Politecnico di Torino

Corso di Laurea Triennale

in Design e comunicazione visiva

L'animazione come esempio di *visual storytelling*: Disney e *anime* a confronto

Candidata

Marina Supparo

Relatore

Andrea Di Salvo

Anno Accademico 2021/2022

<<Se puoi sognarlo puoi farlo>>
Walt Disney

<<Il paradiso risiede nei ricordi della nostra infanzia>>
Hayao Miyazaki

INDICE

Introduzione 7

Capitolo 1 – Raccontare storie 11
La Narrazione 12
- Narratività dell'essere umano 14
- Concetti di narratologia 16

Lo Storytelling 19
- Funzionamento e utilizzo 20
- Modelli narrativi 23
- Relazione con la realtà 27

Capitolo 2 – Raccontare storie per immagini 29
Il Visual Storytelling 29
- Concetti di grammatica del racconto visivo 31

L'Animazione 38
- Disegno animato e altre tecniche 39
- Il *character design* 43

Capitolo 3 – Animazioni a confronto 45
L'universo Disney 45
- Panoramica storica 47
- Ragioni del successo 52

L'universo Anime 54
- Definizione e origini 54
- Caratteristiche: stile, contenuti, generi 59

Capitolo 4 – Analisi dei casi studio 45
Pocahontas e *Principessa Mononoke* 67
Atlantis – L'impero perduto e *Laputa – Il castello nel cielo* 86
La bella e la bestia e *Il castello errante di Howl* 108
La sirenetta e *Ponyo sulla scogliera* 131
Mulan e *Kiki – Consegne a domicilio* 154

Conclusione 176

Riferimenti 182

Ringraziamenti 187

INTRODUZIONE

Questo elaborato ha lo scopo di presentare l'animazione come esempio funzionante di *visual storytelling*, analizzando due esempi che si trovano agli antipodi: quello americano dei Walt Disney Studios e quello giapponese degli *anime*.

La Disney è comunemente riconosciuta come il miglior esempio della maniera occidentale di fare animazione e la principale casa di produzione a livello mondiale. Da essa, la compagnia è riuscita a creare un vero e proprio impero in continua espansione, ampliandone i confini ad altri ambiti e persino inglobando altri studi. Dall'altra parte, gli *anime* rappresentano un vero e proprio fenomeno culturale e, oltretutto, un modo completamente diverso di intendere l'animazione. Perciò, sono considerati da molti occidentali inferiori all'animazione disneyana, se non addirittura una sua diretta derivazione.
Le differenze fra questi modelli sono facilmente riscontrabili, a cominciare dai contenuti e l'aspetto grafico. Tuttavia, la globalizzazione[1], ormai decennale, (Enciclopedia Treccani, 2017) ha reso possibile una maggiore diffusione delle idee su vasta scala, impattando anche sui prodotti mediali. Perciò, processi d'influenza reciproca non sono da escludere.

Quindi, accennando solamente alle tecniche di rappresentazione e alle influenze storico-culturali, questa tesi individuerà una serie di elementi

[1] Il fenomeno moderno per il quale si assiste alla progressiva dissolvenza delle barriere reali e metaforiche fra le nazioni a livello economico, sociale e culturale.

grafici e al tempo stesso narrativi, mettendo a confronto casi-studio provenienti dalla filmografia disneyana e giapponese.
Un altro intento dell'elaborato vorrebbe essere anche quello di riscattare i cartoni animati, spesso sottovalutati come prodotti mediali, nonostante essi celino un potere comunicativo molto impattante.

Nel primo capitolo affronterò il concetto di *storytelling*, per poi passare al *visual storytelling* nel secondo capitolo. Presentando l'animazione nella sua accezione di tecnica rappresentativa, introdurrò la Disney e gli *anime*. Nel terzo capitolo saranno presentati i due modelli attraverso un quadro. Infine, nel quarto capitolo si troverà l'effettivo paragone tra alcuni casi studio, analizzandone gli elementi grafici e narrativi.

Prima di passare alla trattazione effettiva dell'argomento, ritengo interessante condurre alcune riflessioni circa i pregiudizi che ancora circondano l'animazione, poiché volerli combattere compare tra gli obiettivi dell'elaborato. Infatti, s'incontrano molti luoghi comuni che confondono le idee su questa forma espressiva.

Innanzitutto, sarebbe utile chiarire le idee a riguardo del pubblico di riferimento. I cartoni animati sono spesso considerati come prodotti per bambini, secondo una tendenza inaugurata negli anni Trenta proprio con la produzione della *Walt Disney Company*. I cortometraggi e, in un secondo momento, i film furono fin da subito inquadrati per il loro stile grafico e soprattutto per il loro *tone of voice*: le storie messe in scena ricordavano le favole che si ascoltano quando si è piccoli e che fanno ridere piuttosto che riflettere. Di conseguenza, l'associazione di pubblico fu rapida. Al contrario, il cinema d'animazione è rivolto anche agli adulti.

Ogni opera cinematografica ha il suo *target*, ideale o già esistente, che deve essere colpito nel modo più efficace possibile. Esso può essere identificato secondo diversi criteri: età, sesso, gusti personali, nazionalità, ecc. Il criterio dell'età è particolarmente rilevante, perché determina le tematiche e gli stili dei prodotti multimediali. Per cui, non tutti i cartoni sono adatti a un pubblico di bambini, ma il senso comune spinge molti a

identificarli come tali. Ciò conduce a incomprensioni, accuse e processi di censura, soprattutto verso gli *anime*. È compito di genitori ed educatori capire che alcune produzioni sono rivolte a dei pubblici di età maggiore rispetto a quella infantile, adolescenti e/o adulti, in modo che i propri bambini non assistono a delle scene non idonee alla loro età.

In secondo luogo occorre chiarire che il cinema d'animazione, con i disegni animati, non è un "genere" cinematografico separato dal cinema "dal vero", con gli attori in carne ed ossa. Essi si differenziano in molti aspetti ma entrambi fanno parte dello stesso settore. Tra le differenze principali compare che il cinema dal vero si richiama alla tradizione letteraria del romanzo e del teatro, mentre il cinema d'animazione si richiama al fumetto, alla letteratura per l'infanzia, alla pittura e alle arti figurative in generale. Ciò ha determinato nel cinema dal vero una maggiore attenzione verso gli aspetti narrativi e spettacolari, contro quelli più figurativi considerati maggiormente nel cinema d'animazione.

Inoltre, il regista cinematografico deve sempre fare i conti con la realtà esistente, che in varia misura ne influenza le scelte artistiche, mentre il regista d'animazione parte da zero, dal bianco del foglio o dello schermo, e va a costruire l'opera in ogni parte, creando il materiale volta per volta. Queste differenze tendono a creare, di fatto, una separazione, quando, in realtà, il processo creativo, l'esperienza estetica e le riflessioni conseguenti sono sostanzialmente gli stessi.

CAPITOLO 1 RACCONTARE STORIE

La comunicazione permea l'antroposfera, per cui tutte le immagini prodotte dall'uomo comunicano. Si andrà a capire, dunque, come funzioni una corretta narrazione visiva a partire dalle basi. In questo capitolo, infatti, saranno analizzati significato, origine, modalità di utilizzo e tecniche dello *storytelling*.

Per cominciare, chi non s'intende di *communication design*, o comunicazione strategica, non sa consapevolmente cosa sia lo *storytelling*. Eppure ne sperimenta tutti i giorni forme diversificate, utilizzandole persino per i propri scopi comunicativi[2]. Quindi, qual è il significato di questa parola?
Concretamente si sta dimostrando uno strumento potente per diversi settori, dal marketing alla politica alla televisione, i quali coinvolgono ampiamente la sfera comunicativa e narrativa.

Per inquadrare meglio il contesto culturale, vorrei fare un breve riferimento a come le innovazioni tecnologiche abbiano portato negli ultimi anni a un rapido sviluppo dei mezzi di comunicazione, rendendo di conseguenza la società molto dipendente dalla componente visiva. Basti pensare alla rivoluzione digitale che Internet e i *social network* hanno operato e stanno tuttora operando, senza dimenticare l'importanza odierna delle serie tv e dei film.

---

[2] Secondo l'enciclopedia Treccani questo termine viene utilizzato in Italia dal 2003 (Emilia Costantini, Corriere della sera, 28 agosto 2003, Cronaca di Roma) ma fu attestato già ne "La Repubblica" del 4 settembre 1990.

A tal proposito mi collego al concetto di transmedialità. Essa indica una comunicazione che si espande su media diversi con modalità specifiche, adatte a ogni singolo medium e con episodi indipendenti, anche se parte della stessa storia, che vanno ad aggiungere brandelli di senso e narrazione a ogni incarnazione sulle diverse piattaforme (Jenckins, 2007)[3]. Con ciò si distingue dalla crossmedialità, che implica declinare la stessa storia su canali diversi, ad esempio un libro tradotto in un film, senza operare cambiamenti sostanziali di contenuto o aggiungere informazioni (Milanesi & Gavatorta, 2020)[4]. Spesso questi termini sono usati come sinonimi intercambiabili di multimedialità, sbagliando. Essa, infatti, non è altro che un tipo di comunicazione che si avvale di molti media allo stesso tempo, cioè mezzi di comunicazione di massa, diversi, come video, fotografie, musica e testo, in un unico prodotto (Enciclopedia Treccani, 2017). Un concetto molto ampio che può comprendere gli altri sopracitati, ma che non è un loro sinonimo.

La massiccia presenza di media, poi, comporta un'eccessiva stimolazione del pubblico. Le persone, ormai distratte da migliaia di immagini, sembrano alla costante ricerca di storie più o meno vere ed interessanti, che permettano la comprensione del reale. La società contemporanea è come se fosse condizionata e indirizzata più o meno consapevolmente nella percezione dell'esistenza da un grande universo narrativo che la avvolge (Rose, 2013). La necessità dell'essere umano di capire il mondo che lo circonda attraverso la creazione di storie è sempre esistita, ma oggigiorno è stata riscoperta ed è diventata in molti ambiti un punto focale.

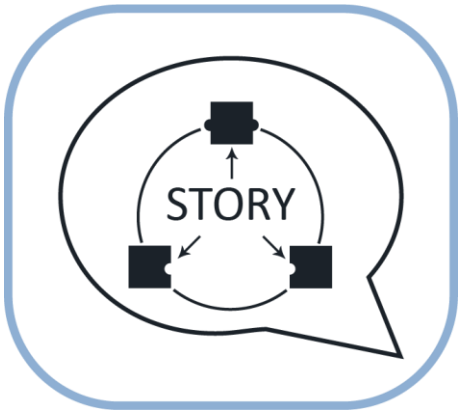
LA NARRAZIONE

In primo luogo, ritengo possa essere utile evidenziare il legame dello *storytelling* con il concetto di narrazione.

---

[3] Questa è la definizione di *transmedia storytelling*. Henry Jenckins (1958) è un accademico statunitense che si occupa di media, comunicazione e giornalismo.

[4] Riccardo Milanesi è docente e consulente di business e transmedia storytelling alla scuole Holden e professore a contratto di Transmedia Studies all'Università Sapienza di Roma.



1-3 (dall'alto in basso). Schemi visivi per transmedia storytelling, crossmedia storytelling e multimedialità.

Che cos'è una narrazione? Un racconto ordinato, un'esposizione orale o scritta, una storia. Un'altra risposta valida è l'azione del narrare (Enciclopedia Treccani, 2017). Infatti, l'etimologia della parola conduce semanticamente all'azione di rendere noto qualcosa a qualcun'altro[5].

NARRATIVITÀ DELL'ESSERE UMANO

Diversi studi antropologici (Aime, 2012) e archeologici hanno dimostrato che la narrazione ha segnato la storia evolutiva dell'essere umano. Infatti, le pitture rupestri di oltre trentamila anni fa costituiscono il primo esempio di narrazione, tra l'altro per immagini.

La narratività si collega alla capacità naturale dell'uomo di comunicare e costituisce un tassello fondamentale per l'adattamento e la sopravvivenza. Secondo alcuni autori, inoltre, riflette l'intenzionalità e la ricerca di senso che sono radicate nella concezione temporale dell'esistenza umana. Ciò vale tanto sul piano intrapersonale, cioè quello biografico, quanto sul piano interpersonale. È, dunque, uno strumento importante per l'interpretazione della realtà e per interagire con il mondo sociale.

4. Pitture rupestri di Altamira, Spagna

[5] Etimologia tratta da *Vocabolario etimologico della lingua italiana.* Bonomi

<<La capacità di raccontare, sempre più rara, è una facoltà che sembrava inalienabile, la più certa e sicura di tutte: la capacità di scambiare esperienze; […] muove dalla vita vissuta, la materia da cui nascono le storie>> (Benjamin, 2004)[6].

Sempre da ricerche umanistiche, risulta che la narrazione è trasversale all'oralità, tipica dei popoli primitivi, e alla scrittura, tipica delle popolazioni civilizzate, seppur in forme diverse. Nelle culture del passato, che si affidavano molto all'oralità, persino le leggi consistevano in vere e proprie micro-narrazioni con un ruolo estremamente rilevante nella vita quotidiana.

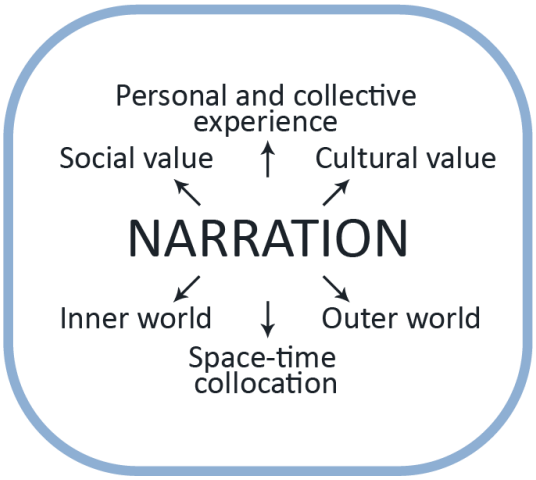
Perciò, si potrebbe dire che la narrazione è nata con l'uomo, è connaturata e intrinseca alla socialità e alla relazione interumana. Attraversa le culture, le epoche e i luoghi, è <<transistorica e transculturale>> (Barthes, L'avventura semiologica, 1991)[7], senza distinzioni di tempo e spazio.

Gli esseri umani organizzano la conoscenza del mondo e strutturano la loro stessa esperienza immediata sulla base del pensiero narrativo (Bruner, 1969)[8]. L'altro modo di gestire la conoscenza del mondo è il pensiero logico-scientifico, che ha lo scopo di chiarificare e togliere i dubbi, entrando in netto contrasto con il primo. Infatti, un racconto può esprimere diversi significati e diversi mondi possibili. In più, il pensiero narrativo assolverebbe alla funzione essenziale «per la coesione di una cultura come per la strutturazione di una vita individuale» (Bruner, 1992).

In altre parole, il pensiero narrativo costituisce, ancora, il mezzo di stabilizzazione di una cultura, ma anche del suo continuo rinnovamento, <<In essa si contrappongono la "canonicità" di una narrazione e la sua

[6] Walter Benjamin (1892 - 1940) è stato un filosofo, critico e sociologo tedesco che si occupò del linguaggio in ambito non solo filosofico ma anche artistico e letterario.
[7] Roland Barthes (1915 - 1980) è stato un importante semiologo e saggista del Novecento francese.
[8] Jerome Bruner (1915 - 2016)è stato un importante psicologo statunitense, il cui pensiero ha influenzato lo sviluppo della psicologia cognitiva e della psicologia dell'educazione.

apertura alla “possibilità”.>> e ciò che permette la formazione di una dimensione essenziale per l’interiorità, <<la creazione narrativa del Sé, la costruzione della identità soggettiva e insieme di apertura costante all’Altro>> (Bruner, 2006).



5. Schema concettuale della narrazione

CONCETTI DI NARRATOLOGIA

La narrazione può essere affrontata dal punto di vista della narratologia[9]. Infatti, da questa prospettiva, essa è un sistema di eventi concatenati che avvengono all’interno di un determinato contesto narrativo. Così, si considerano gli elementi strutturali, in altre parole i “fatti che succedono”, e come sono organizzati per essere esposti.

Gli elementi strutturali fondamentali sono tre: i personaggi che agiscono o subiscono, gli eventi che accadono e l’ambiente che fa da sfondo (Segre, 1985). Altro elemento fondamentale all’interno di una narrazione è il tempo. La collocazione temporale indica quando e per quanto sono avvenute le vicende narrate e può essere determinata, con indicazioni precise, oppure indeterminata, senza indicazioni precise. Inoltre, rilevante è la distinzione tra tempo lineare e non lineare.

Qualsiasi narrazione può essere tradotta in un testo narrativo, o per meglio dire ogni narrazione si genera da un testo, fisico o meno. Ciò che

[9] La narratologia è la disciplina che studia le strutture narrative per ricavarne i principi costituenti.

conta è ordinare al suo interno quelle trasformazioni che contraddistinguono gli eventi. In questo punto, la narrazione si contrappone a una descrizione. Ovviamente, un testo narrativo è comunicazione e, in quanto tale, crea passaggio di informazioni tra un autore e un lettore.

6. Schema della comunicazione di Jackobson (1948) con complemento della narrazione

Nella narrativa, a prescindere dalle forme stilistiche, deve essere sempre identificabile una trama: l'unione organica e condensata di fatti e motivi che accadono in una storia ciò che di essa si conserva. Consiste in una sorta di scaletta che l'autore segue per comporre la sua opera. Non sempre la scaletta rispetta l'ordine cronologico degli eventi che contiene. Infatti, in ogni racconto coesistono l'ordinamento logico-temporale, in cui la causa precede l'effetto e il prima precede il dopo, e l'ordinamento arbitrario del racconto, in cui vincoli causali e temporali non sono necessariamente rispettati. Il primo ordine si chiama *fabula* e il secondo intreccio. Se si seguisse sempre la *fabula*, senza infrangere l'ordine causale e cronologico degli eventi, la storia non sarebbe interessante.

In chiusura, l'attività narrativa è una necessità del genere umano. Permette di identificarsi come appartenenti ad un gruppo, ad una comunità che può far sopravvivere la propria essenza attraverso i racconti. Alimenta, così, il senso di radicamento nel proprio contesto culturale. Permette di prendere coscienza di sé stessi, di riconoscersi come individui. Infine, la narrazione fornisce strumenti per interpretare il mondo e orientarsi in esso: i miti, la letteratura, il teatro così come i

media moderni, quali il cinema, la televisione fino ai *social network*, svolgono da sempre questo compito.

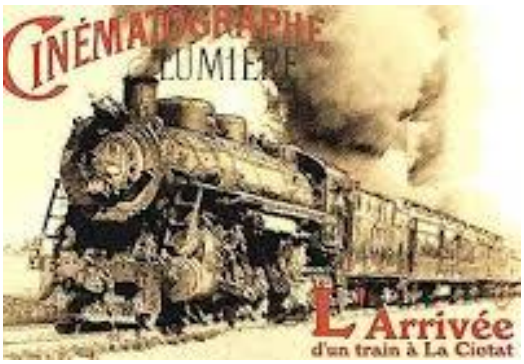
7. Schema concettuale del testo narrativo

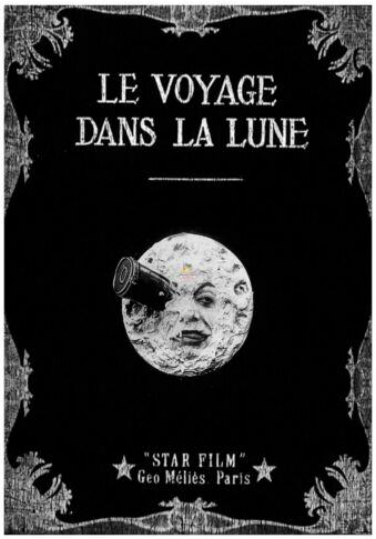
Per esempio, la narrazione digitale è l'esempio più diffuso di narrazione non lineare. Il punto d vista del pubblico cambia in continuazione, generando possibilità e linee narrative sempre nuove. Quindi, l'interazione con il pubblico è un elemento fondamentale di non linearità. Il teatro, la forma più antica di rappresentazione narrativa, ha mantenuto nel corso dei secoli la sua funzione, richiamando, nell'epoca della tecnologia, i valori del passato. La televisione può essere considerata una macchina per raccontare storie da fruire costantemente (Zannoner, 2002). Infine, la natura narrativa del cinema è riscontrabile fin dalle origini. *L'arrivo di un treno alla stazione di La Ciotat* (1896) dei fratelli Lumière[10] e *Viaggio nella Luna* (1902) di Méliès, tra i primissimi film mai realizzati nell'epoca moderna, sono due racconti, di vita comune e di fantasia. Tutt'oggi cinema della realtà e cinema dell'immaginario sono due grandi paradigmi narrativi.

La narratività del cinema è della televisione è degna di nota perché coinvolge contemporaneamente tutti i codici del linguaggio audiovisivo, sintassi, fotografia, grafica, musica e ogni elemento contribuisce a

[10] Erroneamente, questo cortometraggio è considerato il primo film proiettato nella storia del cinema. In realtà il primo fu "L'uscita dalle officine Lumière" proiettato nel 1895 al Salon indien du Grand Café di Boulevard des Capucines a Parigi.

sostenere il racconto. Raccontare attraverso la multimedialità è spesso indicato come esempio di *storytelling*.





8-9. Locandina di "L'arrivo di un treno alla stazione di La Ciotat"(1896) e di "Viaggio nella Luna" (1902)

LO STORYTELLING

Se si traducono dall'inglese all'italiano il sostantivo *story* e il verbo al gerundio *to tell* si ottiene letteralmente "narrare storie".
Cercando di approfondire il concetto, la voce nell'enciclopedia Treccani recita: <<affabulazione, arte di scrivere o raccontare storie catturando l'attenzione e l'interesse del pubblico>>. L'Oxford Dictionary, invece, lo definisce molto semplicemente <<l'attività di raccontare o scrivere storie>>. Parlando di attività e non di arte, senza specificare se in forma orale o scritta, si includono fenomeni che vanno dalla narrazione minimale quotidiana ai grandi romanzi moderni.
Come mostrato, l'atto di narrare può essere una disciplina che segue i principi della retorica e della narratologia, escludendo in questo modo tutti gli atti di narrazione spontanei. Secondo questa prospettiva, ci si può soffermare esclusivamente sulle narrazioni consapevoli e progettate.

Il termine stesso *story* può essere fuorviante.
Per il Cambridge Dictionary significa bugia, resoconto giornalistico, descrizione di eventi veri o immaginati connessi fra loro. Quest'ultima definizione possiede elementi interessanti quali la relazione fra realtà e

finzione e la concatenazione di eventi. Mancano, però, i personaggi e senza di essi non ci può essere racconto; solo resoconto.

<<Un resoconto può essere una storia ma non una narrazione.>> (Bernardelli, 2019)

Passando di nuovo all'Oxford Dictionary , la definizione di *story* è <<un racconto di persone immaginarie o reali e di eventi narrati per divertimento>>. Considerando le persone come i personaggi, si può notare che questa definizione sia più restrittiva della precedente.

Un'ulteriore definizione indica lo *storytelling* come l'atto, o meglio, l'arte di raccontare storie tramite retorica e/o l'innovazione creativa, facendo leva sulle emozioni per coinvolgere lo spettatore, riferendosi ai vari tipi di opere di narrativa, sia audiovisive sia letterarie (Fontana, 2009)[11].

Pertanto, cercando di mettere insieme le varie prospettive, una definizione esaustiva di *storytelling* è:

l'atto di trasmettere, per diversi fini e attraverso qualsiasi linguaggio, come immagini, gestualità e così via, catene di eventi e personaggi tratte della realtà o frutto di invenzione, creando con chi riceve la narrazione un legame cognitivo ed emotivo per passare un messaggio e spingere verso una qualche azione.

FUNZIONAMENTO E UTILIZZO

Lo *storytelling*, nella forma di metodologia, replica il pensiero narrativo umano per inquadrare gli eventi della realtà e dispiegarli secondo una logica. La narrazione mentale dà alle esperienze quotidiane un senso attivo, per il soggetto. Affinché possano avere un senso anche per altri soggetti, esse devono essere tradotte nel discorso narrativo. Si tratta,

[11] Andrea Fontana è sociologo della comunicazione e dei media narrativi, nonché il più rilevante esperto di Corporate Storytelling in Italia. Ha introdotto il dibattito teorico e operativo sulla narrazione d'impresa.

quindi, di un processo interattivo, dove il pensiero diviene parola nel momento della condivisione.

Un discorso narrativo efficace presenta la verosimiglianza e la riconoscibilità per il ricevente, il grado di referenzialità a fatti reali , la sequenzialità dei fatti narrativi e la ricchezza di particolari. Le forme possono essere molteplici, orale, scritta o mediata. Inoltre, è essenziale il collegamento emotivo, che aiuta a fissare il ricordo e a trasferire il messaggio. Un altro punto chiave è, infine, l'interpretazione. L'utilità della sequenza racconto/ascolto risiede, infatti, nel momento in cui si trascende lo scenario dell'azione dei fatti e lo si unisce allo scenario della conoscenza e dell'interiorità.

Dunque, la chiave dello *storytelling* è la correlazione che si crea nella rappresentazione narrativa della realtà tra i processi di interpretazione, di proiezione e di riflessione (Fontana, 2009).
Perciò, lo scopo dello *storytelling* è lo sviluppo dell'apprendimento riflessivo, o *reflective learning*: una forma di apprendimento intenzionale che porta a riflettere sulle proprie esperienze formative passate, riconoscendo l'importanza del contesto sociale e dell'attività pratica (Surgerman, 2000)[12].

Il termine effettivo nacque negli Stati Uniti a partire dagli anni Novanta[13] e in quell'occasione furono definiti i sette elementi determinanti per uno *storytelling* efficace: punto di vista in prima persona; contenuti coinvolgenti; emozioni come aggancio psicologico; economia delle parole; ritmo narrativo adeguato; uso della voce; musica.

---

[12] Nei gruppi di lavoro in ambito di comunicazione strategica si seguono fasi successive: individuazione dello scopo e del target; programmazione dei tempi e organizzazione dei ruoli; realizzazione effettiva; feedback da parte del pubblico.
[13] Joe Lambert e il collega Dana Atchley, studiosi dei media, coniarono il termine "digital storytelling" in merito ad un sistema interattivo multimediale, da loro realizzato, sfruttato all'interno di una rappresentazione teatrale: su di un largo schermo nero erano mostrate immagini e filmati di storie di vita per aiutare dei gruppi di persone che avevano perso la propria identità. Nel 1994 fondarono il Center for Digital Storytelling a San Francisco dove ampliarono il termine di "digital storytelling" e, nel contempo, svilupparono programmi artistici e di formazione informatica. (www.storycenter.org)

10. Schema concettuale dello storytelling

<<*Show, don't tell*.>> "Mostrare, non raccontare " rappresenta uno dei principi cardine, se non il principio cardine. Lo *storytelling* è in grado di trasformare astratto in concreto e viceversa. Ogni percorso narrativo si colloca ad un livello semiotico profondo, sul quale costruisce almeno altri due sottolivelli, quello tematico e quello figurativo. In altre parole, le strutture profonde della narrazione, altamente generiche e astratte, divengono via via concrete e specifiche grazie alla tematizzazione e alla figurativizzazione. <<È impossibile mostrare il concetto di "verità" ma sarà possibile mostrarne gli effetti.>> (Perissinotto, 2020).

Il metodo *storytelling* è applicabile in molti ambiti.
Per esempio, in campo formativo ed educativo, rappresenta una risorsa grazie al suo alto potenziale pedagogico e didattico: strumento di comunicazione delle esperienze e per la costruzione di significati interpretativi della realtà. Nei contesti aziendali, saper comunicare correttamente è importante sia dal punto di vista umano, in termini di collaborazione, sia dal punto di vista economico, in termini di produttività. Infine, come già detto, lo *storytelling* è applicato in ambiti mediatici come nel cinema, nelle serie tv, nella comunicazione pubblicitaria, nei social.

MODELLI NARRATIVI

Esistono diverse strutture narrative che possono essere considerate come modelli di *storytelling*. Di seguito presenterò i quattro modelli di base.

La struttura narrativa classica, presente da millenni e utilizzata ancora oggi, un modello già descritto nella Poetica di Aristotele nel IV sec. a.C., è costituita da inizio, svolgimento ed epilogo.

Tale modello non considera, però, il percorso emotivo delle vicende narrate, ossia come si modifica il tono della narrazione man mano che la trama prosegue e gli stati d'animo che prova il pubblico. Considerazione che invece compie il modello "a piramide" o "montagna" di Freytag[14]: l'arco drammatico di una storia si sviluppa secondo un'introduzione, una crescita di tensione fino a un apice chiamato "climax", seguito da una decrescita fino alla risoluzione nel finale.

Il "viaggio dell'eroe", o "monomito", è molto simile al modello della "montagna". Dopo aver superato una serie di prove in un spazio minaccioso e sconosciuto (mondo straordinario), l'eroe, che solitamente è il protagonista, torna a casa (mondo ordinario) con una ricompensa, materiale o spirituale. Questa tecnica risulta utile per mostrare i benefici derivanti dall'assunzione di nuovi rischi e per rilevare le modalità attraverso cui il soggetto ha acquisito maturità (Vogler, 1999).

Infine, il modello ad onda di Vonnegut[15] descrive una struttura che si risolve in un alternarsi di stati emotivi positivi e negativi. Da qui il nome, perché si può tracciare un'onda sul piano identificato dal tempo in ascissa e dalla valenza emozionale in ordinata.

---

[14] Gustav Freytag (1816 – 1895) fu un politico e scrittore tedesco, appassionato di giornalismo.
[15] Kurt Vonnegut (1922 – 2007) è stato uno scrittore e accademico statunitense.

11-13 (dall'alto in basso). Schemi visivi dei modelli di Freytag, Vogler e Vonnegut

Ai fini dell'analisi comparativa, risulta determinante individuare altre tipologie di narrazione. Di seguito elencherò sette delle trame dette "fondamentali", che si presentano in molte culture e che si mescolano tra loro, generando variazioni ed ibridi (Booker, 2004).

"Sconfiggere il mostro"

Il protagonista deve affrontare ed abbattere una forza antagonista, incarnazione di un potere malvagio, che minaccia il suo mondo. L'avventura consiste nell'avvicinamento allo scontro finale, che sembra andare a favore del cattivo ma nel momento di climax avviene il ribaltamento e la vittoria dell'eroe. Fa poi ritorno al punto di partenza, spesso con un tesoro o una fanciulla tenuti prigionieri dal mostro, e acquista prestigio. Esempi sono i miti greci come Teseo e Perseo, più recentemente le storie di James Bond e la saga cinematografica di "Star Wars".

"Dalle stalle alle stelle"

Il giovane protagonista è povero e/o sfortunato, ma umile, buono e quindi con potenziale di grandezza. Affrontando disavventure e figure oscure riesce ad avverare quel potenziale, acquisendo successo, ricchezze e/o un compagno. Il risultato è la sua crescita personale. Esempi sono i grandi romanzi di formazione dell'Ottocento "David Copperfield" e "Jane Eyre" o le fiabe di Cenerentola e di Aladino.

"Ricerca"

Il protagonista e i suoi compagni si mettono in viaggio per conquistare un oggetto e/o un luogo importante, che vale la pena raggiungere nonostante la distanza. Il viaggio è l'unica cosa che conta, diventando una riflessione interiore. Lungo la strada, il gruppo affronta ostacoli materiali e metaforici,

antagonisti umani e mostruosi. Esempi sono i racconti epici Odissea ed Eneide, la Divina Commedia e il grande romanzo "Il Signore degli Anelli".

"Viaggio andata e ritorno"

Il protagonista lascia il suo ambiente familiare, calmo e conosciuto, per ritrovarsi in un mondo sconosciuto dove tutto è strano, straordinario: questo nuovo ambiente è affascinante all'inizio ma poi si dimostra minaccioso e pericoloso. Così deve scappare e fare ritorno a casa. Esempi sono le avventure di Alice nei romanzi di Lewis Carroll e "Il mago di Oz".

"Rinascita"

Il protagonista, intrappolato da forze oscure in una vita infelice, è spinto a cambiare i propri modi e diventare così una persona migliore da un evento esterno o da una persona. Esempi sono la fiaba de "Il principe ranocchio" o de "La bella e la bestia" e il romanzo "Canto di Natale".

"Commedia"

Una comunità divisa da frustrazioni, egoismi e bugie deve essere riunita sotto il segno dell'armonia, molto spesso simboleggiato da un atto di amore. Presenta uno stile allegro e leggero, ma senza cadere nell'umorismo superficiale. Spesso gli eventi si complicano a causa degli equivoci per poi essere risolti da un evento chiarificatore. Esempi sono l'opera "Le nozze di Figaro" e l'opera di Shakespeare "Sogno di una notte di mezz'estate".

"Tragedia"

Il protagonista, in origine buono, subisce una trasformazione in peggio, decade dalla fortuna verso la distruzione e la propria rovina a causa di un difetto caratteriale o di un errore irrimediabile. La sua triste fine suscita pietà. Esempi sono i grandi romanzi "Anna Karenina", "Il ritratto di

Dorian Gray" e "Madame Bovary" oppure l'opera di Shakespeare "Macbeth".

RELAZIONE CON LA REALTÀ

Lo *storytelling* risulta efficace perché fortemente connotato dall'esperienza umana. Allo stesso tempo, si potrebbe identificare in una dimensione fittizia, un mondo non reale. Si tende a credere che una storia non possa essere del tutto vera o che una storia vera non sia un buon esempio di *storytelling*. Non è così.

Infatti si può distinguere il Non-Fictional Storytelling, le storie vere, dal Fictional, le storie non vere, e dal Para-Fictional Storytelling, le storie che vogliono sembrare vere (Perissinotto, 2020).
Il bisogno di essere identificate come vere, quindi la credibilità, è ciò che li accomuna. Nella società contemporanea, le storie che crediamo vere sono molto più numerose di quelle che sappiamo essere vere. Di conseguenza, quasi sempre il nostro approccio alla narrazione Non-Fictional è, dal punto di vista cognitivo e semiotico, identico a quello che abbiamo con il Fictional: mettiamo in atto quella che in narratologia si chiama sospensione dell'incredulità, ovvero identifichiamo come credibile e vero qualcosa che non lo è. La differenza sta nella durata di questa sospensione. Nel Non-Fictional o nel Para-Fictional è permanente, valida fino a prova contraria; nel Fictional è momentanea, dura fino alla fine del racconto.

Ciò che permette di sospendere l'incredulità è il cosiddetto contratto di veridizione o patto finzionale. Esso è quell'accordo che si stabilisce tra chi racconta e chi ascolta per definire cos'è credibile e cosa no, cioè cosa è verosimile. Collocare un oggetto, una persona o un luogo riconoscibile come reali crea l'effetto di realtà, qualcosa che fornisce un'informazione preesistente e che proprio per questo serve a radicare l'invenzione nella realtà. Gli effetti di realtà dilatano il verosimile, ne spostano il confine oltre i limiti del testo e fanno dire che ciò che avviene all'interno della storia non è diverso da ciò che accade nel mondo reale o addirittura è realmente accaduto (Barthes, 1998).

14. Schema riassuntivo della relazione dello storytelling con la realtà

In chiusura di sezione, bisogna precisare che esistono diverse tipologie di *storytelling*. Essendo una strategia, si adatta al contesto in cui si trova. Inoltre, non c'è limite alle opportunità narrative, i diversi tipi possono unirsi tra loro e dare vita a esperienze sempre più complesse e strutturate, ma coinvolgenti. Tra questi compare il *visual storytelling*.

CAPITOLO 2 RACCONTARE STORIE PER IMMAGINI

Qualsiasi narrazione si costituisce da un testo. Tale principio esiste perché nel mondo alfabetizzato si associano le storie alle parole scritte in maniera quasi arbitraria. Eppure i primi narratori, che furono gli uomini preistorici, le storie le hanno dipinte sulle pareti delle caverne.
Queste considerazioni fanno comprendere che i linguaggi standard dello *storytelling* siano almeno due: la lingua storico-culturale, anche detta codice verbale, e le immagini, il codice visivo. I due codici possono convergere e unirsi, creando contenuti multimediali. La multimedialità implica che in una stessa entità narrativa siano coinvolte sfere sensoriali diverse, come avviene nel cinema.

Questo capitolo si concentrerà sulla spiegazione del *visual storytelling*, fornendo i principi della grammatica narrativa delle immagini, e dell'animazione come tecnica rappresentativa.

IL VISUAL STORYTELLING

Nei contesti di economia e *marketing*, l'espressione *visual storytelling* è usata per indicare campagne di comunicazione con un forte fascino grafico, ma generico e indefinito, per attirare l'attenzione.

<<Visual che di narrativo hanno solo la parola *storytelling* appiccicataci a posteriori per salire sul carrozzone dell'ultimo trend.>> (Orzati, 2019)

Innanzitutto, esso è una branca del *visual design*, il quale si trova ovunque, trasversale a vari campi e ambiti applicativi. Detto ciò, si parla di *visual storytelling* se si verificano una seria di condizioni progettuali, tali per cui:

un'immagine è progettata e prodotta con un orientamento alla replicabilità, studiando un programma di diffusione su uno o più mezzi, per cui si costruisce una comunicazione per immagini e si rappresenta un mondo narrativo. Tale narrazione possiede una specifica connotazione di valore e con una specifica intenzione.

In altre parole, elemento fondamentale è lo studio di base del messaggio e, soprattutto, dello scopo di tale messaggio e delle immagini che devono passarlo, con un conseguente piano di rappresentazione ed espansione sui canali mediali. Foto
Se si richiama il principio <<*Show, don't tell*>> risulta chiaro come le immagini correttamente progettare possiedano un alto valore narrativo.

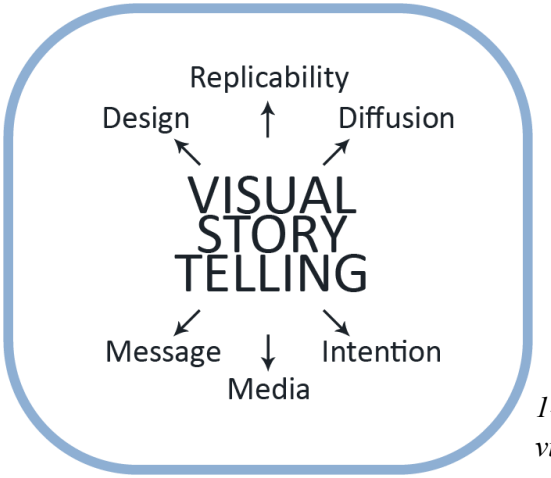
Ritengo opportuno citare le seguenti parole:

<<Non si parla di immagine "emozionale". Perché emozionale non vuol dire niente, né da un punto di vista analitico né progettuale.>>
(Orzati, 2019).

Data la connotazione emotiva dello *storytelling*, si potrebbe pensare che delle immagini costruite per renderlo visibile siano appunto "emozionali", aggettivo qui usato nel senso di "in grado di suscitare un'emozione forte". In realtà, il *visual storytelling* non si basa esclusivamente sull'emotività, bensì, e soprattutto, sulla razionalità dei contenuti.

Inoltre, l'arte non è *visual storytelling*. Quest'ultimo esprime un racconto specifico, quasi inequivocabile. Invece, un artista lascia l'interpretazione della propria arte molto libera e ampia, senza dare indicazioni. A tal proposito, in sociologia, rispetto alla disposizione estetica di chi osserva un'immagine, si distingue tra forma e funzione. Nel campo del design, si

considera sempre la funzione, in questa sede la funzione narrativa (Orzati, 2019).



14. Schema riassuntivo del visual storytelling

CONCETTI DI GRAMMATICA DEL RACCONTO VISIVO

A questo punto, come si può definire un'immagine narrativa? Quali sono i principi per strutturarla?
Prima di tutto, bello non vuol dire comunicativo. Un'immagine può colpire l'occhio perché bella ma essere vuota, priva di contenuto. Non basta esercitare un alto livello di attrazione sul pubblico, ma è necessario un senso preciso suggerito dalla coesione logica degli elementi che la compongono (Orzati, 2019).
Perciò, anche il *visual storytelling* è tale solo nella misura in cui la comunicazione non è incompleta o ambigua, dichiara una posizione, invia alla sua *audience* specifici messaggi. Questo può avvenire nella maniera più diversificata, grossolana o raffinata, didascalica o metaforica, ma deve avvenire.

Detto ciò, per essere narrativa, un'immagine deve mostrare o suggerire un numero sufficiente di elementi di grammatica del racconto visivo.
Pertanto, un buon racconto visivo non differisce molto da un buon racconto orale. Infatti, rispetto alla trama, ci saranno immagini che rappresentano:

Contesto iniziale.
Il primo grande passo è creare un'immagine che esprima il senso del contesto iniziale, che sia descrittiva o dinamica. Deve rendere l'effetto di "ingresso nel mondo del racconto" (Orzati, 2019).

Caduta.
Ciò che rende interessante una storia sono le difficoltà. Una storia senza caduta non interessa a nessuno perché poco avvincente e poco realistica, meglio qualche ostacolo da superare e l'incertezza del finale. Qui trovano realizzazione gli elementi di ferita e impresa prima citati (Orzati, 2019).

Risalita.
I protagonisti faticano a rialzarsi, il finale della storia dipende se ci riusciranno o no. La scena deve essere tutta per loro, ma possono comparire anche figure terze con il ruolo di aiutanti (Orzati, 2019).

Nuovo contesto.
Le sequenze finali sono dedicate ai risultati raggiunti, al tesoro. Si arriva così alla rappresentazione del nuovo contesto, che può essere identico o completamente diverso. Da qui ha inizio un'altra storia, una nuova (Orzati, 2019).

15-18 (dalla pagina precedente, dall'alto in basso). Immagini dal phototelling "The Lucky School, clean water in Nepal" di charity water, tratto da "Visual Storytelling: Quando il racconto si fa immagine" di D. Orzati

Qualsiasi immagine che voglia essere narrativa deve fotografare bene un momento specifico nello svolgersi di una narrazione. Il tipo di momento fissato, che sia iniziale, centrale o conclusivo, non influisce sul grado di narratività.
I principali elementi su cui si struttura un racconto visivo sono quindi:

Il protagonista.
Anche la narrazione espressa attraverso un'immagine deve avere un protagonista univoco. Senza un personaggio, un "Io", non c'è storia. Esistono diversi livelli identificativi: lo statuto individuale o anagrafico (nome, sesso, età, fisionomia); lo statuto qualitativo o personale (attributi morali e valoriali, psicologici, caratteriali, ideologici); lo statuto sociale o relazionale (rapporti, incontri, confronti) (Orzati, 2019).

19. Immagine del sito "Clairin, The Spirit of Haiti" dell'azienda Velier, in da "Visual Storytelling: Quando il racconto si fa immagine" di D. Orzati

Dalla ferita all'impresa.
Uno degli elementi che caratterizza qualsiasi narrazione è la cosiddetta "ferita", definita anche "trauma". Essa porta alla necessità di porvi rimedio, compiendo un'impresa. Una ferita, anche simbolica, mostrata apertamente suscita sensazioni negative in chi osserva e lascia un senso di frustrazione se non se ne raggiunge poi sollievo. Difficilmente una singola immagine mostra il momento in cui il protagonista subisce il trauma, tantomeno le sfide successive, perché complesse da rappresentare. Pur essendo elementi problematici per la rappresentazione visiva, ferita e impresa mantengono una radicale importanza. Spesso si trovano a un livello implicito, cioè non sono mostrati, ma soltanto suggeriti (Orzati, 2019).

20. Immagine tratta dal video visual storytelling "Find your greatness" dell'azienda "Nike" (2017)

Duello e avversario.
Questi sono una coppia narrativa frequente nelle rappresentazioni visive. Uno scontro è un evento dinamico e rappresentare un momento in evoluzione rende bene il senso dello svolgimento, quindi della narrazione. Si possono individuare due fasi della battaglia: una che coincide con l'emergere dell'intenzione e una che coincide con il momento di massimo rischio. Anche l'avversario ha un alto grado di rappresentatività, caratterizzato dal suo triplice statuto, come il protagonista. Spesso è proprio frutto di un'inversione degli statuti di quest'ultimo (Orzati, 2019).

21. Immagine tratta dallo short-film "The Switch" di Nike Football, in "Visual Storytelling: Quando il racconto si fa immagine" di D. Orzati

Oggetto significante.
L'importanza di questo elemento si basa su due relazioni, quella con il protagonista e la sua trasformazione e quella con il mondo narrativo. Rispetto al protagonista, l'oggetto risulta affine o in contrasto con la sua caratterizzazione. Ha una valenza funzionale e una valenza simbolica. Oltre che potenziare la caratterizzazione del protagonista e aiutare lungo le fasi della trasformazione, è anche espressione di uno specifico mondo narrativo. Può esistere e avere il suo potere solo in quel determinato sistema culturale e valoriale (Orzati, 2019).

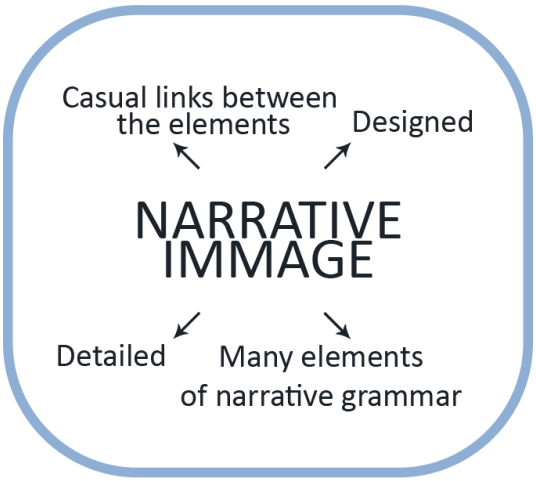
22. Immagine tratta dalla campagna "The Burning House", in "Visual Storytelling: Quando il racconto si fa immagine" di D. Orzati

Tesoro e fine.
Il tesoro è la ricompensa che si ottiene superate le sfide. Ha spesso una valenza morale e fisica. È la ricchezza manifesta, secondo l'ideale del protagonista, il valore conseguito. La fine è ciò che realmente va a configurare il superamento delle sfide, in seguito all'ottenimento del tesoro. Spesso è rappresentata come nuovo inizio, l'immagine che offre uno sguardo su una nuova storia in cui ci saranno altre imprese e altre sfide (Orzati, 2019).

23. "V-J Day in Times Square", 1945.

Un altro tassello del *visual storytelling* è il colore. Esso costituisce una risorsa cognitiva e, allo stesso tempo, psicologica della narrazione, perché della sua interpretazione se ne occupa il subconscio. Anche i personaggi sono coinvolti dalla percezione cognitiva e sono uno strumento di narrazione, ma sono interpretati in maniera consapevole. Il personaggio, infatti, è valutato come una risorsa logica e imprescindibile (Segre, 1985).

Perciò, considerando quanto detto, è possibile classificare le immagini secondo il grado di narratività.
L'immagine a-narrativa è priva di elementi di grammatica del racconto, contesto o testo.
L'immagine proto-narrativa suggerisce l'esistenza di un prima o un dopo, può presentare alcuni elementi di grammatica del racconto, un ambiente caratterizzato e temperatura emotiva; sono assenti altre immagini o testo.
L'immagine narrativa cifrata è da decifrare secondo un codice comune; manca il testo e/o il contesto (Orzati, 2019).
L'immagine narrativa è progettata nel dettaglio, presenta un certo numero di elementi visivi, non lascia spazio all'immaginazione. Sono rare le immagini narrative che funzionano in solitaria. Infatti, una narrazione visiva si avvale di più immagini che, prese individualmente, non sarebbero narrative (Orzati, 2019).
L'immagine narrativa trasformativa non fa leva sul numero e sulla leggibilità degli elementi, ma sulla rappresentazione di un percorso di trasformazione che il protagonista deve compiere. (Orzati, 2019).



24. Schema riassuntivo dell'immagine narrativa

Per concludere la sezione, è molto difficile che un'immagine presa singolarmente, senza testo né contesto, possa essere narrativa. Si può affermare senza problemi che la maggior parte delle immagini che sperimentiamo quotidianamente sia a-narrativa.
Contrario, invece, è il caso di una sequenza fatta di più immagini all'interno di un unico progetto. Non c'è solo un'immagine narrativa, intesa come singola unità compositiva, ma c'è l'intero racconto visivo, cioè una serie lineare di immagini. Esiste una sintassi semplice, fatta di pochi passaggi efficaci, che garantisce leggibilità immediata all'osservatore. La mente dell'uomo alla presenza dei giusti passaggi visivi è in grado di stabilire quei nessi cronologici e casuali che formano una storia.

Questo punto costituisce un collegamento con il principio alla base dell'animazione.

L'ANIMAZIONE

Chiarito che il *visual storytelling* implica la progettazione di più immagini per raccontare bene una storia, ora il discorso tocca il secondo concetto cardine dell'elaborato.

In cosa consiste effettivamente l'animazione?
Essa indica un genere cinematografico o seriale che non si allontana troppo dal cinema classico. È, anche, una pratica rappresentativa multimediale che ha da sempre vissuto sotto molteplici forme, con una storia lunghissima alle spalle, più lunga di quella del cinema[16].
Tecnicamente, consiste nello scorrimento rapido di alcune immagini, create separatamente, ravvicinate fino a unirsi in una sequenza ordinata per produrre l'illusione ottica del movimento.

[16] Le origini dell'animazione si possono far risalire all'utilizzo di rudimentali "immagini in movimento" sotto forma di ombre proiettate sui muri, a partire già dall'Antico Egitto e nella Cina imperiale. Nonostante ciò, così come per il cinema, il momento iniziale è incerto, dato che ogni tecnica è nata in periodi diversi sulla base delle possibilità tecnologiche dell'epoca. Per esempio il primo cartone animato moderno risale al 1908 ma la prima messa in scena di cinema d'animazione avvenne nel 1892, ben tre anni prima del debutto dell'opera dei fratelli Lumière.

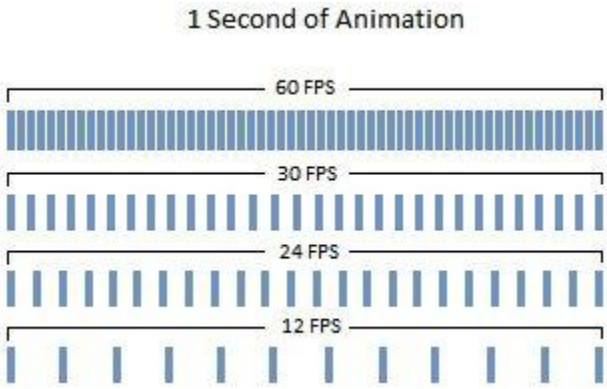
Questo meccanismo è denominato movimento apparente a corto raggio o *short-range apparent motion* (Anderson, 1993). Perciò, secondo diversi studi neurologici, la mente umana percepisce come dinamiche immagini che dinamiche non sono. Anche perché lo spettatore rimane coinvolto dall'armoniosità estetica, senza interrogarsi sull'effettiva natura di ciò che sta osservando: un movimento continuo, fluido, morbido, in cui l'effetto stroboscopico della successione è annullato grazie al fisiologico, infinitesimale ritardo della retina nel comunicare il contenuto dell'osservazione al cervello.

25-26. Zootropio, dispositivo ottico che ruotando fa sembrare le diverse immagini come una unica in movimento, inventato nel 1834.

DISEGNO ANIMATO E ALTRE TECNICHE

Il principio tecnico è per l'animazione il medesimo che per il cinema dal vero. I disegni, così come le azioni dal vivo, sono registrati dalla macchina da presa: un apparecchio fotografico che riesce a scattare in sequenza numerose istantanee al secondo, che rimangono impresse su un supporto, un tempo un rullino adesso un processore digitale, sotto forma di tante piccoli fotogrammi, che costituiranno poi il movimento. Infatti, la frequenza di successione delle immagini è misurata in fotogrammi al secondo, *frame per second* abbreviato in "Fps".
Se si considera che il tempo di percezione dell'occhio umano sia di circa 10 Fps, il valore minimo accettabile per una buona visione è 16 fotogrammi al secondo. Invece, il valore standard indicato per il cinema è 24 Fps. Ciò permette di avere un effetto molto naturale e realistico.

Esistono, poi, produzioni in cui i fotogrammi si riducono a 12 o persino 8 per secondo, usati perlopiù nella serie animata televisiva, come si vedrà nel capitolo successivo.



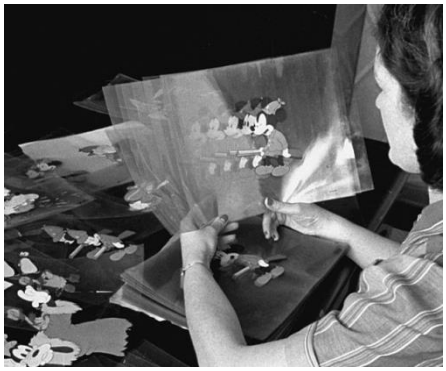
27. Tipologie di frame – rate

Ogni azione animata parte e termina con due pose-chiave o "key-frames" dei personaggi, quella di partenza e quella d'arrivo, e tra l'una e l'altra se ne creano di intermedie, dette intercalazioni o *inbetweens*.

28. Esempio di inbetweens per "Biancaneve e i sette nani", archivi Disney

Dopo aver portato a termine i vari disegni che compongono la vicenda, questi sono fotografati con una macchina da presa *Rostrum*, sistemata verticalmente rispetto al piano di lavoro, che consente di riprendere dall'alto con precisione i fogli e scattare un fotogramma alla volta. I disegni a mano non sono realizzati su comuni fogli di carta, bensì sui rodovetri, fogli trasparenti di acetato di cellulosa. Questi, una volta completato il processo di creazione, sono sovrapposti tra loro, laddove il

disegno cambierà ci sarà poi del movimento, e al piano degli sfondi, che invece rimane fisso (Filippi, 2020).



29-30 (da sinistra a destra). Sovrapposizione di rodovetri e macchina da presa "Rostrum", archivi Disney

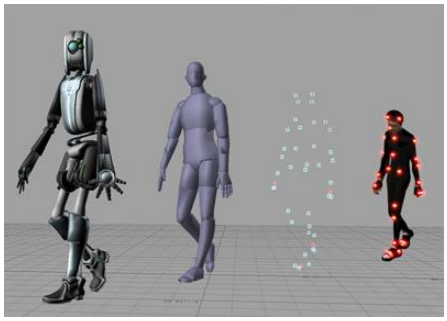
Il processo produttivo di un'animazione comprende molti altri passaggi. Fondamentale, così come nei film, è lo *story-board*, che traduce la sceneggiatura testuale del soggetto in disegni, solitamente schizzi molto grezzi contenuti in cornici rettangolari a simulare lo schermo. Il suo scopo è mostrare la sequenza delle scene e la migliore inquadratura dei personaggi nella fase di pre-produzione. Invece, nella fase di post-produzione avvengono il montaggio e l'inserimento degli effetti sonori, come musica e voci di doppiaggio (Filippi, 2020).

31. Storyboard definitivo per "Lilo e Stitch"(2002), archivi Disney

Questa breve spiegazione si riferisce al disegno animato, anche detto cartone, la forma d'animazione più diffusa e più conosciuta. Tale termine deriva dall'italianizzazione del corrispondente inglese *animated cartoon*.

Interessante notare come quest'ultimo derivi a sua volta dal termine artistico italiano "cartone", con riferimento ai disegni preparatori per arazzi e affreschi. Altri termini tecnici utilizzati per indicare un cartone animato sono cortometraggio, per circa 30 minuti di proiezione, o lungometraggio, se supera i 60 minuti. Molto spesso questi sono chiamati film d'animazione.

Esistono molte tecniche per animare, partendo dalla *stop-motion*[17], chiamata anche animazione a passo uno, per arrivare alle varie possibilità aperte con l'animazione computerizzata, tra le quali spiccano il *motion capture*[18] e l'animazione 3D.
L'animazione tridimensionale lavora su forme poligonali create e mosse al computer, inserite in una scenografia anch'essa digitale. La CGI, sigla per *computer-generated imagery*, è una maniera di realizzare tali figure, la più completa e diffusa oggi. Questo processo, comparso alla fine degli anni Ottanta, ha rappresentato una vera e propria rivoluzione nel campo, per due motivi: perché non era più necessario il montaggio dei singoli fotogrammi, tutto poteva essere gestito direttamente al computer, e perché i disegni non erano più fatti a mano, rendendo la realizzazione e la correzione di eventuali errori più facile e veloce (Filippi, 2020).



29-30 (da sinistra a destra). Set di una produzione in stop-motion e passaggi di una realizzazione in CGI

[17] Questa tecnica impiega fotografie di un soggetto, solitamente un modellino, di qualunque natura, che viene movimentato dagli animatori fra una fotografia e l'altra.
[18] Questa tecnica permette di riportare i movimenti e le espressioni facciali di attori reali, grazie all'ausilio di sensori e ricevitori, su modelli digitali, che assumono così una prossemica e un'espressività molto realistica.

IL CHARACTER DESIGN

Il termine *character design* significa letteralmente “progettazione dei personaggi”.
Nel mondo dell'animazione e non solo, consiste nello studio grafico e nella conseguente caratterizzazione fisica e psicologica dei personaggi di uno storia.

Il *character designer* è il disegnatore che si occupa di questo passaggio. Quasi sempre nel mondo dei fumetti, invece, è l’autore stesso a occuparsene.
Essi realizzano i disegni preparatori o *model*-sheets, che devono fissare la fisionomia, l’espressività, le proporzioni tra le varie parti del corpo, l'atteggiamento e la postura, la pettinatura, l'abbigliamento dei personaggi. Si fornisce così una guida di riferimento per gli animatori che li faranno muovere (Ponticiello & Scrivo, 2007).

I personaggi sono, quindi, mezzi costruiti per trasmettere storie. Ciò significa che ogni dettaglio, come le forme e la *palette* cromatica, è scelto con cura e spesso influenzato dalla psicologia del personaggio stesso. Si può affermare che essi siano un elemento di *visual storytelling*.

La chiarezza dei particolari determina un aspetto accattivante e riconoscibile. Pertanto, i tre presupposti fondamentali di un buon *character design* sono:

La *silhouette*, cioè la sagoma
Il linguaggio visivo delle forme geometriche implica che qualsiasi forma geometrica possieda dei significati e trasmetta dei messaggi. Conoscerlo è fondamentale per costruire le giuste sagome per determinati personaggi che devono attrarre lo sguardo. Ad esempio, il cerchio trasmette rassicurazione e serenità, il quadrato solidità e protezione, il triangolo azione e dinamismo; inscrivere i disegni dentro queste forme le collegherà direttamente a questi concetti. Se un personaggio è identificabile anche solo dal contorno, il *character design* è efficace.

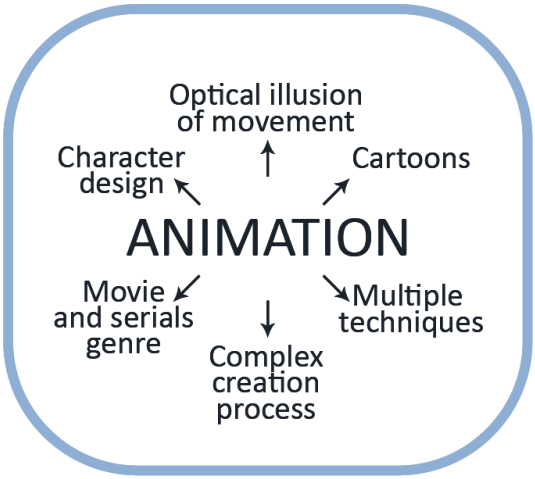
La *palette* cromatica

I colori che usa un designer sono la sua *palette*. La selezione di essi deve essere coerente e semplice. Deve seguire delle gerarchie, per creare un insieme armonioso e non distrarre il pubblico. Seguendo la teoria dei colori, ci devono essere una tinta principale e delle tinte aggiuntive, complementari. Infatti, molto efficace è il gioco dei contrasti, ma anche dei toni simili.

L'esagerazione

In termini di *storytelling*, questo è il componente più significativo. Esagerare caratteristiche specifiche di un personaggio provoca delle risposte emotive e psicologiche nel pubblico. Ad esempio, possono determinare la differenza tra un personaggio positivo o negativo.

Quindi, i personaggi, essendo al centro di tutte le animazioni, sono resi esteticamente interessanti e memorabili per il pubblico attraverso il *character design*.



31. Schema riassuntivo dell'animazione

CAPITOLO 3 ANIMAZIONI A CONFRONTO

Questo capitolo presenterà un quadro sui *cartoons* disneyani e su quelli giapponesi.
Seppur separati dall'immenso oceano Pacifico, Stati Uniti e Giappone sono sempre stati legati. I primi contatti fra i due Stati risalgono al XIX secolo e i rapporti proseguirono altalenanti per circa un secolo, interrompendosi bruscamente durante la Seconda Guerra Mondiale. Dopodiché ripresero lentamente fino ad oggi. Infatti, gli Stati Uniti figurano tra i maggiori alleati economici e partner culturali del Giappone, nonostante le abissali differenze, non solo linguistiche.

L'UNIVERSO DISNEY

Al sentire la parola Disney si pensa subito all'immensa industria cinematografica famosa in tutto il mondo, a tutto l'universo che ha saputo creare e alimentare.
Per l'appunto, la Walt Disney Company è una multinazionale americana, nata nel lontano 1923 come piccolo studio di animazione. Oggi, la produzione filmica è affidata a una sua sottodivisione, la Walt Disney Studios, che comprende al suo interno diversi gruppi di lavoro, tra cui i tradizionali Walt Disney Animation Studios e i Pixar Animation Studios.

32. Loghi della compagnia e degli studi.

Più raramente, al sentire la parola Disney si pensa subito al fondatore dell'omonima compagnia: Walter Elias Disney, nato a Chicago nel 1901 e morto a Los Angeles nel 1966, è stato senza dubbio un artista sensibile, attento alle sfumature dell'animo popolare, e allo stesso tempo un geniale capo d'industria.

32. Walt Disney (1901-1966)

Interessante, a mio avviso, è notare come la sua biografia rispecchia bene il mito della società americana, quello per cui l'America è la terra delle opportunità, dove tutti con la tenacia possono aspirare al successo. Allo stesso tempo, si ritrova sottointesa in molte sue opere, in circostanze e/o personaggi.

Quarto figlio di una famiglia modesta, fin dalla giovane età cercò di liberarsi dai rapporti familiari segnati da frequenti liti e violenze lavorando duramente, riuscendo poi a costruirsi un futuro roseo nonostante tutto (Thomas, 1979).

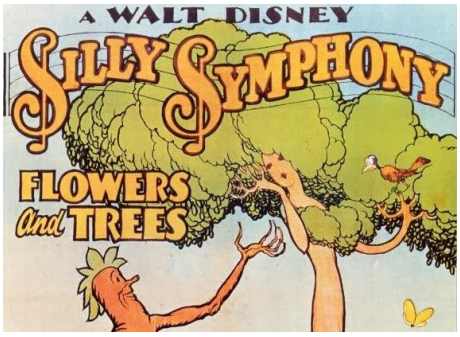
Quando fondò una casa di produzione dedicata a produzioni animate, diede il via a una lunga rivoluzione che investì il settore, il quale grazie a lui acquisirà prestigio e si uniformerà sempre di più ai canoni che conosciamo oggi.

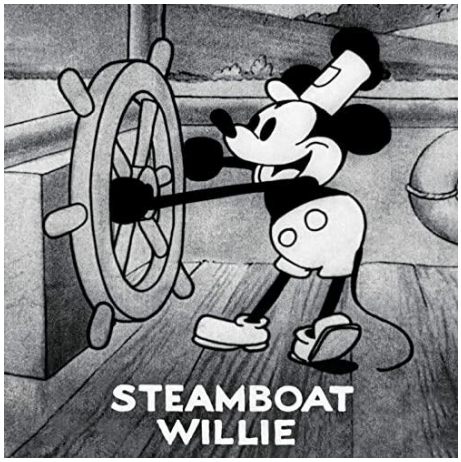
In queste pagine, attraverso una panoramica su ciò che segnò l'ascesa di questo studio e ne garantì il successo, tratterò delle vicende inerenti alla realizzazione dei film a cartoni animati, i cosiddetti "Classici Disney". Il lato turistico e consumistico, in altre parole quello dei parchi divertimento e degli *stores*, le produzioni seriali e la recente piattaforma di s*treaming* "Disney+", non saranno affrontati.

PANORAMICA STORICA

Come detto in precedenza, l'azienda Disney nacque come studio di animazione nel 1923, fondata da Walt Disney e suo fratello Roy.
Perché scelsero proprio questo settore? Perché l'animazione era un territorio inesplorato dai più e quindi sfruttabile, con un alto potenziale di sperimentazione tecnica/artistica ed economica (Fossati, 1986).

Per dieci anni, la produzione consistette esclusivamente in cortometraggi, caratterizzati da personaggi colorati in situazioni divertenti con musiche di sottofondo. Degni di nota sono i corti delle *Silly Symphonies*, titolo tradotto in "sinfonie allegre", e i successivi dedicati a Topolino, che comparve per la prima volta nel 1928 come protagonista di *Steamboat Willie*. Fu la mossa decisiva, creare una personalità simbolo dello spirito americano sotto forma di caricatura: Topolino, in inglese *Mickey Mouse*, era ed è un personaggio positivo che con spirito acuto e ironia riesce a trovare le soluzioni ai vari problemi quotidiani. In questo modo Disney riuscì a colpire il pubblico, nuovo a questo genere di prodotti, lasciandolo stupefatto e incontrandone, sorprendentemente, i gusti.

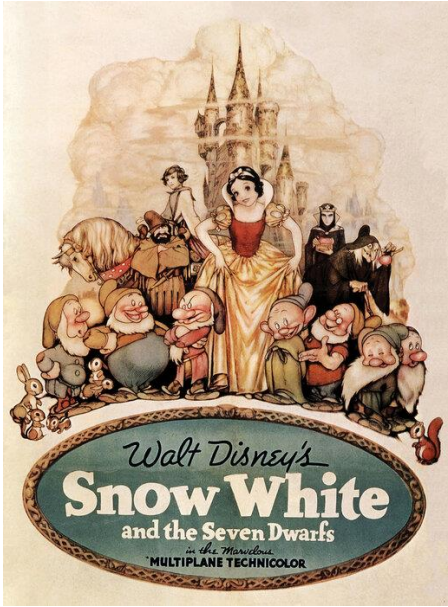




33-34. Copertina di una "Silly Symphony" e l'iconico fermo immagine del primo corto di Topolino

A partire dagli anni Trenta, contemporaneamente all'affermazione dei propri corti, lo studio iniziò a produrre lungometraggi animati. Con questa scelta Disney sperò di espandere il prestigio e i ricavi della sua azienda. Inoltre, avendo a disposizione buone tecnologie audio e

intenzionato a inserire il colore nelle sue produzioni, occupare molti minuti di proiezione senza annoiare il pubblico non sembrò più un ostacolo insormontabile. Infatti, *Biancaneve e i sette nani* del 1937 portò con sé una serie di primati: primo lungometraggio degli Studios, ma anche primo film d'animazione in assoluto prodotto negli Stati Uniti d'America, primo lungometraggio in rodovetro della storia del cinema e primo a essere girato completamente a colori. Senza contare il numero di tecnici, disegnatori e artisti coinvolti. Fu un successo senza precedenti per un prodotto d'animazione, ottenendo record d'incassi quell'anno, ben 418 000 000 dollari, e garantendo a Walt Disney un Oscar onorario, consegnato per la significativa innovazione in un importante campo dell'intrattenimento.



35. Manifesto ufficiale di "Biancaneve e i sette nani" del 1937

Da quel momento l'industria del disegno animato iniziò a legarsi all'industria del divertimento, i personaggi dei cartoni cominciarono a comparire sulle pagine dei fumetti e a essere trasformati in giocattoli per bambini, e la reciproca influenza non fece altro che aumentare le dimensioni di questo fenomeno, che, da industriale e commerciale, diventò progressivamente anche sociale e culturale, sopravvivendo fino ad oggi. In più, fu inaugurato l'utilizzo della xerografia, che consentì agli animatori di scansionare i disegni direttamente sulla pellicola, eliminando la necessità di inchiostrare a mano, migliorando l'efficienza e riducendo notevolmente i costi di produzione.
Dopo il grande successo di Biancaneve, gli Studios preferirono sempre di più i film ai corti e, nonostante le difficoltà dovute alla Seconda Guerra Mondiale, riuscirono a sopravvivere. A partire dagli anni Cinquanta, giunse un periodo molto favorevole, lungo circa vent'anni: film tratti da

fiabe o romanzi, come *Cenerentola* (1950), *La bella addormentata nel bosco* (1959), *Mary Poppins* (1964) e *Il libro della giungla* (1967), mostravano mondi ricchi d'innocenza e disavventure, ma anche di umorismo e magia, alimentando il coinvolgimento e, soprattutto, la fantasia del pubblico.

Purtroppo, a seguito della morte di Walt, questa epoca fortunata terminò e tutta la società dovette affrontare un lunghissimo periodo di crisi, sia creativa sia direttiva. Con il direttore, se ne andava anche lo spirito innovativo che aveva contraddistinto la produzione fino a quel momento. Infatti, si dovette assistere a un triste e logorante declino dei prodotti, a livello qualitativo e di apprezzamento. Tant'è che i titoli che vanno dalla fine degli anni Sessanta alla fine degli anni Ottanta sono i meno conosciuti. *Taron e la pentola magica* (1985) ne è un esempio.

Fondamentale per la ripresa, oltre all'intervento e all'aiuto di figure carismatiche e intraprendenti, fu la decisione di mettere nuovamente su schermo una fiaba e basarsi ancora di più sul modello vincente del musical in stile Broadway: *La Sirenetta* uscì nel 1989 e si rivelò un tale successo nelle sale, facendo guadagnare agli Studios ben 211 343 479 dollari e vincendo anche due premi Oscar. Questo è identificato come l'inizio del cosiddetto "Rinascimento", il quale durò circa dieci anni. Il termine si riferiva al ritorno alla gloria per mezzo delle innovazioni tecnologiche e narrative introdotte nelle pellicole, che saranno altamente gradite dal pubblico e dalla critica. Infatti, quasi tutti i titoli appartenti a questo periodo, ricevettero numerose candidature nei concorsi di cinematografia e di conseguenza numerosi premi, tra cui *La Bella e la Bestia* (1991) e *Il Re Leone* (1994), vincitori entrambi degli Oscar per miglior colonna sonora e miglior canzone.

Con gli anni Duemila comparvero nuove mentalità e sensibilità insieme a nuove possibilità tecniche. Per affrontare tali sfide, la casa di produzione cercò di rinnovarsi e affrancarsi dal proprio stile, divenuto proverbiale. Purtroppo, il connubio animazione in computer grafica e storie originali lasciò perplesso il pubblico per qualche anno: nuovamente furono film discreti e quasi non riconducibili al marchio Disney.

Se si guarda agli ultimi film premiati dal pubblico e dalla critica, si può notare come questi assomiglino a quelli precedenti, in una sorta di ritorno al passato, ma con animazioni, caratterizzazioni e temi più evoluti, più complessi. Prendendo spunto da fiabe conosciute in tutto il mondo, da culture specifiche o da storie originali, dando sempre largo spazio alle canzoni, si cerca di far riflettere su questioni sociali e ambientali, attraverso una grafica tridimensionale che rende le rappresentazioni molto più reali di quanto non siano mai state. Tra i titoli principali figurano l'incredibile trionfo di *Frozen – Il regno di ghiaccio* (2013), il quale ha battuto qualsiasi record della casa con un incasso di ben 1 282 147 791 dollari, *Oceania* e *Zootropolis* (2016), senza dimenticare l'ultimo uscito Encanto (2021).

36. Manifesto ufficiale di "Encanto" del 2021

I "Classici Disney" sono, quindi, sessanta e possono essere organizzati in gruppi, i quali coprono un periodo temporale che va dai dieci ai vent'anni ciascuno.

La *Golden Age* comprende i primi cinque film, quelli universalmente eletti a grandi classici dell'animazione.

La *Wartime Era* comprende film prodotti mettendo insieme piccoli cortometraggi, per cui, nonostante la loro visione sia piacevole, la loro qualità risulta minore e sono spesso dimenticati.

La *Silver Age* comprende quei film dal carattere fiabesco che riportarono la Disney alla ribalta. La *Transition Era* porta nel nome il fatto che questi furono gli ultimi film diretti da Walt; rimangono lungometraggi di successo e per questo spesso inseriti nella fase precedente.

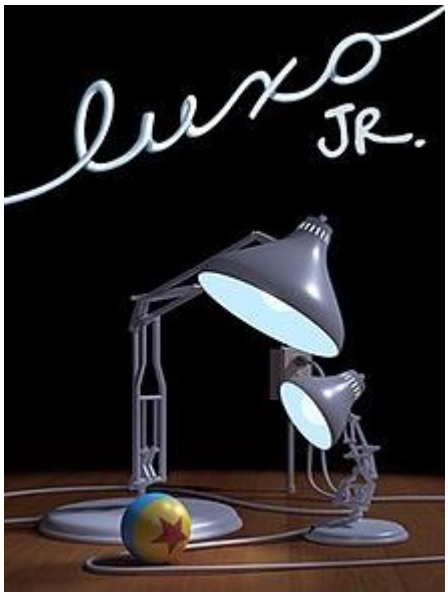
La *Bronze Age* corrisponde agli anni bui della Disney, durante i quali i film non ebbero un impatto sufficientemente forte sul pubblico.

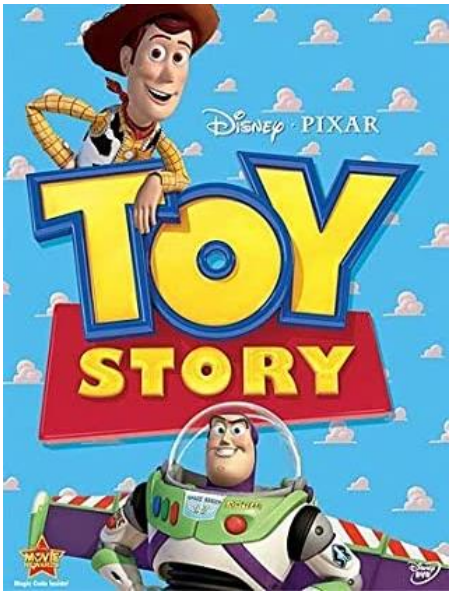
In totale contrapposizione, il *Disney Renaissance* (1989 - 1999) corrisponde al ritorno al successo, grazie a questi film che uno dopo l'altro portarono alla consacrazione degli Studios come grande casa di produzione.
La *Post-Renaissance Era*, anche detta *Experimental*, comprende i film d'inizio millennio, prodotti con temi meno favolistici e tecniche miste, tra cui la CGI, e, in confronto al periodo precedente, questa rappresenta un altro passo indietro rispetto alla notorietà.
La *Revival Era* potrebbe essere definita come l'unione dei periodi precedenti, quindi con il ritorno alle fiabe e alla magia, con spunti moderni, ma con il passaggio definitivo all'animazione digitale e tridimensionale.
Infine, la recente *Streaming Era* ha preso il via con il lancio della piattaforma "Disney+", che rappresenta una nuova opportunità nel coinvolgimento del pubblico e nella fruizione di film (Fiecconi, 2020).

37. Organizzazione dei Classici Disney aggiornata al 2016

Inoltre, è interessante il contributo dei Pixar Animation Studios. Ufficialmente parte della Walt Disney Company dal 2006, perché nata come casa di produzione indipendente, essa è stata la prima a realizzare delle animazioni consistenti tramite la modellazione digitale, apportando anche numerose innovazioni. In origine il suo campo d'azione era la creazione di hardware e software per la computer grafica, scegliendo poi la via proficua dei cortometraggi e dei film. Così come aveva fatto la grande Disney. Il primo corto risale al 1986, intitolato *Luxo Junior* e che introdurrà quello che diventerà poi il suo logo: il personaggio della

lampada saltellante. Dal primo, grande lungometraggio, *Toy Story – Il mondo dei giocattoli*, all'ultimo uscito nel 2022, *Red*, passano quasi trent'anni, tra sperimentazioni tecniche ed evoluzioni tematiche. Bisogna sottolineare che questi film sono sempre stati realizzati con un carattere meno fiabesco, pur mantenendo il tema del fantastico, la musica è solo una colonna sonora e non un momento integrante della visione e che, quindi, risultano più adulti. Si potrebbe dire che, in contrapposizione alla casa madre Disney, la Pixar sia più orientata alla riflessione del pubblico su determinati temi o problemi della vita e meno al puro divertimento in primo luogo.





38-39 (da sinistra a destra). Poster del primo corto e del primo film Pixar

RAGIONI DEL SUCCESSO

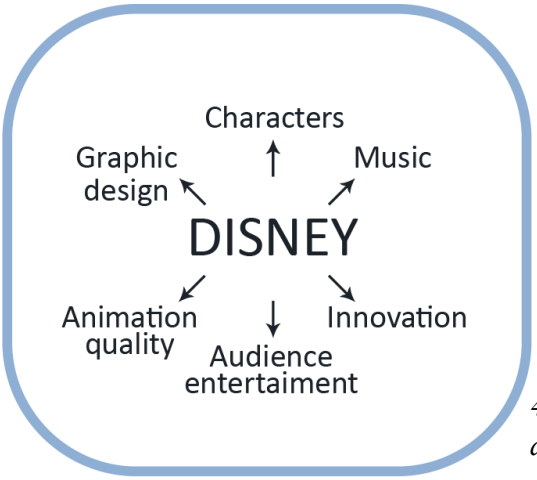
Dopo aver osservato l'andamento degli studi Disney nel corso degli anni, vorrei riportare i principali motivi che condussero la società al successo, prima nazionale e poi mondiale.

Sicuramente, l'acquisizione quasi immediata delle più recenti innovazioni strumentistiche e il loro successivo impiego è una caratteristica fondamentale, in origine così come oggi. Infatti, già dai primi anni Walt Disney, volendo tenere il passo con il cinema dal vero e volendo essere un apripista nel campo dell'animazione, decise di inserire

il prima possibile nei suoi cartoni animati l'audio, come le colonne sonore in musica e il parlato con i dialoghi, e in seguito il colore, quindi non presentare più al pubblico immagini in solo bianco e nero. Basti pensare all'impresa tecnica e per certi versi artistica che fu la realizzazione del primo lungometraggio animato a colori.

La comicità e lo stupore sono altrettanto fondamentali. Rappresentare situazioni surreali, come fiori che cantano, animali antropomorfi o la magia, ma facendo sembrare tutto il più possibile reale. Ciò genera una certa contraddizione visiva di base tra i disegni, che non sono propriamente realistici, e i comportamenti o le situazioni che molto spesso, a parte le eccezioni che riguardano il fantastico, lo sono: la popolarità di caricature come Topolino, Paperino, ecc. sta nel fatto di essere animali che vivono vicende umane con atteggiamenti umani. Qui s'individua un altro punto importante: creare delle storie, dei mondi e dei personaggi riconoscibili ovunque e nei quali il pubblico possa immedesimarsi, molto spesso attingendo all'immaginario collettivo di fiabe, miti e credenze popolari.
Qualità dell'animazione, della musica, della grafica e del mondo narrativo dei personaggi, con un forte orientamento al divertimento del pubblico, sono il focus degli studi di animazione Disney, ciò che contraddistingue i loro cartoni animati e il motivo del loro successo.

Sicuramente, la cultura occidentale è (stata) dominata dai cartoni animati disneyani. Motivo per il quale l'animazione orientale risulta insolita.



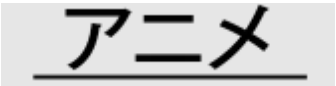
40. Schema riassuntivo dell'universo Disney

L'UNIVERSO ANIME

Quello degli *anime* è un universo caleidoscopico, che interseca il settore multimediale e quello commerciale e che costituisce una parte importante del panorama culturale giapponese e mondiale. Tuttavia, i cartoni animati di origine giapponese differiscono da quello che gli spettatori occidentali sono soliti aspettarsi, cioè opere per bambini e dai contenuti leggeri (MacWilliams, 2008).
Nel seguente capitolo se ne esploreranno la definizione, brevemente il percorso storico ed infine le caratteristiche stilistiche e tematiche.

DEFINIZIONE E ORIGINI

Il termine *anime*, neologismo che deriva dall'abbreviazione e traslitterazione della parola inglese *animation*, è usato nella lingua giapponese per indicare qualsiasi tipo di prodotto d'animazione, indipendentemente dal paese d'origine o dallo stile grafico. Invece, fuori dal Giappone e in generale, con questo termine si tende ad indicare esclusivamente i prodotti d'animazione giapponesi.

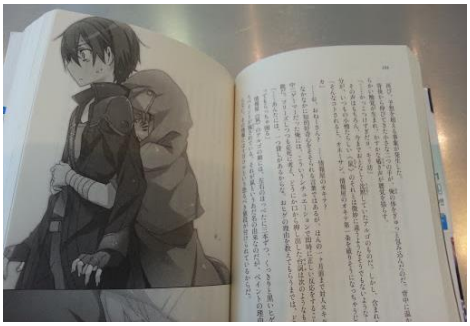


41. Scrittura in giapponese del termine

Una definizione più circoscritta afferma che gli *anime* siano una forma di animazione giapponese prettamente televisiva, caratterizzata da tecniche, processi, fonti d'ispirazione in comune, sviluppata dagli anni Sessanta. Proprio in questo periodo la parola iniziò a diffondersi, prima in Giappone e poi, dopo circa vent'anni, nel resto del mondo (Pellitteri, 2008).

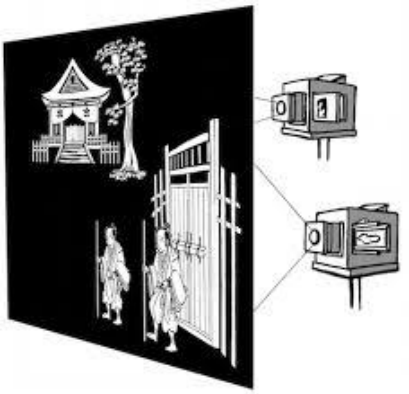
Questo medium, a mio avviso, non sarebbe potuto comparire in nessun altro luogo. Infatti, il Giappone è riconosciuto da tempo come il "Paese dei segni", citando Barthes, e della narrazione attraverso le immagini. Il fatto stesso che la scrittura consista in simboli, chiamati ideogrammi o logogrammi (Enciclopedia Treccani, 2017) e che la produzione artistica visuale sia da sempre più forte di quella testuale, dimostra come la comunicazione prediliga messaggi veicolati tramite simbologie e

figure[19]. Per fare un esempio, l'industria editoriale giapponese è dominata dai *manga*, i fumetti in bianco e nero, famosi in tutti il mondo e strettamente legati agli *anime* e dalle *light novel*, veri e propri romanzi ricchi di disegni esteticamente simili ai *manga*.



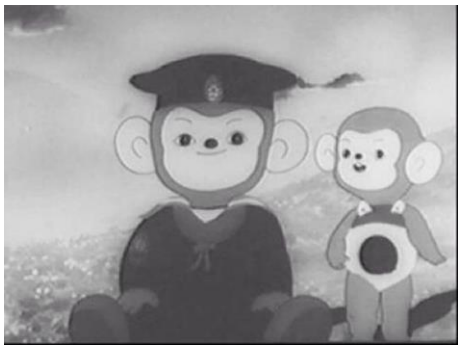
42-43. Differenza della disposizione grafica tra manga e light novel

La storia degli *anime* è un percorso alquanto articolato.
Alla fine del periodo Edo (1603-1867) comparve in Giappone la *utsushie*, macchina simile ad un proiettore in grado di riprodurre immagini su una parete. Alcuni artisti iniziarono a disegnare sequenze di movimenti, ad esempio raffiguranti danze tradizionali, da animare tramite questo strumento. Le conseguenti sperimentazioni portarono a quello che è considerato il primo *anime* della storia, una micro narrazione di pochi secondi: *Katsudo Sashin* (1907). In seguito, la proiezione del primo corto animato avvenne nel 1917: Imokawa Mukuzo genkanban no maki (Tavassi, 2017).



44. Aspetto stilizzato della utsushie

[19] La maggioranza delle lingue orientali (cinese, giapponese, coreano, indiano, thailandese, ecc.) fanno uso di una scrittura simbolica, in cui un simbolo corrisponde ad un suono, una sillaba o un'intera parola.



45-46 (da sinistra a destra). Katsudo Sashin e Imokawa Mukuzo

Negli anni Trenta, il settore dell'animazione subì un radicale miglioramento in termini di strutturazione e industrializzazione, attraverso il lavoro dei primi studi di animazione, avendo come modello i cartoni animati americani, primi fra tutti quelli della Disney (Raffaelli, 2005). I rapidi progressi dell'epoca furono possibili anche grazie ai finanziamenti del governo nazionale, il quale vedeva nell'industria del cinema un forte strumento di propaganda nazionalista. Tant'è che, durante la Seconda Guerra Mondiale, il Ministero della Marina Militare e dell'Esercito vi destinò diversi fondi. Ne è un esempio il primo lungometraggio animato dal titolo *Momotarō no Umiwashi* (1945) a tema bellico[20].

47. Locandina di Momotaro no Umiwashi

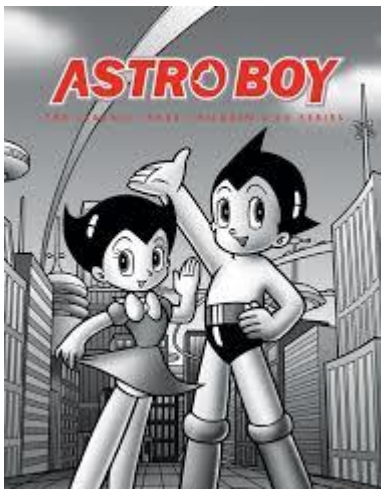
Finito il conflitto, gli studi creativi dovettero affrontare diverse difficoltà, dovute alla grave crisi economica, e dovettero passare diversi anni prima di riavere un'attività costante e di qualità. In questo periodo buio, fu fondata la Toei Animation, una delle più grandi case produttrici del Paese, nata nel 1948 e creatrice del primo lungometraggio a colori, *Hakujaden* (1958), e di molti *anime* di successo, tra cui *L'Uomo Tigre*,

[20] Contemporaneamente, oltreoceano, la Disney produceva allo stesso modo innumerevoli animazioni in sostegno della nazione americana, contro il nazismo e contro i nemici in generale.

Jeeg Robot d'Acciaio, *Kiss Me Licia*, *Dragon Ball* e *One Piece*. Con queste produzioni, iniziò una nuova era per l'animazione nipponica (Raffaelli, 2005).
La trasformazione finale del settore nell'industria proficua che è ora avvenne negli anni Sessanta. Infatti, si verificò una serie di fattori

48. Logo della casa produttrice "Toei"

favorevoli e determinanti. In primo luogo, la diffusione della televisione nel Paese ampliò le possibilità comunicative e commerciali degli *anime*, e di conseguenza anche il pubblico raggiunto. In secondo luogo, l'industria cominciò a legarsi al fiorente mercato dei fumetti, sfruttandoli come volano economico e ampio repertorio al quale attingere. *Astro Boy* (1963) di Osamu Tezuka fu la prima serie televisiva di successo. Al medesimo autore si deve un altro primato: *Kimba - Il leone bianco* (1965) introdusse il colore. In entrambe le serie è evidente l'influenza nell'estetica e nella tecnica dei film Disney. Infatti, l'autore s'ispirò direttamente ai cartoni americani, riuscendo ad affinarne il processo produttivo in vista delle esigenze televisive, per diminuire i disegni e ridurre i costi (Pellitteri, 2008).



49. Visual per la prima serie anime "Astro Boy" (1963)

Da qui in avanti avvenne un vero e proprio boom di animazioni, che durerà per circa trent'anni.
Proprio in quegli anni si affermarono alcuni autori innovativi che marcheranno il futuro del genere. Sicuramente degno di nota è Katsuhiro Ōtomo, che con il suo film *Akira*

(1988) favorì la diffusione degli anime in Occidente e il successivo successo.

Altrettanto determinanti furono Isao Takahata e Hayao Miyazaki, che insieme nel 1986 fondarono lo Studio Ghibli, la casa di produzione soprannominata "Disney giapponese" per via dei suoi film particolarmente colorati e ricchi di personaggi. Differenza sostanziale con i film americani è, però, la forte impronta culturale e autobiografica del regista, insieme con i risvolti filosofici sui grandi temi della vita come la sostenibilità ambientale e l'antimilitarismo (Bencivenni, 2003).

49. Locandina del film "Akira" (1988)

50. Logo dello Studio Ghibli

La rapida crescita fu resa possibile anche dalla continua domanda di nuove serie e nuovi personaggi da parte delle reti televisive e aziende, con fini commerciali: si affermò la pratica dei finanziamenti da parte degli sponsor. Sia il merchandising di giocattoli e modellini sia l'inserimento delle immagini su qualsiasi prodotto vendibile garantì alle case produttrici consistenti entrate collaterali. Dal Dopoguerra alla metà degli anni Novanta si stima siano stati prodotti circa 3000 *anime*, allo stesso

49. Gadget della serie videogame/anime cult "Pokemon" (1996-incorso)

modo per i primi quindici anni del Duemila (Tavassi, 2017).

Nell'ultimo periodo, il settore sta fronteggiando le sfide delle modernità verso la multimedialità, come l'avvento dello *streaming*, la fruizione illegale di contenuti, la crescente concorrenza e la saturazione del mercato, la realtà aumentata[21].

50. Logo del sito di streaming "Crunchyroll"

Oggi gli *anime* possono essere definiti un vero e proprio fenomeno culturale e popolare, grazie alla loro potenza comunicativa e al forte impatto visivo.
Quali sono, quindi, le caratteristiche che definiscono un *anime*?

CARATTERISTICHE: STILE, CONTENUTI, GENERI

Gli *anime* giapponesi possiedono delle caratteristiche narrative e visuali che li rendono facilmente riconoscibili. Le principali sono: a livello tecnico, l'animazione limitata e l'uso di espedienti registici per allungare la visualizzazione delle scene; a livello di trama, storie avvincenti ed emozionanti con soggetti forti; a livello grafico, il *character design* iconico e la ricchezza cromatica. Esse derivano dai processi di animazione tradizionali, dalla cultura estetica, locali, e anche da influenze esterne, ad esempio l'animazione americana dei primi anni (Pellitteri, 2008).

Quando, negli anni Trenta, iniziarono a crearsi i primi studi di animazione uno degli intenti principali era quello di imitare i capolavori

[21] "Japanese Animation Industry Report 2020-2021"

della compagnia Disney, esponente di successo della categoria. Le circostanze, purtroppo, erano differenti da quelle americane e difatti si presentò subito il problema della mancanza di fondi. Non era possibile mantenere troppi dipendenti, tantomeno oberare di lavoro i pochi presenti, oltretutto allungando le tempistiche di produzione. Così, si giunse all'impiego dell'animazione limitata: ridurre il numero di disegni "Fps", scendono fino a un minimo di 5, a differenza ad esempio della media di 15 alla Disney (Filippi, 2020).

La conseguenza di questa tecnica è un movimento meno fluido e poco realistico, poiché si risparmia sui gesti intermedi in favore dei gesti chiave, i principali, concentrandosi magari sulle espressioni, e lasciando che l'immaginazione dello spettatore colmi le ellissi rappresentative[22] (Raffaelli, 2005).

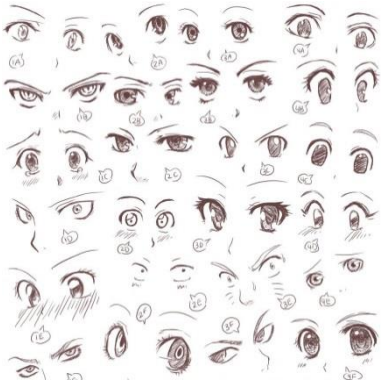
Sempre per sopperire alle mancanze dell'animazione limitata, s'impiegano tecniche della regia cinematografica dal vero, ad esempio le carrellate, riprendendo il disegno per rendere l'idea del movimento invece che disegnarlo direttamente, panoramiche, fermo immagini, zoom. Frequenti sono le prospettive multiple e le variazioni di campo su una stessa scena, i tagli e il riciclo di fotogrammi, per dilatare la percezione del tempo e così aumentare la partecipazione emotiva.
L'espediente nato per risparmiare sui costi è diventato poi consuetudine ed elemento di stile, influenzando anche i contenuti.

51. Scena di riflessione tratta dal film "Ghost in the Shell"(1995)

[22] Ciò può dipendere dalle forme narrative del teatro "kabuki", in cui la fisicità e la mimica hanno un ruolo centrale.

Nella narrazione, l'azione finisce quindi per avere minore peso, in favore del ritmo narrativo, della qualità dei disegni e del *character design* (Pellitteri, 2008). Oltretutto, in questa maniera l'attenzione non si concentra sulle vicende dei personaggi, bensì sulle loro emozioni, in modo da coinvolgere e generare empatia negli spettatori (MacWilliams, 2008).

La rappresentazione dei personaggi s'ispira direttamente allo stile dei manga.
La principale cifra stilistica sono senza dubbio gli occhi molto grandi, comparsi dagli anni Sessanta, dominanti nelle proporzioni del viso e funzionali alla resa espressiva (Pellitteri, 2008). Anche i capelli colorati in modo innaturale, il fisico sproporzionato e l'abbigliamento iconico sono tratti distintivi. Essi servono proprio a visualizzare la caratterizzazione dei personaggi e a renderli riconoscibili, attrattivi e quindi simbolici[23] (Raffaelli, 2005).
Non bisogna dimenticare il campionario comune di espressioni facciali e particolarità grafiche che individuano in maniera comica determinati stati d'animo, ad esempio la goccia di sudore sulla fronte per il nervosismo, l'arrossamento delle guance per l'imbarazzo, gli occhi lucidi per uno sguardo commosso, il vapore dalle orecchie per l'ira (Pellitteri, 2008).
Si tratta, tuttavia, di convenzioni. Infatti, nelle opere con temi più maturi rivolte a un pubblico adulto è utilizzato uno stile più realistico.



52. Campionario dell'espressioni degli occhi in stile manga/anime

[23] Ciò si pone in contrasto con il tipico aspetto fisico, solitamente occhi a mandorla e capelli scuri, e l'effettivo stile, tendente al conformismo, della popolazione giapponese. Per questo diviene cifra stilistica e riconoscibile degli "anime".

Fin dai primi cortometraggi, si cercò di trasmettere i valori tradizionali, quali il lavoro, la famiglia, la scuola, e l'attaccamento alla nazione, attraverso le immagini.
La cultura giapponese, infatti, è la fonte principale di contenuti e suggestioni degli "anime". Elementi che richiamano il costume e la società giapponese, come la scrittura in simboli e le festività, sono evidenti nelle produzioni del passato, perché pensate per il mercato nazionale, e meno numerosi nelle produzioni moderne, perché non tutti gli spettatori internazionali capirebbero tali riferimenti. Perciò, sono imprescindibili in opere storiche o di vita quotidiana e comunque sottointesi negli altri generi.

I temi principali sono strettamente collegati alla tradizione e alla società. Dalla religione[24] dipendono la concezione fantastica e magica della realtà, l'estremo rispetto delle regole sociali[25], anche in famiglia, e l'approccio pragmatico ai problemi. Dalle arti marziali e dal *bushido*, letteralmente "via del nobile guerriero", i combattimenti spettacolari, gli insegnamenti dietro ad essi, quali giustizia, onore, senso del dovere, lealtà, compassione, onestà, sacrificio e coraggio, e il derivante percorso formativo dei personaggi. Dal grave trauma della bomba atomica, l'importanza del rapporto uomo-natura-tecnologia, quindi la protezione dell'ambiente, le catastrofi della guerra e le potenzialità della tecnica. Ciò determina il connubio inscindibile tra antico e nuovo che caratterizza il Giappone (Pellitteri, 2008) (MacWilliams, 2008).

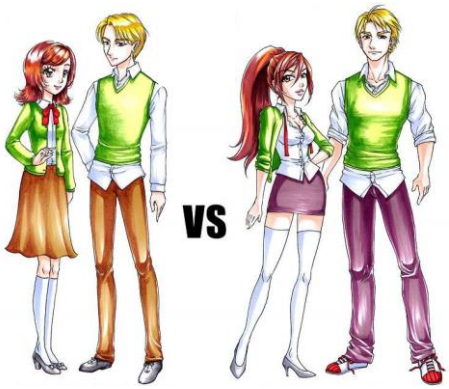
53-54 (da sinistra a destra). Geisha in una strada di Kyoto e l'incrocio di Shibuya, a Tokyo

[24] In Giappone le principali religioni sono lo shintoismo, il buddhismo e il confucianesimo.
[25] Tipico del linguaggio giapponese è l'utilizzo dei suffissi onorifici ("-sama", "-sensei", "-senpai") quando ci si rivolge ai propri superiori, in ambiente scolastico e lavorativo.

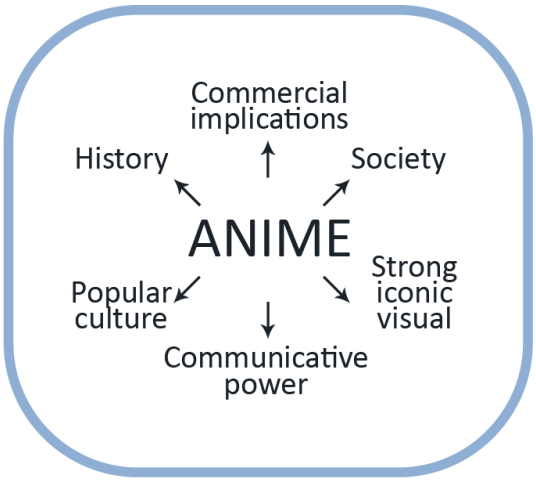
Gli *anime* condividono con i *manga* la classificazione in target demografici, quindi in base all'età e al sesso del pubblico, dai bambini agli adulti, riuscendo a raggiungere diverse fasce sociali. Infatti, possono affrontare temi diversificati, come l'amore, l'avventura, lo sport, la fantascienza, il fantasy, il dramma.

Le principali tipologie sono: *shōnen*, storie d'azione per ragazzi e adolescenti; *shōjo*, storie sentimentali per ragazze; *kodomo*, storie indirizzate ai bambini; *seinen* e *josei*, storie per un pubblico adulto, dai contenuti più maturi.

Esistono, poi, numerosi sottogeneri, sempre tipici della cultura giapponese. Uno dei più specifici è il *mecha*, incentrato su fantascientifici robot giganti. Lo è anche lo *spokon*, incentrato sulla vita sportiva. Sul versante del fantastico figurano invece il *mahō shōjo*, in cui le protagoniste possiedono poteri, e l'*isekai*, in cui il protagonista si ritrova in un universo parallelo. Tuttavia, le precedenti categorie non sono applicabili a tutti gli anime, soprattutto quelli con soggetti originali non tratti dai fumetti (Tavassi, 2017).



55. Differenza di stile grafico tra il genere shojo a sinistra e il genere shonen a destra



56. Schema riassuntivo dell'universo Anime

CAPITOLO 4 ANALISI DEI CASI STUDIO

A questo punto, per capire come si realizzi il *visual storytelling* nell'animazione disneyana e giapponese, è chiara la necessità di un'analisi grafica e visiva.
Dunque, sono stati selezionati alcuni casi studio, dalle vicende interne alla trama simili, dei quali si leggeranno le immagini attraverso i criteri della narrativa visuale.
La vastità del panorama multimediale degli *anime* e la loro natura seriale determinano una differenza sostanziale con la filmografia della Disney. Il che renderebbe la ricerca dispersiva ed eccessivamente lunga. Così, ho scelto come esempi per l'animazione giapponese alcuni film dello Studio Ghibli.

Film d'animazione	
Walt Disney Animation Studios	Studio Ghibli
Pocahontas	Principessa Mononoke
Atlantis – L'impero perduto	Il castello nel cielo
La bella e la bestia	Il castello errante di Howl
La sirenetta	Ponyo sulla scogliera
Mulan	Kiki – consegne a domicilio

L'analisi sarà articolata in due fasi.

La prima fase definirà la narrazione secondo i modelli di Booker, esposti in precedenza, e mostrerà l'andamento della linea del racconto seguendo il modello a onda di Vonnegut, in grafico approfondito. In una scala da 0

a 10 del livello di tensione nei personaggi e nel pubblico, il livello più basso corrisponde alla tranquillità mentre il più alto corrisponde a uno stato di ansia. Questo grafico permetterà l'individuazione delle scene o sequenze rilevanti per la storia, come ad esempio il punto di climax[26].

La seconda fase illustrerà gli elementi di *visual storytelling* delle scene selezionate attraverso l'apporto di un ampio materiale visivo. Si spiegheranno, quindi, il *background* narrativo, l'immagine da un punto di vista registico e fotografico, il *character design* e la *palette* cromatica.

Dopo la presentazione della coppia film Disney – film Ghibli, ci sarà un testo di confronto tra i due impianti visuali.

[26] Il climax (dal greco "κλῖμαξ", letteralmente "scalata") corrisponde in narrativa al punto di massima tensione usato come apice di una serie di eventi successivi ed anticipa lo scioglimento della vicenda (Enciclopedia Treccani, 2017).

WALT DISNEY ANIMATION STUDIOS – CASO A

"POCAHONTAS (*POCAHONTAS*)"

(1995)

SINOSSI

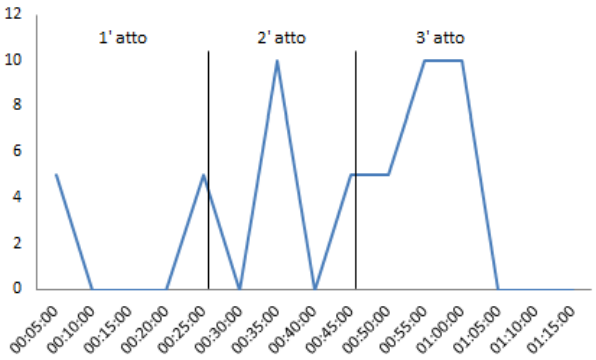
Nel 1607, nel territorio americano che diventerà l'odierna Virginia, la vita degli indiani è travolta dall'arrivo dei coloni inglesi, alla ricercare di oro, agli ordini dello spietato governatore Ratcliffe. La giovane indiana Pocahontas non è spaventata, al contrario è molto incuriosita da questo evento e, un giorno, incontra il capitano di spedizione, John Smith. Nonostante le differenze culturali e le iniziali incomprensioni, tra i due nasce un affetto sincero. Si giunge, poi, all'inevitabile scontro tra i coloni che cercano l'oro e gli indigeni che vogliono cacciare gli invasori. I due innamorati dovranno affrontare la necessità di difendere ognuno la propria parte.

ANALISI NARRATIVA

La trama non segue in maniera precisa uno dei modelli narrativi di Booker. Si può individuare il modello della "ricerca" e del "viaggio andata e ritorno", perché entrambi i protagonisti ricercano qualcosa: John Smith è un colono, cerca l'avventura ma la sua spedizione ricerca l'oro; Pocahontas allo stesso modo ricerca l'avventura e il suo destino. Inoltre, la storia potrebbe essere definita una "tragicommedia", alternando toni leggeri e romantici a toni violenti e tristi.

La linea del racconto rimane su livelli bassi di tensione, eccetto pochi momenti, come il climax finale.

Le sequenze selezionate sono due momenti di tranquillità media e uno di tensione massima.



ANALISI VISIVA

1) INTRODUZIONE DEI PROTAGONISTI (00:15:00)

- ### BACKGROUND NARRATIVO

  L'ambientazione è il punto di caduta di una cascata, dove l'acqua si trasforma in vapore. I personaggi sono completamente circondati dalla natura. L'uomo è in esplorazione, ignaro che la ragazza lo stia seguendo. Quando effettivamente s'incontrano, la nebbia aumenta il mistero e il successivo fascino di ritrovarsi di fronte ad un essere umano "diverso". Da questo momento inizierà la storia d'amore che è il centro della storia.

- ### IMMAGINE

  La sequenza consiste in una serie di inquadrature statiche, focalizzate sulle singole azioni dei due protagonisti, già presentati in scene precedenti. Nel momento dell'incontro fra i due, i personaggi occupano le estremità della scena, perché ancora distanti e diffidenti, ma sono utilizzati i primi piani e lo zoom per intendere la totale concentrazione dell'uno verso l'altro. L'ambiente non è mai ripreso senza la presenza dei personaggi.

- ### CHARACTER DESIGN

  La rappresentazione della protagonista è stata fonte di numerose critiche, perché si ricollega alla delicata questione coloniale americana e alla sessualizzazione delle donne nativo americane. Pur basandosi su un'indiana realmente esistita, Matoaka/Rebecca Rolfe, le cui vicende hanno ispirato la trama, l'aspetto di Pocahontas è molto più simile a quello delle top model degli anni Novanta, quindi fisico formoso, gambe lunghe e abito corto, che non a quello di una giovane indigena del XVII secolo. Per cui, il *character design* ha portato alla creazione di una bellissima ragazza dai tratti nativi, affascinante e agile, accarezzata dal vento a evidenziarne la grazia e lo spirito ribelle.

Anche il protagonista maschile è rappresentato come un uomo atletico e affascinante, ma inizialmente pericoloso a causa delle armi che porta con sé, come il fucile. Nel corso della storia le abbandonerà, dimostrazione che non vuole fare del male agli indiani.
La caratteristica bellezza in entrambi i personaggi è stata utilizzata come espediente narrativo per motivare il reciproco interesse e il successivo avvicinamento.

- **PALETTE CROMATICA**

Data l'ambientazione, i toni dominanti sono quelli del blu e dell'azzurro, tra i quali risaltano i toni caldi della protagonista, che così risalta come figura principale della scena, cromaticamente opposta all'altro personaggio.

2) INTRODUZIONE DELL'AMBIENTAZIONE (00:10:00)

- **BACKGROUND NARRATIVO**

  In quest'ambiente si svolgono principalmente momenti di riflessione in preparazione all'azione e d'interazione fra i personaggi principali come i dialoghi, decisivi ai fini della trama. Ad esempio, qui ha luogo il discorso sotto forma di canzone, come da tradizione Disney, della protagonista dedicato al rispetto della natura e degli esseri viventi, che si trasforma in un messaggio di sostenibilità ambientale e tolleranza.

- **IMMAGINE**

  Le scene che si svolgono nella foresta e nel villaggio degli indiani sono riprese inizialmente con panoramiche ampie per presentare l'ambiente spettacolare, reso con sfumature, luci e ombre, e poi con inquadrature dal basso per evidenziare l'importanza degli abitanti del luogo. Questo perché rendere omaggio alla popolazione nativa americana è lo scopo del film.

- **CHARACTER DESIGN**

  La rappresentazione degli animali e della popolazione indigena è alquanto realistica e fedele alle fonti pittoriche risalenti alle prime colonizzazioni. Gli indiani indossano abiti semplici in pelle chiara con le tipiche penne tra i capelli. Sempre secondo la tradizione Disney gli animali scelti come spalle comiche dei personaggi sono molto più espressivi e umanizzati degli altri, ma senza il dono della parola. Un elemento di soprannaturalità consiste nello spirito dell'albero Nonna Salice, disegnata come se fosse tridimensionale, come il resto degli alberi.

- **PALETTE CROMATICA**

  I toni freddi dell'acqua, degli alberi e del cielo si accostano a quelli degli animali in un'armonia naturale, nella quale si fondono anche i tocchi di colore caldo degli indiani.

3) MOMENTO CLIMATICO (00:50:00)

- **BACKGROUND NARRATIVO**

  L'atmosfera è notevolmente più tesa rispetto ai momenti precedenti. Il climax si costituisce dell'ormai imminente guerra tra le due fazioni opposte, che si muovono una contro l'altra nello stesso momento. Senza dubbio si risolverebbe in una strage per gli indiani, perché gli inglesi possiedono delle armi molto più pericolose e letali di lance e frecce. Mentre le due parti si fronteggiano ai lati del fiume, la protagonista compie un gesto che potrebbe condurre alla pace.

- **IMMAGINE**

  La sequenza costituisce l'inizio del climax del film, il momento di massima tensione. Quindi le inquadrature sono realizzate per suscitare agitazione nel pubblico, tramite scorci drammatici dall'alto e dal basso e movimenti che si svolgono lungo la diagonale della scena. La luce rossa del tramonto e le ombre nere favoriscono l'effetto angosciante.

- **CHARACTER DESIGN**

  I coloni inglesi sono anonimi, senza una particolare caratterizzazione, perché figure sostanzialmente semi-neutre della trama. Anche quando seguono gli ordini del loro governatore di andare a combattere gli indiani: come soldati, impugnano ciascuno un fucile. L'antagonista è, quindi, lo spietato Ratcliffe, rappresentato nella sua natura di nobile ossessionato dall'oro e dal potere, dalle espressioni truci e la figura corpulenta.

- **PALETTE CROMATICA**

  In questa sequenza i toni dominanti sono quelli della violenza e della rabbia, giustificati dal tramonto del Sole e dalle fiamme per illuminare l'imminente buio, quindi principalmente rosso, arancio e nero.

STUDIO GHIBLI – CASO A

“PRINCIPESSA MONONOKE (もののけ姫) ”

(1997)

SINOSSI

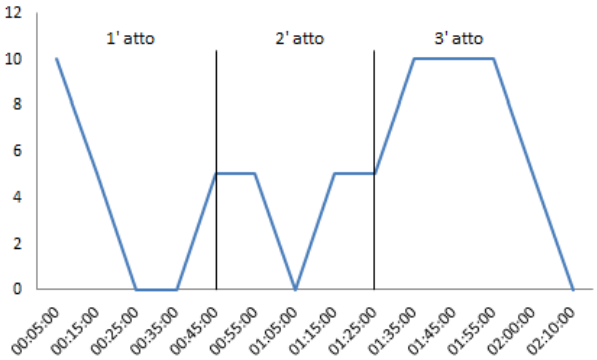
Nel Giappone del XV secolo, dopo lo scontro con un animale posseduto da un demone, il principe Ashitaka si ritrova contaminato da una maledizione mortale. Destinato a morire, il giovane abbandona il villaggio per trovare una cura, tramite l’intervento di un leggendario Dio Bestia. Arrivato nelle regioni occidentali, si ritroverà coinvolto in una guerra tra umani e divinità animali, giganti, senzienti e in collera con gli umani. Qui incontrerà le due acerrime nemiche Lady Eboshi, padrona della Città del ferro, che vuole abbattere la foresta mistica, e la principessa spettro, che è stata cresciuta dai lupi ed ha rinnegato completamente gli uomini, che cerca di contrastare le sue azioni.

ANALISI NARRATIVA

La trama si attesta tra il modello della “ricerca”, quello del “viaggio andata e ritorno” e quello dello “sconfiggere il mostro”. Infatti, presenta un protagonista che lascia il contesto familiare per poi ritrovarsi in un contesto nuovo e affascinante, del quale scoprirà il lato minaccioso. Qui subentra il fattore dello scontro con figure mostruose e antagoniste.

La linea del racconto rimane in media su livelli alti di tensione.

Le sequenze selezionate si trovano nella prima parte del film, quando presenta i protagonisti, l’ambientazione e le figure antagoniste.



ANALISI VISIVA

1) INTRODUZIONE DEI PROTAGONISTI (00:21:00)

- ### BACKGROUND NARRATIVO

  L'ambientazione è la riva del fiume.
  L'acqua non è azzurra, bensì marrone, segno che è fangosa e inquinata. La foresta, così come i suoi abitanti, rappresentati dal lupo ferito, non stanno bene. La causa è l'operato degli uomini, però, agli occhi del pubblico, qui la natura appare minacciosa e spaventosa, quindi da combattere. Attraverso il protagonista si capirà che gli animali e la Principessa non sono pericolosi.

- ### IMMAGINE

  La sequenza consiste in una rapida carrellata orizzontale, a rappresentare la visione del protagonista mentre sta attraversando la foresta, e nell'alternarsi delle inquadrature tra i due personaggi, separati dal corso del fiume. Essi occupano, poi, il centro dei rispettivi primi piani: questo e il risaltare rispetto allo sfondo evidenziano come la ragazza sia un elemento cardine della storia tanto quanto il ragazzo.

- ### CHARACTER DESIGN

  In questa scena compare per la prima volta la Principessa *Mononoke*, la co-protagonista. Colei che dà il titolo al film nonostante il suo ruolo comprimario. È rappresentata come un'eroina intrepida e con una personalità duplice, a metà tra umano e animale. Infatti, i capelli corti, i segni disegnati sul viso insieme al suo mantello di pelliccia e i denti appesi al collo risaltano la sua dualità. Addirittura, nel primo piano di presentazione ha il viso sporco di sangue, perché intenta a curare la sua madre lupo.

  Gli animali ricordano solo vagamente l'aspetto dei lupi reali, a cominciare dalle dimensioni, qui esagerate per evidenziare la loro

natura sovrannaturale e maggiormente importante nel contesto della foresta mistica. La loro espressività gira intorno agli occhi, affusolati e diffidenti, e alla bocca, che mostra spesso i denti affilati.

Ashitaka, il protagonista, presenta un abbigliamento caratteristico e colorato, che lo distingue dal resto degli uomini della zona e lo rende altrettanto riconoscibile nel suo ruolo.

- **PALETTE CROMATICA**

L'ambientazione è soleggiata perché si svolge in uno spazio ampio, lontano dagli alberi, quindi i colori sono chiari e desaturati. Dominano i toni della natura, come i grigi, i marroni e i verdi.

KissAnime

2) INTRODUZIONE DELL'AMBIENTAZIONE (00:23:00)

- **BACKGROUND NARRATIVO**

  Le scene che si svolgono nella foresta sono particolarmente forti. Per esempio, quella mostrata a inizio paragrafo è una scena di forte contemplazione. Gli enormi alberi costituiscono le colonne portanti del cuore della foresta, un luogo mistico e quasi sacro. Qui l'acqua non è, bensì cristallina, limpida e pura, a testimonianza dei danni causati dalla mano dell'uomo. Tra gli alberi il protagonista intravede il "Dio Bestia".
  Nella foresta avviene lo "scontro" finale tra la natura e l'uomo, diventando teatro dell'estrema tensione della sequenza.

- **IMMAGINE**

  In queste scene sono utilizzate molte panoramiche in modo da mostrare la totalità del magnifico ambiente naturale, dagli alberi all'acqua. La luce è sfruttata per rendere tutto ancora più mistico e surreale, così come le sfumature lussureggianti del verde donano tridimensionalità allo sfondo, in un realismo quasi perfetto, ma ponendosi in netto contrasto con le figure piatte dei personaggi umani.
  Per rappresentare gli elementi sovrannaturali, come i demoni maligni e il Dio Bestia, è utilizzata spesso la grafica 3D: si nota dal contrasto netto con gli altri elementi delle inquadrature.

- **CHARACTER DESIGN**

  In queste scene i personaggi rilevanti sono le creature della foresta e il panorama circostante, perciò gli umani non devono risaltare. Sono forti i riferimenti alle leggende tradizionali giapponesi e ai paesaggi realmente esistenti del Giappone.

  Il grande Dio Bestia è rappresentato come un cervo dalle molte corna diramate e il muso rosso. Di notte si trasforma in un gigante dall'aspetto quasi impercettibile che cammina nella foresta.

I Kodama sono gli spiriti degli alberi, rappresentati come piccoli e innocui esseri dal corpo bianco e il volto che ricorda le forme delle rocce.

I poveri animali contaminati dall'odio e dal rancore si tramutano in demoni maligni, ricoperti da scure escrescenze vermiformi in grado di passare la maledizione a qualsiasi cosa tocchino.

- **PALETTE CROMATICA**

Le scene della foresta vergine sono dominate dalle varie tonalità del colore verde, del blu e del marrone, trasmettendo la rigogliosità tipica del folto dei boschi.

3) INTRODUZIONE DELLE FIGURE ANTAGONISTE (00:25:00)

- **BACKGROUND NARRATIVO**

  In queste scene è rappresentato il contesto opposto alla natura, la città abitata dagli umani. Qui il protagonista viene a conoscenza delle loro ragioni, per lavorare il ferro e venderlo, devono abbattere la foresta e di conseguenza i suoi abitanti che vi si oppongono, inquinando tutto l'ambiente circostante. Facendo ciò, hanno cominciato a produrre anche armi da usare in guerra. Durante un confronto tra Lady Eboshi e la Principessa Spettro, Ashitaka scegli di schierarsi con quest'ultima.

- **IMMAGINE**

  La prima scena della città si svolge quando il protagonista esce dalla foresta, il contrasto tra ambienti è scioccante. Una volta dentro il villaggio, Lady Eboshi è presentata al centro dell'inquadratura, perché figura semi-antagonista e quasi sempre con inquadratura dal basso, a evidenziare il suo prestigio. La stessa tecnica registica è utilizzata per riprendere le donne al lavoro e non solo, valorizzandone le figure e l'operato.

- **CHARACTER DESIGN**

  Nella popolazione del villaggio, le donne, coloro che si occupano di lavorare il ferro, sono caratterizzate da un'ampia emancipazione sociale simboleggiata da forti personalità e dal tipico foulard delle lavoratrici in testa. Si assiste a un completo ribaltamento dei ruoli, perché gli uomini sono del tutto secondari. Ne è un esempio anche Lady Eboshi, guida saggia per i suoi sottoposti ma spietata verso i nemici: il suo carattere si riassume nell'elegante *kimono* e nel trucco che indossa costantemente, accompagnandosi, però, da molte armi.

- **PALETTE CROMATICA**

  La città presenta i colori del fumo insalubre che emana, delle acque sporche e dell'erba secca che la circondano. Per questo, nelle scene esterne, dominano le tinte grigie, sulfuree e terrose. Al contrario, nelle scene interne, i colori sono caldi e saturi.

CONFRONTO DEI VISUAL STORYTELLING

Due storie che trattano lo scontro tra una popolazione che vive in armonia con la natura e una popolazione civilizzata che cerca di imporre il proprio modo di vivere con la forza, distruggendo la foresta; al centro, un ragazzo e una ragazza cercano di fare da ponte tra le parti.

Grande attenzione è rivolta in entrambi i casi alla rappresentazione quanto più realistica del paesaggio naturale, non un semplice sfondo ma parte integrante della trama. Anche la rappresentazione delle popolazioni indigene è alquanto accurata storicamente. Le tecniche registiche sono molto simili, come le riprese in panoramica e l'opposizione dei personaggi sulla scena.
La caratterizzazione dei personaggi è più accentuata nel film disneyano, con gli eroi di bell'aspetto e il cattivo intimorente, comunque diversificati nelle linee e nelle forme, rispetto al film Ghibli. Qui l'aspetto veicola il proprio messaggio in maniera più sottile, mantenendo i protagonisti e le altre figure molto somiglianti fra loro.

Ciò che differisce tra i due casi è la presenza massiccia di suggestioni provenienti dal folklore del caso giapponese e gli elementi tipici disneyani nel caso americano. Infatti, tutte le creature e gli spiriti della foresta sono rappresentati in maniera fedele alle leggende tradizionali, per esempio gli animali giganti ma dalle fattezze realistiche. Questo punto aumenta la drammaticità di determinati momenti.
Al contrario, alla Disney si tende a trasformare gli animali in caricature e spalle comiche, per stimolare la risata nel pubblico e agevolare la visione. Poi, la nota presenza delle canzoni determina delle sequenze quasi a sé stanti, in cui la narrazione testuale tende a fermarsi, mentre si accentua la narrazione visiva, ad esempio attraverso colori o stilizzazioni, per aumentarne l'impatto scenografico.

I colori sono utilizzati in maniera similare, tonalità verdi e fredde per i momenti di tranquillità, tonalità rossastre e calde per i momenti di tensione, come il climax.

WALT DISNEY ANIMATION STUDIOS – CASO B

"ATLANTIS – L'IMPERO PERDUTO (*ATLANTIS – THE LOST EMPIRE*)"

(2001)

SINOSSI

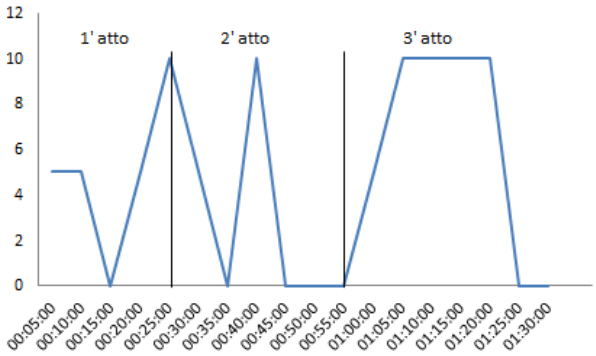
Nel 1914, il giovane esperto di lingue antiche Milo Thatch spera di realizzare il sogno del nonno, che era un famoso esploratore: ritrovare la mitica civiltà scomparsa di Atlantide. Così, accompagnato da un'antica mappa e finanziato da un vecchio amico del nonno, Milo si unisce alla missione di ricerca del capitano Rourke e la sua squadra. Arrivati alla meta tra mille peripezie, il gruppo scopre che la città è ancora sorprendentemente abitata e la popolazione è amichevole e in grado di comunicare con loro. Grazie alla principessa Kida, il ragazzo scopre che la popolazione è sopravvissuta grazie all'energia di un cristallo magico, fonte senziente di energia e vita. Il capo della spedizione, però, convinto che si tratti di un gigantesco diamante, ha intenzione di rubarlo e portarlo in superficie per venderlo e ricavarne profitto.

ANALISI NARRATIVA

La trama corrisponde chiaramente al modello del "viaggio andata e ritorno" e della "ricerca", come in tutte le storie di avventura: il protagonista parte alla ricerca di un mondo sconosciuto e misterioso, con le sue magie e i suoi pericoli, lasciando il suo contesto.

La linea del racconto si attesta su livelli altalenanti di tensione, fino al climax esponenziale.

Le sequenze selezionate sono la presentazione delle due realtà della storia e nello scontro tra di esse.



ANALISI VISIVA

1) INTRODUZIONE DEI PROTAGONISTI (00:15:00)

- ### BACKGROUND NARRATIVO

  Le macchine, pur essendo indispensabili agli uomini per svolgere la spedizione e, dall'altro lato, espressione dell'avanzata civiltà atlantidea, sono spesso connesse a situazioni di tensione e pericolo. Ad esempio, nel primo momento di rischio cui si assiste, il sofisticato sottomarino del gruppo di ricerca rimane completamente distrutto nello scontro con la macchina da difesa chiamata Leviatano di Atlantide. Ciò attesta la superiorità di una parte sull'altra, ulteriore motivo che alimenta il desiderio di scoperta.

- ### IMMAGINE

  La tecnologia umana, a metà tra il fantascientifico e lo storico, e quell'atlantidea, del tutto avveniristica, sono presenti in tutte le scene del film, occupando buona parte delle inquadrature. Che fungano da sfondo, mostrate da movimenti di camera, o che siano al centro dell'azione, mostrate da diverse angolazioni, le macchine, dai mezzi di trasporto alle armi, diventano un elemento visivo costituente, tutte disegnate in tridimensione a testimoniare la loro importanza.

- ### CHARACTER DESIGN

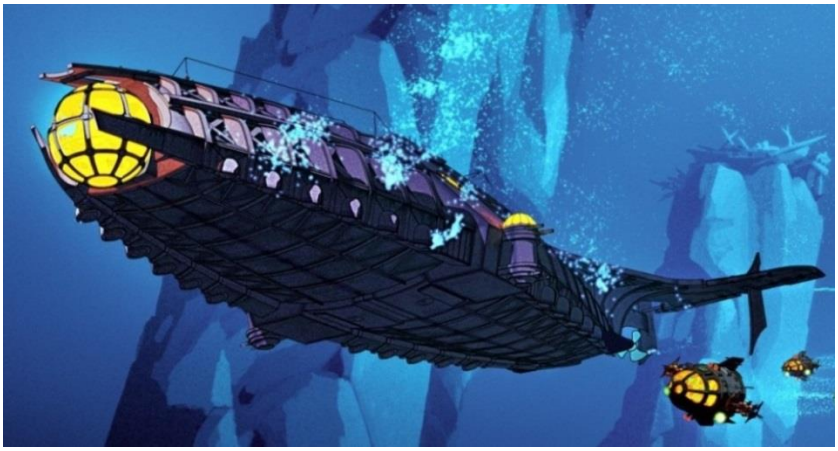
  Se sulla tecnologia è stato praticato un immenso lavoro di realismo, sui personaggi, al contrario, si è preferito mantenere un design semplice, dalle linee nette e senza ombre, rendendoli più facili da animare. Allo stesso tempo, la linearità delle forme rende associabile il personaggio al tipo di carattere e al ruolo che occupa nella trama.

  Il protagonista è rappresentato come il classico ragazzo studioso e schivo, mentre la figura antagonista, il capitano Rourke, e

rappresentato come il militare veterano e saggio. Per questo, quando durante il climax subiscono una trasformazione di ruolo, diventando rispettivamente eroe e l'effettivo nemico da sconfiggere ma il loro aspetto rimane sostanzialmente invariato, il contrasto visivo e il messaggio sono molto impattanti.

- **PALETTE CROMATICA**

  In questa scena, i toni marroni e ferrosi delle macchine umane si scontrano con i toni profondi del blu del mare circostante e del Leviatano. Questa distinzione cromatica con la realtà di Atlantide rimarrà costante per tutto il film.



2) OGGETTO DEL DESIDERIO (00:45:00)

- **BACKGROUND NARRATIVO**

  La spedizione, dopo diversi incidenti e perdite, è riuscita a trovare il luogo dove la restante parte di Atlantide è sopravvissuta per millenni. Fanno conoscenza con la popolazione, parlando con loro senza problemi e passeggiando per le strade. Il protagonista interagisce con la principessa Kida e tramite lei capisce che quella civiltà sta morendo piano piano. Allo stesso tempo, tenta di scoprire la fonte di energia che conferisce alla popolazione longevità e ha permesso all'isola di arrivare fino a lì, proteggendosi dal mondo esterno.

- **IMMAGINE**

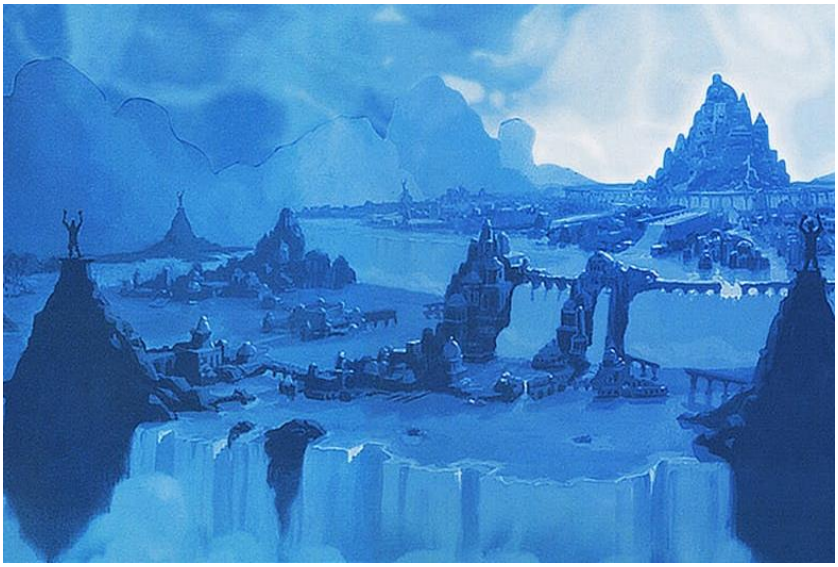
  Per immergere lo spettatore all'interno di questo luogo straordinario e mitico, sono utilizzate carrellate orizzontali e piani sequenza nei quali si muovono i personaggi. Ad esempio, nella scena in cui si mostra per la prima volta l'isola di Atlantide, il centro dell'ampia inquadratura è occupato da un agglomerato di case, che si staglia alto rispetto al paesaggio circostante, una distesa d'acqua e rovine, catturando l'attenzione del pubblico: un'immagine bellissima ma contrastante con lo splendore che i personaggi e il pubblico si aspettano.

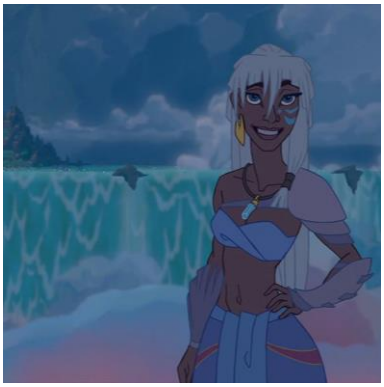
- **CHARACTER DESIGN**

  Gli atlantidesi sono rappresentati con la pelle scura e i tratti tipici delle popolazioni indigene, come quelle d'America o d'Australia, con una particolare capigliatura bianca e gli occhi azzurri. Le ricordano anche nell'abbigliamento e nei tatuaggi. La particolarità di questo design è la volontà di creare un modello di popolazione ancestrale che non si ricolleghi a nessuna zona geografica. Infatti, la posizione dell'isola di Atlantide secondo le fonti non è certa e da sempre è fonte di dibattito.

- **PALETTE CROMATICA**

  Tutto ciò che riguarda Atlantide, dal paesaggio alla popolazione, si basa su uno schema cromatico freddo, dominato dal blu e dall'azzurro, anche per evidenziare il suo collegamento con il suo "Cuore", rappresentato come un grande cristallo luminoso.





3) MOMENTO CLIMATICO (01:00:00)

- **BACKGROUND NARRATIVO**

  In questa fase, il protagonista e il suo gruppo si lanciano all'inseguimento dell'avido antagonista per salvare il Cuore e la principessa, che lontani dalla loro città ne causerebbero la totale scomparsa. Lo scontro tra le parti si riflette nello scontro tra le due figure principali, il bene vince sul male grazie all'aiuto dell'energia sovrannaturale di Atlantide.

- **IMMAGINE**

  La sequenza climatica del film è, di conseguenza, anche quella con le inquadrature più dinamiche, molto spesso mostrando la visione in prima persona di un personaggio che sta partecipando all'azione per immedesimare meglio lo spettatore. Il pubblico ha l'impressione di trovarsi a bordo dei velivoli e di sfrecciare nelle gallerie, come se si trovasse su una montagna russa. Perciò, la scena presenta sempre uno spazio vuoto su uno dei lati per intendere la direzione che prenderà l'azione.

  Le macchine occupano una percentuale minore dell'immagine rispetto alle scene precedenti, perché devono scomparire rispetto allo sfondo di rocce e terra che le circonda. Anche l'illuminazione è impostata su un effetto naturale, rendendo l'impatto visivo potente con l'introduzione dei raggi di energia e della lava.

- **CHARACTER DESIGN**

  Nella battaglia, i mercenari sono rappresentati con l'equipaggiamento dei soldati della Prima Guerra Mondiale, con il respiratore anti gas, l'elmo, i fucili e i lunghi cappotti. I loro mezzi, come i furgoni, e le loro armi, come le mitragliatrici, sono storicamente accurati.

  Dall'altro lato, le "armi" di Atlantide ricordano nell'aspetto le suggestioni delle culture mesopotamiche, come si può vedere dai

giganteschi golem di pietra a difesa della città durante l'eruzione del vulcano o dai bizzarri velivoli a forma di pesce in grado di levitare, anche prendendo ispirazione dalle fonti letterarie che trattano il tema della civiltà perduta, ad esempio Platone.

- **PALETTE CROMATICA**

In questa scena di tensione più che in altre, i toni freddi dell'energia atlantidea sono accostati e contrapposti ai toni caldi dei mercenari e dello sfondo del vulcano, che risvegliandosi, conferisce agli oggetti una sfumatura rossastra insieme ai bagliori delle esplosioni.

STUDIO GHIBLI- CASO B

“IL CASTELLO NEL CIELO (天空の城ラピュタ)”

(1986)

SINOSSI

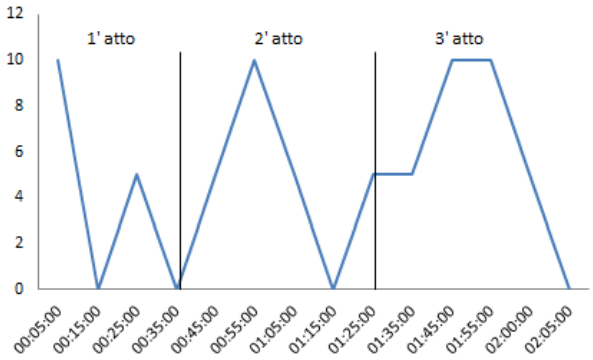
La giovane Sheeta è prigioniera dal cinico colonnello Muska e dei suoi soldati, a bordo di un’aeronave. Una notte, il dirigibile è attaccato da una banda di pirati, che vuole rubare il ciondolo della ragazzina. La pietra è così desiderata perché permette di vincere la forza di gravità e, soprattutto, localizzare la leggendaria isola fluttuante di Laputa. Qui si narra che siano custoditi grandissimi tesori e un potere incredibile. Fuggendo da tutti questi inseguitori, Sheeta finisce letteralmente tra le braccia di un giovane minatore di nome Pazu che, da quel momento, decide di proteggerla e aiutarla nella ricerca dell’isola. Scoprono, poi, che il potere nascosto in quel luogo è molto più pericoloso di quanto tutti si aspettino.

ANALISI NARRATIVA

La trama corrisponde al modello della “ricerca” unito a quello del “viaggio andata e ritorno”, perché i protagonisti vogliono trovare un luogo misterioso e lontano, affrontando nel frattempo pericoli e nemici, per poi fare ritorno alla propria casa perché il nuovo contesto non avrebbe potuto ospitarli.

La linea del racconto si attesta su livelli altalenanti di tensione, mediamente alti.

Le scene selezionate corrispondono a tre ambientazioni diverse, tutte all’aperto, una per atto.



ANALISI VISIVA

1) INTRODUZIONE DEI PROTAGONISTI (00:10:00)

- ### BACKGROUND NARRATIVO

  I protagonisti s'incontrano a metà strada tra la terra e il cielo, perché il ragazzo che lavora nelle miniere vede cadere dolcemente dal cielo la ragazza avvolta da una luce azzurra, merito dell'aeropietra che porta al collo in grado di sconfiggere la gravità. Dopodiché i due scappano dai loro inseguitori attraverso le pareti rocciose della miniera a cielo aperto, tra le strette strade e gli altri binari che sembrano sospesi per aria. Fin dalle prime sequenze si attesta l'andamento narrativo di questa storia, un continuo salire verso il cielo, oltre le nuvole, e scendere verso la terra, finanche nel sotto suolo.

- ### IMMAGINE

  Le scene sulla terra mostrano sempre una parte di cielo nell'inquadratura, occupandone sempre la frazione superiore. Il paesaggio diventa una vera e propria cornice. L'illuminazione è quella naturale fin dove possibile. Quando sono presentati i due personaggi principali separatamente e poi quando questi interagiscono per la prima volta, si trovano al centro dell'inquadratura, per far intendere che sia singolarmente che insieme, rappresentano gli eroi della storia. Le figure antagoniste, al contrario, proseguono sempre dai lati.

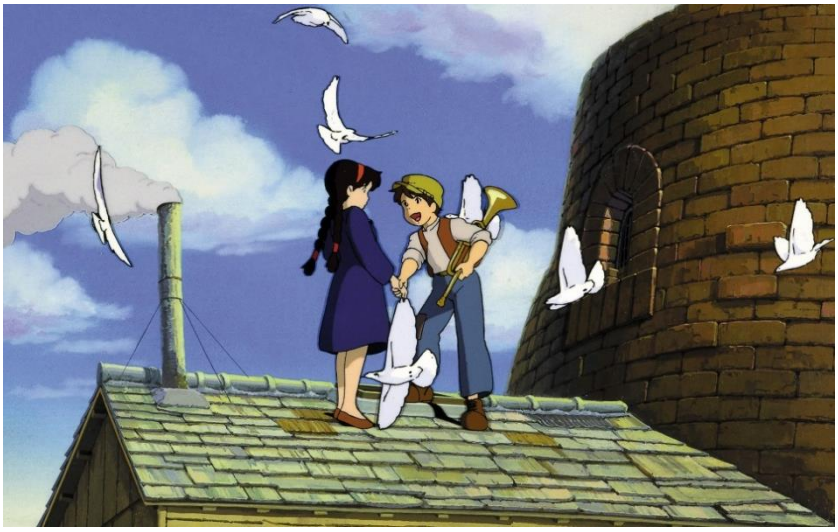
- ### CHARACTER DESIGN

  Qui sono presentati i due protagonisti. Essi presentano un aspetto diametralmente opposto nei vestiti. Sheeta ha un abito ha un abbigliamento semplice ma elegante, Pazu ha l'abbigliamento da minatore, dai colori caldi, entrambi a ricordare il contesto dal quale provengono. Questa caratteristica riflette anche le loro personalità: la ragazza tranquilla e pacata, spaventata dagli eventi,

il ragazzo coraggioso e sicuro di sé, deciso a proteggere la sua amica.

- **PALETTE CROMATICA**

  I colori terrosi della roccia e delle case di minatori si affiancano ai toni azzurri del cielo limpido in un perfetto contrasto cromatico.



2) PRIMO MOMENTO DI TENSIONE (00:55:00)

- **BACKGROUND NARRATIVO**

  Gli uomini che inseguivano Sheeta sono riusciti a catturarla e condurla in una base dell'esercito. Muska, per estorcerle l'ubicazione di Laputa, le mostra uno strano robot precipitato dal cielo e appartenente alla città volante, minacciandola ma senza ottenere risultati. A quel punto il robot si risveglia grazie al potere della collana della ragazzina distruggendo tutto ciò che ha intorno per proteggere la ragazzina. L'esercito risponde al fuoco.

- **IMMAGINE**

  L'impatto visivo della sequenza è la rappresentazione della battaglia e delle esplosioni, che si stagliano sul cielo notturno. Le inquadrature si concentrano sull'azione dei personaggi, principali e di sfondo, attraverso zoom e cambi repentini di prospettiva. L'aeronave ammiraglia presenta un equipaggiamento militare futuristico ma collocabile nei primi anni del Novecento. Le superfici colpite dai bombardamenti dell'esercito e dai raggi laser del robot si deformano sotto l'immensa quantità di energia sprigionata. Gli uomini spariscono, metaforicamente e letteralmente, al cospetto di questa potenza, tutta causata della violenza e dall'avidità. Le intenzioni negative causano solo disgrazie.

- **CHARACTER DESIGN**

  Qui è introdotta meglio la figura dell'antagonista, Muska, rappresentato secondo i canoni della malvagità subdola e distinta, come si evince dall'abbigliamento elegante e dal paio di occhiali neri che nascondo il suo sguardo e le sue intenzioni. Fin quasi alla fine del film, infatti, egli non rivela perché ricerchi così ardentemente l'isola, non lasciandosi andare ad atti di violenza.

  L'altro personaggio chiave della sequenza è il robot, considerato non più funzionante ma che risponde alla richiesta d'aiuto della

ragazzina tenuta prigioniera. Spaventoso nelle azioni e nell'aspetto, fatto di metallo, di un'altezza spropositata e con lunghe braccia, sembrerebbe quanto di più lontano ci sia dall'essere umano. Solo quando interagisce con Sheeta, si capisce che non è cattivo. Consiste in un ribaltamento tra apparenza e natura in entrambi i casi precedenti.

- **PALETTE CROMATICA**

Il rosso e le sue sfumature dominano tutte le inquadrature che si svolgono nei pressi della base in fiamme. Solo allontanandosene, l'equilibrio con i colori freddi della notte blu e nero torna sull'immagine.

3) OGGETTO DEL DESIDERIO (01:40:00)

- **BACKGROUND NARRATIVO**

  Dopo aver attraversato la fitta coltre di nubi che proteggeva l'isola galleggiante, Sheeta e Pazu atterrano fortunosamente sulla superficie di Laputa. Qui sono accompagnati alla scoperta del luogo dall'unico robot rimasto funzionante. I due ragazzi sono affascinati nel vedere come, nonostante o poiché, la città sia disabitata da secoli, la natura abbia preso il sopravvento sugli edifici. Si è creato così un ecosistema fiorente e sereno che gli uomini vogliono distruggere, per rubarne le ricchezze, scientifiche, militari e anche monetarie.

- **COSTRUZIONE DELL'IMMAGINE**

  La sequenza, così come quelle successive, si svolge completamente in aria. Il cielo non occupa più solo la parte superiore ma tutto lo sfondo e, secondo un ribaltamento di prospettiva, le nuvole non stanno più sopra i personaggi, bensì sotto. La luce non proviene da una direzione unica, ma è diffusa su tutta la scena, quindi le ombre cambiano. Quanto detto vale per le scene in esterna.

  Nel momento in cui si entra all'interno delle mura, tutto si fa buio e ai personaggi sembra di stare di nuovo sotto terra, quando in realtà si trovano in cielo. Lo sfondo è disegnato in tridimensione, rendendo possibile la percezione delle singole incisioni sulle pareti e delle singole foglie degli alberi. Interessante notare che la rappresentazione della città sia del tutto identica all'omonima città volante del romanzo "I viaggi di Gulliver" di Swift. Si potrebbe addirittura pensare che siano la stessa località.

- **CHARACTER DESIGN**

  Laputa è disabitata da secoli, perché la sua popolazione si è trasferita a vivere sulla terraferma. Sheeta è la diretta discendente della famiglia reale, ma quando giunge sull'isola non porta più

l'abito blu di inizio film, a rimarcare il fatto che lei ormai non faccia parte di quel contesto. In seguito il distacco sarà enfatizzato dalla scomparsa delle sue due lunghe trecce.

L'unico abitante è un robot giardiniere, ricoperto di muschio a indicare il passare del tempo. Nella forma è identico al robot incontrato in precedenza, a testimoniare il fatto che queste macchine non fossero progettate esclusivamente per distruggere.

- **PALETTE CROMATICA**

I colori sono tenui e si alternano chiari e scuri. I sempre presenti toni del blu e dell'azzurro sono accentati dal verde della natura e dal rosso delle case, elementi che in cielo sono insoliti.

CONFRONTO DEI VISUAL STORYTELLING

Due storie che trattano la ricerca e la scoperta di un luogo misterioso, dove è custodito un tesoro di inestimabile valore, seguendo le vicende di un protagonista avventuroso che aiuta una ragazza legata al mondo perduto, in fuga da criminali assetati di potere.

Le similitudini visive sono evidenti anche per un occhio non esperto.
Grande attenzione è rivolta in entrambi i casi alla rappresentazione minuziosa delle civiltà misteriose di Atlantide e Laputa. Il fatto che la prima sia abitata, a differenza della seconda, permette lo sviluppo di ulteriori dettagli, come l'interazione delle persone negli spazi. Le architetture presentano le medesime caratteristiche, ampiezza, ordine, simbologie disegnate e colori. Così come nelle forme e nei movimenti i golem di pietra atlantidesi assomigliano ai robot laputiani, avendo la doppia funzione di difendere e attaccare.
Dalla tecnologia e dall'abbigliamento dei personaggi si potrebbe ipotizzare una collocazione temporale di entrambi nel medesimo periodo storico, l'inizio del Novecento: appartengono al genere steampunk[27].

Le tecniche registiche sono molto simili, come le panoramiche e i movimenti di macchina rapidi per rendere le inquadrature dinamiche. Data la differenza narrativa, la ricerca di Atlantide si svolge verso il basso, quella di Laputa verso l'alto, le inquadrature sono opposte

La caratterizzazione dei personaggi nel film disneyano è originale rispetto agli altri Classici e funziona bene nel trasmettere le personalità dei singoli. Nei film Ghibli, l'aspetto dei personaggi, che rimane somigliante tra i protagonisti e le altre figure, veicola il proprio messaggio in maniera più sottile, percepibile solo con un'analisi attenta.

Questo film disneyano rappresenta un caso particolare, si allontana dallo stile canonico non mostrando alcuni degli elementi tipici della categoria.

[27] Lo steampunk è un filone della narrativa fantascientifica dove è presente tecnologia anacronistica all'interno di un'ambientazione storica, come il XIX secolo e gli inizi del XX secolo.

Il che lo fa avvicinare molto al cinema dal vero e all'animazione giapponese, ma solo concettualmente.

I colori sono utilizzati in maniera similare, tonalità azzurre per la civiltà superiore, tonalità terrose per gli uomini terrestri, che nei momenti di tensione fronteggiano le tonalità calde del fuoco.

WALT DISNEY ANIMATIONS STUDIOS - CASO C

"LA BELLA E LA BESTIA (*BEAUTY AND THE BEAST*)"

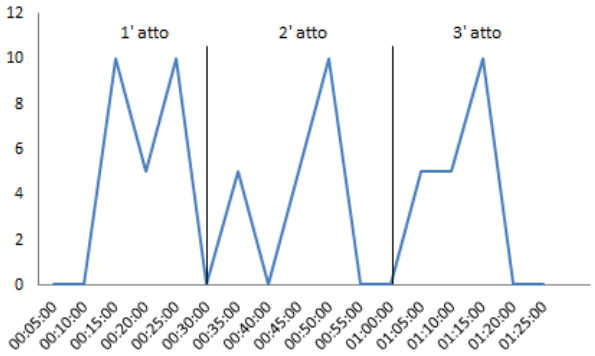
(1991)

SINOSSI

Nel 1700 in Francia, Belle, figlia di un inventore con la passione per la lettura, è ritenuta un po' strana da tutto il paesino di campagna dove vive. Gaston, un ragazzotto ammirato da tutti ma arrogante e presuntuoso, decide di sposarla, ma lei rifiuta perché spera in una vita migliore e avventurosa. Un giorno, il padre della ragazza si ritrova prigioniero nel castello della Bestia. Così Belle decide di offrire la propria libertà al suo posto. Con il passare dei giorni, nonostante tutto, fa amicizia con gli strani abitanti che vivono nel castello, tutti oggetti parlanti, e riesce ad addolcire la brusca e schiva creatura, che scopre essere un principe sotto incantesimo. Tornado, poi, a casa per vedere il padre, è costretta a rivelare l'esistenza della Bestia; a quel punto Gaston organizza una sommossa per andare a ucciderla. Alla fine, l'incantesimo è spezzato, il principe e Belle, che si sono innamorati, possono vivere felici insieme.

ANALISI NARRATIVA

La trama corrisponde al modello della "rinascita" unito al modello "dalle stalle alle stelle": il protagonista vive un arco di miglioramento purificando il proprio animo, così come la protagonista vive un arco di miglioramento, trovando un contesto mentalmente stimolante. Inoltre, la storia potrebbe essere definita una "tragicommedia", alternando toni leggeri e romantici a toni violenti e tristi.



La linea del racconto segue un pronunciato andamento a onda, evitando in questo

modo cali dell'attenzione.

Le scene scelte corrispondono ai tre atti, relative al miglioramento del principe e del suo castello.

ANALISI VISIVA

1) PRIMO INCONTRO E PRIMA FORMA (00:25:00)

- ### BACKGROUND NARRATIVO

  Belle ha raggiunto il castello della Bestia alla ricerca di suo padre. Qui, lo trova rinchiuso in una cella per volere del padrone, che si rivela essere un essere dall'aspetto bestiale. La ragazza non si lascia intimorire e offre sé stessa in cambio della libertà dell'anziano genitore. La Bestia si fa convincere dai servitori che lei potrebbe spezzare la sua maledizione, così acconsente alla sostituzione: se riuscirà a farla innamorare potrà tornare umano. Belle si ritrova così prigioniera di quel luogo spettrale, buio e spaventoso ma allo stesso tempo misterioso e affascinante.

- ### IMMAGINE

  Per immedesimare il pubblico nella protagonista nel trovarsi all'interno di un castello spaventoso e accentuarne il senso di paura, sono utilizzate molte riprese dal basso per inquadrare e allungare la percezione visiva delle volte, dei corridoi, delle scalinate e, ovviamente, della feroce Bestia.

  La luce delle candele è assente, sia nel senso di illuminazione, sia nel senso di calore, perché tutti gli abitanti a seguito dell'incantesimo, hanno perso la loro vitalità e il padrone, responsabile di questo, bestiale non solo nelle apparenze, si è isolato dal resto del mondo: al castello manca vita ed è in decadenza. Ricorda molto, infatti, lo stile architettonico gotico, dalla pietre nere e dai gargoyle. Nel momento in cui arriva la ragazza, compare una lieve luce, minimo indispensabile per vedere, ma questa, invece che rassicurare, crea ombre minacciose

sulle pareti. Il fatto che si sia scelto un paesaggio invernale con una tempesta di neve e i lupi fa intendere la zona isolata che rappresenta il castello.

L'unica luce è quella magica della rosa che la Bestia custodisce sotto una campana di vetro perché a essa è legato il suo futuro. Nel momento in sui si vedono per la prima volta e nei momenti a seguire, i due protagonisti sono in opposizione visiva, cioè si trovano ai due estremi della scena ed evidenziare la loro totale distanza e ostilità reciproca. Le inquadrature seguono l'azione amplificandone la drammaticità.

- **CHARACTER DESIGN**

Le proporzioni fisiche dei personaggi non sono particolarmente stravolte rispetto alla realtà, ma l'aspetto rispecchia le loro personalità e interiorità.

Belle, lo dice il nome, è una ragazza molto bella e affascinante, rappresentata nei tratti somatici e nelle movenze come la mitica attrice hollywoodiana Audrey Hepburn. L'unica differenza sono gli occhi verdi, a indicare la sua spigliatezza mentale e la speranza in futuro migliore. Indossa un abito azzurro e bianco, simbolo della sua semplicità e purezza di spirito, ma anche originalità, messa a confronto con le altre ragazze del villaggio che invece portano vestiti stravaganti dai colori sgargianti. Quando si avvicina alla rosa magica, si può notare la somiglianza di toni tra quest'ultima e le labbra della ragazza, creando un riferimento concettuale e visivo a quello che succederà nella sequenza finale.

La Bestia non appartiene a una specie animale precisa: è un mostro dalle fattezza di leone e orso con corna da ariete e cammina sulle quattro zampe. Ciò crea la suggestione di qualcosa di non naturale e spaventoso. L'incantesimo rispecchia, infatti, la sua indole violenta e irrispettosa di tutto e tutti. Ciò che fa intendere la sua natura umana, oltre al dono della parola, sono

degli abiti residui dai colori cupi e gli occhi azzurri brillanti particolarmente espressivi.

- **PALETTE CROMATICA**

  Gli interni del castello mostrano tutte le tonalità del grigio e del nero, mentre gli altri colori sono offuscati e spenti da queste stesse sfumature.

2) EVOLUZIONE (00:50:00)

- **BACKGROUND NARRATIVO**

  Dopo essere stata salvata da dei lupi inferociti grazie all'intervento della Bestia, Belle vede un bagliore di bontà nell'anima della creatura. Così l'ostilità sparisce e i due cominciano a passare del tempo insieme, tra una lettura di un buon libro preso dall'enorme biblioteca e l'altro. Dopo una bellissima serata trascorsa a danzare, entrambi capiscono di provare affetto reciproco. Purtroppo la ragazza deve abbandonare il castello per stare accanto al padre.

- **IMMAGINE**

  Le scene cambiano rapidamente sfondo. All'esterno i protagonisti giocano con la neve, che si sta sciogliendo. Il padrone apre la biblioteca e ne dona il contenuto alla ragazza, che ama leggere. La grande sala da ballo è rimessa a nuovo e completamente illuminata: tutte queste sequenze simboleggiano il lento ritorno alla vita del castello, che non è più cupo. La luce occupa il posto del buio, in senso metaforico e letterale, perché sta sparendo la tempesta e sta tornando il sereno, mentre le immagini non sono più angosciose, riprese dal basso, ma sembrano quasi riprendere a respirare, trasmettendo la naturalezza e la spontaneità delle vicende.

  Si assiste al graduale avvicinamento dei due protagonisti. Da distanti e ostili piano piano arrivano a occupare insieme il centro delle inquadrature. Inoltre, l'alternanza tra riprese a figura intera e primi piani è utilizzata per dare la giusta attenzione ai personaggi così come alle ambientazioni. Soprattutto la biblioteca e la sala sono disegnate con molti particolari e sfumature, facendole apparire tridimensionali. Ulteriormente, la scena del ballo è un capolavoro di regia, con diversi cambi di punti di vista rapidi ma armoniosi, e fotografia, unendo diverse tecniche di disegno, per l'appunto si possono notare i dettagli del grande

lampadario e il cielo stellato oltre le vetrate, arrivando ad animare molto semplicemente persino gli affreschi sulla volta, a una perfetta *color correction* che agisce sulle luci e i riflessi dorati. Bisogna inoltre notare come le immagini si armonizzino perfettamente con la colonna sonora da Oscar.

- **CHARACTER DESIGN**

L'evoluzione interiore dei personaggi si rispecchia nell'abbigliamento e in alcuni atteggiamenti. La Bestia comincia a camminare su due zampe e a parlare con più gentilezza, riacquisendo almeno in parte la sua umanità e la sua regalità, abbandonando l'apparenza da mostro, come si nota da vestiti più chiari ed eleganti che indossa rispetto a prima. Quella di Belle è una trasformazione nel senso presa di coscienza di sé stessa, del suo coraggio, ma soprattutto dei suoi sentimenti verso la creatura. In questa sequenza indossa ben tre abiti diversi di tre colori diversi, ovviamente simbolici: quello verde della biblioteca indica la tranquillità acquisita verso il castello e i suoi abitanti; quello rosa indica l'affetto che prova verso la Bestia; quello dorato del ballo sancisce il legame tra i due e l'affermazione della regalità della ragazza.

Oltre ai due protagonisti, nei momenti di tranquillità si può apprezzare la caratterizzazione disneyana estrema e proverbiale dei servitori trasformati in oggetti, tra l'altro oggetti collegati al loro ruolo nel castello. Ad esempio, il vulcanico e creativo maestro di cerimonie trasformato in un candelabro o il preciso ciambellano di corte trasformato in un orologio.

- **PALETTE CROMATICA**

Il contrasto cromatico con le scene precedenti è evidente. Si fa uso di diverse tonalità di colore, chiare, dalle implicazioni positive, elemento comune delle diverse scene è color oro: usato come rifinitura prima e poi come vero protagonista nella scena madre del ballo, in cui rende saturi anche gli altri colori.

3) TRASFORMAZIONE (01:15:00)

- **BACKGROUND NARRATIVO**

  La Bestia rischia di morire, dopo essere rimasto ferito per mano di Gaston. Belle, disperata, confessa il suo amore prima che l'ultimo petalo della rosa magica si sia staccato. Questo fa sciogliere l'incantesimo, il castello torna alla normalità e gli abitanti riprendono il loro aspetto originale . Si celebra poi l'evento con una festa a palazzo.

- **IMMAGINE**

  La sequenza più degna di nota è sicuramente quella della trasformazione della Bestia. Permane l'atmosfera nuovamente cupa del climax, ma nel momento in cui termina la magia, la scena è dominata dalla creatura che ne occupa il centro avvolta da fasci di luce e scintille di luce. Queste stesse scintille si allargano al castello, facendo sparire del tutto l'atmosfera cupa e riportando la gioia. L'uso della tridimensione è massiccio in questa sequenza per rendere al meglio le magie e le inquadrature sono particolarmente dinamiche per seguire i diversi passaggi e spostamenti dei fasci di luce.

  Per il resto, la parte finale del film è alquanto rapida e semplice nella costruzione registica, stonando rispetto alla ricchezza delle parti precedenti. Unica particolarità, la chiusura con uno *zoom out* allontanandosi dalla scena e passando attraverso la vetrata istoriata per uscire dal castello.

- **CHARACTER DESIGN**

  Finalmente si può vedere la forma umana del principe, rappresentato come il classico principe della fiabe, biondon con gli occhi azzurri, alto e fascinoso. Anche gli altri abitanti del castello ritornano umani, mantenendo comunque dei dettagli di richiamo alla loro natura precedente. Dal punto di vista della

caratterizzazione finale dei personaggi non si nota nient'altro di nuovo.

- **PALETTE CROMATICA**

  I colori sono inizialmente scuri ma non tetri, nei toni del blu notte, del grigio antracite e il marrone. Dopo la fine dell'incantesimo i colori cambiano luminosità, diventando chiari ma rimanendo sugli stessi toni, diventando ad esempio azzurro, argento e oro.

STUDIO GHIBLI - CASO C

"IL CASTELLO ERRANTE DI HOWL (ハウルの動く城)"

(2005)

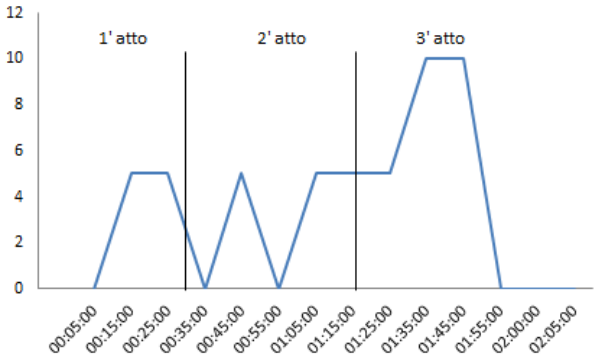
SINOSSI

La giovane Sophie, che lavora nella boutique di famiglia, durante una delle sue rare uscite in città conosce l'affascinante mago Howl, che la salva da un'aggressione. Fraintendendo questa scena, una strega, gelosa, lancia un maleficio terribile sulla ragazza e facendola invecchiare di colpo. Vagando per le terre desolate da sola s'imbatte ed entra nello stravagante castello mobile di Howl, nascondendo la sua vera identità. Qui, il demone del fuoco Calcifer chiede a Sophie di spezzare l'incantesimo che lui e il mago l'uno all'altro e al castello, offrendole in cambio di riportarla al suo vero aspetto. Non solo, la ragazza apprende che il giovane è costretto a combattere sfruttando le sue abilità magiche, ma a ogni trasformazione il rischio di perdere la sua umanità si fa maggiore. Sophie quindi cerca di salvare compiere un miracolo e salvare tutti.

ANALISI NARRATIVA

La trama si attesta a metà tra il modello dello "sconfiggere il mostro" e quello della "rinascita", in cui il mostro è un lato del protagonista stesso, che segue quindi un percorso per ristabilire la sua condizione migliore. Il tema della storia d'amore ma il tono drammatico dettato dalla guerra e dal rischio della morte rendono la storia una tragicommedia.

La linea del racconto rimane su livelli molto bassi di tensione, si percepisce vagamente un senso di pericolo ma niente di definito. Il climax, molto rapido,



quasi si perde tra le vicende della trama.

Le scene scelte riguardano il percorso di trasformazione dei due protagonisti e del Castello che fa da sfondo a questo cambiamento.

ANALISI VISIVA

1) LA FORMA INIZIALE (00:05:00)

- **BACKGROUND NARRATIVO**

  Sophie è sta colpita da una maledizione che ne ha alterato l'aspetto da parte di una strega dopo aver conosciuto Howl. Quindi si allontana dalla sua città e casualmente s'imbatte proprio nella casa mobile del mago. Qui scopre che anch'egli è vittima di un incantesimo, che lo lego al demone del fuoco Calcifer, il quale dal focolare permette all'agglomerato di ferro e legno di muoversi.

- **IMMAGINE**

  Le inquadrature sono alquanto statiche, ad esclusione delle scene in cui si riprende del movimento: ad esempio, quando si sposta il castello la scena si sposta con lui. Date le sue dimensioni occupa buona parte dell'immagine; solo con un'inquadratura da lontano è mostrato completamente. Il suo aspetto trasmette trascuratezza e precarietà, dovuta al disordine interno ed esterno degli elementi e alle esili zampe di gallina metalliche che lo sorreggono. L'imponenza è sottolineata anche grazie alle riprese dal basso. Il personaggio, molto piccolo, con questa inquadratura risulta inerme. Inoltre, l'interno del Castello di Howl è un esempio di rapporto simbolico tra ambientazione e personaggio.

  I fondali e il castello sono ricchi di dettagli, sia i paesaggi naturali e cittadini sia gli interni delle stanze, disegnati tridimensionalmente e minuziosamente. L'ambientazione risulta vagamente mitteleuropea, considerando la città di Sophie e le montagne circostanti. Si fa un uso sapiente dei cambi di

illuminazione tra interni ed esterni. Il protagonista non è presentato propriamente con una sequenza introduttiva come la protagonista, ma introdotto direttamente nell'azione della scena in cui salva la ragazza.

- **CHARACTER DESIGN**

Sophie, la protagonista, colpita dalla maledizione, vede il suo corpo mutato e invecchiato. La sua personalità però rimane intatta. Nonostante questo, l'invecchiamento dell'aspetto fisico è in relazione con l'interiorità del personaggio. Infatti, quando lei è sicura di se stessa ringiovanisce momentaneamente, ma senza accorgersene: la maturità psicologica è un antidoto alla maledizione.

Howl è rappresentato come il tipico principe biondo, con gli occhi azzurri e di bellissimo aspetto. Egli, però, non è l'eroe perfetto. Infatti, in maniera narcisistica tiene di più all'aspetto fisico che alla natura del suo animo e al suo destino. Pur non essendo una figura negativa e pericolosa, è trattato come tale da tutti per la sua capacità di trasformarsi, tranne che dagli abitanti del suo Castello.

Il Demone del Fuoco Calcifer è rappresentato come una fiamma senziente, quindi con occhi, bocca e arti. La sua è una personalità arrogante, infatti usa il plurale maiestatico, ma alla fine risulta quasi essere una spalla comica.

- **PALETTE CROMATICA**

Negli ambienti del Castello, i colori sono tristi e spenti, molti grigi e marroni, a rispecchiare la situazione dei due protagonisti, scontenti della loro esistenza perché colpiti da una disgrazia. Vaga nota di colore sono il vestito di Sophie, azzurro perché la sua personalità non rimane soffocata dalla tristezza, e la figura di Howl, che nei diversi toni accostati tra loro, lascia intendere la sua natura di mago e mutaforma.

2) LA FORMA INTERMEDIA (00:50:00)

- **BACKGROUND NARRATIVO**

  Nel mondo in cui prende luogo la storia infuria una guerra nella quale purtroppo il giovane mago è coinvolto e sfruttato per le sue potenti doti magiche. Gli schieramenti sono delineati in modo non preciso, si mostrano solo vagamente due città per parte, per lasciare la libertà ai due protagonisti di non appartenere a nessuna di esse. Le loro vicende personali sono influenzate dallo scontro, ma decidono di stare esclusivamente l'uno dalla parte dell'altro. Per cui, l'antagonista, metaforico, della storia è proprio la guerra in sé, che causa dolore fisico ed emotivo ai personaggi. In questa fase, il loro aspetto cambia riflettendo tale dolore: per Sophie l'incapacità di rivelare i suoi sentimenti e il terrore per la sua città distrutta; per Howl il dolore di perdere in tutti i sensi la sua umanità.

- **IMMAGINE**

  I bombardamenti delle varie battaglie avvengono in contrasto con cielo plumbeo, violaceo e livido della notte, per enfatizzare l'impatto grafico delle fiamme. Anche le ombre generate dal fuoco sono lunghe e marcate, sottolineando la tragicità e l'angoscia della scena. Gli sfondi segnati dal fuoco e dal fumo sono disegnati sempre in maniera minuziosa e particolareggiata. Le macchine da guerra sono rappresentate in maniera fantascientifica, da sole non permetterebbero nessuna collocazione storica o geografica. Le sequenze in cui Howl, sotto forma di creatura volante, sfreccia tra gli aerei sono particolarmente dinamiche, sfruttando ampi capovolgimenti di prospettiva per seguire i movimenti acrobatici del protagonista.

- **CHARACTER DESIGN**

  Purtroppo la guerra e i combattimenti hanno un effetto negativo sulla natura mutagena e camaleontica di Howl. L'eroe, infatti, ha la capacità di trasformarsi in un animale volante, ma quando, per

ovvie ragioni, la rabbia e la stanchezza aumentano, diventa un enorme demone nero. Nel sequenza di tensione massima è rappresentato come un demoniaco rapace spennato e con denti affilati. Ha perso completamente la bellezza da cui è tanto ossessionato perché avvelenato dall'odio degli uomini.

La maledizione ha colpito Sophie nell'aspetto ma non nell'animo: solo quando dorme e la sua mente non è consapevole, torna normale. I capelli, più di altri elementi, rispecchiano simbolicamente il legame che c'è tra la protagonista e la sua interiorità. In origine castani, a detta della protagonista un colore del tutto anonimo, mutano in grigio con la vecchiaia impostale. Questo colore rimarrà anche durante i momenti in cui ringiovanisce, a mostrare come le vicende che sta vivendo la stiano rendendo più matura e consapevole delle sue potenzialità.

- **PALETTE CROMATICA**

I colori del cielo e dei bombardamenti sono ovviamente sulfurei e scuri, le luci delle esplosioni e del fuoco modificano i toni di ciò che le circonda, come le pareti delle case e le pietre delle strade.

3) LA FORMA FINALE (02:00:00)

- **BACKGROUND NARRATIVO**

  Al termine del film, si assiste al tipico lieto fine da fiaba. Sophie è riuscita a spezzare la maledizione di Howl e Calcifer, restituendo il cuore al primo e la libertà al secondo. Non solo. Il Castello, dopo essere crollato nella sua forma camminante ed essersi separato dalla negatività che stringeva l'animo del suo proprietario, vola vigoroso e ricco di colore tra le nuvole. Qui, i due innamorati possono vivere una vita felice con il resto della loro piccola famiglia di amici.

- **IMMAGINE**

  La breve sequenza non è altro che il punto di arrivo di un processo di trasformazione interiore, in senso metaforico, del protagonista, e di trasformazione esteriore del Castello lungo tutto il film. Infatti, con l'arrivo di Sophie anziana, gli interni, dapprima disordinati, trascurati e lugubri, diventano man mano luminosi, spaziosi e puliti. Alla fine il miglioramento dell'aspetto, dai colori alla luce, all'ambiente generale che si percepisce nell'abitazione, corrisponde al riordinamento delle interiorità dei suoi proprietari.

- **CHARACTER DESIGN**

  Al termine del film, Sophie non ha più la lunga treccia che la caratterizzava, sacrificata in un momento di tensione. Questo taglio corto dei capelli, insieme al colore grigio rimastole, sono un simbolo di libertà, emancipazione e spigliatezza. Anche il vestito che indossa è opposto nei colori a quello che indossava all'inizio, per far intendere che adesso lei è diventata un'altra persona, è cambiata in meglio.

  Con l'aiuto di Sophie, maturerà anche Howl: rappresentato con i capelli scuri e privo dei numerosi strati di vestiti che indossava inizialmente, ora ha la consapevolezza che l'apparenza non è

importante. In una persona, quindi anche in lui, ciò che conta sono il cuore e l'anima che vi risiede.

- **PALETTE CROMATICA**

  I colori dalle diverse tonalità, sono gioiosi e vividi, a rispecchiare il tono allegro e sereno della conclusione.

CONFRONTO DEI VISUAL STORYTELLING

Due storie che trattano di una coppia di protagonisti, una giovane ragazza che si affaccia alla vita e un ragazzo colpito da un incantesimo che ne modifica l'aspetto, in cui l'amore diventa strumento di auto accettazione e miglioramento personale, sullo sfondo di un castello magico.

Il percorso dall'ombra alla luce si nota in entrambi i casi dalla ripartizione graduale nei tre atti del film dei vari stadi dell'evoluzione e dall'intensità delle immagini, con una somiglianza quasi totale.

Il primo stadio si presenta al pubblico triste e scuro, in cui la necessità di cambiamento e risoluzione dei problemi è ignorata o non ancora perseguita. La figura maschile, antieroe protagonista, soffre maggiormente rispetto alla figura femminile, sofferenza che si rispecchia nell'aspetto fisico mostruoso. È proprio la figura femminile, con la sua positività, ad avviare la vicenda e coinvolgere l'altra parte. Infatti, porta una nota di colore nel grigiore delle scene.

Lo stadio intermedio, quello in cui avviene la maturazione, è di sicuro il momento più potente sia a livello narrativo sia a livello visivo. La trasformazione spirituale dei protagonisti, ed in seguito quella formale, implica una grande quantità di energia, come si nota dall'intensità dei colori e dal dinamismo delle riprese. Nel caso giapponese, il protagonista, prima di migliorare, rischia di perdere completamente la propria natura umana, testimoniato dalla forma mostruosa sempre più difficile da annullare. Al contrario, nel caso americano, il protagonista percorre a piccoli passi la risalita dalla bestialità alla riconquista dell'umanità.

Lo stadio finale corrisponde al lieto fine, dove tutti gli incantesimi sono spezzati e la negatività lascia il posto alla felicità. Le immagini gioiose e serene passano bene questo messaggio. I protagonisti si sono evoluti nello spirito, la bontà d'animo è ciò che conta in una persona, non la bellezza esteriore o la ricchezza.

Sebbene quanto detto finora delle similitudini, i due casi differiscono in molti altri aspetti, a cominciare dall'ispirazione.
"La Bella e la Bestia" si basa su un racconto popolare europea che si è diffusa in diverse versioni nel corso dei secoli. Alcune fonti la riconducono ad una vicenda realmente avvenuta nel XVI secolo. "Il Castello Errante di Howl" si basa, invece, sul romanzo omonimo di Diana Wynne Jones, datato 1986. Questo determina delle rese sceniche ben precise, oltre ad un'ambientazione storico-geografica diversa nei due casi. Il film americano, colorato e allegro fantasy fiabesco, appare come uno dei capolavori grafici della Disney, in cui la scrittura degli eventi magici e dei personaggi caricaturali ben si presta a questo stile. Il film giapponese, unica storia ad essere dichiaratamente romantica allo Studio Ghibli, appare come una fiaba dai toni più maturi, seri e cupi, collegandosi al genere steampunk e alle suggestioni del Romanticismo ottocentesco.

WALT DISNEY ANIMATION STUDIOS - CASO D

"LA SIRENETTA (*THE LITTLE MERMAID*)"

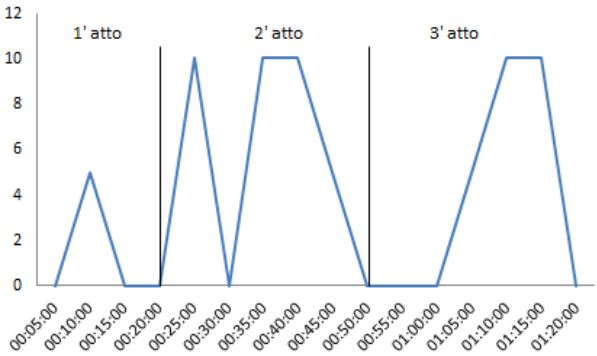
(1989)

SINOSSI

Ariel è una giovane sirena, affascinata dal mondo in superficie, quello degli umani. Per visitarlo, disubbidisce costantemente alle proibizioni del padre, il Re del Mare Tritone. Una sera, spinta dalla curiosità, si avvicina ad una nave, dalla quale colta da una tempesta, salva un giovane ragazzo, il principe Eric. Tra i due è amore a prima vista, ma il principe ricorda nulla della sua salvatrice se non il suono melodioso della sua voce. Ancora di più decisa a diventare umana, la sirena si rivolge a Ursula, perfida strega del mare, che le offre la possibilità di diventare umana per tre giorni e provare a conquistare il suo principe in cambio della sua voce. Raggiunta la terra ferma, la ragazza cerca il modo giusto di avvicinarsi e di dichiararsi all'amato, aiutata dagli amici, ma ostacolata dalla strega, che vuole sfruttare l'occasione per vendicarsi e sottrarre al Re il controllo e il potere del mare. Grazie al coraggio, Ariel e Eric dimostrano che uomini e sirene possono vivere insieme senza pericoli.

ANALISI NARRATIVA

La trama corrisponde al modello della "commedia", in quanto i toni non sono eccessivamente tragici e, soprattutto per via di due realtà che si scontrano s'incontrano nella storia d'amore dei due protagonisti, che le pacificano. La figura dell'antagonista implica la corrispondenza con il modello "sconfiggere il mostro".



La linea del racconto presenta un andamento avvincente, grazie ai momenti di tensione alternati funzionalmente ai momenti di serenità,

che non risultano noiosi perché arricchiti dalle canzoni.

Le scene scelte corrispondo a quelle che mostrano il Regno del Mare, il mondo degli umani e il climax.

ANALISI VISIVA

1) PRIMA AMBIENTAZIONE, IL MARE (00:05:00)

- **BACKGROUND NARRATIVO**

  Dalle parole di un marinaio si conosce la leggenda del "popolo del mare", leggenda che si scopre essere vera: in un regno sul fondale marino, e quindi fuori dal comune, abitano sirene e tritoni. Qui, la protagonista Ariel si avvicina spesso al mondo umano, inizialmente per curiosità, nascondendo in una caverna una vera e propria collezione di vari oggetti recuperati dai relitti delle navi affondate, di cui ignora la natura ma che comunque la incuriosiscono. Dopo che s'innamora del principe umano, i suoi amici marini cercano di farla desistere e di convincerla a rimanere nascosta.

- **IMMAGINE**

  Il regno marino è mostrato in alcune scene specifiche, raffiguranti dei contesti specifici. In generale sono utilizzate spesso inquadrature dall'alto verso il basso o viceversa, con spostamenti molto fluidi nella stessa scena, come se la macchina da presa fosse immersa nell'acqua e seguisse la corrente, prima di seguire le azioni dei personaggi. Gli sfondi non sono particolareggiati, questo sia per la scelta stilistica di rendere come effettivamente si vede su un fondale marino attraverso i confini non netti, sia per via delle effettive possibilità finanziarie e tecniche degli Studios all'epoca. Infatti, gli oggetti acquistano confini netti solo nel momento in cui interagiscono con i personaggi, in altre parole quando devono essere mossi, cioè animati.

Il mare è reso attraverso il colore blu profondo, che non si sovrappone ai personaggi o agli oggetti se non attraverso le bolle d'aria, rimanendo quindi al posto del cielo, e non modificando i colori o la luce. Infatti, la luce corrisponde a quella che filtra attraverso il pelo dell'acqua, oppure a quella delle magie che alcuni personaggi possono compiere. Durante le due canzoni che avvengono in quest'ambiente, la luce cambia nettamente: lieve bagliore lunare nell'assolo della protagonista; piena luce calda del Sole, quasi ci fossero dei riflettori sott'acqua durante il tema principale del film.

L'azione si svolge quasi sempre al centro della scena, anche nei casi in cui un posizionamento laterale renderebbe meglio la dinamicità. Degno di nota è il modo in cui sono stati animati i movimenti della protagonista, prendendo come riferimento una persona che nuotava in piscina, e i suoi capelli, ispirandosi a quelli di un'astronauta sulla Stazione Spaziale Internazionale in assenza di gravità: queste due situazioni permisero di replicare bene l'effetto del galleggiamento.

- **CHARACTER DESIGN**

Ariel è una giovane sirena, rappresentata secondo la raffigurazione medievale europea, con una coda di pesce di colore verde marino appositamente creato e un costume di conchiglie viola. È l'unica fra il popolo marino ad avere un accostamento di colori complementari e non una tonalità dominante, per identificare il suo essere fuori dal comune, nonché per indicare il suo ruolo centrale. La sua indole da adolescente ribelle e coraggiosa si rispecchia anche nel colore di capelli, rossi, in perfetto abbinamento con gli altri due toni. I tratti del viso e la forma fisica furono basati su una giovane attrice della stessa età di Ariel, Alyssa Milano, e su una modella comica, Sherri Stoner.

Gli amici della protagonista, ovvero un pesciolino Flounder e il granchio Sebastian, sono dotati di parola e quindi moto espressività, divenendo le figure comiche della storia ed

inaugurando uno degli elementi dello stile Disney: una mascotte che accompagna la principessa. Oltre a questo, tutti gli animali presenti nella storia richiamano nei colori e nelle forme la fauna caraibica, aiutando a collocare geograficamente gli avvenimenti.

Considerando un altro personaggio, il re Tritone, padre di Ariel, è raffigurato con un tridente magico molto potente, che sancisce il suo ruolo di sovrano e richiama chiaramente la mitologia greco-romana.

- **PALETTE CROMATICA**

Le scene sono variopinte, passando dai toni accesi e vivaci delle code e dei pesci, ai toni più profondi e intensi del lontano fondo del mare, senza dimenticare l'azzurro con il quale classicamente si rappresenta il mare in superficie.

2) SECONDA AMBIENTAZIONE, LA TERRAFERMA (00:20:00)

- **BACKGROUND NARRATIVO**

  La protagonista si avvicina incuriosita ad una nave dalla quale sono lanciati dei fuochi d'artificio e qui, tra i marinai, intravede quello che diventerà il suo interesse amoroso. Per lui si fa trasformare in umana, potendo finalmente visitare la terra ferma.

- **IMMAGINE**

  È evidente il contrasto visivo a livello registico con le immagini dell'ambiente marino. Cominciando dalla nave, le inquadrature sono dal basso verso l'alto, per replicare la prospettiva di Ariel che sta osservando la scena dal livello del pavimento, e la luce è calda per via delle lampade ad olio e delle candele, contrastando con lo sfondo buio della notte. Solo nel momento in cui scoppia la tempesta l'immagine si scurisce completamente, con un cambio repentino dall'atmosfera gioiosa a quella di pericolo estremo. Si distinguono appena le sagome, tranne quando compaiono i fulmini, resi attraverso delle pennellate di bianco sulle nuvole. Attraverso degli spostamenti rapidi della camera e delle riprese molto angolate si passa la sensazione di essere a bordo di una nave in balia delle onde. Proprio le onde presentano confini netti e definiti rispetto al resto del fondale scenico, in quanto elementi animati. Le scene in cui Ariel soccorre il principe sulla spiaggia e successivamente canta sullo scoglio, sono divenute iconiche grazie anche a delle inquadrature perfettamente in linea con il momento, dal mare alla spiaggia e viceversa, come se si assistesse a questo incontro tra mondi da entrambe le parti, seguendo sempre la protagonista.

  Ad esclusione di tali sequenze, le restanti ambientazioni terrestri sono alquanto statiche e povere di caratteristiche grafiche impattanti, come si può notare nelle poche scene ambientate al castello o al paesino. Piccolo accenno si può fare ad un'altra

canzone, che ha luogo su un lago: anche qui sono sfruttate inquadrature movimentate e particolari, perpendicolari all'azione o girandoci intorno come si scivolasse sull'acqua.

- **CHARACTER DESIGN**

I personaggi che compaiono in queste sequenza sono quasi tutti secondari, con una rappresentazione basilare strutturata sulle loro personalità poco esplorate, come la governate premurosa e paffuta o il valletto anziano, magro e apprensivo. Neanche il coprotagonista, il principe Eric, presenta elementi distintivi di caratterizzazione, se non un abbigliamento da marinaio ad indicare la sua passione per la navigazione.

Particolare interessante, il cane che accompagna Eric non è dotato di parola o espressività come gli animali marini che accompagnano Ariel, perché ritenuti delle mascotte più originali e quindi più nuove e vincenti in casa Disney. Stesso discorso vale per il gabbiano Scuttle, che può parlare.

Quando Ariel è in forma umana è vestita con due abiti dai colori contrastanti: il primo, rosa ed elegante, indica il sentimento della ragazza verso il principe, che finalmente può essere espresso e mostrato senza problemi; il secondo, azzurro e semplice, serve a ricordare che la ragazza in realtà appartiene al mare e in questo momento della storia rischia di tornarci per sempre, perdendo la possibilità di realizzare il suo sogno.

- **PALETTE CROMATICA**

I colori delle ambientazioni terrestri sono opposti a quelli delle ambientazioni marine, con una forte presenza del rosso e dell'arancione. Nelle scene notturne, invece, stranamente sempre collocate vicino al mare, dominano il grigio e il blu.

3) MOMENTO CLIMATICO (01:05:00)

- **BACKGROUND NARRATIVO**

  Dopo che la protagonista ha tentato invano di rivelare la sua identità al protagonista maschile, la strega Ursula vede realizzarsi il suo piano: prendendo in ostaggio Ariel può sottrarre a re Tritone il potente tridente magico e quindi il controllo dei mari. A questo punto, ignorando l'accordo siglato tra i due, tenta di eliminare padre e figlia, ma fortunatamente s'intromette Eric. Da qui scaturisce uno scontro impari tra le forze del bene, rappresentate dai protagonisti, e le forze del male, rappresentate dalla strega, che grazie al nuovo potere acquisito scatena una terribile tempesta e un vortice marino. Con l'ingegno, però, sfruttando uno dei relitti riemersi dal fondale, i due ragazzi riescono a sconfiggerla ed ucciderla, spezzando tutti i suoi incantesimi e conducendo così la storia al lieto fine.

- **IMMAGINE**

  Riprendendo le dinamiche della precedente sequenza di mare in tempesta, le immagini sono spesso angolate e dinamiche, con le inquadrature che si spostano velocemente tra i soggetti. Gli oggetti e i personaggi non sono dettagliati, ad esclusione dei primi piani, perché per riprendere bene il paesaggio e la totalità dell'azione ci si mantiene alla distanza di un campo totale. Si cerca comunque di rendere tridimensionali le nuvole e le navi distrutte che emergono dalle acqua per aggiungere elementi di pericolo al momento climatico. L'illuminazione è scarsa, proveniente dal mare, più chiaro del cielo nero e del suo colore abituale, per via della magia che in questo momento vi scorre dentro. I punti luci e le ombre sono quindi ribaltati rispetto alla posizione usuale, quella legata alla luce solare. Nelle vicinanze dell'antagonista, che ha assunto dimensioni gigantesche, il punto di vista è dal basso o da lontano, per intendere la grandezza del personaggio. Emblema di tutto il film, la scena in cui Ariel e Eric

sono abbracciati al centro della immagine, ma sono separati dalla corona reale che ha indossato Ursula, divenuta gigantesca.

- **CHARACTER DESIGN**

A dominare questa sequenza è sicuramente il personaggio di Ursula. I lati negativi del suo carattere, quali l'essere manipolatrice, malvagia e vendicativa, oltre che arrogante ed egoista, si rispecchiano nel suo essere di metà donna sovrappeso, con i capelli bianchi e la pelle color glicine, e metà polpo nero; è l'unico essere vivente ad avere quest'aspetto mostrato nel regno di Atlantica. Il suo personaggio dal ruolo di opponente si ricollega all'immagine del leggendario Kraken, il mostro marino dalle sembianze di piovra. Inoltre, gli autori s'ispirarono per la fisionomia, così come per Ariel, ad una persona vera, la drag queen americana Divine. Al collo porta una conchiglia dorata, dove custodisce la voce rubata alla giovane sirena; tal elemento sembra essere stato inserito esclusivamente ai fini della trama.

Nella sequenza precedente, quella in cui s'intromette tra i due ragazzi che si stanno innamorando arrivando ad un passo dal matrimonio con il principe, tramite una magia su se stessa cambia forma, divenendo anche lei umana, ma bellissima. Assomiglia molto alla protagonista, ma presenta una caratterizzazione ovviamente opposta, nel taglio di capelli, nel colore e taglio degli occhi e nel colore dell'abito, blu notte in opposizione all'azzurro puro del vestito di Ariel.

- **PALETTE CROMATICA**

I colori dominanti sono quelli scuri della notte e della cattiveria, avvolgendo tutte le altre tonalità di sfumature bluastre e violacee, perché in casa Disney il viola è spesso associato alle figure antagoniste, soprattutto femminili.

STUDIO GHIBLI - CASO D

“PONYO SULLA SCOGLIERA (崖の上のポニョ)”

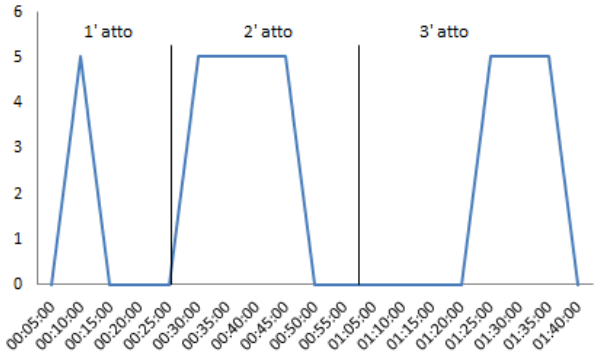
(2008)

SINOSSI

Il piccolo Sosuke, un bambino di cinque anni, vive con la mamma Risa in un villaggio in riva al mare, precisamente in cima a una scogliera. Una mattina, trova sulla spiaggia una pesciolina rossa incastrata in un barattolo; dopo averla salvata e messa in un secchiello con dell’acqua, le da un nome, Ponyo, e le promette si prenderà cura di lei. Così, tra i due nasce una dolce amicizia. Purtroppo il padre di Ponyo, uno stregone che un tempo era umano ma che ora abita i fondali marini, costringe la pesciolina a tornare negli abissi con lui. Ma, determinata a diventare una bambina come Sosuke e a tornare dal suo amico, si dà nuovamente alla fuga; nel farlo combina un guaio: per sbaglio versa nell’oceano un potente elisir magico del padre. L’acqua del mare si alza. I flutti marini sommergono la terra ferma e le enormi onde dalla forma di pesce che si arrampicano fino alla scogliera dove si trova la casa di Sosuke, perché Ponyo, trasformata in essere umano, vuole ricongiungersi al suo amico. Intorno imperversa il caos e affinché torni tutto alla normalità, i due bimbi dovranno affrontare una prova importante con responsabilità.

Analisi narrativa

La trama si attesta sul modello della “commedia”, perché gli eventi avversi non sono tragici, i protagonisti con il loro operato salvano una piccola comunità. Qui compare il modello della “ricerca”, cioè trovare il modo di raggiungere il proprio obiettivo.



La linea del racconto rimane per tutta la

durata del film su livelli molto bassi di tensione, non raggiungendo mai il picco massimo, infatti il climax è quasi assente e i toni sono sempre allegri e positivi. Questo comporta uno scorrimento fluido e rapido.

Le scene scelte si riferiscono al mare e alla terra e a quando il mare sommerge la terra.

ANALISI VISIVA

1) IL MONDO DI SOTTO (00:05:00)

- ### BACKGROUND NARRATIVO

  Sul fondale marino si presenta uno strano sommergibile, che assomiglia molto ad una barca. A bordo, dentro una bolla d'aria, un uomo attraverso delle magie crea le meduse, che si fanno trasportare dalla corrente. Da un oblò laterale, una creaturina buffa che sembra essere a metà tra una bambina e un pesciolino, che sarà poi la protagonista della storia, si allontana furtiva senza farsi vedere, raggiungendo una medusa e iniziando a galleggiare verso la superficie.

- ### IMMAGINE

  La sequenza di apertura si struttura su una lunga ripresa discendente, dalla superficie del mare dove navigano le barche fino alle sue profondità dove vivono centinai di specie animali diverse. Una volta che si giunge al fondale, gli spostamenti di camere sono molto lenti a replicare l'oscillazione placida delle correnti sottomarine. Nonostante questa tranquillità, l'ecosistema è ricco di vita, testimoniato dalla folta presenza di elementi che occupano lo spazio visivo per stupire il pubblico.

  La fotografia si concentra sul rendere quanto più realistico l'effetto dei colori negli abissi: l'illuminazione proveniente dal sottomarino è lieve e sembra quasi non artificiale, molto vicina alla bioluminescenza, senza alterare le tonalità degli oggetti e degli animali. L'acqua è colorata di un blu profondo e sullo

schermo compaiono bollicine d'aria e flussi di corrente per ricordare costantemente il tipo di ambientazione. Nel momento in cui la pesciolina silenziosamente si nasconde sotto una medusa, l'inquadratura la prende dal basso, ma senza seguirla, come se un'ipotetica macchina da presa rimanesse ferma, rendendo bene il suo salire in superficie. Nonostante l'avvento della computer grafica, qui si utilizza il disegno a mano tradizionale, con tratti semplici e definiti.

- **CHARACTER DESIGN**

La fauna marina è rappresentata in maniera realistica. Ad esclusione delle meduse nel momento della creazione, che presentano forme insolite rispetto a quelle canoniche, a testimoniare la loro natura sovrannaturale e magiche.

Il mago, che poi si scoprirà essere il padre della protagonista, è un uomo dai lunghi capelli a coprirgli quasi gli occhi e dall'abbigliamento molto colorato e stravagante, rendendo la sua figura ulteriormente misteriosa ed enigmatica, ma il modo in cui pratica la magia lo fa assomigliare più ad uno scienziato.

La protagonista è rappresentata in maniera particolare: il corpo di colore rossastro dovrebbe ricordare quello di un pesce ma non possiede pinne o altri particolari riconducibili a esso, inoltre ha il viso di una bambina. Più avanti nella storia si scoprirà che la sua natura è duplice, mezza umana e mezza creatura del mare, ma tutti sembrano percepirli come una pesciolina.

- **PALETTE CROMATICA**

I colori della barriera corallina e del fondale sono profondi e non particolarmente vividi, questo perché l'ambiente, in questa fase, è oscuro e apparentemente pericoloso.

2) IL MONDO DI SOPRA (00:10:00)

- **BACKGROUND NARRATIVO**

  Sosuke trova la pesciolina prigioniera di un barattolo di vetro, allora decide di salvarla. Dopodiché la porta con sé all'asilo, tenendola in un secchiello di plastica verde pieno d'acqua. Abitando nel punto più alto e lontano della scogliera, con la mamma devono percorrere un lungo tratto in auto, attraversando tutto il paesino per raggiungere l'asilo e la casa di riposo dove lavora. Nel periodo che passa con il bambino, Ponyo vede il mondo, lo apprezza e capisce che vuole vivere come lui. Intanto, Sosuke mostra la sua nuova amica in giro, quando una vecchietta afferma che "il pesce dalla faccia umana" porterà sventura e uno tsunami.

- **IMMAGINE**

  Il paesino di mare è raffigurato come una piccola realtà, serena ma movimentata dall'attività del porto; nell'aspetto è ispirato ai tanti piccoli centri abitati situati lungo la costa del Mar del Giappone: piccole case vecchio stile, un'unica strada principale, poche macchine, l'orizzonte segnato dalle barche.

  Quando la scena si apre sulla terraferma, la giornata è soleggiata e limpida, il cielo è azzurro e il mare è blu, trasmettendo sensazioni positive e di serenità. Si vede tutto ingigantito, dalla prospettiva di Ponyo, quindi dal livello del mare, fino a che il punto di vista cambia, precisamente quando lei perde conoscenza, passando a quello del bambino, che sta giocando in acqua. Nel momento in cui i personaggi si dirigono in città, l'inquadratura segue la guida movimentata della donna al volante, spostandosi velocemente tra l'esterno dell'auto, tra le curve, e l'interno. Visivamente, la sequenza si pone in netto contrasto con la sequenza precedente, quella del placido fondale marino.

- **CHARACTER DESIGN**

  Sosuke è disegnato con il classico tagli di capelli dei bambini giapponesi, una semplice maglietta gialla e dei pantaloncini, accompagnato dal suo giocattolo preferito, ovvero una barchetta a motore. Dal suo aspetto e dai suoi tratti si può intuire la sua personalità: è coraggioso, allegro e premuroso. Anche la mamma, Risa, ha i capelli corti e indossa i pantaloni, perché è una donna forte e intraprendente.

  I personaggi secondari, come le compagne di asilo o le nonnine della casa di riposo, sono rappresentate senza troppi dettagli, seguendo lo stile consolidato nello Studio per quel determinato tipo di figura: le bambine con i vestitini e i fiocchi in testa, sinonimo di infanzia; le anziane con molte rughe e nasi prominenti, sinonimo di vecchiaia.

- ***Palette* cromatica**

  I colori sono chiari e dai toni pastello, riuscendo comunque a rappresentare un contesto vivace.

3) IL MARE SULLA TERRA (00:30:00)

- **BACKGROUND NARRATIVO**

  Ponyo, senza volerlo, cercando di raggiungere Sosuke, ha causato uno sconvolgimento naturale. Questo porta prima a un gigantesco tsunami sulla costa e dopo il costante alzarsi del livello del mare, in quanto la Luna si sta avvicinando troppo alla Terra, testimoniato anche dai satelliti che precipitano. Il paesino così alla sera assiste a una terribile tempesta con onde altissime e il giorno dopo si ritrova completamente sommerso. Nel frattempo, la protagonista, che tramite la magia è riuscita ad acquisire la forma umana, passa del tempo con il suo amico, scoprendo come funziona vivere sulla terra, in una casa umana. In questa fase, compare la mamma della protagonista, potente personificazione del mare stesso, che trova una possibile soluzione al problema. Insieme i due bimbi esplorano l'affascinante paesaggio sommerso a bordo di una barchetta alla ricerca dei loro genitori, facendo strani incontri.

- **IMMAGINE**

  Le scene di questa parte appartengono a due atti diversi, quindi presentano delle immagini differenti. La sequenza della tempesta è ovviamente dinamica e avvincente, seguendo il percorso verso casa della macchina del protagonista. Le onde sono mostrate da diversi punti di vista, dalla terra ferma e dalle navi travolte dalla furia dell'acqua, graficamente rappresentate come se fossero degli enormi pesci per intendere la loro vitalità e imprevedibilità. Il disegno in certi tratti sembra quasi essere tridimensionale. Il colore del mare e del cielo sono simili, quasi ad anticipare quello che succederà nella sequenza successiva. Infatti, in quest'ultima sembrano sovrapporsi la calma ma popolata barriera corallina con la colorata città terrestre.

  L'elemento caratteristico sono le inquadrature, dal basso verso l'alto e viceversa: stando sul fondale marino il mare che circondo

tutto diventa il cielo, e dalle barche che navigano a pelo d'acqua si vede la città dall'alto, giocando sul ribaltamento del punto di vista. Concettualmente, le montagne diventano isole, gli alberi alghe, le barche aerei e così via. Inoltre, fanno la loro comparsa animali insoliti, probabilmente amazzonici, e addirittura preistorici, per far capire l'entità dello sconvolgimento naturale che è in corso. Il messaggio è che la natura si riprende i suoi spazi e gli esseri umani dovrebbero imparare ad ascoltare maggiormente il richiamo di essa.

- **CHARACTER DESIGN**

Ponyo nella forma umana è rappresentata con un abitino rosa, colore che ricorda la sua forma animale, dei pantaloncini gonfi bianchi che sembrano una nuvola, perché in giapponese *ponyo* vuol dire "soffice", senza scarpe e spettinata. Questo richiama la sua personalità: non curanza delle regole, coraggio e testardaggine. Particolare che richiama nuovamente la sua natura ibrida è il fatto che non si bagni con l'acqua. Quando usa i suoi poteri magici, però, il suo aspetto cambia, come se si fermasse a metà tra l'una e l'altra forma.

Anche Sosuke qui non ha le scarpe, come Ponyo: è un'immagine comune togliersi le scarpe quando si nuota, per muoversi meglio, ma al tempo stesso simboleggia tornare ad uno stato più naturale.
La personificazione del mare, cioè la mamma di Ponyo, è una dea dai lunghi capelli rossi, ornata di gioielli di coralli e vestita del mare. La sua natura divina le permette di fare magie di ogni tipo, anche di modificare le due dimensioni: grande quanto tutto l'oceano o all'altezza di un essere umano.

- **PALETTE CROMATICA**

Dominano ovviamente il blu e l'azzurro del mare/cielo, durante la tempesta e dopo, in tutte le loro sfumature, affiancati da accenti di colori complementari, come il rosso e il giallo.

CONFRONTO DEI VISUAL STORYTELLING

Due storie che si ispirano direttamente alla fiaba pubblicata nel 1837 e scritta dall'autore danese Hans Christian Andersen, "La sirenetta" ne prende anche il titolo, sebbene si discostino entrambe dai toni tragici e dal finale drammatico: una giovane abitante del mare è incuriosita dal mondo umano e decide di visitarlo per poi voler rimanere a vivere lì, dovendo però perdere la sua natura e causando sconvolgimenti sia in mare sia sulla terra. Ci riuscirà senza trasformarsi in schiuma di mare.

Le similitudini tra le due narrazioni visive si notano fin dalla prima scena, in quanto entrambi i casi cominciano con una discesa dalla superficie dall'acqua, dove navigano le barche, nuotando fino al fondale dove sono vivono le creature marine e la protagonista.

Qui sorge la prima differenza, ovvero il caso Disney rimane fedele alla descrizione di Andersen e all'immaginario comune delle sirene, mentre il caso Ghibli presenta un *character design* originale, rappresentando i personaggi come se fossero spiriti e divinità della natura, distanti dal genere umano, rimanendo connessi alla mitologia shintoista e buddhista.
Inoltre, l'età della protagonista, così come l'aspetto grafico delle immagini, determina il *target*: principalmente adolescenti nel primo caso, principalmente bambini nel secondo caso. Nonostante i due film presentino quasi le stesse tonalità cromatiche, il tratto dei disegni è molto più delicato e stilizzato nel caso Ghibli, grazie all'utilizzo di metafore visive, ad esempio le onde dello *tsunami* rappresentate come enormi pesci, o colori non troppo cupi o tristi nonostante l'inondazione della città. Al contrario, nel caso Disney la furia della tempesta è rappresentata senza veli, attraverso fulmini, navi sommerse e morti, con scene scure e tenebrose. Tant'è che in "Ponyo sulla scogliera" manca un climax consistente.

Ciò non significa che un pubblico di età differenti da quelle di riferimento non possa apprezzare ugualmente la storia. Al contrario, la narrazione riesce a comunicare in maniera efficace il messaggio che l'affetto vero può vincere su tutto, superando persino le distanze più grandi e le avversità più insormontabili.

Interessante notare come sia Ariel sia Ponyo abbiano i capelli rossi e i vestiti rosa, due colori con significati precisi legati alle loro personalità e al loro ruolo: il rosso dell'irrequietezza e della vivacità e il rosa della delicatezza e della femminilità.
Le altre due figure femminili, la mamma marina per Ponyo e la strega per Ariel, sono in totale opposizione narrativa e visiva, in quanto una è cromaticamente e graficamente rassicurante ed ha il ruolo di aiutante per i protagonisti, l'altra è del tutto ostile ed antagonista, sancendo un'altra differenza.
Invece, il lieto fine è identico, con un bacio tra i due protagonisti, ripreso dalla medesima angolazione.

DISNEY ANIMATIONS STUDIOS - CASO E

"MULAN (*MULAN*)"

(1998)

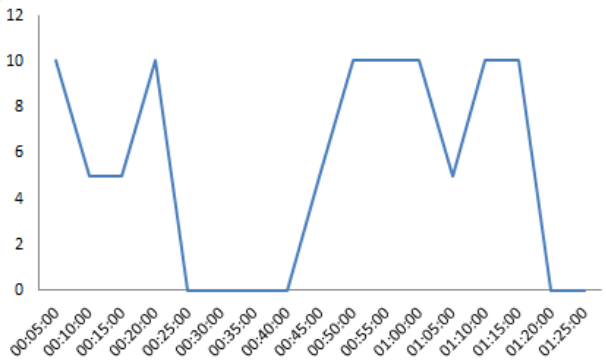
SINOSSI

Durante la dinastia Han (206 a.C. - 220 d.C.) in Cina, la giovane Mulan è una ragazza poco incline alle convenzioni, che cerca di sfuggire alla tradizione di convolare a giuste nozze, ma al tempo stesso vorrebbe rendere orgogliosa la sua famiglia. Quando l'Imperatore chiama alle armi la popolazione per difendere i confini della Cina dalla minaccia degli Unni, Mulan decide di prendere il posto del padre e, fingendosi un ragazzo, si arruola nell'esercito di nascosto.
Gli spiriti degli antenati, che assistono alla scena, decidono di donare alla ragazza una guida, il piccolo drago Mushu. L'addestramento del comandante Li Shang mette a dura prova la perseveranza di Mulan ma dà i suoi frutti: quando la sua truppa cade in un'imboscata degli Unni, con l'ingegno riesce a salvare la vita a tutti i suoi compagni. Il suo segreto è, però, svelato ed è costretta ad abbandonare l'esercito per il disonore che vi ha portato. Inaspettatamente, i nemici sono sopravvissuti allo scontro e hanno intenzione di attaccare direttamente il palazzo reale. Rimessi gli abiti femminili, Mulan dimostra all'impero della Cina che anche una donna con spirito eroico può onorare la sua famiglia.

ANALISI NARRATIVA

La trama si attesta sul modello del "viaggio andata e ritorno" in quanto la protagonista lascia la sua casa alla volta di un ambiente sconosciuto, nel quale compie le sue imprese, per poi tornare al punto di partenza. Inizia questo viaggio con uno scopo, quindi presenta anche il modello della "ricerca", la ricerca del proprio valore e utilità, che riuscirà a trovare. Inoltre, compare anche il modello "dalle stalle alle stelle" perché all'inizio la condizione di vita della protagonista è negativa, in modo metaforico, ma migliora nel corso della narrazione grazie a ciò che le sue azioni comportano.

La linea del racconto si mantiene su livelli abbastanza alti di tensione, per via di una minaccia latente e delle ansie personali della protagonista, identificando il film come film d'azione.



Le scene scelte sono, perciò, il contesto dal quale parte la protagonista, il nuovo contesto in cui arriva e le battaglie che affronta.

ANALISI VISIVA

1) MONDO ORDINARIO (00:10:00)

- **BACKGROUND NARRATIVO**

  Mulan è una ragazza giovane e intraprendente, unica figlia di un eroe di guerra. Essendo in età da marito, la tradizione impone che convoli a giuste nozze con un buon partito, perciò si deve mostrare perfetta alla mezzana: purtroppo Mulan è tutto tranne che convenzionale quindi è indicata come disgrazia. La sua famiglia vive in un paese vicino alla Grande Muraglia e quando gli Unni varcano il confine, il padre è chiamato alle armi.

- **IMMAGINE**

  Sono utilizzate principalmente inquadrature con un taglio dall'alto, non troppo distanti o almeno che non fanno intravedere troppo il paesaggio, concentrando così l'attenzione sulla vita quotidiana del paese e ciò che compiono i personaggi. Tutta l'ambientazione, attraverso le architetture tradizionali, ovvero i vari ambienti della casa di Mulan e poi quelli della città, l'abbigliamento dei personaggi e le dinamiche della strada, ricrea l'effettivo aspetto della Cina dell'epoca, come mostrano le antiche opere d'arte, le decorazioni dei vasi di porcellana o i disegni sui

rotoli di carta. Tant'è che la sequenza di apertura consiste proprio in una sottile linea d'inchiostro che si estende lungo il foglio delineando i confini della scena.

Durante la sequenza della canzone in cui Mulan esprime le sue paure e insicurezza, l'angolo delle riprese cambia, abbassandosi e zoommando su di lei, per far empatizzare il pubblico con il suo stato d'animo. Stranamente occupa spesso le porzioni laterali dell'immagine, non per passare un senso di dinamismo, ma di timidezza sociale e purtroppo inadeguatezza. Ad esclusione dell'assolo, in cui è completamente al centro. Espediente vincente utilizzare le diverse pietre votive del piccolo tempio di famiglia come specchi che riflettono l'immagine della ragazza da diverse angolazioni e la luce del giorno che lentamente si abbassa, così come la forza del suo spirito.

- **CHARACTER DESIGN**

Tutti i personaggi sono disegnati con linee affusolate ma non eccessivamente deformate. Le forme sono coerenti con il tipo di personaggio, ad esempio la nonna anziana rappresentata curva o la protagonista rappresentata con un perfetto fisico a clessidra.
Proprio la personalità della ragazza, poco femminile, è simboleggiata dal suo tenere i lunghi capelli neri sempre sciolti e non raccolti come vorrebbe la consuetudine. Inoltre, in questa sequenza subisce un processo di trasformazione, ma non una trasformazione in meglio: la sua natura deve essere nascosta sotto gli strati degli abiti eleganti e il trucco pesante, tra l'altro il suo schema cromatico è invertito, passando dal verde e dal blu, di solito associati alla giovinezza e alla schiettezza, al rosa e al rosso, in questo caso associati alla sensualità di una donna.

- **PALETTE CROMATICA**

I colori, di ogni tonalità, dalla terra al cielo, sono leggermente desaturati, per farli risultare più realistici.

2) MONDO STRAORDINARIO (00:25:00)

- **BACKGROUND NARRATIVO**

  Mulan decide di sostituire il padre nell'esercito per salvargli la vita e dimostrare il suo valore come figlia. Perciò scappa di casa prendendo armatura e spada. Raggiunto il campo di arruolamento, si scontra con la dura realtà militare e soprattutto con i modi di fare degli uomini. Non si lascia scoraggiare e riesce comunque con il suo spirito forte e geniale a completare l'addestramento e farsi anche degli amici stretti tra i soldati.

- **IMMAGINE**

  La sequenza che precede la partenza è sicuramente quella più forte emotivamente e visivamente. In questo momento Mulan prende la decisione di mascherare il suo aspetto fingendosi un ragazzo, quindi le inquadrature sono drammatiche, ad esempio dall'alto al basso, la sua figura è mostrata solo di spalle, attraverso le ombre generate dell'illuminazione delle lampade, nei riflessi delle pietre e della spada che usa per tagliarsi i capelli. Quando finalmente la vediamo di fronte, mentre fuori infuria un temporale, scoppia un fulmine, aumentando il senso di sorpresa. La scena avviene di notte, espediente narrativo a favore di una fuga, ma anche visivo per rendere le immagini più impattanti.

  Quando poi si passa al campo militare, le riprese sono molto più dinamiche, con cambi repentini di sfondo, ma in modo non forzato, non metaforico o emotivo, perché sono mostrati i vari allenamenti e i progressi in essi delle truppe. Perciò l'ambiente è naturale così come l'illuminazione. Alla fine, per mostrare la fine dall'addestramento e quindi la prima vera maturazione della protagonista, è strutturata una sequenza scenografica e simbolica, molto angolata, su sfondo rosso e arancio, in cui i soldati disposti in righe ordinate risaltano perché vestiti di bianco.

- **CHARACTER DESIGN**

Mulan è travestita da uomo, indossa l'armatura, quindi la sua immagine cambia, a cominciare dalla forma del viso, tirato indietro per sembrare più duro. I soldati sono alquanto anonimi, ad esclusione dei personaggi con cui la protagonista interagisce maggiormente. Tutti indossano le divise e le armature tipiche dell'esercito cinese nell'epoca Han. Gli autori eseguirono un minuzioso lavoro di ricerca e documentazione per rendere il contesto quanto più possibile. accurato e attendibile storicamente.
Insieme a lei, in questa sequenza compare Mushu, lo spirito in forma di drago dalle dimensioni ridotte, giocando sulla valenza di questa figura nella cultura cinese, che mantiene tutte le caratteristiche dei draghi orientali, a parte l'espressione, con i tipici occhi tondi da mascotte Disney.

Il capitano Lee Shang che si occupa di addestrarli è fisicamente prestante e professionale nel ruolo che gli è stato affidato, ma nel suo aspetto non s'individuano gli elementi del suo carattere. Al contrario degli amici di Mulan, la cui personalità sono rispecchiati benissimo: Yao è collerico e forte, quindi bassino, tarchiato e con un occhio nero da precedenti risse; Chen Po è serafico e premuroso, ma dotato di forza sovrumana, quindi è molto alto e paffuto; Ling è spiritoso e scattante, quindi è magro e sorridente.

- **PALETTE CROMATICA**

Senza dubbio, in ogni scena è presente il colore rosso, secondo diverse tonalità, in quando da sempre identificato come il colore della forza e del coraggio.

3) PROVE (00:55:00)

- **BACKGROUND NARRATIVO**

  È arrivato il momento dello scontro tra gli Unni e la truppa di Mulan, in nettissima inferiorità numerica. Usando l'ingegno, quest'ultima sembra trovare una soluzione per sconfiggere tutti i nemici. Dopo la battaglia il segreto della ragazza viene scoperto. L'illusione della vittoria, però, dura poco. Infatti, mentre nella capitale si festeggia, il violento capo degli Unni, Shen Yu, fa irruzione nel palazzo reale, rapendo l'Imperatore. A questo punto, la ragazza aiutata dai suoi amici inventa un piano per salvare la situazione.

- **IMMAGINE**

  Durante la prima battaglia, che prende luogo in un passo montano, si fa uso di riprese ampie, campi lunghi o lunghissimi, addirittura a volo d'uccello, sfruttando la figura del falco che sorvola il campo. La neve sulla roccia scura della montagna permette un perfetto contrasto con le figure nere dei soldati e dei barbari. Proprio la discesa di quest'ultimi alla carica dall'alto di un colle, consiste nella scena dal più alto impatto grafico nella storia della Disney fino a quel momento, quella con la quantità di persone più alta, quindi la sequenza più difficile da animare. I personaggi principali occupano il centro della scena, in quanto il loro peso nella vicenda è determinante. Dopodiché, la valanga spazza via tutti indistintamente e dal punto di vista registico, si cerca di rendere l'idea che la macchina da presa scivoli sul pelo della neve, avvicinandosi il più possibile ai personaggi che cercano di resistere.

  Invece, durante lo scontro finale che prende luogo nel palazzo reale, le inquadrature sono completamente diverse, più strette e abbassate sul livello del terreno, per trasmette l'illusione degli spazi chiusi. Inoltre, le scene che mostrano i combattimenti da vicino ricordano registicamente le pellicole del cinema cinese sulle arti marziali: spostando rigidamente di lato la macchina da

presa per mostrare lo scorrere dell'azione. Si gioca con i contrasti delle luci, le lampade e le lanterne oppure i fuochi d'artificio colorati che si scontrano con il nero del cielo notturno, e cercando di centrare il punto di vista del popolo che assiste a questo scontro. Visivamente sembra che nella realizzazione del paesaggio della Città proibita, replicata perfettamente a partire dall'architettura ancora esistente a Pechino, siano state utilizzate delle illustrazioni tridimensionali.
Il fumo delle esplosioni, presenti in entrambe le sequenze, acquisisce la forma di nuvole a ricciolo, ulteriore elemento di richiamo all'arte cinese dell'epoca.

- **CHARACTER DESIGN**

Shen Yu ha un aspetto spaventoso, con gli occhi gialli come il suo falco e la sclera nera, alto, i canini aguzzi, vestito di nero e grigio, armato di una lama ondulata, ad indicare la natura barbara e brutale degli Unni. Non si può che identificare come l'antagonista. Dal punto di vista storico, anche in questo caso gli abiti di pelle e le armi sono attendibili.

Mulan subisce un ulteriore cambio di abbigliamento, in una sorta di fusione tra le sue due forme precedenti: un abito femminile ma non restrittivo, ampio, con il quale la protagonista riesce perfettamente a combattere, e nel quale predomina il blu con dei tocchi di rosso e rosa, simboleggiando il suo animo di donna combattente e coraggiosa.

- **PALETTE CROMATICA**

Queste scene si strutturano su forti contrasti di colori, nella prima andando dal bianco della neve al nero, nella seconda, subito successiva, con varie tonalità, tutte sature e vivide, come il rosso degli interni del palazzo.

STUDIO GHIBLI - CASO E

"KIKI – CONSEGNE A DOMICILIO (魔女の宅急便)"

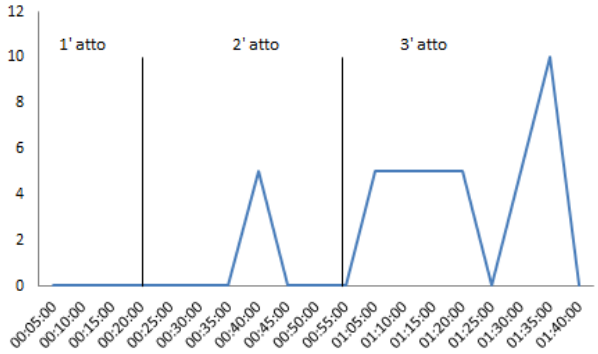
(1989)

SINOSSI

Kiki, una giovane streghetta simpatica e maldestra, una volta compiuti 13 anni, lascia casa e parte alla ricerca di una città dove svolgere un anno di apprendistato, seguendo la tradizione e per dimostrare la sua indipendenza. Giunge così in una grande città affacciata sul mare e dominata da un'enorme torre con l'orologio, rimanendone affascinata. Purtroppo, però, Kiki si dovrà scontrare con l'indifferente freddezza dei cittadini. Senza perdersi d'animo, armata del suo unico potere magico, saper volare a cavallo di una scopa di saggina, e in compagnia del gattino nero parlante Jiji, supera le difficoltà iniziali e riesce ad avviare un'attività di consegne a domicilio a partire da una piccola panetteria. La conquista dell'autonomia economica e spirituale si mostra subito come un percorso di crescita faticoso, presentando alla ragazzina molte sorprese, come dover salvare un dirigibile carico di persone volato via durante un temporale.

ANALISI NARRATIVA

La trama si attesta chiaramente sul modello della "ricerca", in quanto la protagonista persegue l'emancipazione, la crescita personale e al tempo stesso ciò che dà il senso alla sua vita. Inoltre, può essere individuato il modello "dalle stalle alle stelle", in quanto la protagonista parte da una condizione svantaggiata per poi raggiungerne una migliore sul finale della storia. Individuabili i toni della "commedia".



La linea del racconto si presenta con un

andamento molto regolare, privo di particolari tensioni emotive fino al terzo atto, giungendo poi ad un fine repentina.

Le scene scelte coincidono al momento in cui Kiki arriva in città, a quando comincia ad interagire con gli altri personaggi e al climax.

ANALISI VISIVA

1) NUOVO CONTESTO (00:15:00)

- **BACKGROUND NARRATIVO**

  Dopo una notte di viaggio Kiki arriva in una città che corrisponde a tutto quello che aveva sempre sognato: ha il mare e una grande torre con l'orologio. Presa dal fascino del paesaggio, non guarda dove indirizzare il suo volo, così rischia di causare incidenti per la strada, tra le macchine e le persone.

- **IMMAGINE**

  I disegni dei fondali fotografano l'ambiente cittadino con sfumature e ombreggiature molto realistiche, facendo risaltare la protagonista colorata in modo più piatto e con meno particolari. I palazzi con tetti spioventi, le architetture e le strade, fino ai nomi, fanno pensare ad una città europea, simile a quelle esistenti nella penisola scandinava. Le automobili e l'abbigliamento, così come le tecnologie, basti pensare alle varie Fiat e Ford d'epoca che costituiscono il traffico, o alla televisione e alla radiolina rossa della protagonista, collocano la storia intorno agli anni Cinquanta.

  Dato che il punto di vista deve essere quello di Kiki sono numerose le inquadrature a volo d'uccello, girando a 360° intorno alla protagonista, e le carrellate a campo lunghissimo, per mostrare nella sua totalità lo *skyline* della città e della campagna circostante. Quando poi nella sequenza successiva la protagonista si avvicina effettivamente alla città, l'inquadratura scende più nel dettaglio, passando ad un campo lungo con sovrapposizione di

piani per mostrare le azioni frenetiche tipiche del contesto mattutino.

- **CHARACTER DESIGN**

Kiki è una ragazzina di tredici anni determinata e coraggiosa, rappresentata nel suo taglio di capelli a caschetto e il fiocco rosso in testa. Il suo vestito è inizialmente color crema molto chiaro, ma poi è cambiato in uno di colore viola scuro, a segnare l'inizio della sua crescita, ma senza forme anonimo, che non evidenzia nessuna curva. Questo funge da appiglio per mostrare un altro lato della sua personalità, è vanitosa ma maturerà: "Non è importante l'esteriorità, quanto l'animo". Porta sempre con sé una grande scopa di saggina, che la identifica e rappresenta in quanto strega. Allo stesso modo, ha come amico un gatto nero, Jiji, che è in grado di comprendere quando miagola. Proprio questo personaggio ricorda il logo di una vera compagnia di spedizioni, la TA-Q-BIN, la quale ha sfruttato e, contemporaneamente, pubblicizzato il film, ottenendo un grande successo di riflesso.

- **PALETTE CROMATICA**

I colori sono vividi e solari, positivi, ad esempio l'azzurro del cielo e il verde degli alberi, a parte nei momenti di sbandamento, come la notte durante la pioggia.

2) AIUTANTI (00:25:00)

- **BACKGROUND NARRATIVO**

  In un momento di sconforto, Kiki incontra una signora, Osono la panettiera, che le offre un posto dove stare in cambio di un aiuto nella panetteria e le dà l'idea di cominciare a fare consegne sfruttando la sua capacità di volare. Durante il primo viaggio, la ragazzina sorvola una foresta perdendo il pacco. Mentre lo cerca fa la conoscenza di un'altra donna forte e indipendente, Ursula, una pittrice che vive da sola nel bosco e che diventerà la sua migliore amica e un modello da seguire. Infatti, la protagonista inizierà a lavorare duramente per imparare a risolvere da sola i problemi che le si presentano davanti, imparando il valore dello scambio di favori e cercando, soprattutto, di raggiungere lo stato di ragazza emancipata.

- **IMMAGINE**

  Ci sono due ambientazioni, la panetteria e la casa nel bosco. Nel primo caso, le inquadrature sono in piano, all'interno del negozio di scorcio per mostrare l'ambiente frenetico, che sia il bancone dove si vende il pane o il laboratorio dove lo si produce, e dall'esterno, attraverso la spessa vetrata della finestra che dà sulla strada. L'atmosfera e l'illuminazione chiara e calda corrispondono a quelli della sequenza precedente, il contesto rappresenta un nuovo inizio perciò è positivo, così come la valenza dei personaggi.

  Caso diverso è la seconda ambientazione. Il sottobosco è cupo, la luce filtra a fatica tra i folti alberi, dei corvi attaccano la protagonista impedendole di raggiungere il suo obiettivo, quindi sono trasmesse sensazioni negative. Le inquadrature sono tutte dall'alto verso il basso, mostrando la protagonista più piccola di quello che è, per trasmettere tutto il suo disagio nel trovarsi in quella situazione e l'umiltà con la quale si dedica al suo scopo. Questa scena avviene verso sera e poi di notte, stabilendo

nuovamente un collegamento metaforico tra lo stato d'animo della protagonista e ciò che la circonda. Il personaggio che incontra qui però ha una valenza molto positiva e si dimostrerà importante per la trama, tant'è che nella prima inquadratura che la riguarda è mostrata sul tetto, quindi vista dal basso, in una posizione superiore rispetto a Kiki, facendo intendere così il suo ruolo futuro di guida e sostegno morale.

Dopo questi incontri è utilizzata una dissolvenza tra due scene per far il tempo il passaggio del tempo, in cui Kiki è riuscita ad avviare la sua attività in modo proficuo.

- **CHARACTER DESIGN**

Osono non presenta nessun elemento caratteristico o particolare legato alla sua personalità, se non i capelli corti di colore rosso/arancione, ad indicare la sua forza e la sua vivacità di spirito. Il fatto che sia incinta fino alla fine della storia la identifica come una sorta di figura materna temporanea per la protagonista.

Al contrario, Ursula è rappresentata secondo tutti i canoni della donna indipendente: non ha bisogno di un compagno per vivere, ha scelto di fare la pittrice e di vivere da sola, sa cavarsela in molte attività. Mentre chiede l'autostop è scambiata per un ragazzo da un contadino, per via dei suoi modi di fare e per come è vestita, pantaloncini corti e canottiera con un enorme cappello di paglia.

- **PALETTE CROMATICA**

Considerando i colori, è interessante notare il passaggio dai toni chiari e saturi che si vedono in città o nel paesaggio che Kiki attraversa volando, a quelli scuri e spenti del bosco e della notte.

おとどけものいたします
キキ

3) MOMENTO CLIMATICO (01:35:00)

- **BACKGROUND NARRATIVO**

  Kiki ha perso i suoi poteri magici: non riesce più a volare sulla scopa, tant'è che ha rotto quella con la quale si spostava, prezioso dona della madre, e non riesce più a comprendere il linguaggio di Jiji. Presa dalla sconforto, si ritira dall'attività. Ma, dopo un discorso con Ursula, riguardo all'ispirazione necessaria per trovare il proprio scopo nel mondo, ed aver visto in televisione che il suo amico Tonbo, uno dei primi in città ad averle mostrato confidenza, è in pericolo per via di un dirigibile che ha rotto gli ormeggi e naviga in cielo senza controllo, decide di riprovare a volare, utilizzando una scopa qualsiasi, riuscendoci e potendo finalmente salvare il ragazzino.

- **IMMAGINE**

  Da un punto di vista visuale, queste sequenze non mostrano nessun elemento nuovo, gli espedienti registici, narrativi e grafici sono i medesimi delle scene precedenti, come ad esempio le inquadrature a campi lunghi. Interessante notare, però, come il climax avvenga di giorno in città e non di notte nel bosco, dato che il film ha abituato lo spettatore a questo schema: nel mondo di Kiki non ci sono mostri o cattivi da combattere, il "male" e le tenebre corrispondono ai momenti di difficoltà e tristezza. Tranne che in quest'occasione. Dover salvare la vita di un amico in pericolo rappresenta sicuramente un momento di tensione, ma esso ha un alto valore positivo, perché fornisce alla protagonista l'opportunità di crescere, superando quelle insicurezze che l'avevano bloccata e ritrovando così la magia. Ecco che si spiega la giornata di sole e l'aspetto sereno delle immagini.

- **CHARACTER DESIGN**

  Nonostante lo stato d'animo di Kiki sia diverso da quello nelle scene precedenti, non subisce nessuna modifica di caratterizzazione evidente, forse solo nell'espressione

leggermente malinconica. non ha più con sé Jiji, che si è trovato una compagna, e la sua scopa, che si è rotta. Non è più una strega e non si sente più tale. Alla fine, però, il suo cambiamento in quanto persona, è dimostrato dal fatto che sia in grado di volare su una scopa qualsiasi e non solo su una costruita secondo i criteri delle streghe.

Tonbo è rappresentato con gli occhiali, essendo un ragazzino intelligente, e con una maglietta righe rosse e bianche a ricordare le bandiere di segnalazione per le correnti aeree, in quanto è appassionato del volo, tanto da cercare di costruire una bicicletta volante, attandovi un'elica.

- **PALETTE CROMATICA**

I colori risultano essere i medesimi delle scene precedenti, senza particolari stravolgimenti di tono e quindi di significato. Per tutto il film si assiste ad un'alternanza tra colorazioni ricche e calde, di giorno, e colorazioni più fredde e grigie, di notte.

CONFRONTO DEI VISUAL STORYTELLING

Entrambe le storie raccontano del percorso di crescita di una ragazza alla ricerca del proprio posto nel mondo. Rispetto ai casi precedenti, le similitudini sono meno evidenti, fermandosi effettivamente a quanto detto prima.
Per il *visual storytelling*, il primo caso è più ricco di dettagli e riferimenti, sono utilizzate tecniche del cinema dal vero e si legge con un'attenta analisi. Il secondo caso è più semplice da analizzare, registicamente fluido e visivamente sereno.
Le protagonista condividono il viaggio di crescita, un animale come compagno e il medesimo schema cromatico, ma con significati diversi: il rosso e il blu per Mulan sono simbolo della sua libertà, della sua forza allo stesso tempo femminile e maschile; per Kiki, invece, sono simbolo del noviziato che la tradizione vuole che compia e unico aspetto di esso che non approva.
Nel primo caso non ci sono schemi cromatici legati ai momenti di tensione o difficoltà. Nel secondo invece ci sono, sono il buio e la tenebra.
Nelle scene in cui è coinvolto il volo, le inquadrature proseguono nello stesso modo, girando intorno ad un centro.

Per concludere l'analisi cinematografica, infatti, ho scelto di confrontare questi due casi studio in quanto tentativi di una cultura di rappresentare l'altra.

La Disney, occidentale, con "Mulan" rappresenta una leggenda popolare cinese, quindi interagisce con il contesto orientale. Il team di creazione ha cercato di realizzare un prodotto multimediale in maniera rispettosa e accurata, ponendo l'accento sull'effetto grafico e sul messaggio: questo film è il primo del Rinascimento a non collocare al centro della vicenda la storia d'amore, lasciandola laterale e latente, in favore del mondo personale, interiore ed esteriore, della protagonista; protagonista che, tra l'altro, proviene da un paese orientale, la Cina. Rendere omaggio e riprodurre fedelmente una cultura antica e forte, dai confini netti e dalle testimonianze ben conservate, la cultura di un paese “rivale” degli Stati Uniti, è stata sicuramente una sfida. Quindi, unendo tutti questi punti si

ottengono una trama che non annoia, che cattura l'attenzione del pubblico, senza particolari riferimenti d'età, in cui le immagini sono perfettamente in sintonia con la cultura che devono raccontare.

La Ghibli, orientale, con "Kiki", traspone sul grande schermo il romanzo dal medesimo titolo, di un'autrice giapponese, ambientato in Giappone, ma spostandone gli avvenimenti nel Nord Europa, in quanto presenti tutte le credenze europee sulle streghe che fanno magie, volano sulle scope e hanno per compagni un gatto nero, e non solo. In generale, le ambientazioni dei film Ghibli non sono mai certe, lasciandole intendere solo attraverso i paesaggi, le architetture e l'abbigliamento. Quindi, per questo studio d'animazione confrontarsi con una cultura diversa, e poi rappresentarla, non è difficile e consiste ormai in una cifra stilistica.

CONCLUSIONE

I metodi narrativi sono efficaci forme di comunicazione perché coinvolgono il destinatario, rendendo concreto ciò che è astratto e facendo ricordare nel tempo ciò che raccontano. La narrazione suscita curiosità, mantiene viva l'attenzione e permettere di riflettere in maniera concreta su determinati valori, non assoluti ma circoscritti e tangibili, per quanto astratti. In altre parole, accessibili.

Se oggi ci s'interessa allo *storytelling* è perché, grazie a una tecnologia di produzione e di trasmissione sempre più diffusa, miliardi di persone hanno reso pubblico il ruolo di *storyteller* che già avevano in ambito privato, come ogni essere umano. L'era digitale ha fornito linguaggi narrativi a chi non li aveva: già nel 1936 Benjamin scriveva che <<il lettore è sempre pronto a diventare autore>> ed oggi i media permettono di invertire i ruoli di mittente e destinatario, nella comunicazione di massa. La gente ha bisogno di raccontare e i linguaggi multimediali lo rendono possibile. Per di più, la tecnica dello *storytelling* permette di esporre qualsiasi argomento, secondo criteri chiari e coinvolgendo il pubblico attraverso ragione ed emozione. Si aumenta in questo modo il valore comunicativo delle vicende narrate.

Poi, la nostra mente di occidentali alfabetizzati associa le storie alle parole in maniera arbitraria. Eppure le prime storie, preistoriche, sono state dipinte sulle pareti delle caverne dagli uomini primitivi. Questa considerazione fa comprendere che i linguaggi di una buona narrazione, e quindi di un buon *storytelling*, siano due: la lingua storico-culturale e le

immagini. Il codice verbale e quello visivo si alternano e addirittura convergono tra loro, dando vita a testi multicodali, come i testi miniati o i fumetti, e multimediali, come i film.
Il *visual storytelling* si colloca, quindi, in una posizione intermedia tra questi due concetti, comunicando senza l'utilizzo manifesto della lingua parlata, ma parlando ad un livello inconscio attraverso le costruzioni visive.

Come è stato dimostrato, l'animazione è una delle forme multimediali che meglio assolvono al compito di comunicatore di messaggi, in quanto i suoi prodotti, cartoni animati e non, sono realizzati a partire da uno o più messaggi precisi e con l'obbiettivo di trasmetterli agli spettatori. A differenza del cinema dal vero, in cui luoghi, attori e oggetti si devono piegare e adattare agli interessi della storia, il foglio/schermo bianco permette di creare un prodotto ricco e completo che fin da subito presenta lo scopo di soddisfare quelle determinate esigenze.
Perciò, i cartoni animati, soprattutto quelli degli ultimi trenta/quarant'anni, rappresentano una forma elaborata e multimediale di *visual storytelling*.

Diversi sono i linguaggi iconografici e culturali nel mondo, diverse sono, quindi, le animazioni che tali culture generano. Mettere a confronto due delle più importanti case produttrici di animazione cinematografica è stato determinante per comprendere a pieno questo *medium*: i Walt Disney Studios come esempio della cultura occidentale e gli *anime*, nello specifico i film dello Studio Ghibli, come esempio della cultura orientale.

Dal punto di vista narrativo, nelle produzioni occidentali la trama si fonda sulla speranza quasi certa e spesso soddisfatta del lieto fine, del ristabilimento dell'ambiente originario, della risoluzione di tutti i problemi, della vittoria del bene sul male. La stessa speranza è inserita anche nelle produzioni orientali, ma essa può realizzarsi così come può non farlo, portando a tutto il contrario di un lieto fine. Un'altra differenza determinante tra le due produzioni è lo schema narrativo: quasi sempre lineare nel primo caso, con un inizio, uno svolgimento e una fine chiari e netti, trasmettendo insegnamenti facili da carpire; molto spesso non

lineare nel secondo caso, con ellissi temporali, salti dimensionali e finali aperti, rendendo necessaria un'interpretazione dei messaggi più o meno nascosti.

Inoltre, alla Disney, l'inserimento del sentimento amoroso in ogni storia risulta indispensabile, alle volte quasi forzato, come se la sua mancanza determinasse un film incompleto. Solo ultimamente si fa ricorso a forme diversificate di amore, come quello familiare. Al contrario, alla Ghibli e negli *anime*, se non romantici, tale sentimento non trova quasi mai dimostrazione effettiva, dove i protagonisti maschile e femminile si avvicinano e si accarezzano dal punto di vista sentimentale, ma senza mai arrivare al vero amore. Si lascia di nuovo più spazio all'immaginazione e alla speranza di un legame tra loro, che non alla sua scontata e semplicistica rappresentazione.

Dal punto di vista grafico, la differenza più evidente tra le due culture è la tecnica di animazione. Disegnare a mano oppure in 2D è considerata una pratica ormai sorpassata e vecchia nella cultura animata occidentale, la ha identificato nella grafica computerizzata in 3D la via da seguire per continuare ad ottenere successo e guadagni, svilendo così la tradizione. Al contrario, gli *anime* giapponesi sono ancora oggi prodotti in bi-dimensione, con l'utilizzo solo ausiliario del computer, rispettando così la tradizione.
Questo perché rimangono sempre fedeli a loro stessi, non si allontanano mai troppo da quelle regole o convenzioni fisiognomiche che si sono imposte nel corso dei decenni, a cominciare dalle proporzioni deformate e dai colori intensi. Ogni genere possiede la sua forma grafica tipica, facilitando così non solo il riconoscimento da parte del pubblico ma anche la familiarizzazione con esso. Nonostante questo, il risvolto visivo dipende dal singolo caso, cioè dal tipo di storia, dalla sensibilità dell'autore e dalle esigenze esterne allo studio di realizzazione.
Allo stesso modo, i film della Disney presentano degli elementi comuni tra loro, ad esempio i movimenti fluidi, gli occhi tondeggianti e i dettagli minuziosi, ma lasciando libera interpretazione del tema scelto al team creativo, che varia sempre da film a film. Di conseguenza, l'insieme

visivo disneyano rimane più diversificato e meno coeso rispetto a quello *anime*.
Ulteriore differenza è lo sfruttamento e il significato del colore. Nell'animazione occidentale il colore è legato al momento della narrazione e alle azioni dei personaggi, basando la composizione visiva sui contrasti cromatici e/o luminosi. L'accostamento di colori affini o complementari aiuta ad attirare l'attenzione del pubblico e a mantenerla focalizzata, oltre che ad aiutare la lettura della scena. Invece, la luce conserva il compito di illuminare semplicemente la scena, perdendo rilevanza nella composizione.
Nell'animazione orientale il legame del colore con le vicende narrative non è così evidente, però le trasformazioni cromatiche e il simbolismo di queste sono risorse molto utilizzate. Infatti, l'armonia del colore così come i contrasti di luci e ombre, nelle composizioni visuali amplia le azioni e così la storia.

Pertanto, nel caso occidentale il *visual*, cioè la costruzione dell'immagine, gli espedienti registici, il *character design* e la *palette* cromatica, è determinato a partire dal tipo di narrazione che si vuole compiere. Nel caso orientale, gli elementi del *visual* si basano su consuetudini, unendo in maniera più o meno armoniosa una grafica forte e presente a livello culturale con le esigenze del caso.

È comunque da evidenziare una certa corrispondenza tra le suggestioni che ispirano gli autori intorno all'Oceano Pacifico nella realizzazione dei cartoni animati. Molto spesso si individuano determinate figure archetipiche appartenti all'immaginario collettivo, ad esempio la vecchina saggia, la madre amorevole o il giovane eroe, e per questo rappresentate in maniera simile. Il discorso sui problemi del plagio non sarà affrontato in questa sede.

WESTERN ANIMATION	EASTERN ANIMATION
ASSURED HAPPY ENDING	HAPPY ENDING TO CONQUER
LINEAR NARRATIVE	NON LINEAR NARRATIVE
LOVE	AFFECTION
C.G.I.	TRADITIONAL TECHNIQUE
ALWAYS NEW GRAPHIC	COMMON GRAPHIC
NARRATIVE COLOR	SYMBOLIC COLOR
VISUAL DETERMINED BY THE TYPE OF NARRATION	VISUAL DETERMINED BY CULTURAL CUSTOMS

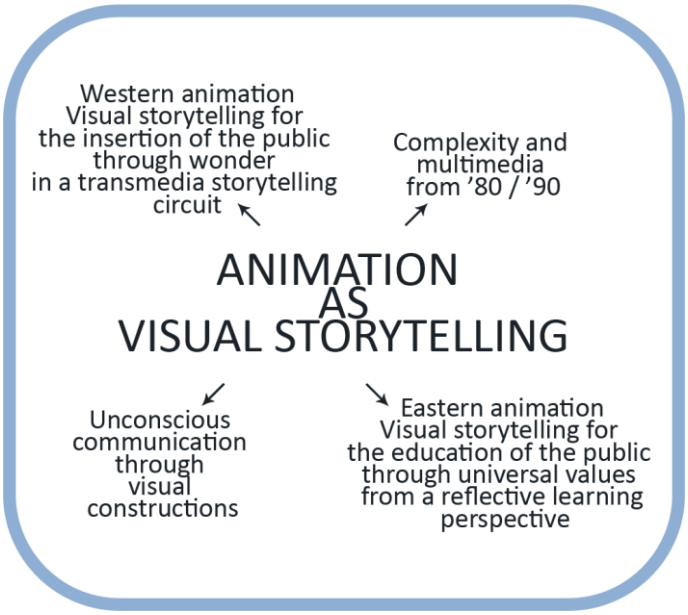
Tabella di confronto dei parametri narrativi e visivi

In conclusione, i classici Disney sono stati realizzati nel corso di quasi novant'anni da una grande azienda. La Walt Disney Company ha come *mission* il divertimento del suo pubblico, facendolo sognare e ritornare agli anni dell'infanzia, cercando di replicare lo stupore con il quale si sperimentano le fiabe da bambini e si immaginano mondi fantastici. Per cui, i film sono caratterizzati da un'estrema piacevolezza, determinata dalla scorrevolezza delle sequenze, dall'eleganza delle immagini, dalle sceneggiature più o meno semplici, perché rivolte principalmente ad un pubblico giovane. Allo stesso tempo, sono rilevanti anche gli interessi economici della compagnia, portando ad una produzione massiccia di prodotti correlati ai lungometraggi.

Prendendo questo caso come esempio dell'animazione occidentale, essa si può riassumere in: *visual storytelling* orientato all'inserimento del pubblico tramite la meraviglia in un circuito di *transmedia storytelling*.

Invece, gli *anime* giapponesi hanno una storia più recente ma comunque considerevole. Costituiscono un fenomeno culturale radicato nell'immaginario e nell'immagine del Paese, si ricollegano alle sue tradizioni iconografiche e filosofiche. Per cui, i film d'animazione e le serie animate si basano sul "non mostrato", nel senso di "non detto", cioè sull'immaginazione e sullo spessore simbolico e psicologico della trama e delle immagini, e sul "mostrato ad ogni costo", visualizzando ciò che nella realtà non esiste o esagerando determinati comportamenti. Illustrano racconti avvincenti e coinvolgenti, trasferendo qualcosa di moralmente profondo e di socialmente utile nell'animo degli spettatori, a seconda dell'età, avvicinandosi di molto al concetto di arte. Allo stesso tempo, riescono a comunicare anche a spettatori internazionali, qual ora essi non siano sviati dal pregiudizio. Inoltre, il grande successo di questi cartoni animati è sfruttato a fini commerciali nei confini del Giappone, rendendoli non solo una forma multimediale di intrattenimento e insegnamento, ma anche risorsa economica.

Prendendo questo caso come esempio dell'animazione orientale, essa si può riassumere in: *visual storytelling* orientato principalmente all'educazione del pubblico tramite dei valori universali in un'ottica di *reflective learning*.



Schema comprensivo della tesi dell'elaborato

Quindi, un *designer*, tramite la massiccia analisi cinematografica presente in questa tesi, può assimilare un ampio catalogo di tecniche, contenuti e colori, utile alla progettazione e divulgazione di determinati contenuti e temi attraverso il *medium* animazione, aventi una potentissima carica comunicativa. Può non soffermarsi ai soli prodotti destinati ai più piccoli, ma aspirare ai più diversi ambiti, a seconda che il suo scopo sia cinematografico, sociale o pubblicitario, in quanto *storyteller*.

Inoltre, presentando un confronto grafico tra Disney e Studio Ghibli, questo studio può essere utile per ulteriori ricerche sulla narrazione cinematografica occidentale e orientale e come lettura di approfondimento personale.

RIFERIMENTI

BIBLIOGRAFIA

Aime, M. (2012). *Ciò che noi siamo. Manuale di antropologia.* Torino: Loascher.

Anderson, J. e. (1993). *The mith of persistence of vision revisited. Journal of Film and Video.*

Barthes, R. (1991). *L'avventura semiologica.* Torino: Einaudi.

Barthes, R. (1998). *Il brusio della lingua.* Torino: Einaudi.

Bathes, R. (2002). *L'impero dei segni.* Torino: Einaudi.

Bencivenni, A. (2003). *Hayao Miyazaki - Il dio degli anime* . Genova: Le Mani.

Benjamin, W. (2004). Il narratore. Considerazioni sull'opera di Nikolai Leskov. In S. R., *Angelus novus.* Torino : Einaudi.

Bernardelli, A. (2019). *Che cos'è la narrazione.* Roma: Carocci.

Booker, C. (2004). *Le sette trame fondamentali: perché raccontiamo storie.* Londra: Continuum.

Bruner, J. (1969). *Il pensiero. Strategie e categorie.* Roma: Armando.

Bruner, J. (1992). *La ricerca di significato.* Torino: Bollati.

Bruner, J. (2006). *La fabbrica delle storie.* Roma: Laterza.

Enciclopedia Treccani. (2017).

Fiecconi, F. (2020). *Disney - L'arte di raccontare storie senza tempo.* Motta Editori.

Filippi, F. (2020). *Fare animazione - Guida per aspiranti professionisti.* Roma: Audino editore.

Fontana, A. (2009). *Manuale di storytelling.* Milano: Rizzoli.

Fossati, F. (1986). *Walt Disney e l'impero disneyano.* Roma: Editori Riuniti.

Jenckins, H. (2007). *Cultura convergente.* Milano: Apogeo.

Jung, C. G. (1977). *Gli Archetipi dell'Inconscio Collettivo.* Bollati Boringhieri.

MacWilliams, M. W. (2008). *Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime.* New York: M. E. Sharpe.

Milanesi, R., & Gavatorta, F. (2020). *Transmedia experience. Dallo storytelling alla narrazione totale.* Franco Angeli Editore.

Orzati, D. (2019). *Visual storytelling - Quando il racconto si fa immagine.* HOEPLI EDITORE.

Pellitteri, M. (2008). *Il drago e la saetta: modelli, strategie e identità dell'immaginario giapponese.* Latina: Tunuè.

Perissinotto, A. (2020). *Raccontare. Strategie e tecniche di storytelling.* Bari: Editori Laterza.

Ponticiello, R., & Scrivo, S. (2007). *Con gli occhi a mandorla. Sguardi sul Giappone dei cartoon e dei fumetti.* Roma: Tunuè.

Raffaelli, L. (2005). *Le anime disegnate. Il pensiero nei cartoon da Disney ai giapponesi e oltre.* Roma: Minimum Fax.

Ricoeur, P. (2020). La vita. Un racconto in cerca di narratore. In B. F., *Attorno alla psicanalisi.* Milano: Jacabook.

Rose, F. (2013). *Immersi nelle storie. Il mestiere di raccontare nell'era di Internert.* Torino: Codice.

Salmon, C. (2008). *Storytelling. La fabbrica delle storie.* Roma: Fazi.

Segre, C. (1985). *Avviamento all'analisi del testo letterario.* Torino: Einaudi.

Surgerman, D. (2000). *Reflective learning: Theory and Practice.* Kendall Hunt.

Tavassi, G. (2017). *Storia dell'animazione giapponese. Autori, arte, industria, successo dal 1917 a oggi.* Latina: Tunuè.

Thomas, B. (1979). *Walt Disney.* Milano: Mondadori.

Vogler, C. (1999). *Il viaggio dell'Eroe - La struttura del mito ad uso di scrittori di narrativa e di cinema.* Roma: Audino Editore.

Zannoner, P. (2002). *La storia attraverso le storie.* Milano: Mondadori.

SITOGRAFIA

www.wikipedia.it
www.treccani.it
www.lacomunicazione.it
www.storycenter.org
www.designplanner.it
www.imdb.com
www.disneyanimation.com
www.studioghibli.it

ARTICOLI E TESI CONSULTATE

Ferrero G., *Teoria della narrazione*, studocu.com, 2018
Pierosara S., *Il bisogno di raccontare tra natura e artificio*, blogsifm.org, 26 settembre 2020

Lagreca A., *La narrazione come processo di facilitazione del sapere*, edscuola.eu, 17 aprile 2017
Università degli Studi di Cagliari, *Lo storytelling – Dispensa ad uso degli studenti*, aprile 2012
Innocenti L., *Lo storytelling nel* cinema, linkedin.com, 3 aprile 2020
Di Giovanni E., *Lo Storytelling e il successo delle Serie TV – Il Mondo letto da uno schermo*, Università degli Studi di Padova, a.a. 2015 / 2016
LaSane A., *Graphic Design in Film: The Substance of Visual Storytelling*, blog.frame.io, 7 febbraio 2019
Cardamone D., *Cartoni animati tra Oriente e Occidente*, 2015
Corbo I., *Da Disney all'Anime giapponese: due culture a confronto*, Università degli Studi Firenze, a.a. 2006/2007
Van De Ven F., *What we can learn from Disney's artists for our design process*, medium.com, 16 novembre 2017
Calsamiglia C., *Cartoni animati Walt Disney: l'evoluzione grafica*, sagrafica.it, 4 novembre 2021
Kincaid C., *Anime as a Storytelling Medium*, japanpowred.com, 15 maggio 2016
Cantino E., *Le strategie narrative degli anime giapponesi*, amantideilibri.it, 5 agosto 2019
Cilente L., *Anime culture: La transnazionalità di un prodotto mediale*, Università degli Studi di Salerno, a.a. 2007/2008
Botto L., *Hayao Miyazaki e Studio Ghibli – La capacità di veicolare messaggi tramite contenuti e tecniche cinematografiche*, Politecnico di Torino, a.a. 2015/2016

FILMOGRAFIA

L'arrivo di un treno alla stazione di La Ciotat, regia dei fratelli Lumière, 1896
Viaggio nella Luna, regia di Georges Méliès, 1902
Biancaneve e i sette nani, regia di David Hand, Walt Disney Animation Studios, 1937
Encanto, regia di Byron Howard e Jared Bush, Walt Disney Animation Studios, 2021
Akira, regia di Katsuhiro Otomo, Akira Committee, 1988
Ghost in the Shell, regia di Mamoru Oshii, Bandai Visual, 1995

Pocahontas, regia Mike Gabriel e Eric Goldberg, Walt Disney Animation Studios, 1995

Principessa Mononoke, regia di Hayao Miyazaki, Studio Ghibli, 1997

Atlantis – L'impero perduto, regia di Kirk Wise e Gary Trousdale, Walt Disney Animation Studios, 2001

Il castello nel cielo, regia di Hayao Miyazaki, Studio Ghibli, 1986

La bella e la bestia, regia di Kirk Wise e Gary Trousdale, Walt Disney Animation Studios, 1991

Il castello errante di Howl, regia di Hayao Miyazaki, Studio Ghibli, 2004

La sirenetta, regia di John Musker e Ron Clements, Walt Disney Animation Studios, 1989

Ponyo sulla scogliera, regia di Hayao Miyazaki, Studio Ghibli, 2008

Mulan, regia di Tony Bancroft e Barry Cook, Walt Disney Animation Studios, 1998

Kiki – Consegne a domicilio, regia di Hayao Miyazaki, Studio Ghibli, 1989

RINGRAZIAMENTI

Ci terrei a ringraziare con una brave frase…

Il Professor* Andrea Di Salvo, il quale mi ha seguita, aiutata e consigliata, sempre con estrema disponibilità, nella realizzazione di una tesi originale, legata al mio alto interesse per il tema trattato.

先生*

La mia famiglia*, in particolare, i miei genitori Annamaria e Marco, i quali mi hanno sempre sostenuto e incoraggiata con amore in questi lunghi anni.

家族*

Le mie migliori amiche*, Silvia Nini, Silvia e Chiara, perché sono le mie persone del cuore, quelle che mi stanno sempre acconto, nel bene e nel male, ricordandoci a vicenda quanto siamo speciali.

友達*

Luca, studente più grande* di Design e Comunicazione Visiva, che ha mi confermato la possibilità di poter svolgere una tesi di laurea su una passione e mi ha gentilmente concesso di consultare le sua tesi, fonte preziosa di suggestioni.

先輩*

I compagni di corso a Mirafiori, tra tutti cito Francesco e Gabriele, perché insieme abbiamo realizzato i progetti più creativi* che potessi immaginare e che mai avrei creduto di poter pensare.

企画*

Tutti coloro che ho incontrato durante quest'avventura chiamata Università*.

大学*

Kanji giapponesi per le parole evidenziate

L’immagine di copertina è una grafica di mia realizzazione, disegnata a mano e digitalizzata. Raffigura i personaggi iconici della Disney e dello Studio Ghibli, Topolino e Totoro, che si sovrappongono. Questo per dare un ulteriore tocco personale alla tesi.

La scelta del colore azzurro per l’immagine coordinata del testo si collega alla tinta utilizzata dalla Disney nelle Intro dei film per molti anni e come brand identity dei parchi tematici e dallo Studio Ghibli nella proprio logo, chiaro rimando al cielo