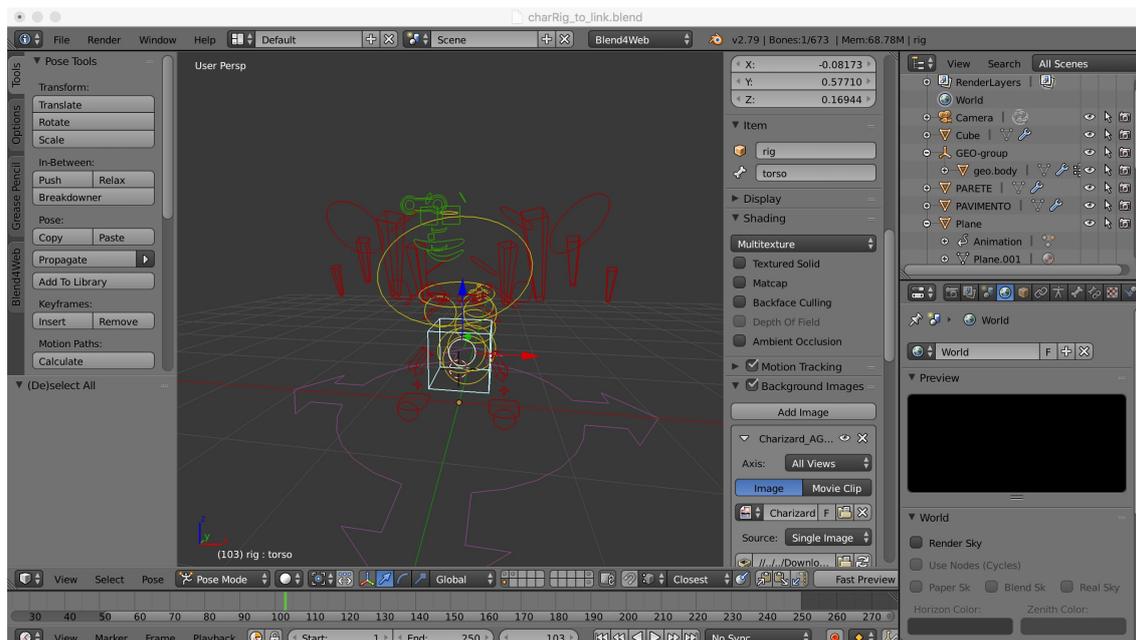


Figura 6.20: Inserimento dei widget per semplificare l'animazione del drago

posizionamento delle ossa singolarmente in *Pose mode* e poi si salva l'intera o la singola parte della posa ricostruita in base alle esigenze con il pulsante I.

Le animazioni più complesse possono richiedere l'utilizzo del modificatore *Mesh Deform*. Quest'ultimo altro non è che una mesh di tipo *cage* (gabbia) che funge da contenitore aderente alla mesh originaria (la contiene, sapendo che tanto più è aderente, tanto più è precisa). Si utilizza questa tecnica perché il mesh deform, nonostante segua le linee del personaggio da animare, presenta meno vertici e quindi meno facce da gestire in animazione permettendo quindi la definizione di un relativo rigging più facile. E' noto infatti che gestire i pesi di un oggetto meno dettagliato è più semplice, e permette di fare delle modifiche istantanee che richiedano solo un semplice bind di aggiornamento.

Nel pannello sulla destra dello schermo saranno visualizzabili i keyframe di ogni parte prevista dal modello visualizzabile nella *3D View* con i relativi widget precedentemente impostati.

Una volta soddisfatti del risultato delle animazioni, non basta far altro che compositare la scena, avendo avuto prima modo di creare i giusti gruppi per i characters e gli oggetti che si è previsto di inserire. Essi, a partire dal file originari, saranno linkati in un file separato e complessivo. E' utile linkarli nel momento in cui si vuole permettere che le modifiche effettuate sul file individuale vengano automaticamente riportate anche nel file costruito per la scena, altrimenti gli oggetti dovranno essere appesi. Con la funzione *append*

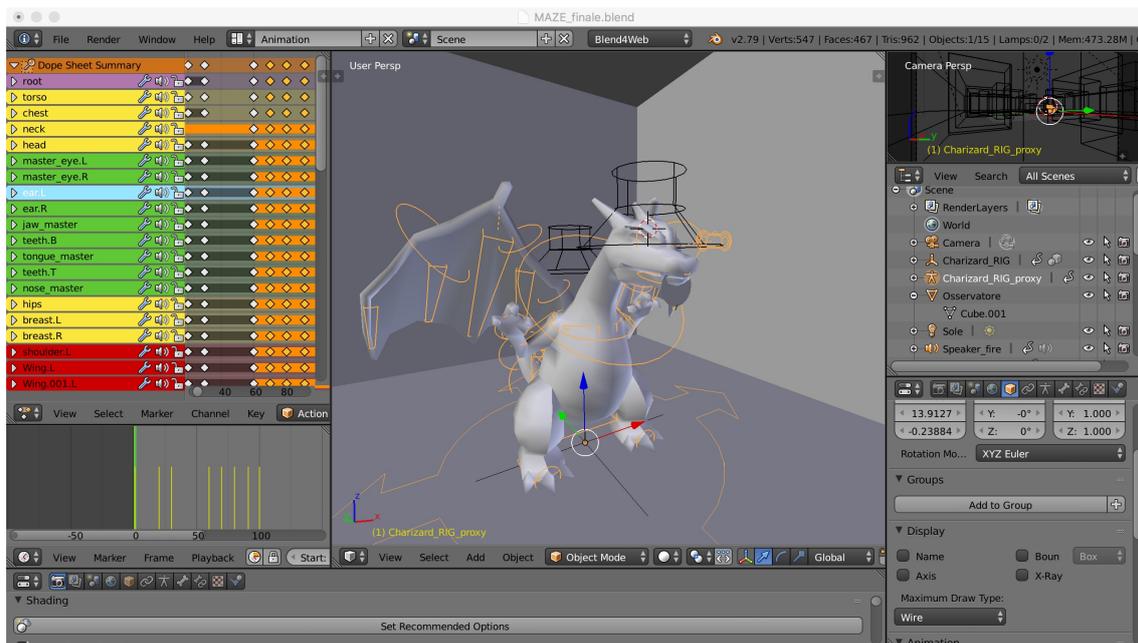


Figura 6.21: Animazione del drago

di blender difatti, si crea una copia dell'oggetto del tutto slegata dal file originario e che quindi potrebbe essere considerata con “vita autonoma”.

La gestione dei movimenti (per gli oggetti che li permettono) saranno riproducibili dal singolo oggetto in seguito alla creazione di un proxy, che permetterà la visualizzazione delle animazioni previste sul singolo character una volta che esse saranno correttamente importate dal file relativo.

Attraverso questa serie di passaggi è stato possibile valutare le fasi principali previste dal processo produttivo finalizzato alla realizzazione di un prodotto animato. Su di esso, segue poi l'applicazione delle varie tecniche di post-produzione atte al raggiungimento della resa estetica desiderata. Ogni miglioria che da allora in poi si attuerà andrà intesa come un mezzo affinché si possa convergere alla trasmissione del messaggio che ci si era proposti di esprimere. Il montaggio del sonoro e l'applicazione delle tecniche di postproduzione, difatti, sopraggiungono nella fase finale della pipeline produttiva per dare coerenza e omogeneità ad un lavoro che giunge alla fine della fase di produzione come la somma di tante piccole (o grandi) varianti in gioco.

6.6 Considerazioni a posteriori sul lavoro alla MAD

Giunti alla fine dell'analisi del lavoro svolto alla MAD Entertainment, alcune considerazioni risultano d'obbligo. La produzione di un lungometraggio è un lavoro complesso, laborioso, che necessita alla base di tanta forza di volontà. Tale esperienza ha messo in luce come a livello umano un contesto stimolante possa non solo ridurre le difficoltà lavorative, ma aiutare e migliorare come persona individualmente e nel rapporto con gli altri. Dal punto di vista tecnico, il tirocinio presso la MAD è stata un'esperienza che si è rivelata molto al di sopra delle aspettative, permettendo l'approccio ad un mondo di conoscenze non incontrate nel corso di studi. E' stato possibile incontrare persone che sono l'esempio vivente di come qualsiasi artista di talento possa, con la giusta voglia e passione, riuscire in imprese che sembrano impossibili. Forse l'esperienza più formante è stato assistere alle fasi preliminari della nuova produzione, in cui il progetto ha preso forma, pur sapendo (conoscendo il team) che il risultato finale in sala sarà ben diverso e più emozionante dell'idea originale.

Capitolo 7

Conclusioni

Questo lavoro di tesi mira ad esporre quello che rappresenta la realizzazione di un moderno lungometraggio di animazione svolto in un contesto ben lontano da una produzione industriale. La MAD Entertainment è un piccolo studio di animazione napoletano che ha avuto di farsi conoscere grazie alla produzioni che è riuscito a portare al successo, nonostante tutte le difficoltà relative a un contesto poco propenso a investire nella produzione d'animazione. Eppure, “da necessità virtù”. Ogni aspetto apparentemente negativo è stato tradotto in quelli che sono attualmente considerabili i punti di forza delle produzioni della MAD rispetto a tante altre presenti sul mercato. L'idea che è stata sostenuta sin dall'inizio di questo lavoro è come il modus operandi della MAD sia paragonabile a quello di una moderna bottega artigiana, in cui il team produttivo è limitato, ma, soprattutto, non fa grosse distinzioni di ruolo nell'esecuzione dei compiti da portare a termine. Ogni persona, d'altro canto, per quanto abbia migliori capacità nell'esecuzione di qualcosa rispetto che ad altro, segue la crescita del prodotto dall'inizio alla fine. Tale aspetto rende ad ognuno, individualmente, una maturità espressiva che oggigiorno pochi possono vantare. L'elasticità di approccio al lavoro è ampiamente sostenuta da quella che è una ferrea volontà di esprimere i valori in cui si crede. E sembrano non esistere limiti per chi non si pone confini.

Affinché questo discorso avesse solide basi, la tesi affronta innanzitutto un discorso generale su cosa significhi fare arte e chi e/o cosa rappresenti la figura dell'artista. Si è valutato l'aspetto della sua espressività e di come la sua esigenza di rappresentare il “vero” sia in realtà uno dei paradossi meglio riusciti della natura umana. La percezione che ognuno ha di ciò che lo circonda, infatti, non è altro che un una realtà individualistica. Ciò che quindi ne risulta è il valore del concetto di rappresentazione della verosimiglianza. A partire da questa discussione, è stato affrontato il tema dell'inserimento nel contesto artistico dell'animazione. Di essa sono state analizzate storia e sviluppi, discutendo di quanto possa essere stata affetta dal contesto sociale ed economico tanto da farsi portatrice

di un concetto di industrialità. Sono state anche analizzate le più importanti e oggi storiche case di produzione di animazione, che hanno disegnato la storia di quello che oggi è il cinema di animazione. Da qui si è passato ad analizzare i contesti più piccoli, tra cui quello della MAD.

Con un occhio di riguardo al lavoro che lo studio di animazione compie nella produzione dei suoi lungometraggi è stata affrontata l'intera pipeline di produzione, analizzando le sue diverse fasi e facendo le opportune considerazioni in merito. Si sono poi analizzati i mezzi alla base del complesso processo creativo e delle scelte produttive che possano portare alla realizzazione di un prodotto d'animazione di successo.

Dalla teoria si è passati alla pratica. La MAD, che inizialmente è stata analizzata per il suo inserimento tra gli studi di animazione, viene rianalizzata e rivalutata per il successo ottenuto grazie alla sua ultima produzione. Nessuno poteva immaginare che con i mezzi limitati a disposizione la MAD potesse guadagnare il David di Donatello per i migliori effetti speciali con *Gatta Cenerentola*. La notorietà che gli artisti del team MAD si sono giustamente meritati ha aperto la strada alla curiosità di molti riguardo all'organizzazione del lavoro utilizzata per una produzione che sembrava più un regalo della sorte che un qualcosa che potesse essere replicato.

Si è allora dapprima analizzato il lavoro che ha tanto fatto parlare di sé, cercando di chiarire cosa ci sia alla base della compensazione dei grandi mezzi di cui la MAD Entertainment non dispone sulla carta. È stata affrontata la scelta del plot, il riadattamento che esso ha subito, quella che è stata la rivisitazione di una pipeline di produzione che si adattasse alle esigenze precipue dello studio. E sulla base di questo, quali e quanto siano stati inaspettati i risultati ottenuti, trattandosi di una prima produzione, nel contesto di un lungometraggio tridimensionale sviluppato completamente su un software open source. Infine, come sia possibile fare un confronto con il passato e quindi con la vecchia produzione della MAD e come ci si stia rapportando a quello che è il futuro, introducendo la nuova produzione in corso d'opera. L'inserimento nel contesto lavorativo della MAD per la nuova produzione ha fatto in modo che fosse reso più chiaro anche quanto sia importante e stimolante l'aspetto della pre-produzione. L'analisi del concept cui si aveva la possibilità di partecipare ha permesso una stimolazione continua, mostrando quanto sia efficace modo di lavorare del team MAD. Ogni persona è infatti non più un esecutore, ma un vero protagonista nella storia che lo studio sta scrivendo con le sue produzioni. Si è poi parlato dell'importanza di una base artistica, di come il disegno, per quanto associabile all'animazione tradizionale, sia sempre un valido sostegno, oltre che un vero e proprio lavoro. Si è poi analizzata l'importanza di muoversi in un simile contesto dopo uno studio teorico che permetta di avere la giusta dimestichezza per mettere in pratica gli insegnamenti che

si ricevono. Infine, si è analizzata la parte puramente pratica e di effettiva collaborazione nella produzione odierna. E' stata motivata la scelta del non discutere nel dettaglio il lavoro svolto, e si è cercato di compensare molte delle lacune dovute all'impossibilità di seguire il processo produttivo nella sua interezza con un piccolo progetto "auto-assegnato". Seguono infine le considerazioni a posteriori su quello che è significato lavorare per la MAD Entertainment per la durata del tirocinio.

Per concludere, più volte nel corso dell'esperienza lavorativa ci sono state persone che hanno provato a chiedere in cosa consista essenzialmente il lavoro all'interno di uno studio di animazione. Si potrebbero elencare le fasi, o spiegare passo passo i compiti eseguiti in giornata, ma comunque niente sarebbe davvero esplicativo per poter ottenere una risposta che l'interlocutore ritenga soddisfacente. Spesso si fa riferimento al prodotto finito per dare un'idea anche a quelle persone che con questo universo non si sono mai scontrate. Eppure, esiste una parte "inconsistente" dal punto di vista fisico, che verrà sempre esclusa da quella risposta così pratica, tanto da rivelarsi grossolana. Spesso, allora, si giunge a credere che il non saper raccontare ciò che si sta facendo possa essere sintomo di un non lavoro; eppure, basterebbe ricordare che tutte le cose più belle e significative a questo mondo non possono essere mai veramente descritte. L'esperienza alla MAD è una di queste cose.

Per quanto tutti conoscano i prodotti animati, pochi conoscono il complesso lavoro che c'è dietro. In più, se anche conoscessero con cognizione di causa le fasi necessarie, chi non si ritrova a viverle e/o eseguirle non potrà mai effettivamente considerarsi consapevole di ciò che esse comportano in termini di tempo, risorse ed energie, personali e di gruppo. Il lavoro dell'animatore è un lavoro senza orari, è uno stile di vita che si sceglie, è il ruolo da supereroe che si decide di interpretare sotto gli occhi di tutti, senza mai farsi conoscere per davvero. Un nome sui titoli di coda atto a ripagare tanto amore profuso verso la professione (se questa professione non la si ama, non la si può davvero "svolgere") sarà sempre un qualcosa che solo individualmente si avrà modo di apprezzare appieno. Definizioni tecniche, team di appartenenza o qualsiasi tipo di etichetta venga affibbiata al singolo, dopotutto, sono per i non addetti ai lavori semplici nomine, più che vere e propri espressioni dell'estro creativo con cui si è in grado di arricchire il mondo. E poi, si sa, questo lavoro, considerato spesso solo un mezzo per far fantasticare i bambini, ha una complessità inspiegabile a parole, ma capace di produrre qualcosa di reale che ripaga appieno ogni singolo sforzo profuso.

“ *Una vita basta per diventare bravo in una cosa sola.*

Quando basta...

Quindi devi stare attento a cosa diventi bravo.

”

Dialogo tra Rust e Marty *True Detective*

Bibliografia

- [1] <http://www.archeostorie.it/bottega-pixar/>.
- [2] <http://brevestoriadelcinema.altervista.org/8-1.html>.
- [3] http://www.treccani.it/enciclopedia/cinema-di-animazione_{Enciclopedia-del-Cinema}/.
- [4] <http://www.museofermoimmagine.it/breve-storia-del-cinema-danimazione-italiano/>.
- [5] <https://www.rivistagradozero.com/2017/11/05/mad-entertainment-animazione-italiana-riparte-da-napoli/>.
- [6] *3D Studio Max*. https://it.wikipedia.org/wiki/3D_Studio_Max.
- [7] *Autodesk Maya*. https://it.wikipedia.org/wiki/Autodesk_Maya.
- [8] *Blender2.80*. <https://www.blender.org/2-8/#overview>.
- [9] *Cinema4D*. <https://www.youtube.com/watch?v=8BT4YS0jTas>.
- [10] Andrew Darley. *Visual Digital Culture: Surface Play and Spectacle in New Media Genres*. Routledge, 2000. ISBN: 0415165555.
- [11] Mauro Donzelli. *Gatta Cenerentola: recensione dell'originale sguardo animato su Napoli presentato al Festival di Venezia 2017*. <https://www.comingsoon.it/film/gatta-cenerentola/54069/recensione/>.
- [12] Ollie Johnston Frank Thomas. *Disney Animation: The Illusion of Life*. TBS The Book Service Ltd, 1981. ISBN: 0896592324.
- [13] Pietro Grandi. *La Creatività Pixar: 30 anni di animazione digitale*. <http://www.mynewanimatedlife.com/2016/02/mynewgreatstory-la-creativita-pixar-30.html>.
- [14] Eric Jenkins. *Special Affects: Cinema, Animation and the Translation of Consumer Culture*. Edinburgh University Press, 2014. ISBN: 0748695478.

- [15] Scia Letteraria. *Basile e la Gatta Cenerentola – tra fiaba e realtà*. <https://scialetteraria.altervista.org/basile-e-la-gatta-cenerentola-tra-fiaba-e-realta/>.
- [16] Marco Meneguzzo. *Breve storia della globalizzazione in arte (e delle sue conseguenze)*. Johan & Levi editore, 2012. ISBN: 978-88-6010-028-3.
- [17] Francesco Milanese. *Le Normali*. <https://www.blender.it/modellazione/normali/>.
- [18] *Money doesn't interest me - Creator of Blender talks about its future*. <https://www.youtube.com/watch?v=qJEWOTZnFeg>.
- [19] Carlo A. Montori. *A Skeleton Story diventa un film d'animazione*. <https://www.badcomics.it/2016/03/skeleton-story-diventa-danimazione/103969/>.
- [20] Pluralsight. *Why Are Ngons and Triangles so Bad?* <https://www.pluralsight.com/blog/film-games/ngons-triangles-bad>.
- [21] Andrea Rotondo. *Intervista ad Alan Zirpoli*. <https://www.blender.it/news/493271/>.
- [22] Nuccio Salis. *LA CREATIVITA' COME QUALITA' TOTALE. Creatività e fantasia*. <https://www.counselingitalia.it/articoli/3323-creativita-e-fantasia>.
- [23] Bolaffi Spa. *SCINTILLANO D'ORO I CENTO ANNI DELLA WALKING LIBERTY*. <https://www.ilgiornaledellanumismatica.it/scintillano-doro-i-cento-anni-della-walking-liberty/>.
- [24] Christian Uva. *Il sistema Pixar*. Il Mulino, 2017. ISBN: 978-88-15-27058-0.
- [25] Slavoj Žižek. *Hollywood Today: Report from an Ideological Frontline*. http://www.lacan.com/essays/?page_id=347.