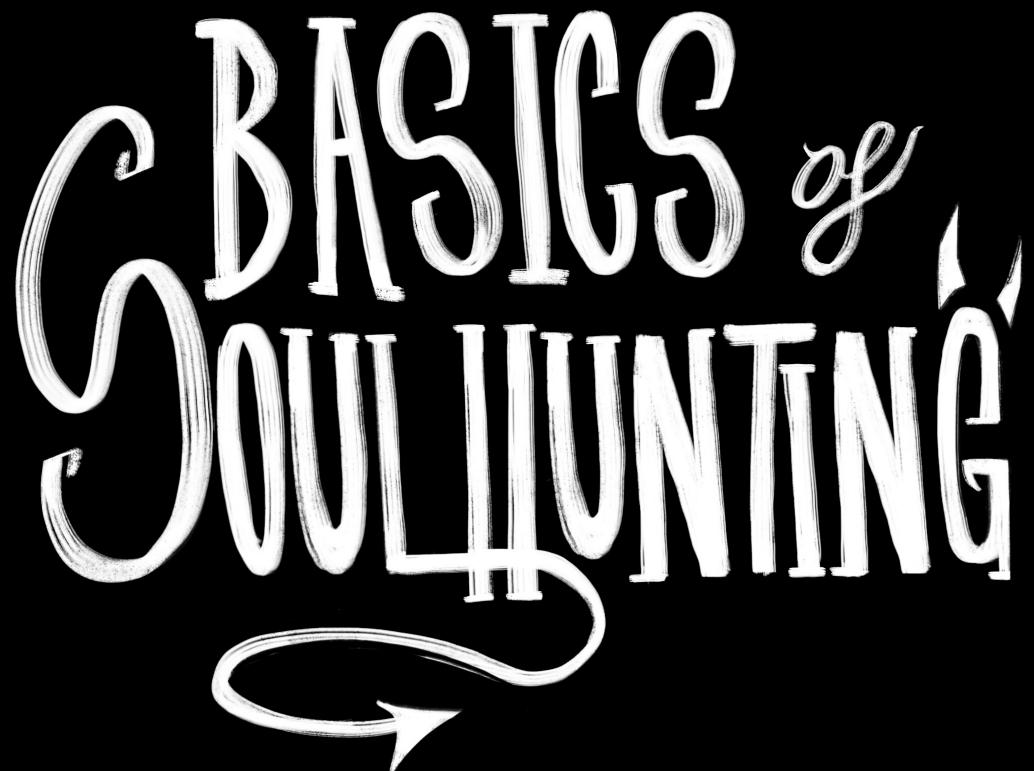


# THE BASICS of SOULHUNTING



*A mia madre e mio padre, ai loro sacrifici, alle loro  
speranze e agli ostacoli che hanno affrontato;  
se sono qua è soprattutto grazie ai voi.*



**Politecnico di Torino**

Corso di Laurea in Design e Comunicazione  
A.A. 2024/2025  
Sessione di Laurea Dicembre 2025

**RELATRICE**  
Barbara Stabellini

**CANDIDATA**  
Eleonora Maria Simbula

# Basics of Souljunting

Ricerca visiva e sperimentazione tecnica di un  
cortometraggio seriale animato



# CONTENUTI

## ATTO ZERO

1. INTRODUZIONE (8)

## ATTO PRIMO

2. COME NASCE UN CORTOMETRAGGIO DI ANIMAZIONE? (12)
3. LA PROGETTAZIONE DI BASICS OF SOUL HUNTING (22)

## ATTO SECONDO

4. PIPELINE DI PROGETTO (30)

## ATTO TERZO

5. IL VIAGGIO DELLO SCRITTORE (102)
6. BIBLIOGRAFIA E SITOGRAFIA (104)

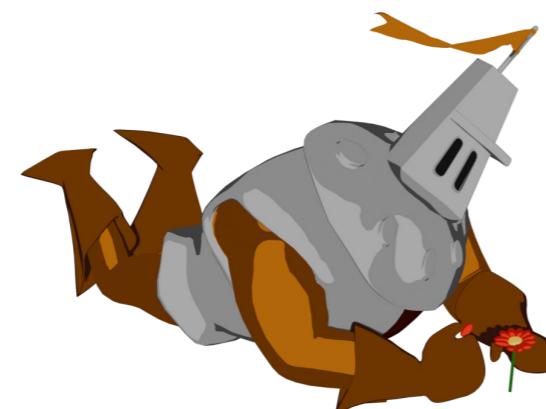
# ATTO ZERO

Il viaggio dell'eroe



## 1. INTRODUZIONE

«Per buona parte del semestre in cui abbiamo lavorato a *Basics of Soul Hunting* i protagonisti non venivano mai chiamati davvero con il loro nome: *Elijah* è sempre stato chiamato "Franchino", il nostro protagonista un po' sfogato; *Gunter* aveva il soprannome di "Bob", che ci sembrava decisamente più azzeccato per il personaggio che avevamo in mente. L'unico che non abbiamo mai cambiato è *Greg*, che per qualche motivo ci faceva estremamente ridere. Ne parlavamo come se fossero persone reali e per qualche mese le loro avventure ci hanno accompagnato, nel bene e anche nel male.»



Le fiabe accompagnano bambini e adulti da innumerevoli generazioni. Alcune versioni risultano più edulcorate, sono state censurate e addolcite con il tempo, altre ancora raccontano di crudi avvenimenti senza nessun fine ultimo se non quello di intrattenere e affascinare i fruitori della storia. Le fiabe non forniscono un insegnamento o dei divieti morali, come invece fanno le favole ma sono una testimonianza del loro tempo e delle terre nelle quali sono state raccontate. Vale la pena evidenziare infatti il fenomeno per il quale, in culture molto differenti fra di loro, gli elementi principali come protagonisti e svolgimento della fiaba rimangono gli stessi: i cambiamenti sono influenzati dal contesto di fruizione.

Questo cambiamento è direttamente riconducibile alla lunga tradizione orale della fiabe. I cantastorie/oratori nel corso dei secoli hanno man mano adattato le fiabe ai loro contesti culturali inserendo situazioni, abitudini e tradizioni appartenenti alle proprie terre per suscitare l'interesse e la curiosità di coloro che gli prestavano orecchio. Fiabe come "La Gatta Cenerentola" di Giambattista Basile, contenuta all'interno della raccolta "Lo Cunto De Li Cunti" (pubblicazione postuma nel 1634-1636) è uno degli esempi più calzanti di questo fenomeno: Basile infatti trae ispirazione dalla fiaba volgare di Cenerentola ancora prima dello scrittore Charles Perrault, che nell'immaginario collettivo risulta, insieme ai ben più famosi fratelli Grimm, il fautore della trascrizione delle fiabe.

"Il Diavolo e sua Nonna" non è tra le fiabe più conosciute, ma fa parte della raccolta "Fiabe per Bambini e Famiglie" pubblicata dai Fratelli Grimm a più riprese tra il 1812 e il 1822. Racconta di tre soldati disertori di guerra, che stipulano un patto con il Diavolo per avere salva la vita a condizione che riescano a risolvere un indovinello. Con l'aiuto della Nonna del Diavolo, i tre riusciranno a scampare a questo infausto destino.

*Basics of Soul Hunting* nasce due anni fa, con l'obiettivo di progettare una sigla animata per una serie tv fittizia, durante il corso universitario di Storytelling e Animazione Virtuale, e trae profonda ispirazione dalla fiaba sopracitata. Nel primo progetto sono state valutate e scartate diverse alternative, sia a livello di storytelling che a livello di realizzazione effettiva; sono stati creati invece degli escamotage tecnici e stesi degli avvenimenti chiave che guidassero la narrazione. Il resto è stato lasciato all'immaginazione dello spettatore.

Questo elaborato di tesi ha inizio dalla volontà di rielaborare un concept che nasconde numerosi spunti e strade inesplorate, proponendo a sua volta delle migliorie e innovazioni rispetto al prodotto precedentemente creato. L'elaborato, oltre a trattare dello sviluppo progettuale, si pone come obiettivo quello di rendere l'idea di *Basics of Soul* una realtà più concreta e valutarne l'efficacia in qualità di futuro prodotto audiovisivo animato.

# ATTO PRIMO

Mondo ordinario



## 2. COME NASCE UN CORTOMETRAGGIO ANIMATO?

### 2.1 GETTARE LE BASI



In questo primo capitolo sono riportati gli aspetti salienti della ricerca che hanno influenzato la realizzazione del progetto. Lo studio ha inizio con la definizione di opera audiovisiva, al fine di comprendere meglio il media scelto e i processi di produzione ad esso collegati; una breve panoramica sul mercato dell'ani-

mazione per comprendere al meglio quali sono le potenzialità e opportunità del prodotto; infine una parentesi storica che riporta esempi della validità di prodotti amatoriali a budget ridotto, che sono in grado di affascinare il pubblico al pari dei prodotti professionali.

Perché si parla di opera audiovisiva? Seconda la definizione del Ministero della Cultura, più nello specifico dalla Direzione Generale Cinema e Audiovisivo, si intende «una registrazione di immagini in movimento, anche non accompagnata da suoni, realizzata su qualsiasi supporto e mediante qualsiasi tecnica, anche di animazione, con contenuto narrativo o documentaristico [...]. A sua volta il prodotto audiovisivo presenta delle sottocategorie: film, opera televisiva e opera web.

Basics of Soul Hunting si propone come cortometraggio animato indipendente, realizzato con tecnica mista 2D e 3D. Questa tipologia di prodotto è definita come «un'opera audiovisiva, anche seriale, avente durata complessiva inferiore o uguale a 52 minuti» e nello specifico, un cortometraggio animato consiste in «un'opera audiovisiva costituita da immagini realizzate graficamente, ovvero animate per mezzo di ogni tipo di tecnica e supporto» (Glossario, Direzione Generale Cinema e Audiovisivo, 2016).

Per quanto riguarda il genere, la serie si colloca nella categoria dei prodotti fantasy e, in linea con le necessità dell'utenza primaria, già individuata nella precedente versione del progetto (adolescenti e giovani adulti), il *tone of voice* alterna momenti di umorismo con connotazioni dark ad altri più seri.

### 2.2 PIPELINE E WORKFLOW

La pipeline di progetto è il flusso lavorativo che guida il processo di sviluppo di un prodotto, sia dai grandi produttori che dai produttori indipendenti. Ogni produzione ha la propria pipeline, che funge da strumento di valutazione e pianificazione ma anche come scheda di lavoro, di cui devono essere rispettate non solo le linee guida grafico-tecniche di realizzazione ma anche tempistiche e costi di produzione previsti. Si articola in tre macrofasi.

#### Preproduzione

In questa fase si esplora l'idea di partenza, il concept, da cui si stende la prima versione della storia e si creano i design dei personaggi e delle ambientazioni, i design definitivi, si definiscono le linee guida stilistiche del progetto, la sceneggiatura e la creazione dello storyboard e l'animatic.

#### Produzione/Realizzazione

Comprende la realizzazione di materiali grezzi, tramite l'utilizzo dei supporti appositamente selezionati in fase di pre-produzione. Comprende step come la modellazione, il rigging e l'animazione.

#### Post Produzione

Ultima fase di produzione che ha uno strettissimo dialogo con la fase di produzione. Prevede le micro-fasi del sound design, del montaggio audio e video, con lo scopo di confezionare il prodotto prima di poter procedere con la fase di distribuzione.

Ogni produzione animata utilizza il supporto della pipeline per guidare le numerose fasi del progetto. Nonostante si divida in più fasi, ognuna di queste non va presa come a se stante, ma come un tassello in un mosaico molto più complesso: i diversi team devono essere in grado di collaborare ed è necessaria la massima comunicazione. Due pilastri permettono alla produzione di stare in piedi: tempo e costo. Il primo è uno dei fattori legato alle principali criticità che vengono affrontate nel corso della produzione ed è molto comune che le deadline interne o la data di rilascio del prodotto vengano posticipate, anche più volte (si consideri ad esempio il caso della data di uscita di Spider Verse).

Il costo è direttamente collegato alle possibilità di realizzazione del prodotto e dipende fortemente dai bisogni e le necessità di tutte le parti coinvolte: Quante figure sono coinvolte all'interno del progetto? Qual è il livello di complessità di realizzazione e, di conseguenza, lo studio è in grado di sviluppare il prodotto o ci sono necessità a cui si deve rispondere per completare il lavoro? Quali sono gli accordi di distribuzione e di fruizione del prodotto?

Una buona produzione deve essere in grado di rispondere a tutte queste domande, valutando le varie possibilità e soprattutto tenendo conto di tutte le possibili criticità. Permette di organizzare queste necessità, trasformandola in uno vero e proprio workflow mirato che concatena ogni fase.

## 2.3 PROOF OF CONCEPT

Questo elaborato propone l'esplorazione della fase di PoC (Proof of Concept), fase preliminare all'intera produzione. Di seguito la definizione:

*“Un test che viene condotto per determinare se un prodotto, un’idea o servizio possa essere portato in una fase di commercializzazione. Lo sviluppo di un proof of concept può aiutare gli sviluppatori del prodotto/servizio a identificare potenziali problemi tecnici e logistici che potrebbero interferire con il successo.” (Università di Foggia)*

Questa “pre-fase” permette un'esplorazione meno rigida, in quanto l'obiettivo non è la realizzazione del prodotto finale, ma di qualcosa che permetta di vedere le potenzialità, oltre alle criticità.

La pipeline intesa come strumento organizzativo del progetto è applicabile anche al PoC: la tesi propone lo sviluppo di una prima versione di proof of concept, concentrandosi maggiormente sulla fase di pre-produzione, in base alle competenze disponibili.

L'idea è utilizzare il primo book di progetto, realizzato per il Corso di Storytelling e Animazione, come punto di partenza e rimaneggiare i contenuti preesistenti, con diversi gradi di rielaborazione per ciascuno; saranno poi sfruttati spunti progettuali che non sono stati sviluppati in precedenza. Il fine ultimo è ampliare il mondo narrativo di Basics of Soul Hunting e sperimentare con lo stile visivo del prodotto.

Il proof of concept di Arcane (2021) è un esempio calzante delle possibilità di questa fase progettuale. Nel 2015 realizza una breve clip che mostra il combattimento tra quelli che diventeranno in seguito due dei personaggi protagonisti, Vi e Jayce.

L'obiettivo era creare un'animazione che combinasse la qualità di un film animato con le libertà narrative di una serie animata, al fine di convincere la Riot, azienda produttrice del videogioco League of Legends (LoL), da cui trae ispirazione la serie.



## 2.4 SGUARDO AL MERCATO

All'interno del mercato dell'animazione, convivono due realtà molto differenti:

### MAJOR

Termine che viene comunemente utilizzato per indicare i grandi studi di produzione e distribuzione che dominano il mondo dell'intrattenimento. Queste case dispongono di risorse finanziarie elevate e tecnologie che garantiscono al pubblico una qualità altissima, hanno inoltre accesso ad una rete di distribuzione a livello internazionale, tramite cinema, televisione e streaming, che permette quindi una notorietà e un profitto maggiori rispetto a studi più piccoli.

Esercitano internamente un forte controllo creativo e la libertà del gruppo creativo varia a seconda delle strategie di marketing predilette dalla casa in questione. Molte delle major hanno sede negli Stati Uniti, che vantano giganti dell'intrattenimento come Disney, che negli ultimi anni ha acquistato i diritti di Pixar e della Lucas Film, o ancora la Universal, che controlla la Dreamworks, la Paramount, Warner Bros e Colombe Pictures.

### INDIE

Non si tratta di una categoria legale universale, ma piuttosto di un termine ombrello che indica prodotti di animazione che non sono integrati all'interno dei grandi studi e in cui finanziamento, diritti e scelte creative non dipendono da nessuno se non dagli autori stessi. Ci sono diversi aspetti ricorrenti che

permettono di individuare un prodotto indipendente, a partire dal budget: solitamente la produzione dell'opera è finanziata da piccole società, fondi pubblici, mezzi di crowdfunding, senza un capitale di riferimento o un controllo maggioritario di una major. Anche la circolazione e distribuzione dei prodotti avviene in maniera differente, specialmente tramite festival o piattaforme di streaming.

Un altro degli elementi chiave è l'autorialità dei prodotti, che variano per tematiche e stile artistico: le produzioni indipendenti possono permettersi un livello di sperimentazione più profondo, che porta ad un maggior sviluppo della narrazione e all'individuazione di metodi di produzione innovativi.

### L'ANIMAZIONE NEL MONDO

Secondo un report dell'ANICA (Associazione Nazionale Industrie Cinematografiche audiovisive e Digitale) il mercato globale dell'animazione nel 2022 valeva 391 miliardi di dollari e prevedeva di superare i 590 miliardi di dollari entro il 2030. Si può quindi dire che il mercato dell'animazione è in crescita e questo è sintomo della volontà di sperimentare nel campo audiovisivo, nonostante le problematiche che sembrano essere insorte negli ultimi anni sulle condizioni lavorative dei dipendenti delle grandi ditte di produzione e una strategia di marketing che predilige contenuti che risultano più redditizi, privilegiando negli ultimi anni franchise, sequel e live-action con formule narrative già collaudate.

### L'ANIMAZIONE IN ITALIA

In Italia la situazione è più critica:

«Siamo molto preoccupati per la drastica riduzione delle risorse destinate al cinema nella manovra Finanziaria 2026. Questi tagli mettono a rischio l'intera filiera. Se venissero confermati, i produttori italiani di animazione – insieme ai loro giovani collaboratori – rischierebbero di soccombere».

Queste sono le parole di Maria Carolina Terzi, Presidente di Cartoon Italia, l'associazione dei produttori di animazione aderente ad ANICA. Il report del 2022 inoltre descrive «un momento difficile dell'animazione italiana, che rispetto agli altri generi ha subito un peggioramento negli ultimi anni soprattutto nella categoria dei lungometraggi.» e che «l'unico vero investitore di animazione in Italia, Rai Kids, è interessato principalmente alla serialità. Nonostante i film d'animazione che portano in sala tutta la famiglia, siano tra i prodotti più internazionali, formino i ragazzi a frequentare le sale, in Italia pochissime società producono attivamente lungometraggi di animazione, mentre in Francia sono 163.»

Il quadro italiano non risulta roseo per quanto riguarda il campo dell'animazione e questi dati non promettono nulla di positivo per i giovani lavoratori italiani: questa obsolescenza di mercato nuoce non solo ad artisti e animatori, ma anche a tutte le figure che ruotano intorno alla sfera audiovisiva. Questo è anche sintomo di una gestione dubbia dei fondi pubblici, dello sgravio

fiscale (Decreto Tax Credits, 2021) e dei contributi selettivi; PAPMusic, prodotto da NOT JUST MUSIC SRL e diretto da Roberta Galli è un esempio calzante di opere che hanno usufruito di questi benefici senza un concreto ritorno economico. Ha ricevuto un contributo complessivo di 1.791.682,4 milioni di euro, per un budget totale di circa 4 milioni e ne ha ricavato a malapena 10 mila. Inoltre, una delle critiche più pesanti che è stata mossa al film è stata sull'aspetto visivo: gli utenti delle comunità online lo definiscono uno stile "antiquato", "anni 2000", con risultati tecnici che sono considerati ormai superati grazie all'innovazione dei supporti grafici degli ultimi anni.

Questi dati sono fondamentali per la ricerca ed è necessario citarli per introdurre due concetti fondamentali:

- i costi di un'opera audiovisiva di animazione sono molto spesso medio-alti, ma un budget elevato non implica necessariamente un lavoro di qualità;
- la sperimentazione artistico-tecnica e l'esplorazione del concept sono fasi fondamentali per la buona riuscita di un prodotto, per evitare che risultano inefficaci o poco ispirati.

## 2.5 “CARTONI” DI OGGI, “CARTONI” DI DOMANI

Il contesto nel quale affonda le radici il cortometraggio animato è molto ampio e si intreccia con la storia del cinema di animazione, con il mondo dei fumetti e tutt’oggi le interazioni con questo media sono favorite dal mondo digitale.

Nel contesto occidentale, il “cartone animato” (così è definito generalmente il prodotto audiovisivo) nasce proprio dall’esigenza degli studi di abbattere i costi di produzione. L’America, in particolare il Nord America, è stata la culla nella quale sono nati i titoli più conosciuti. A cavallo tra gli anni Venti e gli anni Trenta sono numerose produzioni seriali animate in risposta a diverse necessità, oltre a quella sopraccitata.

Chi produceva lungometraggi doveva fare i conti con un mercato che si faceva sempre più competitivo, in particolare grazie alla presenza del nuovo leader dell’industria, Walt Disney, che nel 1938 sbanca al botteghino con Biancaneve. Il costo delle produzioni animate è corposo e la situazione economica americana sta affrontando le conseguenze della Grande Depressione.

Può sembrare una situazione molto differente da quella di cui tratta l’elaborato, ma ad esso sono riconducibili in parte i meriti del successo dei “nuovi cartoon” come i Looney Tunes e Tom e Jerry, entrambi prodotti dalla Warner Bros, che si colloca in una fetta di mercato a cui la Disney non si dedica più.

Gli elementi vincenti erano i seguenti:

- la semplicità dei soggetti in contrasto alla perfezione tecnica;
- l’imparzialità nei confronti dei personaggi che contrastava la mistificazione del personaggio di Mickey Mouse, che risultava intoccabile;
- la differenza dei temi trattati che risultavano più reali e umani rispetto ai temi nobili “disneyani”;
- un rapporto più diretto con lo spettatore, a cui strizzano l’occhiolino in più di un’occasione, come nella prima apparizione del personaggio di Bugs Bunny: il coniglio si rivolge direttamente al pubblico, rompendo la quarta parete.

In generale, la “povertà” del prodotto affascinava molto di più il pubblico statunitense e occidentale, rispetto ai prodotti confezionati e pomposi di Hollywood.

Un fenomeno destinato a ripetersi, ancora più prepotentemente, con prodotti come i Simpson, che hanno generato un vero e proprio fenomeno di massa, e poi ancora South Park, con la sua irrivelanza senza scrupoli, Bojack Horseman con i suoi temi profondi e talvolta disturbanti.

Inoltre non si è più limitati ai metodi di distribuzione convenzionali: cortometraggi, seriali e non, soprattutto indipendenti, sono distribuiti, e talvolta finanziati, sulle varie piattaforme

online disponibili. Prodotti come The Amazing Digital Circus e Strappare lungo i bordi, per citare due esempi lampanti, dimostrano come il successo di un prodotto non dipende solo dalle sue possibilità economiche e dalla qualità tecnica, ma anche dall’interesse che genera nel pubblico con i suoi temi e i suoi soggetti.

Questo genere di prodotti audiovisivi animati “non convenzionali” attirano le attenzioni del pubblico anche grazie alla loro freschezza nel trattare argomenti insoliti o “scomodi” e nello spingersi oltre i confini della narrazione tradizionale. Questo non vuol dire trascurare o ignorare i canoni dell’industria, ma farli propri, rielaborare e innovare.



## 2.6 CONSIDERAZIONI PROGETTUALI

Da questa ricerca sono emersi i seguenti aspetti, che guideranno la realizzazione del progetto nelle vari fasi:

### **Proof of Concept (PoC)**

Fase progettuale nella quale si inserisce l'elaborato, all'interno della quale sarà possibile portare avanti una sperimentazione flessibile per quanto riguarda le tecniche di storytelling visivo e narrativo, fondamentali per la buona riuscita del prodotto.

### **Approccio Ibrido**

La realizzazione del prodotto deve essere in grado sia di esplorare le nuove possibilità e trend del mondo dell'animazione che trarre vantaggio sia dai canoni dell'industria, al fine di dimostrare come un prodotto non convenzionale è in grado di attirare l'attenzione del pubblico ed essere apprezzato proprio grazie alle sue peculiarità.

### **Sviluppo del Mondo Narrativo**

Obiettivo finale dell'elaborato e del proof of concept, prevede l'ideazione di nuovi contenuti da integrare all'interno del mondo di Basics of Soul Hunting e la rielaborazione di quelli realizzati per il Corso universitario di Storytelling e Animazione Virtuale.



## 3. LA PROGETTAZIONE DI BASICS OF SOUL HUNTING

### 3.1. IL BRIEF DI PARTENZA

Partendo dal progetto “Basics of Soul Hunting”, l’adattamento serie tv della fiaba “Il Diavolo e Sua Nonna” dei Fratelli Grimm, progettare una sequenza animata che testimoni la validità del progetto e ne vada ad individuare punti di forza le criticità.

La sequenza deve raccogliere i risultati della ricerca effettuata nella fase di PoC con lo scopo ultimo di presentare l’idea progettuale al pubblico. Saranno applicate tecniche di modellazione, animazione e VFX 3D/2D, montaggio e postproduzione.

La progettazione del corto deve essere sviluppata tramite il workflow o pipeline, che viene utilizzata all’interno delle grandi produzioni animate per facilitare la creazione del prodotto finale. Ci si concentrerà su diverse fasi di realizzazione, in particolare sarà approfondita e presa in analisi la parte di pre-produzione.



### 3.2. (UNA SORTA DI) STATO DELL'ARTE

Per la realizzazione del proof of concept sono state effettuate una serie di valutazioni preliminari che descrivono le condizioni lavorative e i parametri tecnici.

#### **Tempistiche di progetto**

Essendo un progetto di tesi, il tempo che si è scelto di dedicare alla realizzazione rientra nelle 225 ore, le quali sono state calcolate considerando il numero di CFU attribuito alla stesura dell'elaborato finale, conseguentemente si ritiene che il progetto debba rispettare questo parametro. Le ore di lavoro così identificate, saranno suddivise in terzi, due dei quali saranno interamente impiegati alla fase di preproduzione.

#### **Budget**

Il budget è stato calcolato in base ai finanziamenti del progetto e ai contributi e può comprendere degli investimenti personali da parte dei suoi autori nel caso delle produzioni indipendenti. Al momento Basics of Soul Hunting non dispone di finanziamenti o contributi, e in ottica di non dover effettuare degli investimenti personali, si è deciso di usufruire esclusivamente di risorse open source o gratuite. Come sarà approfondito in seguito, con il termine open source ci si riferisce ad un modello di sviluppo e distribuzione del prodotto, in particolare di software, in cui il codice sorgente e altri elementi di progettazione sono stati resi accessibili a chiunque.

#### **Team**

Il team è composto principalmente da una singola figura, quella della concept artist, che si destra nelle varie fasi del progetto, e si avvale di figure esterne per la revisione dei materiali e la messa in pratica di alcuni step progettuali come il sound design, che non rientrano nelle competenze dell'artista principale. Non avendo la possibilità di usufruire di un team completo che si occupa delle numerose fasi progettuali, sono stati presi in considerazione solo alcuni degli step presenti in una normale pipeline, in base alle competenze personali pregresse. Per quegli step che invece non potevano essere rimossi, al fine di ottenere un output che complessivamente risultasse più o meno completo, è stata impiegata la tecnica del Learn by Doing.

#### **Risorse**

Le risorse e i supporti necessari alla realizzazione del progetto sono svariate: oltre alle risorse bibliografiche, reperite principalmente online o già in possesso del team, sono state utilizzate tecniche di disegno tradizionale, software di disegno digitale come Procreate e di montaggio audio e video come Da Vinci. Buona parte del progetto è stato sviluppato tramite l'utilizzo di Blender, software open source che è in grado di coprire potenzialmente tutti gli step progettuali della pipeline.

### 3.3. DEMOCRATIZZAZIONE DELLA CONOSCENZA

I vantaggi che il mondo digitale offre all'industria indipendente sono innumerevoli. Fino a pochi decenni fa l'accesso ai software progettati per le varie fasi del prodotto era limitato ai professionisti del settore ed usufruire di una rete di distribuzione risultava non solo più complicato, ma anche costoso.

Molte di queste barriere, soprattutto tecniche e di natura economica, sono state parzialmente abbattute dai nuovi strumenti offerti dal web. Esistono concetti come quello dell'open source che, insieme alle nuove piattaforme di distribuzione e di autofinanziamento, creano un ambiente fertile per l'animazione indipendente.

Ciò contribuisce alla democratizzazione delle produzioni animate, ma è giusto sottolineare che se da una parte avere questi strumenti a disposizione può giovare a studi più piccoli, è anche vero che comporta un aumento della concorrenza e di conseguenza una parziale saturazione del mercato digitale.

#### **BLENDER e L'OPEN SOURCE**

Tra tutti gli strumenti ad oggi disponibili, Blender, un software 3D open source, rappresenta uno dei casi più emblematici del legame fra innovazione, accessibilità e cultura collaborativa.

Alla base di questa idea c'è una volontà di condividere le conoscenze e di creare opportunità di collaborazione, infatti i progetti di questo tipo sono costruiti grazie all'aiuto di svilup-

patori, creativi e utenti provenienti dalle community online, che contribuiscono liberamente al miglioramento del prodotto.

Blender dispone di un set di strumenti che risponde alle necessità artistiche e tecniche della community e, a differenza di software proprietari come Maya, è completamente gratuito, aggiornato e supportato da una comunità globale che ogni giorno condivide online plugin, tutorial e risorse didattiche. Dovendo rispondere alle necessità delle comunità online, alcuni di questi strumenti coprono una buona parte delle fasi previste dalla pipeline, in particolare nella fase di produzione e post-produzione. Modellazione, animazione e rendering sono solo alcune delle possibilità offerte dal programma, che come già citato dispone di numerose funzioni che sono in grado di coprire ogni passaggio della produzione.

Con i suoi featured-film, ha dimostrato con il proseguire degli anni la sua validità come papabile supporto anche in produzioni non solo indipendenti, ma anche per le major. Un esempio calzante è quello del film *Flow*, vincitore dell'Oscar per il Miglior lungometraggio animato del 2025, che è stato realizzato interamente su Blender, con un team di a malapena 45 lavoratori, di cui solo venti animatori, e un budget di soli 3,7 milioni di euro.

Oltre ad avere realizzato un incasso di 20 milioni, normalmente considerato una fascia bassa, ma un vero e proprio successo in rapporto al costo di produzione, *Flow* conferma l'ipotesi sos-

tenuta da questa tesi e dalla stragrande maggioranza della comunità online: Blender può essere un supporto per le grandi produzioni, può soddisfare le richieste del mercato e permette ad artisti autodidatti, amatoriali e professionisti di accedere più facilmente al mondo dell'animazione.



# ATTO SECONDO

Varco della Prima Soglia



## 4. PIPELINE DI PROGETTO

### 4.1 PREPRODUZIONE

#### 4.1.1 -STORYCONCEPT

Di seguito saranno riportate la fiaba originale de "Il Diavolo e Sua Nonna" e la rielaborazione presentata nel primo book di progetto, al fine di avere dei riferimenti puntuali che permettono di comprendere al meglio il ragionamento presentato all'interno dell'elaborato.



### IL DIAVOLO E SUA NONNA

Una volta vi fu una grande guerra e il re diede ai soldati una paga così misera, che non bastava loro per vivere. Allora tre soldati si misero insieme e pensarono di scappare. Uno disse: *-Se ci prendono, però, c'impiccano: come faremo?*-. L'altro rispose: *-Là c'è un grosso campo di grano; se vi entriamo e ci nascondiamo, non ci trova nessuno: l'esercito non può entrare là in mezzo*-. Così si acquattarono nel grano, e vi rimasero due giorni e due notti, e avevano tanta fame che credevano di morire, poiché, uscire non potevano. Allora dissero: *-A cosa ci serve essere scappati, se qui ci tocca morire miseramente!*-. In quella giunse a volo nell'aria un drago di fuoco, li vide distesi laggù e chiese: *-Che cosa fate lì in mezzo al grano?*-. Essi risposero: *-Siamo tre soldati e abbiamo disertato perché, non potevamo più vivere con la nostra paga nell'esercito; adesso però siamo costretti a morire qui di fame, perché, l'esercito è accampato qui attorno e non possiamo fuggire*-. *-Se volete servirmi per sette anni- disse il drago -vi condurrò attraverso le schiere, senza che nessuno possa acchiapparvi*-. *-Non abbiamo scelta, accettiamo!* risposero quelli. Allora il drago li afferrò con gli artigli, li prese sotto le sue ali e li portò a volo per l'aria al di sopra dell'esercito, e li rimise a terra al sicuro.

Ma il drago non era altri che il diavolo; diede loro un piccolo frustino, con il quale, schioccandolo, avrebbero avuto denaro a volontà. *-Con questo- disse -potrete vivere da gran signori e andare in carrozza; ma, in capo a sette anni, sarete miei-* e presentò loro un libro sul quale tutti e tre dovettero firmare. *-Tuttavia, vi proporrò prima un indovinello- diss'egli*. *-Se lo saprete indovinare, sarete liberi e io non avrò più alcun potere su di voi*-. Il drago volò via, ed essi proseguirono con il loro frustino; avevano denaro in abbondanza, si vestivano da gran signori e giravano il mondo. Dovunque si trovassero, vivevano spassandosela, viaggiavano con cavalli e carrozza, mangiavano, bevevano, e i sette anni trascorsero in fretta. Quando il tempo volse al termine, a due di loro venne una gran paura ed erano tutti tristi, mentre il terzo la prese alla leggera e disse: *-Fratelli, non temete, forse potremo risolvere l'indovinello*-. Mentre se ne stavano là seduti, arrivò una vecchia che domandò perché, fossero tanto afflitti *-Ah, cosa ve ne importa! Tanto non potete aiutarci!*-. *-Chi lo sa-* rispose ella *-raccontatemi le vostre pene*-. Allora essi le raccontarono che avevano servito il diavolo per quasi sette anni, ed egli aveva procurato loro oro a palate. Ma avevano dovuto vendergli l'anima, e sarebbero caduti in suo potere se, al temine dei sette anni, non avessero saputo sciogliere un indovinello. La vecchia disse: *-Se volete che vi aiuti, bisogna che uno di voi vada nel bosco, e arrivi davanti a un dirupo che sembra una casetta*-. I due afflitti pensarono: *"Tanto non servirà a nulla!"* e rimasero fuori dal bosco. Il terzo invece, quello allegro, si mise in cammino e trovò

tutto quanto come aveva detto la vecchia. Nella cassetta c'era una vecchia decrepita, che era la nonna del diavolo, e gli domandò di dove venisse e che cosa volesse. Egli le raccontò ogni cosa e siccome era proprio un brav'uomo, ella ne ebbe pietà. Sollevò una grossa pietra e disse: *-Nasconditi qua sotto e sta' zitto. Quando viene il drago gli chiederò l'indovinello.* A mezzanotte giunse a volo il drago e volle cenare. La nonna gli preparò la tavola, portò da bere e da mangiare, ed egli era tutto contento, e mangiarono e bevvero insieme. Chiacchierando, ella gli domandò com'era andata quel giorno, e quante anime aveva acchiappato. *-Ci sono tre soldati, che sono miei di sicuro-* egli rispose. *-Sì, tre soldati!* - diss'ella *-quelli, non so cos'abbiano in corpo, possono ancora sfuggirti.* - Il diavolo disse, beffardo: *-Sono certamente miei: proporrò loro un indovinello che non sapranno mai risolvere!.* - *Che indovinello?* - chiese la vecchia. *-Te lo dirò: nel gran mare del Nord c'è una foca morta, sarà il loro arrosto; la costola di una balena sarà il loro cucchiaio d'argento; e un vecchio zoccolo di cavallo sarà il loro bicchiere da vino.* - Poi il diavolo se ne andò a dormire e la vecchia nonna sollevò la pietra e fece uscire il soldato. *-Hai fatto bene attenzione?* - *Sì-* diss'egli *-ora saprò trarmi d'impaccio.* - Poi dovette andarsene di soppiatto, uscendo dalla finestra perché, il diavolo non lo vedesse, e raggiunse così in tutta fretta i suoi compagni.

Quando arrivò da loro, raccontò ciò che aveva udito, e disse che ora potevano indovinare ciò che nessuno avrebbe mai saputo. Ne furono tutti felici e contenti e si misero a schiacciare la frusta per procurarsi un bel po' di denaro. Quando furono trascorsi i sette anni, arrivò il diavolo con il libro, mostrò loro le firme e disse: *-Voglio portarvi all'inferno con me: là farete un pranzo e se saprete indovinare che arrosto vi daranno da mangiare, sarete liberi e potrete tenervi anche il frustino.* Allora il primo soldato disse: *-Nel gran mare del Nord c'è una foca morta: l'arrosto sarà quello.* Il diavolo s'irritò, fece: *-Ehm! ehm!* - e domandò al secondo: *-Quale sarà il vostro cucchiaio?* - *Il nostro cucchiaio d'argento sarà la costola di una balena-* rispose quello. Il diavolo fece una brutta faccia, brontolò di nuovo tre volte: *-Ehm! ehm! ehm!* - e disse al terzo: *-Quale sarà il vostro bicchiere da vino?* - *Il nostro bicchiere da vino sarà un vecchio zoccolo di cavallo.* - Allora il diavolo volò via, li lasciò in pace e non ebbe più alcun potere su di loro; ma i tre soldati tennero il frustino, ne trassero denaro a volontà e vissero allegramente fino alla morte.

## BASICS OF SOUL HUNTING 1.0

“Durante una guerra medievale, due soldati, Greg e Gunter Bruder, appartenenti alla fazione perdente, decidono di disertare approfittandosi della notte.

Trascinano con loro anche il fratello minore Eliah, anch'egli un soldato, e si nascondono in un campo di grano lì vicino. Vi trascorrono tre giorni senza cibo e acqua, incapaci di trovare l'uscita, finché non giunge il Diavolo, sottoforma di drago, il quale offre loro un patto che potrebbe salvargli la vita: dovranno lavorare sotto il suo comando per 7 anni, al termine dei quali gli verrà posto un indovinello ciascuno. Se lo risolveranno, avranno libertà e ricchezza. I tre accettano e iniziano a lavorare come “Cacciatori di anime”, con il compito di punire le anime che non rispettano i patti con il Diavolo; mentre Greg e Gunter compiaciuti esagerano nel compito, il terzo cerca di ostacolarli.

Sfruttano come base operativa la taverna della Nonna del Diavolo, con la quale Eliah fa amicizia; prossimi al termine dei 7 anni, la vecchia gli propone di origliare una conversazione con il nipote e di scoprire quindi la soluzione dei tre indovinelli. Eliah per bontà rivela ai fratelli la scoperta, ma la Nonna, considerando questi ultimi immeritevoli, suggerisce con una scusa al Diavolo di cambiare solo i loro indovinelli.

Il Diavolo li sottopone quindi ai tre soldati, ma due di questi risultano diversi da quelli conosciuti. Incapaci di rispondere, Greg e Gunter perdonano l'anima, mentre Eliah viene salvato ed esce dall'inferno.”

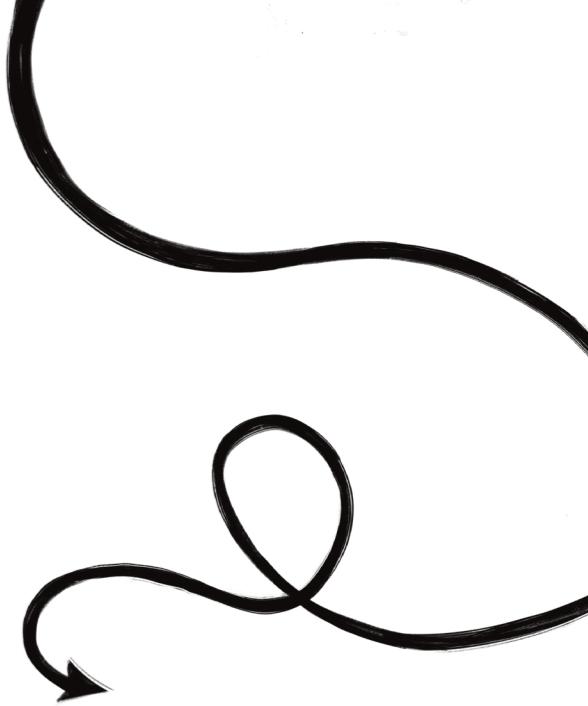
**“Cosa succederebbe se una persona buona d'animo fosse spinta a compiere una cattiva azione e a lavorare per il diavolo?”**

#### **WHAT IF NARRATIVI**

Lo story concept di BOSH (Basics of Soul Hunting) rimane invariato rispetto al progetto iniziale, questo per mantenere una base solida sulla quale sperimentare: in questo modo, il cuore del progetto rimane lo stesso. Gli elementi chiave sono stati mantenuti: la taverna della Nonna, il rapporto dei tre fratelli protagonisti Eliah, Greg e Gunter, il personaggio del Diavolo. In seguito all'analisi effettuata sul progetto precedente, sono stati sviluppati spunti e idee per il nuovo sviluppo del PoC:

- E se esistessero altri “cacciatori di anime”?
- E se il Diavolo fosse umano?
- E se l’Inferno fosse un “porto di mare” segreto?
- E se il Diavolo non fosse l’unico Antagonista?
- E se potessimo vedere anche i volti di Greg e Gunter?

Per la stesura della storia è stato fatto riferimento principalmente a tecniche narrative, archetipi e situazioni che sono state descritte all'interno del libro “Il viaggio dell'eroe” dello sceneggiatore Chris Vogler. Sono stati sviluppati quattro archi narrativi principali, che contengono ciascuno 3 episodi, per un totale di dodici. Di seguito è riportato un riassunto generale degli avvenimenti dei vari archi.



**PRIMO ARCO**

In un regno molto lontano sta scoppiando una guerra disastrosa e sanguinaria. I tre fratelli Bruder, soldati alla mercè di un Re crudele e avido, disertano la guerra e finiscono per stipulare un patto con un drago parlante. I tre vengono catapultati nella Valle Infernale, un regno sperduto popolato da numerose creature magiche e molti abitanti sono considerati reietti della società.

Eliah, Greg e Gunter sono costretti a lavorare per il drago, che si rivela essere il Diavolo, un potente demone mutaforma che li mette a cacciare anime insieme alla sua banda di scagnozzi, i Cacciatori. Alloggiano nella Taverna della Nonna e imparano che la vita ad Helleon, la cittadina infernale, non è facile. L'Avvocato del Diavolo, il braccio destro del Diavolo, gli assegna le loro prime missioni e nel frattempo i tre si fanno tanti nemici, ma trovano anche qualche alleato nuovo, come Arius e Annette, due cacciatori provetti che li prendono in simpatia.

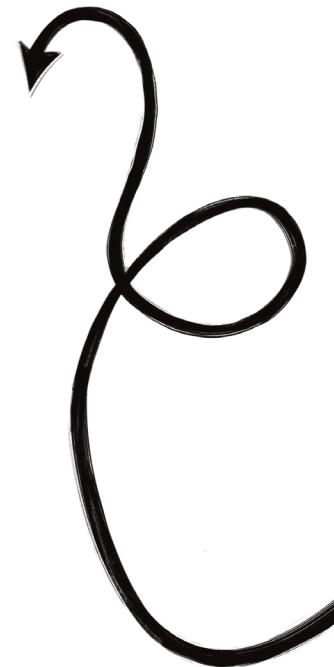
Il lavoro è difficile e faticoso, e mentre Greg e Gunter sembrano iniziato a scoprire e godersi le libertà che comporta vivere ad Helleon, Eliah non è della stessa opinione. Alla fine di questo primo arco, nel tentativo di sabotare la cattura di un'anima che ritiene innocente, finirà con il catturarla lui stesso per errore.

**SECONDO ARCO**

C'è un breve salto temporale e si vedono i tre fratelli abituarsi alla vita della Valle. La nonna e l'Avvocato gli assegnano missione dopo missione, ma qualcosa di oscuro sta tramando nell'ombra.

Alla fine di una delle feste della Taverna, la Nonna ritrova uno dei collaboratori del Diavolo morto. È un oltraggio al Diavolo, che decide di estendere il segreto solo alla sua cerchia ristretta di collaboratori, tra cui la Nonna, l'Avvocato e Annette, per evitare che si crei il caos tra gli abitanti della Valle; assegna ad Annette il compito di rintracciare l'omicida. Tuttavia, Greg e Bob iniziano a seguire Annette, ma si fanno scoprire e la pregano di addestrarli per migliorare le loro abilità da Cacciatori. Purtroppo per la donna, la caccia non porta i frutti sperati.

Eliah, che sta ancora giungendo a patti con la natura del suo "lavoro", si scontra inizialmente con Arius, ma i due finiscono con il diventare amici. I due, sotto richiesta di Arius, recuperano un cimelio di famiglia di quest'ultimo: un pugnale magico.



**TERZO ARCO**

Si vedono i tre fratelli e il resto dei cacciatori alle prese con i preparativi del Festival della Luna, una tradizione antichissima che ricorda il sanguinolento scontro avvenuto millenni prima fra il clan dei Diavoli e il clan degli Angeli. Questi ultimi sono una specie parassita nomade che vaga per il mondo, con lo scopo di diffondere il loro culto religioso.

Si arriva nel pieno del Festival della Luna, dove si svolgono risse, combattimenti e gare di bevuta. Gli abitanti della Valle si godono la festa, ma il Diavolo non sembra in vena di festeggiare, ancora disturbato dalla morte del mercante. Nelle prime ore del mattino, viene ritrovato il cadavere di uno dei cacciatori. Le modalità di uccisione sono riconducibili ad una sola creatura: un Angelo.

Scoppia il panico. Gli Angeli non dovrebbero poter entrare nella Valle, a causa di un incantesimo voluto dal Diavolo. I tre fratelli e il resto dei Cacciatori sono costretti per ordine del Diavolo a chiudersi nella Taverna, unico luogo realmente sicuro grazie alla magia della Nonna. Nel frattempo il Diavolo cerca invano l'Angelo perlustrando tutto l'Inferno, ma se lo fa scappare all'ultimo.

L'Avvocato però disubbidisce agli ordini ed esce per cercare la cameriera della Taverna, una ragazzina piccola che aveva stipulato un patto con il Diavolo millenni prima. Si rivela tutto una trappola: l'Avvocato viene rapito da un angelo e portato via.

**QUARTO ARCO**

L'arco si apre con l'Avvocato, che sta venendo torturato dagli Angeli, i quali sono alla ricerca del luogo segreto in cui il Diavolo tiene segregate le anime. Il Diavolo impiega tutte le sue risorse nella ricerca dell'Avvocato ed Eliah risulta fondamentale alla riuscita del piano. Grazie a lui, scoprono che è stato uno dei fedelissimi collaboratori del Diavolo a permettere all'angelo di entrare, in uno stupido tentativo di vendetta. Il Diavolo ringrazia Eliah e questo scatena la gelosia di Greg: scoppia una discussione che finirà in un terribile litigio.

Una volta scoperta la posizione dell'Avvocato, il Diavolo e la nonna organizzano un piano di salvataggio, nel quale saranno coinvolti anche i tre fratelli. Il piano sembra andare a buon fine e l'Avvocato viene salvato, però succede l'impensabile: Arius si rivela essere un alleato degli Angeli e approfitta di un momento di distrazione per tentare di uccidere il Diavolo con il suo pugnale magico. Eliah, contro tutte le aspettative, si intromette e salva la vita del Diavolo, uccidendo Arius nel processo.

Il Diavolo, per ricompensare Eliah permette a lui e i suoi fratelli di anticipare la prova dell'indovinello, che stabilirà se rimarranno Cacciatori per sempre o potranno tornare alle loro vite. La nonna, che reputa Greg e Gunter non degni di questo sconto di pena, suggerisce ad Eliah le risposte all'indovinello, ma mente sulle risposte per Greg e Gunter. Quest'ultimi saranno costretti a rimanere all'Inferno, convinti che Eliah gli abbia fornito volutamente le risposte sbagliate, e il più piccolo dei fratelli si ritrova catapultato nuovamente nel campo di grano, da cui stavolta riesce ad uscire.

Le sue avventure però non finiscono qui: è determinato a tornare nella Valle e salvare i suoi fratelli.

#### **4.1.2 VIDEO CONCEPT**

Lo stile utilizzato non rispecchia il prodotto finale, in quanto questa fase non lo prevede e limitarsi ad uno stile "collaudato" frenerebbe la sperimentazione. Lo scopo finale, oltre quello di raccogliere i risultati della ricerca stilistica e narrativa, è quello di fornire una sorta di visione di insieme di quello che è il mondo narrativo di Basics of Soul Hunting. Saranno presentate quattro scene principali, che mostrano alcuni degli elementi salienti sviluppati: il regno segreto dell'Inferno e i nuovi design di Greg e Gunter, della versione umanoide del Diavolo e lo sviluppo di un gruppo di nuovi personaggi, gli Angeli. Il mood generale richiama i teaser trailer comunemente rilasciati dagli Studios durante le campagne di comunicazione dei vari prodotti audiovisivi; uno degli obiettivi è quello di restituire allo spettatore la sensazione di star osservando solo un piccolo scorcio di un mondo molto più ampio, grazie a dettagli visivi che alludono ad abitudini e situazioni del setting in cui è ambientata la storia.



#### 4.1.3 WORLD BUILDING

##### LA VALLE INFERNALE

###### PORTO DI MARE

“Luogo dove si riscontra un continuo andirivieni di persone d’ogni condizione e provenienza”

(Treccani)

“Porto di mare” è l’espressione che descrive a pieno quello che dovrebbe trasmettere l’Inferno in Basics of Soul Hunting: creature provenienti da ogni angolo del mondo, che si mischiano insieme per creare gli affari più loschi possibili. Non è la concezione cristiana dell’Inferno, più comunemente utilizzata, ma una visione che lo vede come un regno fantastico, influenzato fortemente dalle ambientazioni delle fiabe, e che di conseguenza ha permesso la demistificazione delle figure di Diavoli e Angeli. Al posto di avere diretti collegamenti con la loro versione biblica, sono stati trasformati in semplici, ma comunque potenti, famiglie di creature fantastiche, paragonabili a folletti, orchi e elfi. Questo permette di trattare con più imparzialità ogni personaggio, senza il rischio di creare dissapori con la comunità religiosa.

L’Inferno accoglie quindi ogni reietto, ogni individuo che risulta troppo fuori dagli schemi, o dalla legge. Non c’è una forma di governo vera e propria, quanto più una divisione territoriale tra

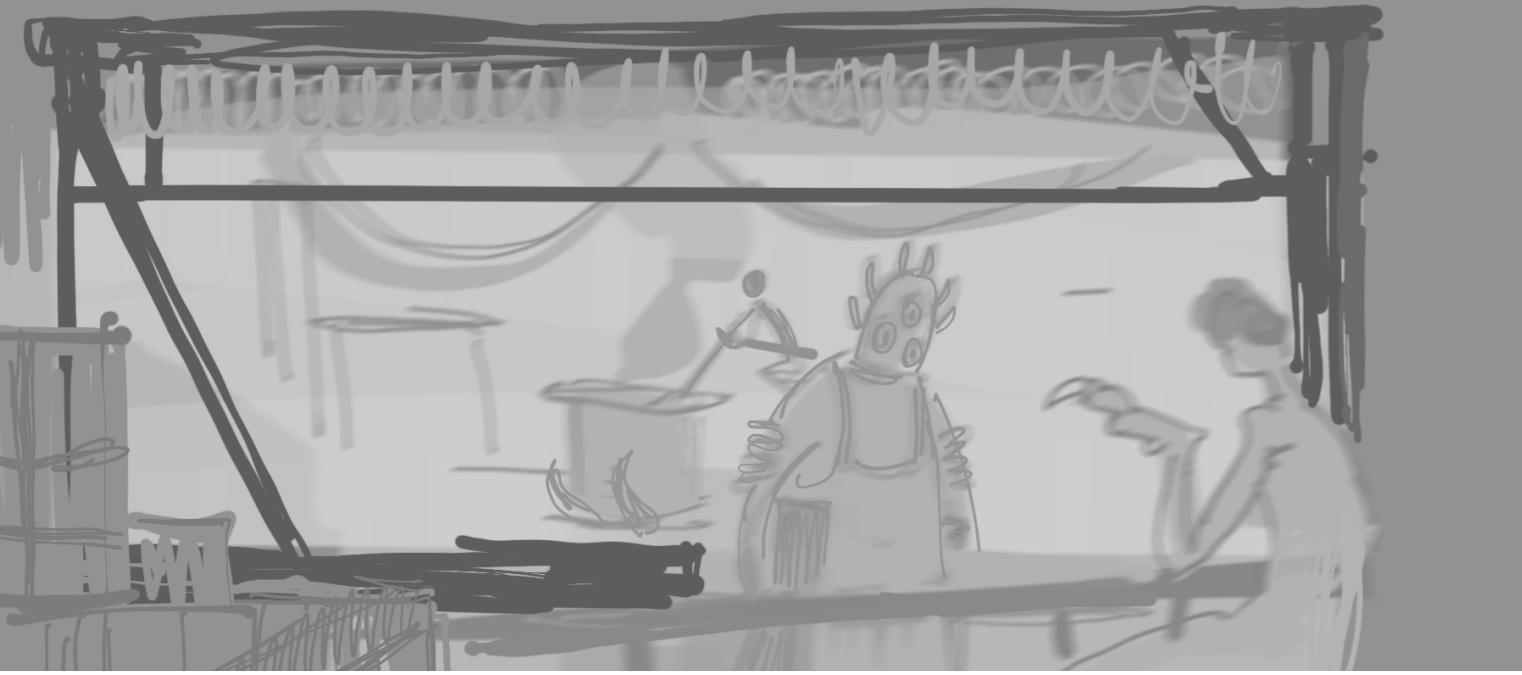


**LA TAVERNA**

La Taverna è uno degli ambienti ricorrenti in Basics Of Soul Hunting. L'edificio è stato costruito alle radici di un albero millenario. Ispirata alle taverne medievali, è il luogo di aggregazione che ospita non solo gli abitanti dell'Inferno e le loro feste libertine, ma anche la compagnia dei Cacciatori, i personali scagnozzi del Diavolo, di cui anche i nostri protagonisti fanno parte.

Cucina e sala principale sono collocati esternamente, mentre le camere in cui alloggiano i nostri eroi sono state scavate dentro il tronco dell'Albero, in parte cavo al suo interno. Nella Taverna della Nonna vige solo una regola: se inizi una rissa, devi essere sicuro di vincerla. La Nonna è a capo della Taverna, insieme alla sua Brigata Infernale: un'equipe di orchi-cuochi guidati da Chef, una piccola ma potente creatura ispirata ai fuochi fatui, un elemento magico ricorrente nella mitologia anglo-sassone.





#### IL BAZAR

Il Bazar è il mercato della Valle Infernale, dove le creature concludono affari, vendono la propria merce (ma anche quella altrui) e truffano chi ancora, come i nostri eroi, non è esperto nel baratto infernale. Ispirato ai bazar più famosi al mondo, come il Gran Bazar di Istanbul, in questo luogo anche l'anima ha un prezzo; si possono fare incontri e accordi con i mercanti infernali, che non offrono solo oggetti materiali, ma anche preziose informazioni. Si possono anche assaggiare i cibi tipici dell'Inferno, come la carne di foca (un riferimento all'indovinello formulato in una delle numerose traduzioni della fiaba originale). Un'altra grande fonte di ispirazione sono state le strade della Città Incantata di Miyazak



## GLI ARCHETIPI

(Vogler, 1999)

### 4.1.4 I PERSONAGGI

Avendo già affrontato la creazione dei design base per alcuni dei personaggi, l'elaborato presenta, insieme allo sviluppo dei nuovi personaggi, alcune variazioni di questi e propone delle modifiche/aggiunte in ottica di innovazione e standardizzazione dello stile visivo. Per i personaggi la fase di scrittura e la fase di concept si fondono, in quanto lo storytelling interno della storia influenzà pesantemente lo storytelling visivo del design, mirato a trasmettere le giuste sensazioni e la vera essenza di ogni personaggio rappresentato.

In ottica di realizzazione della fase di PoC, ci si è concentrati su una prima fase di brainstorming dell'idea, ricerca visiva per gli spunti e la realizzazione di numerose thumbnail utili alla modellazione. Tuttavia il livello di complessità delle immagini non si avvicina a quello industriale, in quanto le necessità di sviluppo sono diverse e il lavoro non sarà elaborato anche da terzi. Perciò questa parte di pre-produzione deve essere trattata come una sorta di testo fondamentale dal quale è necessario partire per gli sviluppi futuri del progetto.

**EROE** Ruolo associato solitamente ai protagonisti delle storie, ma non è una regola fissa. rappresenta il cambiamento, la crescita, il sacrificio. Il suo viaggio nella storia è quasi sempre trasformativo: si lascia alle spalle il mondo ordinario per poter affrontare le prove che lo plasmeranno. Il suo scopo ultimo è superare la paura e maturare.

**MUTAFORMA** Figura ambigua di cui non è ben chiaro lo schieramento all'interno della storia. La sua natura è imprevedibile, avvolta dal mistero e con lo scopo di instaurare dubbi nell'eroe. Introduce concetti come tensione ed incertezza. Questo ruolo è solitamente riservato a personaggi come gli interessi amorosi o potenziali traditori.

**IMBROGLIONE** Rappresenta la figura caotica positiva e solitamente ha una funzione da mezzo comico per spezzare la tensione. Può sia un alleato che un ostacolo momentaneo, ma la sua presenza porta energia, cambiamento e imprevedibilità.

**OMBRA** Rappresenta il caos, l'incarnazione del lato scuro e rappresenta il conflitto maggiore all'interno della storia. Rappresenta tutto quello che l'eroe è chiamato a superare quindi la paura, l'incertezza o dei traumi personali.

**GUARDIANO DELLA SOGLIA** Il custode del passaggio tra mondo ordinario e mondo straordinario, serve principalmente a mettere alla prova la determinazione dell'eroe. Non necessariamente è un nemico, ma anche solo un ostacolo o un limite che l'eroe deve superare. Inoltre spesso risulta il braccio destro dell'antagonista.

**MENTORE** Figura di riferimento per l'eroe, di solito è una figura che guida, offre saggezza, aiuto e doni all'eroe. Il suo compito è colmare le lacune che l'eroe presenta all'inizio del viaggio, quindi addestramento, oggetti magici o strumenti, ma anche incoraggiamento. Questo archetipo può essere anche negativo e portare l'eroe verso il male.



**ELIAH BRUDER**  
Archetipo dell'Eroe

Il minore dei tre fratelli protagonisti, Eliah è sempre stato il più riluttante dei tre nel loro accordo con il Diavolo, ma non smette mai di buttarsi nelle sfide che la Valle infernale gli propone. Fin da piccolo sviluppa un forte, forse a volte rigido, sistema di valori e giustizia personale: i tre fratelli sono cresciuti in un semplice villaggio di pescatori, figlio del capovillaggio, è Eliah che provoca l'arruolamento dei tre nell'esercito, nonostante Greg e Gunter fossero contrari all'idea.

Nel corso della storia affronta un percorso che lo porta lontano dalla terra d'origine e dai suoi valori e percorre il viaggio dell'eroe dedito alla sua comunità. La scelta finale tra mondo ordinario e mondo straordinario viene però strappata al nostro eroe: come vediamo nella storia precedente, la nonna gli fornisce le risposte sbagliate per Greg e Gunter e quella giusta per Eliah. Questo lo costringe forzatamente a tornare al mondo ordinario. Eliah, nel corso della serie, conosce uno dei suoi alleati: Arius, che si rivela un traditore alla fine della storia. Questo, unito alla perdita dei fratelli relegati al mondo straordinario, costringe Eliah a rivalutare la sua visione del mondo.

Eliah, come tutti e tre i fratelli, rientra nell'archetipo dell'eroe, e il suo arco narrativo lo vede all'inizio dell'avventura come una figura dinamica e disponibile, fino a diventare un eroe riluttante. Mentre all'inizio aveva la funzione del protagonista principale, nella nuova versione il focus si sposta con più frequenza sui fratelli, per permettere una narrazione più corale.





**GREG BRUDER**  
Archetipo dell'Eroe

Greg è il fratello di mezzo. La sfida più grande, così come per il personaggio di Gunter, era creare un volto ad un personaggio abbastanza riconoscibile proprio grazie all'elmo. L'aspetto di Eliah ha influenzato le scelte compiute per questi due personaggi, in quanto fratelli: l'obiettivo era rendere intuibile il livello di parentela dei personaggi mantenendoli il più distinti possibili.

Nel corso della storia, Greg affronta il viaggio dell'eroe, svolgendo una delle tante funzione assegnate a questo archetipo: quella di imparare a crescere. Il suo percorso ha inizio da un ruolo che rientra negli standard dell'eroe riluttante, per poi indossare invece la "maschera" dell'eroe dinamico una volta trovato il suo posto nella Valle Infernale e tra i Cacciatori.

Il suo percorso di integrazione è anche possibile grazie alla presenza di Annette, una cacciatrice più esperta di lui, che gli permette di aiutarla in una delle missioni speciali assegnate direttamente al Diavolo in persona. Rappresenta i lati molto più negativi dell'eroe, come un ego molto sviluppato e una sorta di superiorità "morale", che viaggia di pari passo con lo spicciato senso della giustizia di Eliah. Rimane comunque il più "codardo" dei tre e spesso si nasconde dietro Gunter, più forte di lui.

La sua rivalità con il fratello minore è sempre presente, in quanto è geloso delle capacità di Eliah e della sua bontà.





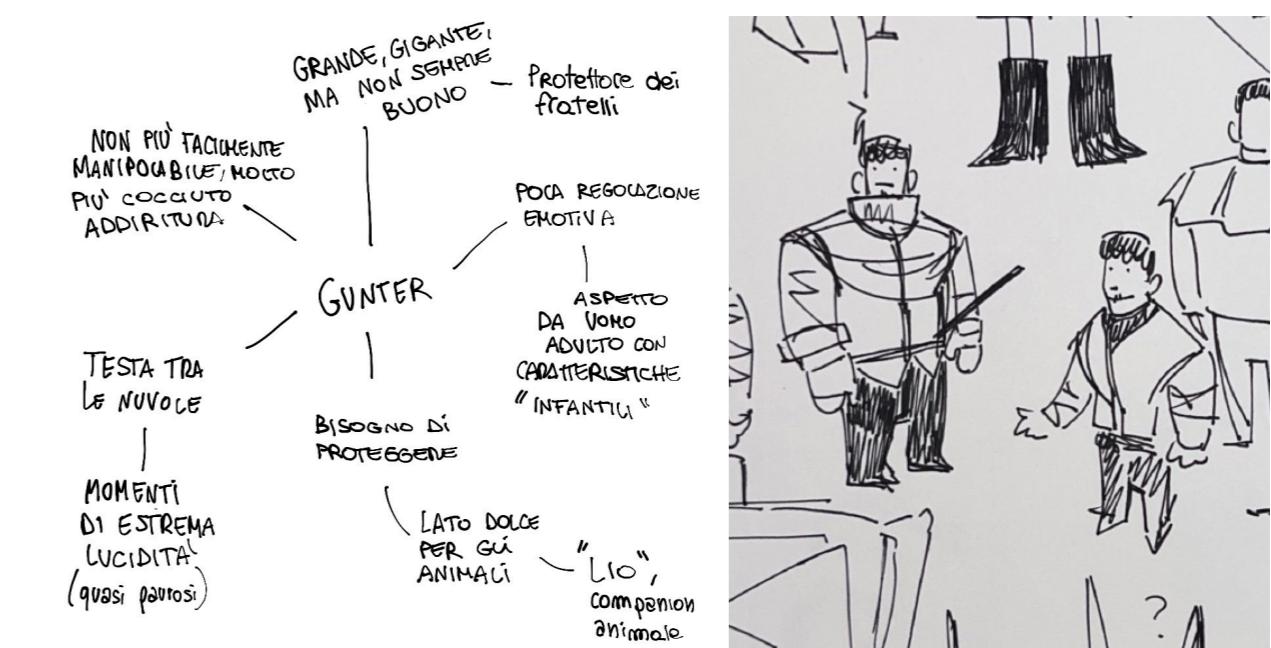
### GUNTER BRUDER

Archetipo dell'Eroe

Gunter è il fratello maggiore. Per lui valgono gli stessi ragionamenti fatti in precedenza per lo sviluppo del volto di Greg, in aggiunta si è scelto di definire meglio il ruolo di Gunter all'interno della storia, in quanto risultava molto più passivo dei personaggi di Eliah e Greg. La sua personalità ora condivide uno dei tratti che contraddistingue la famiglia Bruder, l'essere estremamente testardi; mantiene un buon contrasto tra ingenuità e picchi di estrema lucidità.

Nella versione precedente Gunter e Greg risultavano, arrivati ad un certo punto della storia, quasi antagonisti. Questo risvolto è meno sentito, in quanto il vero momento di rottura fra i tre avviene alla fine della serie, che vede Gunter e Greg rivoltarsi contro il fratello quando viene rivelato che Eliah è stato liberato, convinti che Eliah abbia agito consapevolmente. Inoltre, la sua funzione rientra anche nell'intermezzo comico, per controbilanciare il rapporto di ostilità che c'è tra Greg ed Eliah.

Gunter si sente molto responsabile per i fratelli minori, ma non si sente di star compiendo un buon lavoro; inoltre è il più taciturno dei tre fratelli e a volte viene sovrastato dalle personalità degli altri due. Il suo arco narrativo nel corso della storia esplorerà il contrasto tra il suo animo, tendenzialmente gentile, e la sua forza, che nel tentativo di farsi ascoltare sfocia nella violenza.





### IL DIAVOLO

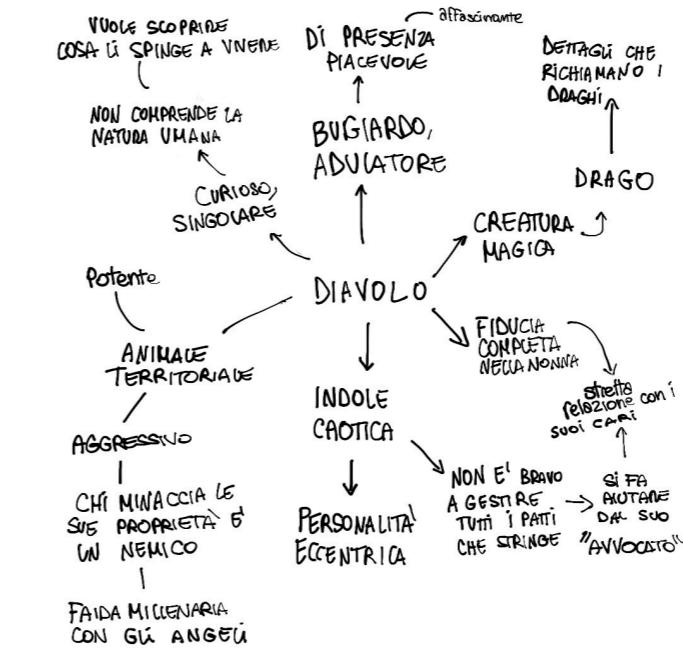
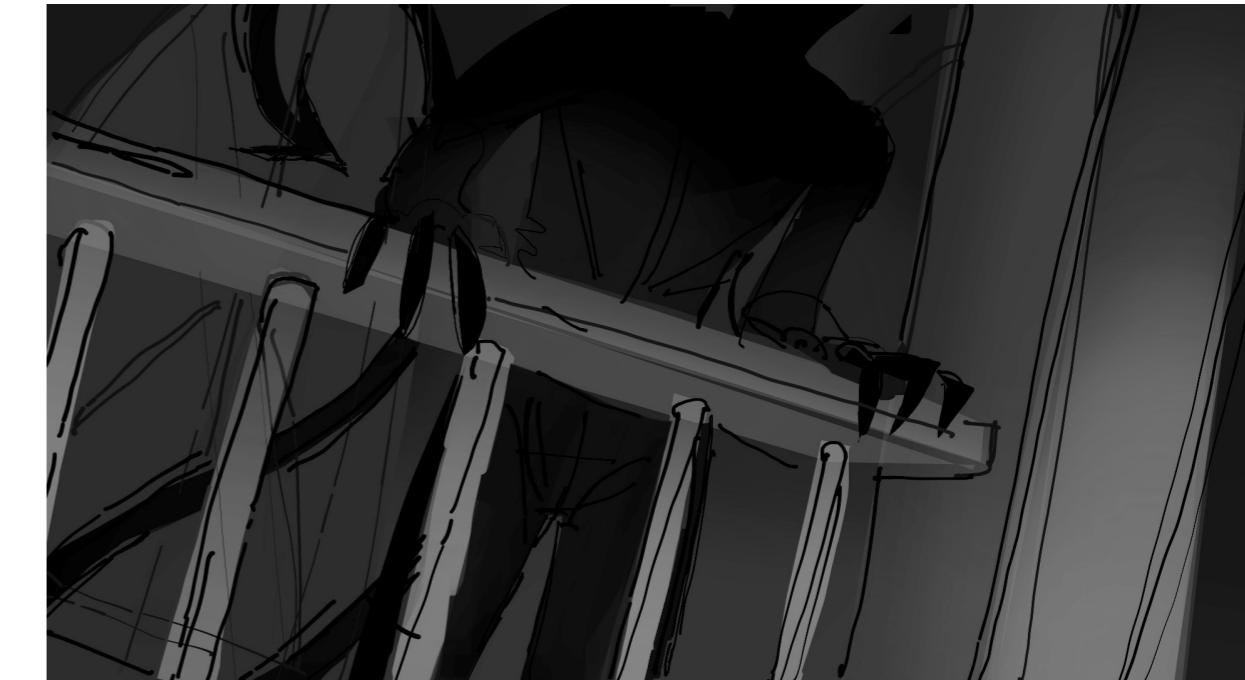
Archetipo dell'Ombra/Mutaforma

Creare il character design del Diavolo è stata una delle sfide più difficili della produzione. Il look è stato rimaneggiato, a più riprese, nel tentativo di renderlo il più coerente possibile con il resto dei personaggi. Ha subito numerose iterazioni, con un processo di redesign che inizia ben prima dello sviluppo di questo elaborato.

La funzione del Diavolo è sempre stata più o meno chiara: è uno specchio di noi stessi, di tutte le nostre paure, i nostri difetti, ma anche i più grandi desideri, che siano momentanei o a lungo termine. Rivolgendosi ad ogni creatura in situazioni precarie offre loro il patto, sfruttando momenti di debolezza per guadagnarsi l'anima dei malcapitati che gli parano davanti.

Il personaggio del Diavolo risulta a metà fra l'Ombra e il Mutaforma, che di tanto in tanto si rivela un alleato inaspettato nel corso della storia, soprattutto una volta che viene messa allo scoperto una sua grande debolezza. Infatti la caotica natura del Diavolo lo rende sì un adulatore e ottimo "diplomatico", ma anche un boss poco organizzato: è l'Avvocato, braccio destro del Diavolo, a tenere in piedi l'impero del Diavolo; insieme alla Nonna, gestisce i Cacciatori, i patti con le anime e gli affari della Valle Infernale.

Il Diavolo ha una personalità eccentrica, una figura imprevedibile ma soprattutto territoriale. Non è segreta infatti la rivalità tra Angeli e Diavoli, due specie capaci di appellarsi alla Magia senza necessità di incanalarla tramite strumenti magici. Per il Diavolo, è fondamentale sbarazzarsi degli Angeli, accusati di aver compiuto uno sterminio di diavoli nella terra che ora è conosciuta come Valle Infernale.





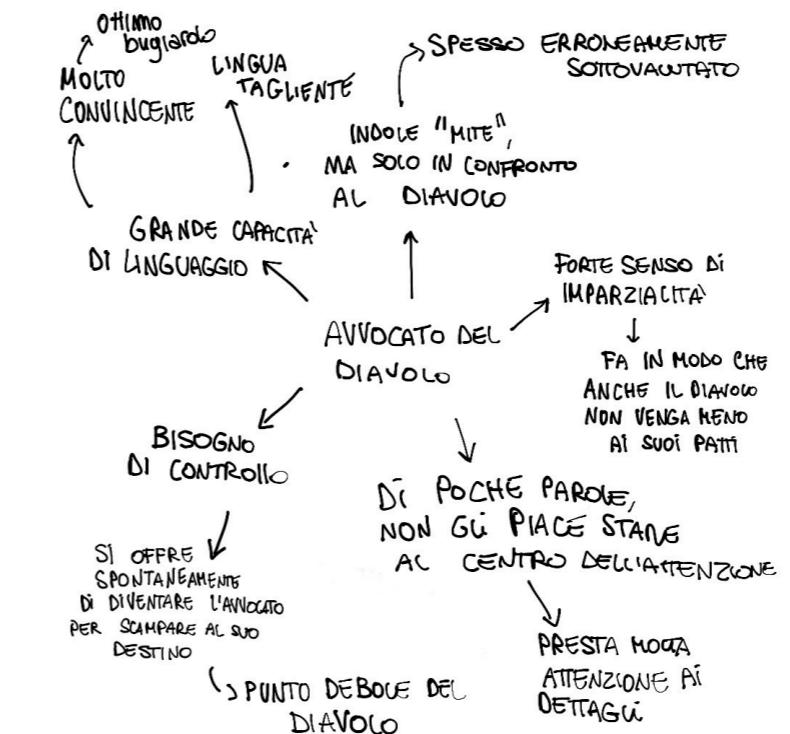
### L'AVVOCATO DEL DIAVOLO

Archetipo del Guardiano della Soglia

L'Avvocato del Diavolo nasce dallo sviluppo del Diavolo stesso, per sopperire alla sua natura caotica e di conseguenza poco organizzata. L'Avvocato è uno dei pochi personaggi che interagisce con il Diavolo senza timori, ormai abituato ai suoi eccessi e ai suoi sbalzi di umore; si conoscono da millenni e la proposta di collaborazione parte proprio dall'Avvocato, quando ancora era un semplice umano e non il braccio destro di una delle creature più temute nella Valle Infernale.

Un personaggio dall'indole apparentemente mite, perde facilmente le staffe se costretto a trattare con individui "incompetenti" e preferisce in generale la solitudine. Se Eliah, Greg e Gunter la vogliono vinta contro il Diavolo, devono prima essere in grado di soddisfare le richieste e i compiti che l'Avvocato gli assegna, da qui nasce la funzione di Guardiano della Soglia. Una volta conquistata la fiducia dell'Avvocato, i fratelli troveranno in lui una sorta di alleato che gli fornisce un indizio su dove andare a cercare la risposta all'indovinello: si trova dentro la Taverna.

Il suo passato viene rivelato in uno degli episodi del terzo arco: per difendere una giovane ladra dall'impiccagione, ha ucciso un giudice corrotto. Il Diavolo tenta di convincerlo per giorni e giorni a stipulare un patto, ma l'Avvocato non cede finché non si ritrova faccia a faccia con la morte. A quel punto, è l'Avvocato a proporre un patto al Diavolo: se salverà la sua vita e quella della ladra, lo aiuterà a gestire al meglio i suoi accordi e le sue anime per il resto dell'eternità.





### GLI ANGELI

Archetipo dell'Ombra

L'Avvocato del Diavolo nasce dallo sviluppo del Diavolo stesso, per sopperire alla sua natura caotica e di conseguenza poco organizzata. L'Avvocato è uno dei pochi personaggi che interagisce con il Diavolo senza timori, ormai abituato ai suoi eccessi e ai suoi sbalzi di umore; si conoscono da millenni e la proposta di collaborazione parte proprio dall'Avvocato, quando ancora era un semplice umano e non il braccio destro di una delle creature più temute nella Valle Infernale.

Un personaggio dall'indole apparentemente mite, perde facilmente le staffe se costretto a trattare con individui "incompetenti" e preferisce in generale la solitudine. Se Eliah, Greg e Gunter la vogliono vinta contro il Diavolo, devono prima essere in grado di soddisfare le richieste e i compiti che l'Avvocato gli assegna, da qui nasce la funzione di Guardiano della Soglia. Una volta conquistata la fiducia dell'Avvocato, i fratelli troveranno in lui una sorta di alleato che gli fornisce un indizio su dove andare a cercare la risposta all'indovinello: si trova dentro la Taverna.

Il suo passato viene rivelato in uno degli episodi del terzo arco: per difendere una giovane ladra dall'impiccagione, ha ucciso un giudice corrotto. Il Diavolo tenta di convincerlo per giorni e giorni a stipulare un patto, ma l'Avvocato non cede finché non si ritrova faccia a faccia con la morte. A quel punto, è l'Avvocato a proporre un patto al Diavolo: se salverà la sua vita e quella della ladra, lo aiuterà a gestire al meglio i suoi accordi e le sue anime per il resto dell'eternità.

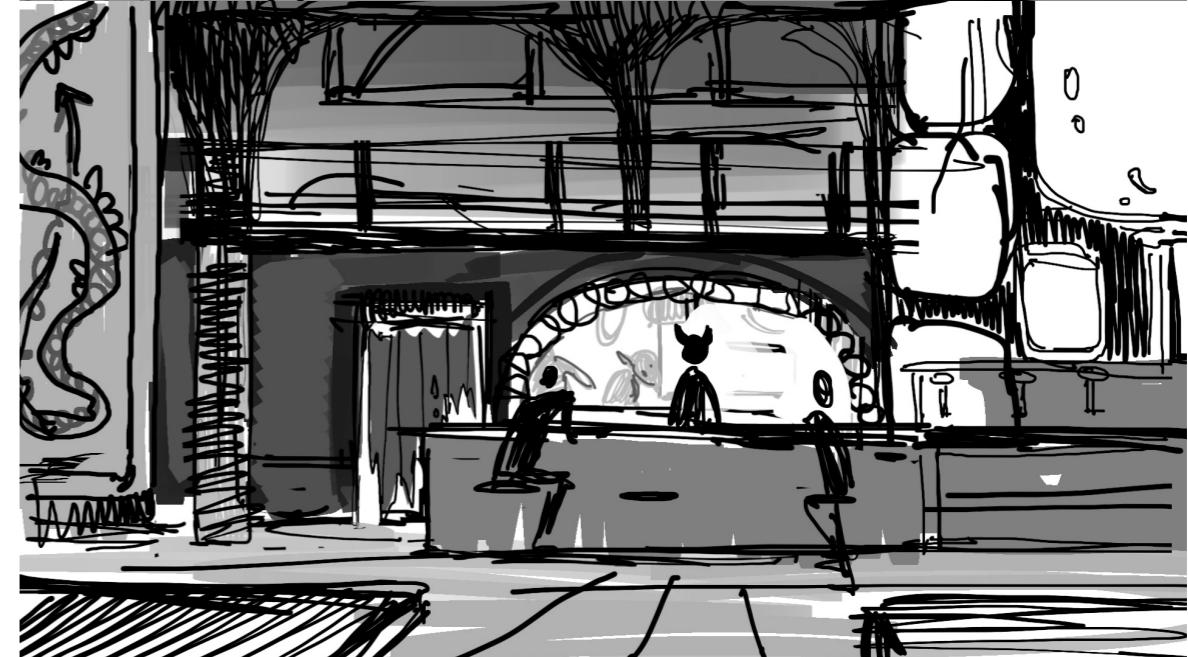


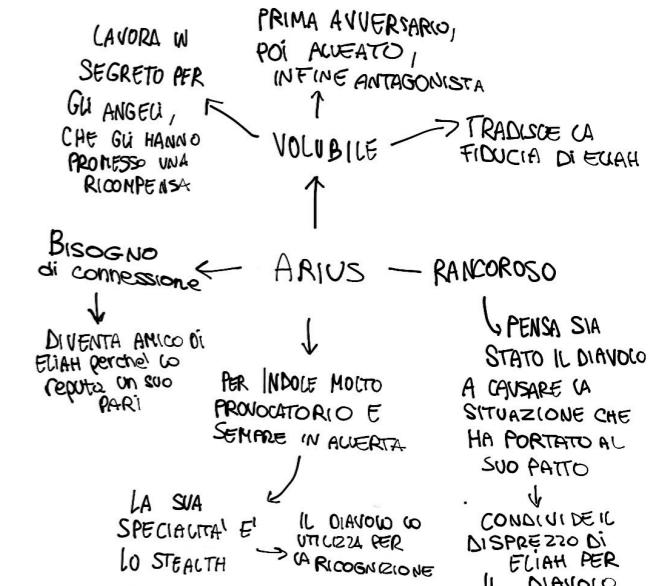
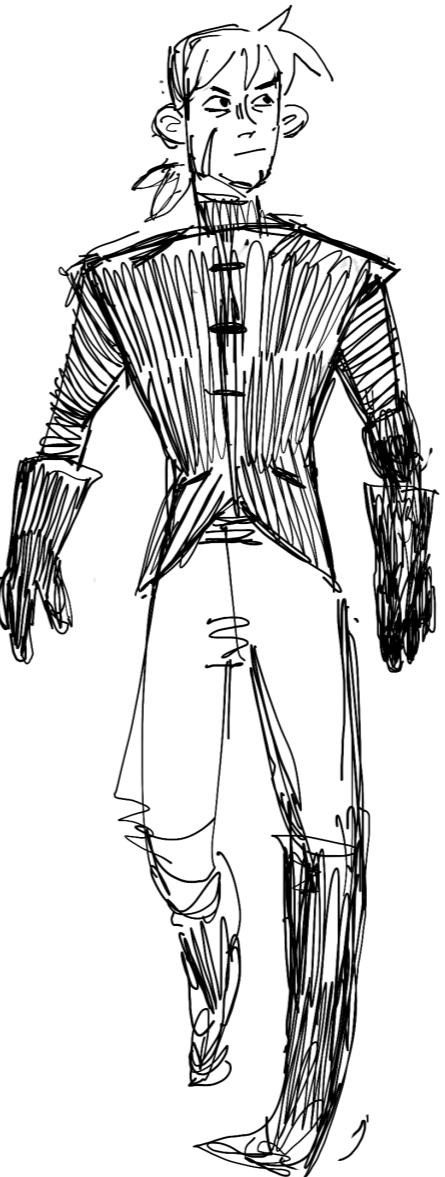
**LA NONNA**

Archetipo del Mentore

Il personaggio della Nonna rimane più o meno invariato rispetto alla versione precedente, in quanto già funzionale sia a livello narrativo che a livello di design. L'unico cambiamento sostanziale che è stato effettuato è il passaggio da occhiali da vista ad "occhiali da sole", occhiali fatti di sottilissima ossidiana nera e che hanno la funzione di proteggere i suoi occhi sensibilissimi alla luce. Mantiene la sua funzione da Mentore, che dissemina informazioni e offre dei doni agli eroi: insegna ad Eliah come sopravvivere nella Valle Infernale.

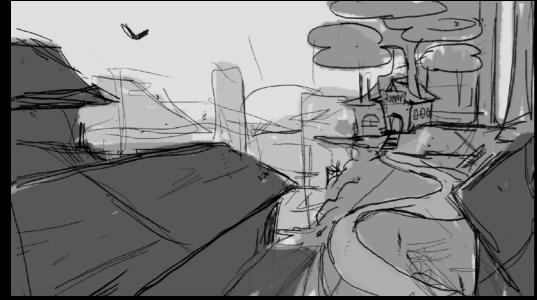
La nonna è un personaggio la cui visione del mondo è bianco e nero ed ricopre in parte il ruolo di giudice divino, infatti nell'arco finale è lei a decidere del destino dei tre fratelli. Lei è la ragione per la quale Gunter e Greg non possono tornare al mondo ordinario, in quanto reputata Eliah l'unico degno di essere salvato: nonostante la sua antipatia per il Diavolo non ha esistito a salvarlo e la ricompensa per il suo altruismo non può essere condivisa con chi non ha avuto il coraggio di agire.





4.1.5 STORYBOARD

Una volta definita storia, personaggi e ambientazione è stata effettuata una scrematura di tutti gli asset creati al fine di scegliere gli elementi più iconici da inserire all'interno del video



01\_SCENA\_TAVERNA

La camera avanza dentro il bosco e si vede comparire la Taverna che sventta sulla Valle Infernale



01\_SCENA\_TAVERNA

La camera ruota improvvisamente, mostrando un uccello posato su un cartello che indica la taverna



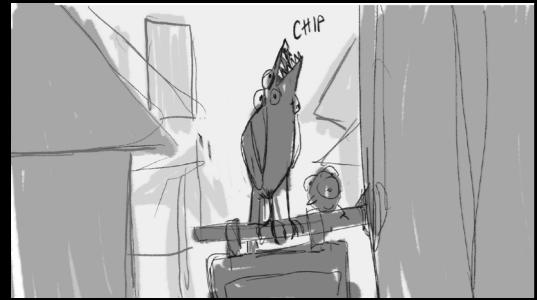
02\_SCENA\_MERCATO

La camera avanza parallela al piano, collocata dietro gli stand del mercato. Inquadra poi Greg e Gunter.



03\_SCENA\_DIAVOLO

La camera inquadrata l'angelo avvolto nel buio, poi fa un dolly zoom sul suo viso, l'Angelo apre gli occhi.



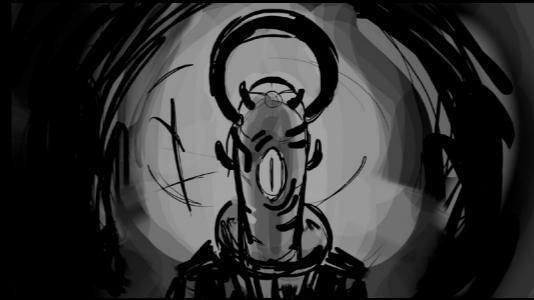
01\_SCENA\_TAVERNA

Il corvo gracchia sgraziato



02\_SCENA\_MERCATO

La camera avanza parallela al piano, collocata dietro gli stand del mercato. Inquadra prima Eliah.

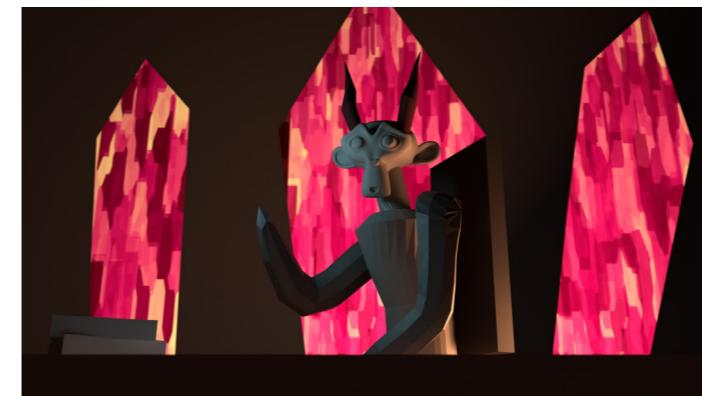
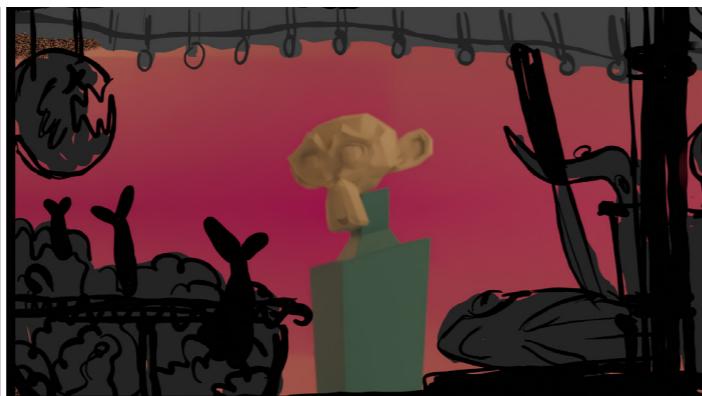
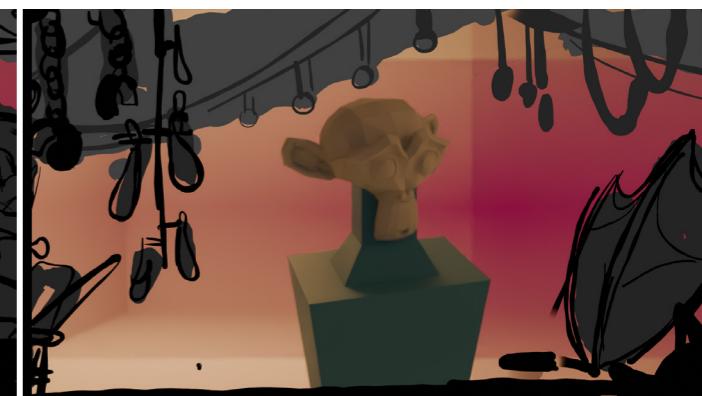
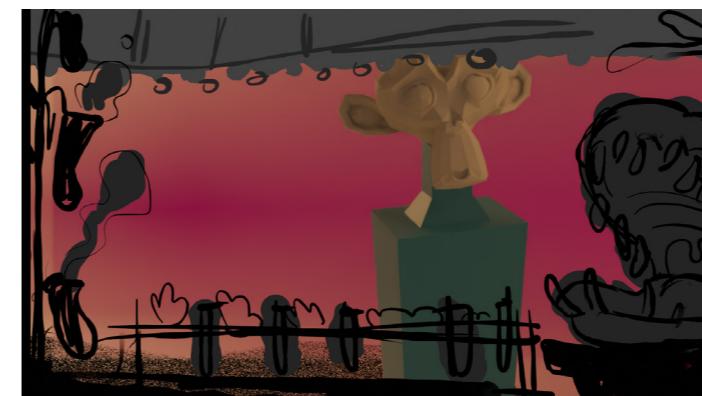
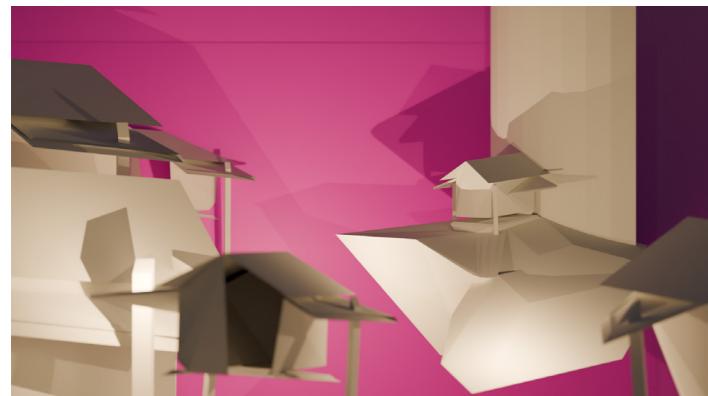


04\_SCENA\_ANGELO

La camera inquadrata l'angelo avvolto nel buio, poi fa un dolly zoom sul suo viso, l'Angelo apre gli occhi.

**4.1.5 ANIMATIC**

L'animatic è uno strumento molto efficace che aiuta a comunicare al meglio la visione complessiva del prodotto e fornisce una solida base di partenza per la prossima fase: la produzione/realizzazione.



## 4.2 PRODUZIONE/REALIZZAZIONE

### 4.2.1 CONSIDERAZIONI PROGETTUALI

Una volta conclusa la fase di preproduzione, è stato possibile iniziare con la fase di realizzazione del cortometraggio. Il supporto principale utilizzato è Blender, per le motivazioni esplicitate nei capitoli precedenti. Per rendere più funzionale il processo è stato implementato l'utilizzo di numerosi add on che hanno facilitato gli step progettuali; in base a questa scelta sono state utilizzate due versioni del software, la 4.3 e la 4.4, in quanto alcuni add on risultavano più efficaci su l'una o l'altra versione per questioni di compatibilità e sviluppo.

L'obiettivo tecnico di questa fase è creare un buon equilibrio tra gli elementi 2D e 3D, in quanto Blender permette di sfruttare le due tecniche di animazione, nonostante nasca come un programma che punta maggiormente sul 3D. La scelta di sfruttare la tecnica mista è dovuta principalmente alle competenze di disegno tradizionale sfruttate in fase di preproduzione: si voleva riportare su schermo l'imprecisione del disegno a mano libera.

Un'altra delle motivazioni alla base della scelta sono state le competenze tecniche e le tempistiche. La fase di pre-produzione ha occupato la maggior parte delle ore calcolate nelle tempistiche del progetto, quindi alcuni elementi sono stati realizzati in 2D per accorciare i tempi di produzione. Al fine di rientrare nel calcolo delle ore previste, alcuni degli asset sono stati sviluppati interamente in 2D. Di seguito sono riportati i due add on principali sfruttati per la realizzazione.

#### BRUSHSTROKE SYSTEM

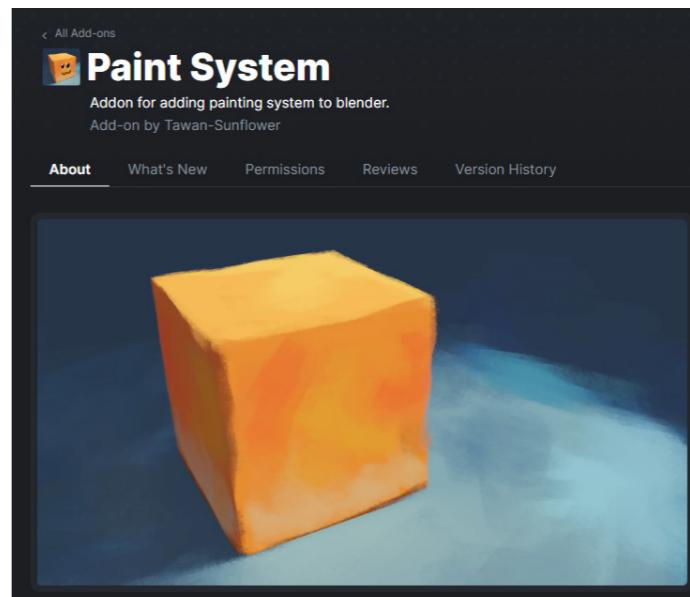
Questo add on, sviluppato da Blender Studio ed utilizzato in fornisce un'interfaccia pratica per creare, gestire e modificare pennellate 3D generate proceduralmente (quindi in maniera automatizzata) con un elaborato sistema di geometry nodes. Inoltre è possibile regolare il materiale della pennellata e aggiungere effetti di mascheramento aggiuntivi per regolare la trama. Di seguito sono riportate le funzioni principali dell'add on.

**FILL:** riempie la superficie mesh con pennellate ed è possibile regolare un'ampia gamma di parametri che cambiano forma, texture, densità ect. Questo livello può essere controllato disegnando curve per cambiare la direzione del flusso, si può decidere su quale faccia della mesh applicare le pennellate o anche nascondere la mesh per mantenere solo le pennellate.

**DRAW:** permette di disegnare a mano libera le pennellate come curve geometriche sulla superficie della mesh. Inoltre, si possono applicare effetti procedurali aggiuntivi nel pannello "Forma" dell'interfaccia del componente aggiuntivo.

#### PAINT SYSTEM

Il Paint System è un add on che richiama il processo di disegno digitale, basandosi su un sistema di geometry nodes. Si dipinge direttamente sulla superficie della mesh ed è possibile effettuare delle modifiche non solo sul colore, ma anche sulle normali del materiale.

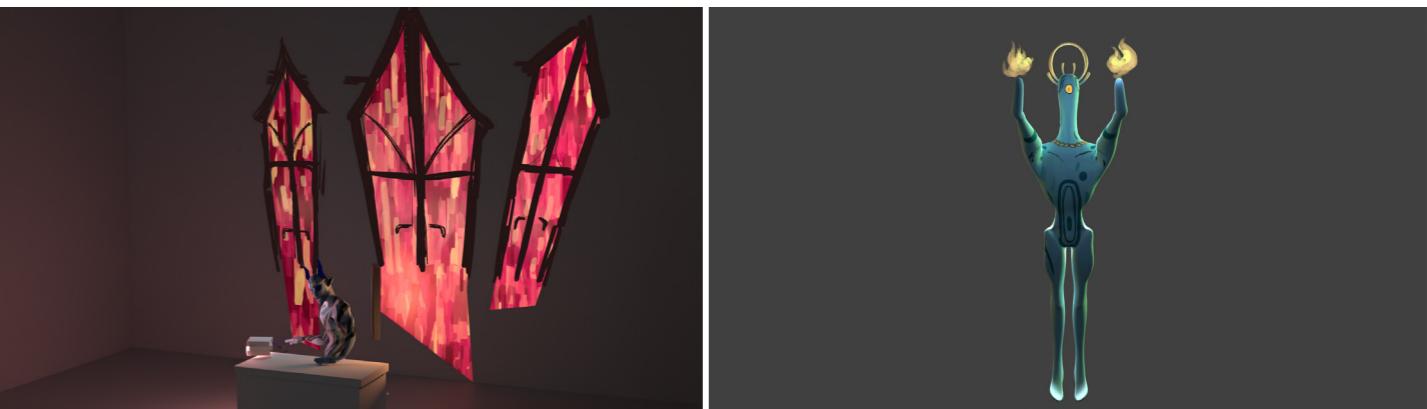


**4.2.2 LAYOUT 3D**

Il primo step progettuale è il 3D layout, ovvero la creazione dello set "fisico" nel quale i personaggi e le ambientazioni sono realizzate. Grazie allo storyboard e all'animatic, è stato possibile definire regia, composizione delle scene e le tempistiche necessarie per lo step di animazione; è inoltre uno step importante per lo narrazione e lo storytelling, infatti permette di:

- controllare la percezione dello spettatore
- trasmettere le corrette sensazioni ed emozioni
- definire la gerarchia visiva
- stabilire il ritmo dell'animazione

Dopo una prima raccolta del materiale necessario (storyboard, animatic, modelli segnaposto), è stato realizzato un primo blockout delle scene, dove sono stati posizionati i personaggi, gli oggetti di scena e la camera: l'obiettivo era creare la struttura essenziale della scena. Sono state stabilite le inquadrature più efficaci e le camere, insieme all'illuminazione provvisoria, al fine di tradurre la regia in 3D in maniera credibile. Per velocizzare la realizzazione delle animazioni in seguito, i movimenti di camera e la scelta delle lenti focali sono stati impostati in maniera definitiva già in questo step. Vale la pena evidenziare come il set può essere molto flessibile: quello che conta è quello che appare in camera. Di seguito sono riportati in ordine i set delle quattro scene.



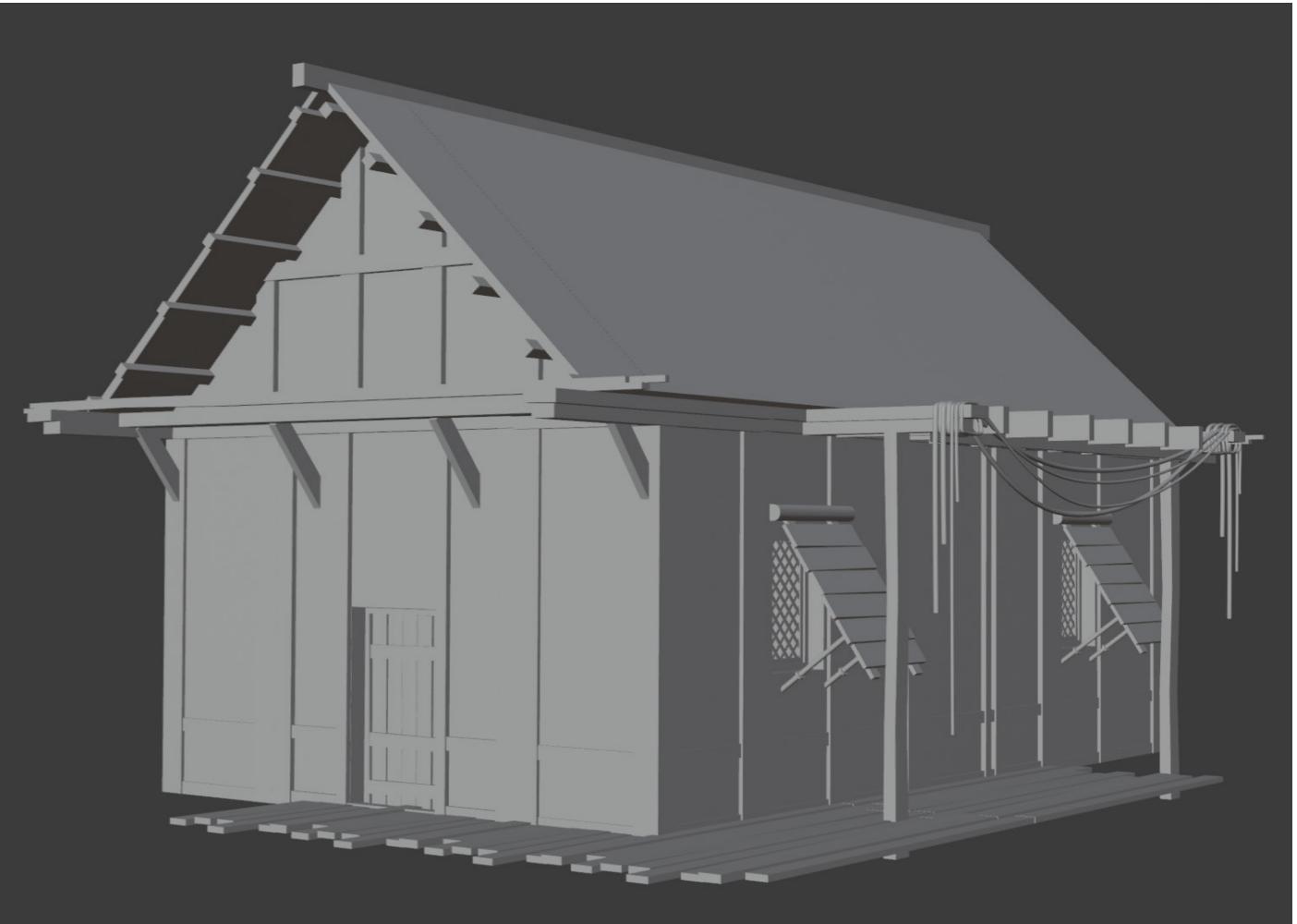
#### 4.2.3 MODELLAZIONE

##### **Personaggi**

Il processo di modellazione, al fine di rientrare nelle tempistiche è stata sviluppato nel seguente modo: è stato realizzato un modello base, la cui mesh è stata ottimizzata per favorire l'animazione, per poi essere scolpito con la Sculpt Mode di Blender al fine di fornirgli le corrette proporzioni e i dettagli specifici in base al personaggio in questione. Lo stile visivo dei modelli richiama il modelli low poly realizzati nella prima versione di BoSH, ma al posto di avere delle mesh più morbide e levigate, è stato applicato il ragionamento contrario: si voleva rendere al meglio la matericità di modelli, quindi si è preferito mantenere gli spigoli vivi piuttosto che smussati. Questo è stato deciso anche in ottica di creare un netto contrasto fra i modelli e l'imperfezione degli elementi 2D, che invece presentano forme più organiche.

##### **Ambientazioni**

La maggior parte degli ambienti sono stati realizzati in 2D, sfruttando sia illustrazioni che funzionassero come sfondi, come il cielo e il campo di grano nella scena della taverna e gli stand del mercato nella seconda scena, sia modelli 3D gratuiti reperiti sulle piattaforme online. In particolare la taverna è stata realizzata in questa maniera: il modello infatti non rispecchia a pieno le vere sembianze della taverna, ma presenta delle similitudini che hanno permesso di usufruirne senza distanziarsi troppo dai disegni originali.





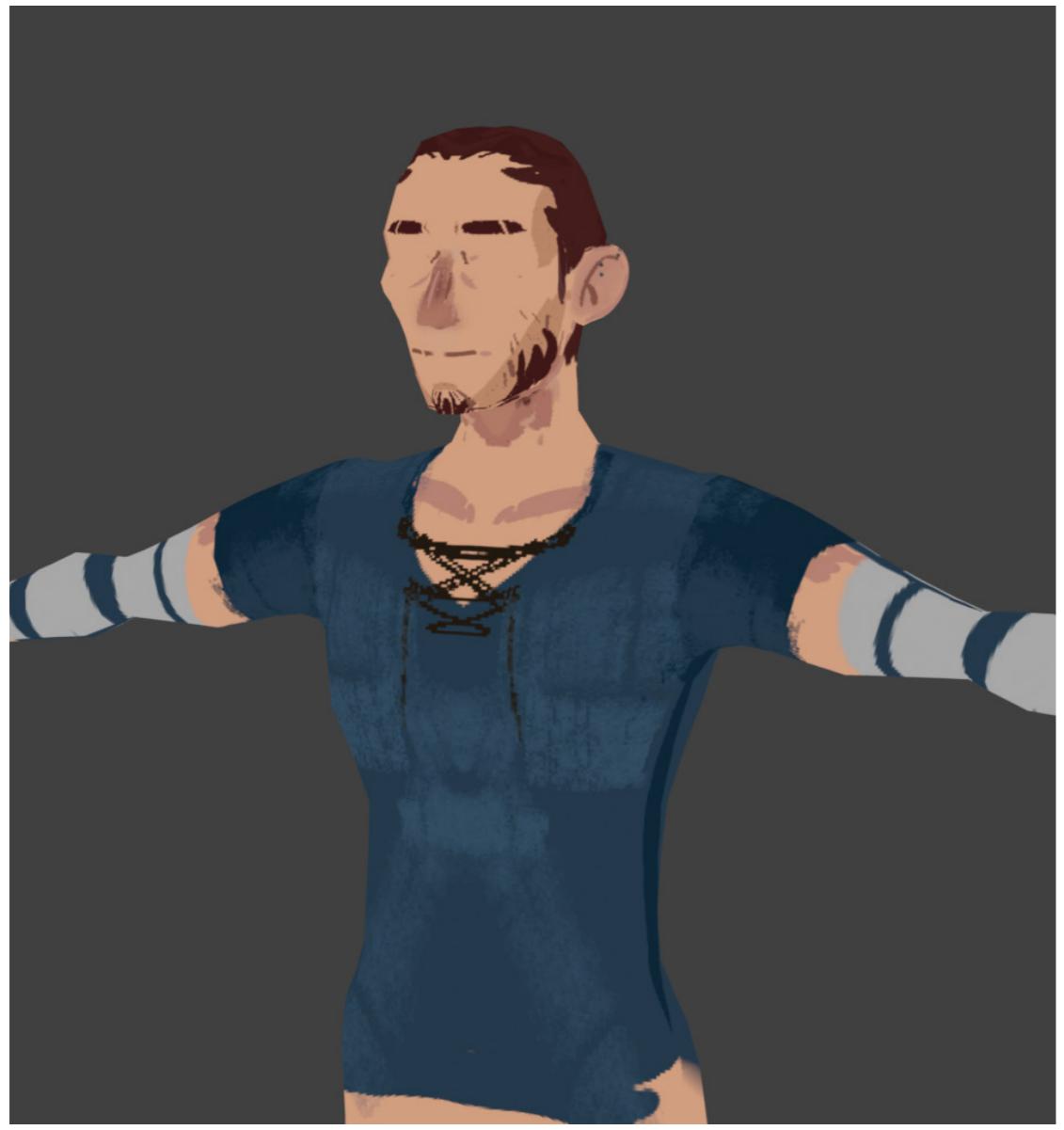


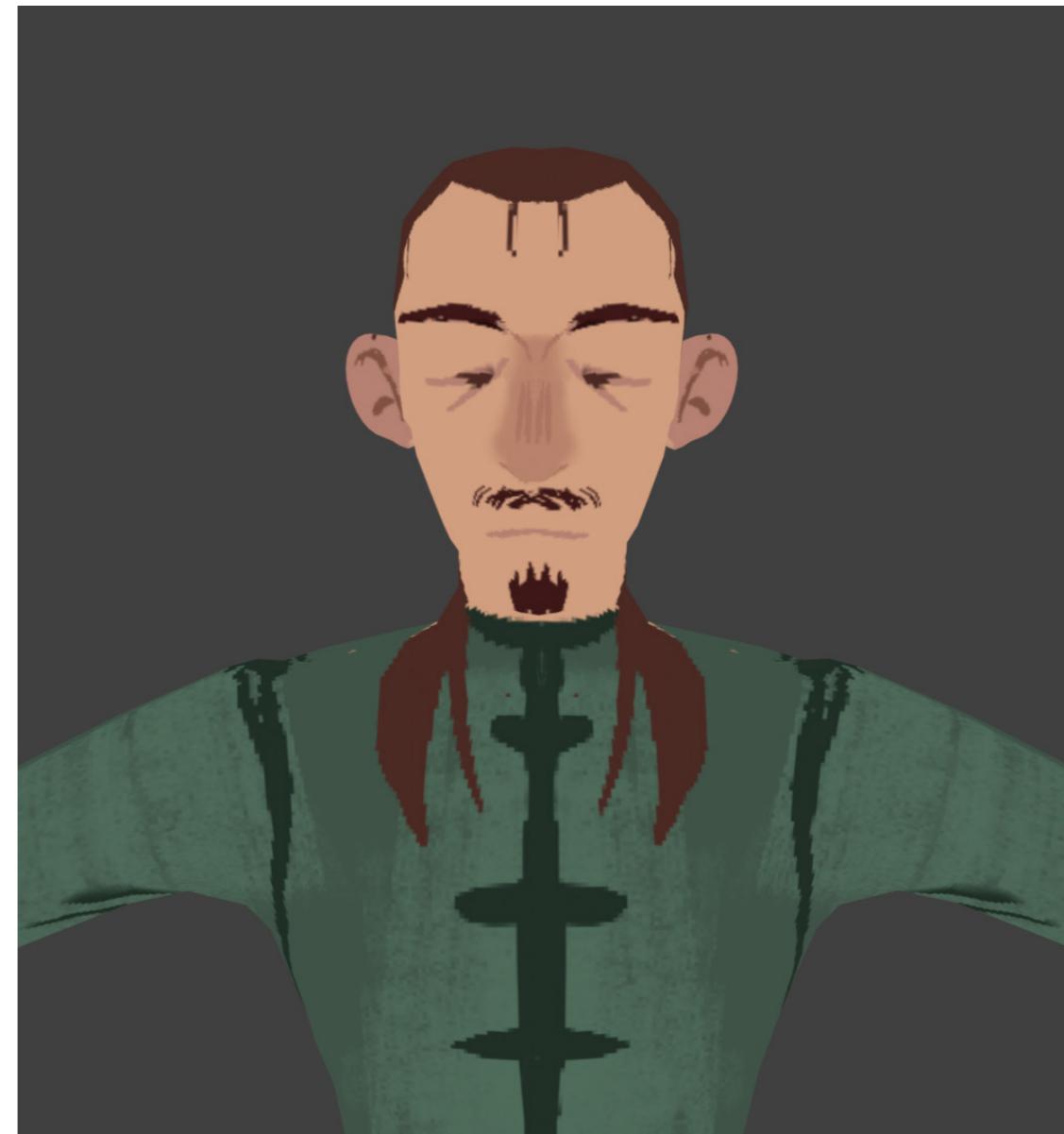
#### 4.2.4 TEXTURE PAINT

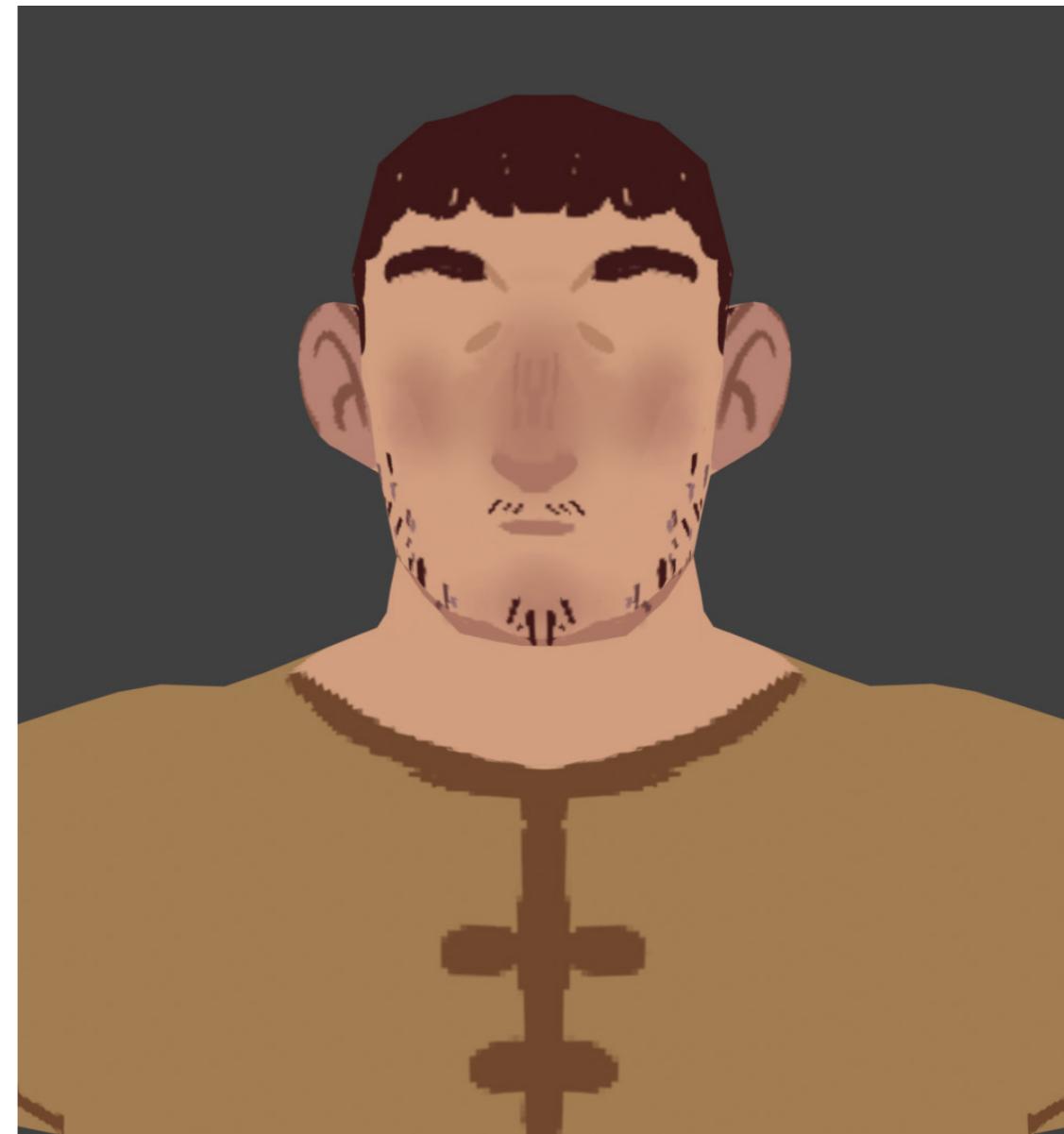
In questo step entrano in gioco i due add-on menzionati ad inizio capitolo. Sulla base della moodboard e delle reference prodotti in fase di pre-produzione, i modelli dei personaggi e della taverna sono stati dipinti a mano tramite il Paint System (PS), che oltre a permettere di pitturare conferisce ai modelli uno stile più singolare rispetto alla modellazione di ogni singolo elemento del design, che tende ad un look più “cartoon” rispetto alla texturizzazione procedurale o PBR (Physically Based Rendering). Per permettere alla texture di reagire alla luce in base al modello su cui è stata applicata, sono state effettuate delle modifiche allo schema di nodi pre impostati dal PS.

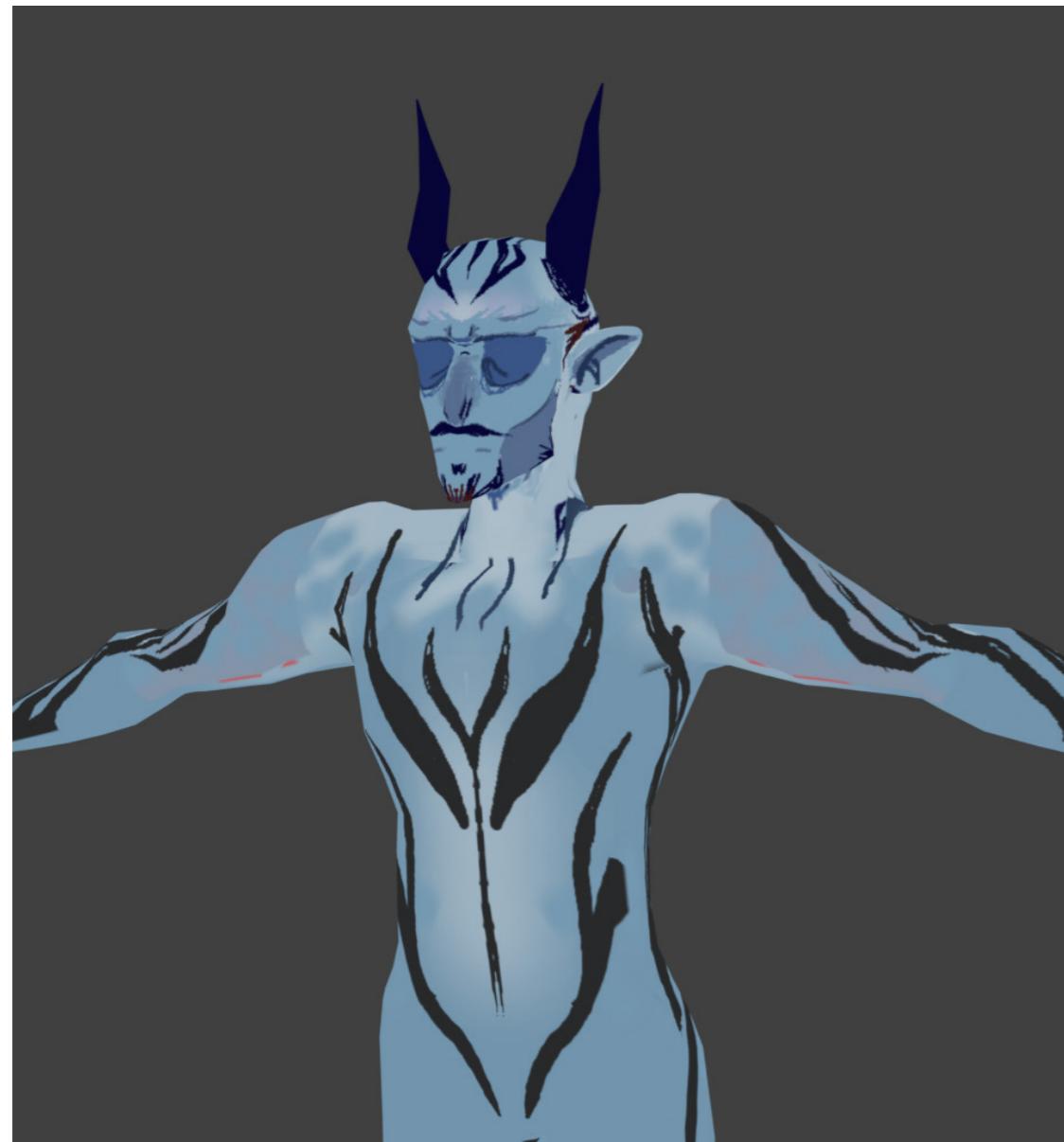
Per quanto riguarda invece l'utilizzo del Brushstroke System, è stato impiegato principalmente per la realizzazione dell'ambiente della prima scena, in quanto risulta la più complessa al livello di componenti singoli. Sono state applicate le pennellate a dei modelli con delle geometrie semplici, per ottimizzare la fase di rendering; è stato utilizzato per creare alcuni tronchi di alberi, rocce e il terreno.

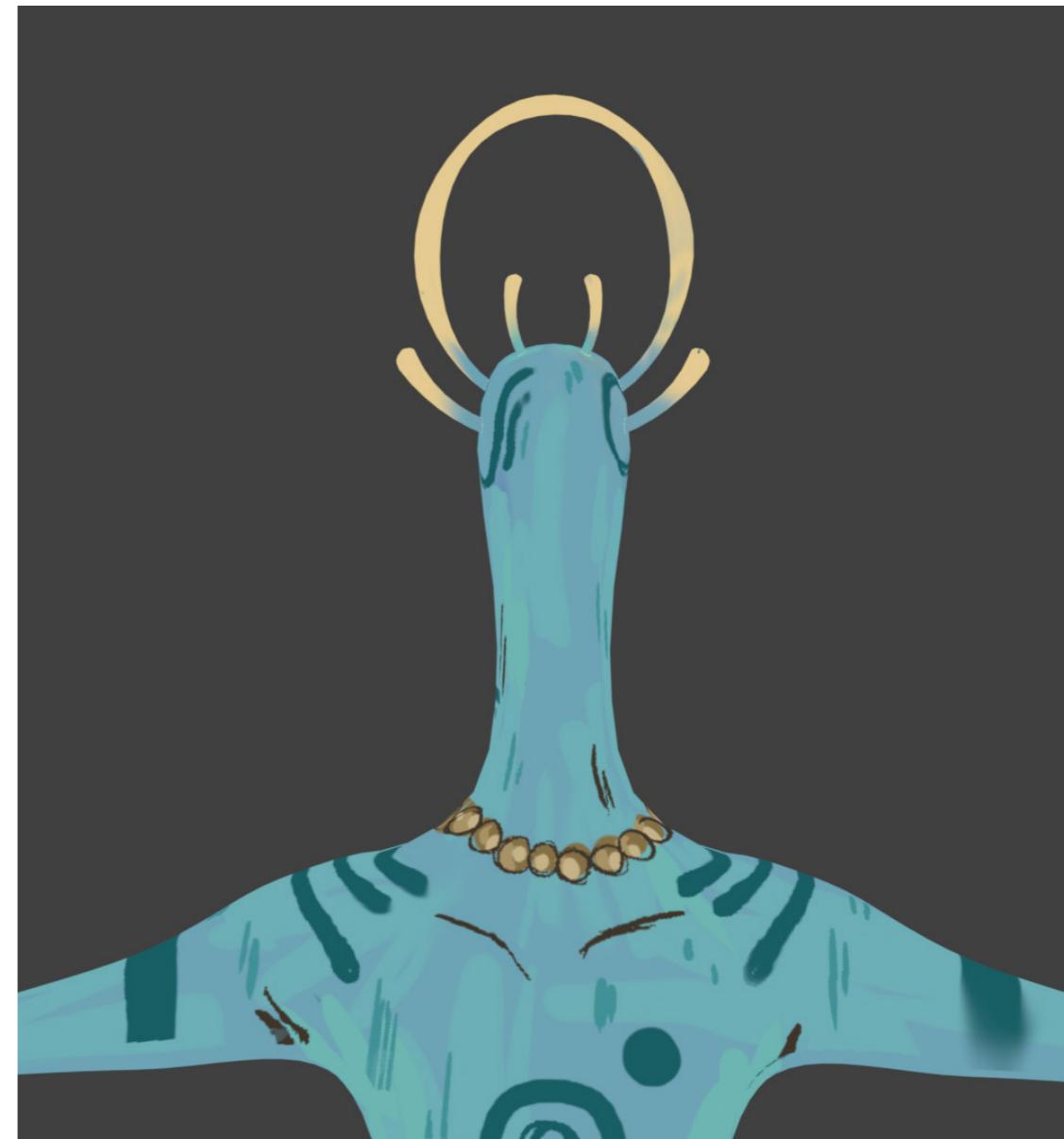
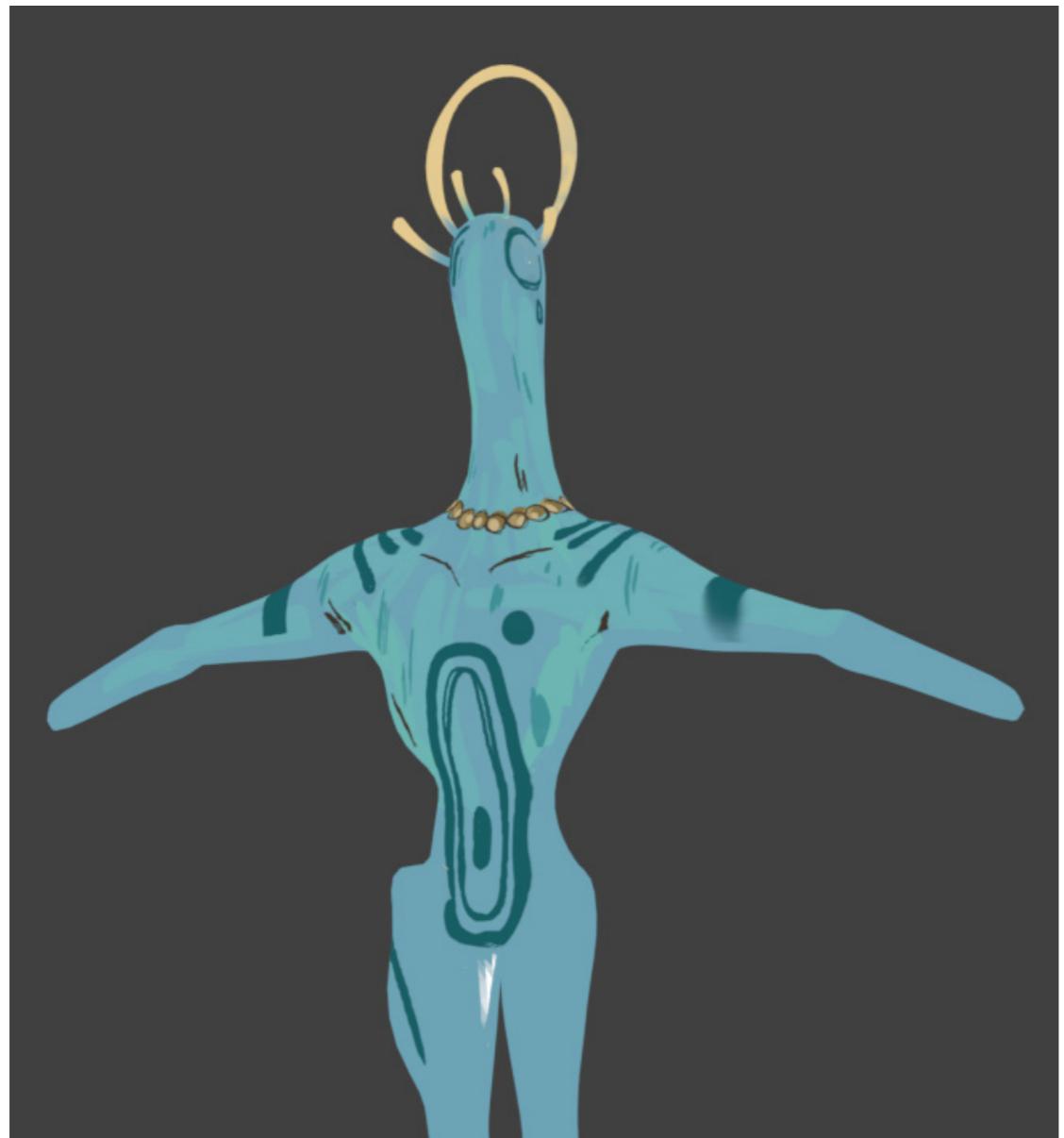










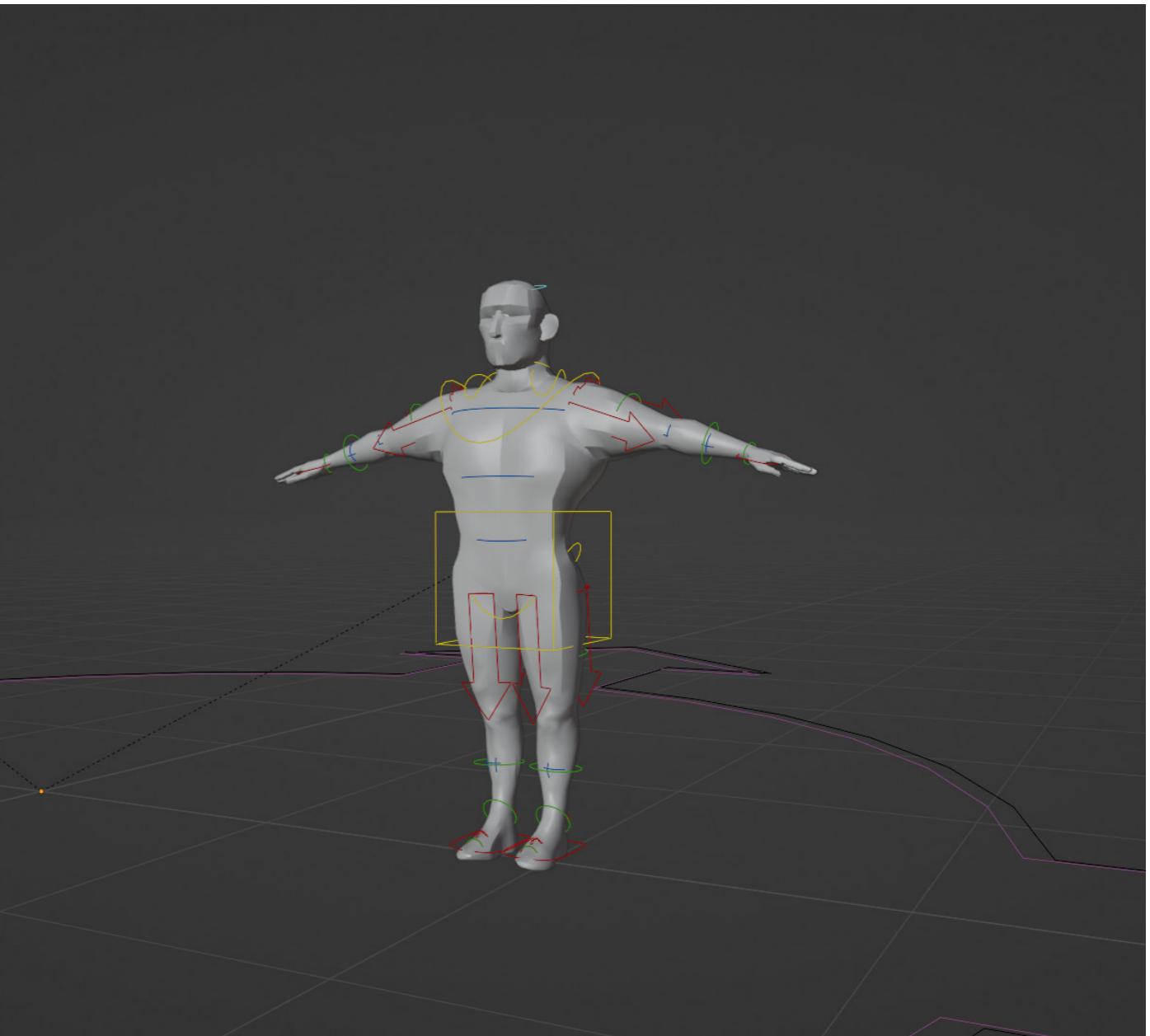


#### 4.2.5 RIGGING

Per creare i rig dei modelli è stato sfruttato un add-on ufficiale di Blender, Rigify, incluso di default nel programma e attivabile nelle Preferenze. Automatizza la creazione di rig complessi partendo da una struttura base chiamata "metarig", a cui è possibile applicare delle trasformazioni generali in modo tale che si adattino al modello.

Una volta effettuate le dovute modifiche, è stato generato il rig tramite l'apposito bottone, per poi essere parentato al modello tramite Parent con Automatic Weights; quest'ultimi, che controllano l'influenza dell'osso sulla mesh sono stati in seguito perfezionati per evitare che la mesh si deformasse nei punti sbagliati. L'utilizzo di questo add-on è stato implementato per semplificare il flusso lavorativo, in quanto il processo di creazione risulta intuitivo per coloro che non sono esperti in questo step progettuale.

Rigify è quindi un ottimo compromesso fra rapidità, flessibilità e qualità complessiva.



#### 4.2.6 ANIMAZIONE

Sono state sfruttate due tecniche di animazione: l'animazione tramite rig dei modelli e l'animazione frame by frame in 2D.

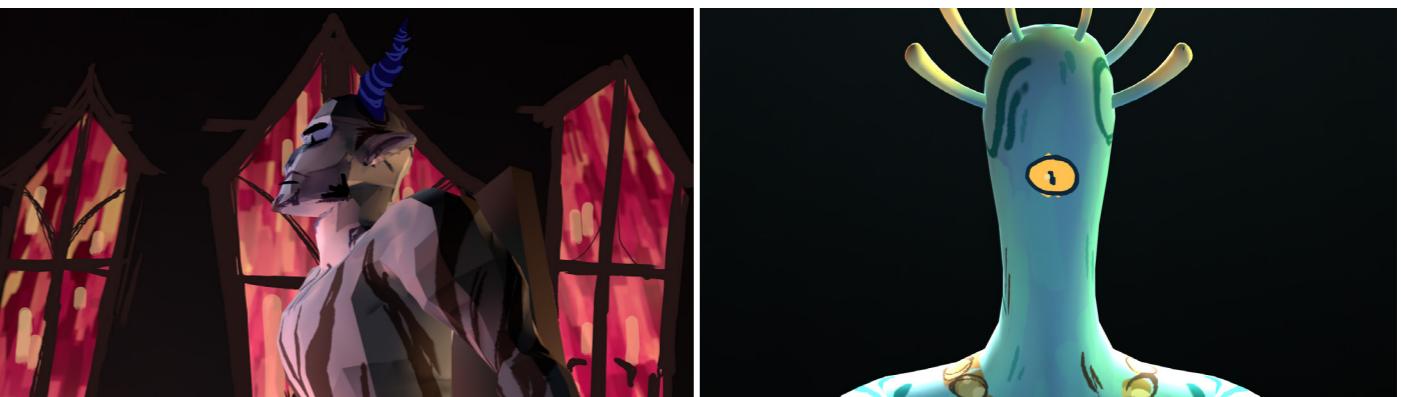
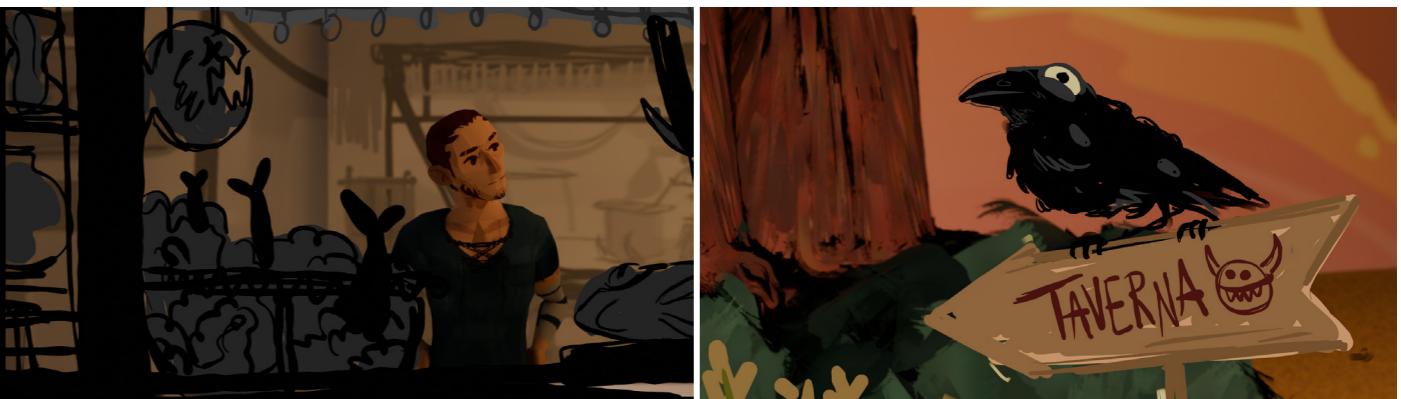
Per quanto riguarda la prima tecnica, si è passato prima per il blocking delle pose chiave, reso più rapido grazie al blocking effettuato in fase di layout, e in seguito si è passati alla fase di splining, in cui l'animazione è stata resa più fluida, anche grazie all'utilizzo del Graph Editor, funzione integrata in Blender, che permette un maggior controllo dei movimenti e una corretta accelerazione e decelerazione rispetto al posizionamento manuale effettuato nella fase di blocking.

Per quanto riguarda la seconda tecnica, è stato utilizzato lo strumento Grease Pencil, che permette di disegnare in 2D all'interno dello spazio 3D di Blender, combinando disegno e profondità 3D, come si può notare in particolare nella scena della taverna. L'animazione frame by frame è stata prevista per la realizzazione delle espressioni facciali dei personaggi, in particolar modo per gli occhi: questa scelta è dovuta allo stile utilizzato nel progetto precedente, che sfruttava elementi 2D abbinati ad un rig facciale creato ad hoc.

Non avendo la necessità di aggiungere complessità ai vari modelli, sempre in ottica di renderizzare più facilmente, si è preferito sfruttare l'animazione frame by frame, la quale risulta essere più immediata. Questo strumento è stato sfruttato per animare

altri elementi come alcuni dei piani 2D, come nella scena della taverna e nella scena del mercato, e per il corvo della prima scena. Un'altra delle motivazioni che ha spinto verso l'utilizzo del Grease Pencil è stata la sua similitudine al tratto sporco utilizzato per creare i disegni della fase di preproduzione, dovuto all'utilizzo di inchiostro nero.

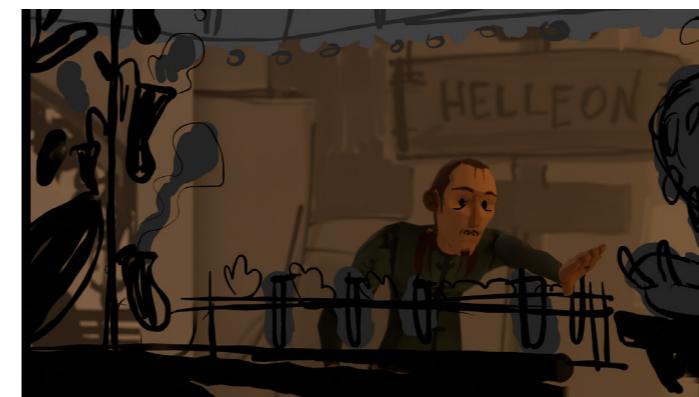
L'aspetto interessante è ogni tratto disegnato è in realtà un oggetto 3D, quindi possiede tutte le proprietà ad esso associate: è quindi possibile spostare, ruotare e scalare il disegno nello spazio 3D.



**4.2.7 RENDERING**

Ultimo step di produzione, che prevede l'esportazione delle scene complete per poter passare alla fase di Post-produzione. Le scene sono state esportate come sequenza di png, in maniera tale da poter avere un maggiore controllo nella fase di editing.

Di seguito è riportato lo storyboard finale renderizzato.



## 4.3 POSTPRODUZIONE

La postproduzione è l'ultima fase della pipeline e comprende tutto ciò che accade dopo la fine dell'animazione principale; l'obiettivo è raccogliere tutto il materiale grezzo prodotto nella scorsa fase al fine di trasformarlo in un'opera finita. Il processo di post-produzione presentato nell'elaborato è stato condensato in due fasi principali: editing, e musica/sound design.

### 4.3.1 EDITING

Per questa fase è stato utilizzato come supporto Davinci Resolve 20, un software professionale di post-produzione sviluppato da Blackmagic Design. Per il progetto è stata utilizzata la versione gratuita del programma, ma esiste anche una versione professionale a pagamento.

Una volta importati i file necessari all'interno del progetto sono stati effettuati i tagli necessari alle scene, che in fase di rendering comprendevano frames in più per agevolare un editing pulito e il giusto inserimento nella timeline completa. Per poter editare in maniera più efficiente è stata utilizzata una traccia temporanea, temp music, per poter dare il giusto ritmo al montaggio, per indicare il tono musicale e permettere di effettuare una prima bozza di sound design.

### 4.3.2 MUSICA E SOUND DESIGN

Questo step progettuale è stato sviluppato grazie a due collaboratori esterni, che si sono occupati dello sviluppo della soundtrack e del mix audio con i sound effects forniti. Il fine ultimo era rendere ancora più immersivo il mondo di Basics of Soul Hunting, creando una traccia audio originale che accompagnasse il video e ne enfatizzasse la narrazione. Per poter individuare una traccia audio che rappresentasse al meglio l'ambiente immaginato, è stata svolta una ricerca a partire da quella utilizzata nel primo video di Basics of Soul Hunting, Man of Clay della band Triddana, andando poi ad analizzare la musica di prodotti audiovisivi, non solo animati, con atmosfere medievali simili a quelle di BoSH; l'avventura e il mistero sono stati gli elementi chiave che hanno guidato la composizione. Un elemento che è stato volutamente mantenuto rispetto allo scorso progetto è la cornamusa.

Parallelamente è stato sviluppato il sound design, sulla base delle ambientazioni e dei personaggi presenti nel video. Sono stati utilizzati dei sample gratuiti, reperiti online, per i rumori di ambiente del bosco, i sussurri degli angeli e il crepitio del fuoco.

### CONCLUSIONE DEL WORKFLOW

### 4.3.2 CONCLUSIONE DEL WORKFLOW

Una volta che il montaggio video e audio è stato completato, è stata effettuata una verifica generale del prodotto, per assicurarsi una buona qualità complessiva del prodotto. L'ultimo step è stata l'esportazione del video finale.

# ATTO TERZO

Il ritorno



## 5. IL VIAGGIO DELLO SCRITTORE

L'output finale è un cortometraggio di poco meno di un minuto, con quattro scene rappresentative degli avanzamenti tecnici e narrativi più importanti che sono usciti dalla ricerca appena presentata.

La prima criticità riportata riguardo i supporti utilizzati: nonostante Blender funzioni bene come supporto, è necessario organizzare al meglio il workflow per evitare crush out del programma; alcune scelte tecniche sono state scartate proprio in base alla compatibilità del programma. Per esempio con alcuni degli addon sfruttati, e il passaggio tra una versione e l'altra di Blender deve essere ottimizzato il più possibile per evitare la perdita di dati importanti;

La seconda criticità riguarda la mancanza di un team completo ha causato dei ritardi nelle varie fasi di sviluppo del prodotto, in quanto ci si è soffermati su alcuni passaggi tecnici più di altri, in base alle competenze pregresse, mentre altre fasi sono state totalmente scartate in quanto non vi era la possibilità di lavorarci in maniera approfondita o non era possibile affidarsi a collaborazioni esterne per la loro realizzazione. Questo ha comportato delle mancanze in alcune aree di sviluppo, come nella complessità delle animazioni e in special modo nella parte di postproduzione, ma non ha comunque impedito di portare a termine il progetto.

La tecnica mista fra animazione 2D e 3D è stata implementata con successo e l'idea secondo la quale il supporto di realizzazione, Blender, è uno strumento valido ai fini progettuali.

Le tempistiche di progetto sono state superate per quanto riguarda l'ammontare effettivo delle ore lavorative, il conteggio infatti si avvicina più alle 500 ore, circa il doppio, ma in ogni caso la deadline finale è stata rispettata. In compenso, le previsioni del budget sono state rispettate in pieno: il costo di produzione è zero. Anche la presenza di diversi collaboratori esterni è stata fondamentale per le fasi di revisione e di musica.

Inoltre, al fine di fornire altri spunti di riflessione e indicazioni per gli sviluppi futuri del progetto, di seguito è riportata una carrellata di suggerimenti, tecniche e elementi per gli eventuali sviluppi futuri del progetto.

- Painting delle Normali tramite il Paint System
- Unione fra il Paint System e il Brushstroke System
- Modellazione high poly che mantiene il principio di matericità dei modelli e gli spigoli vivi
- Stesura degli episodi completa
- Introduzione di altri personaggi secondari e di sfondo che supportino meglio la narrazione
- Condivisione dei contenuti di sviluppo del progetto sulle piattaforme social
- Finanziamento tramite Kickstarter
- Collaborazione con un team con numeri più consistenti per spalmare meglio ruoli e responsabilità

- VFX realizzati con tecniche 2D
- Ulteriore sperimentazione, rielaborazione e modifica dei materiali forniti da questo elaborato

Questo elaborato punta ad essere il punto di partenza per gli sviluppi futuri che vedranno coinvolto il mondo di Basics of Soul Hunting. Chris Vagler, nel suo libro "Il viaggio dell'Eroe", sostiene che la bellezza del modello narrativo del viaggio dell'eroe risiede anche nella sua capacità di descrivere l'avventura degli autori stessi che scrivono le storie: è un viaggio introspettivo, pieno di ostacoli, in cui c'è un unico obiettivo: raccontare una buona storia.



## 7. BIBLIOGRAFIA E SITOGRADIA

### BIBLIOGRAFIA

Rondolino, G. (2003). Storia del cinema d'animazione: dalla lanterna magica a Walt Disney da Tex Avery a Steven Spielberg. UTET Università.

Raffaelli, L. (1998). Le anime disegnate : il pensiero nei cartoon da Disney ai giapponesi. In Castelvecchi eBooks.

Vogler, C. (1999). Il viaggio dell'eroe

Alonge, G., & Amaducci, A. (2007). Passo uno. L'immagine animata dal cinema al digitale.

Publishing, D. (2018). Creating stylized characters.

### SITOGRADIA

Grimm, Jacob e Wilhelm - Enciclopedia - Treccani. (n.d.). Treccani. [https://www.treccani.it/enciclopedia/jacob-e-wilhelm-grimme\\_\(Enciclopedia-dei-ragazzi\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/jacob-e-wilhelm-grimme_(Enciclopedia-dei-ragazzi)/)

Fiaba - Enciclopedia - Treccani. (n.d.). Treccani. [https://www.treccani.it/enciclopedia/fiaba\\_\(Enciclopedia-dei-ragazzi\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/fiaba_(Enciclopedia-dei-ragazzi)/)

Basile, Giambattista - Enciclopedia - Treccani. (n.d.). Treccani. [https://www.treccani.it/enciclopedia/giambattista-basile\\_\(Enciclopedia-dei-ragazzi\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/giambattista-basile_(Enciclopedia-dei-ragazzi)/)

MIC - Direzione generale Cinema e audiovisivo. (2025b, July 15). Glossario - Direzione generale Cinema e audiovisivo. Direzione Generale Cinema E Audiovisivo. <https://cinema.cultura.gov.it/per-gli-utenti/approfondimenti-tematici/glossario/>

Proof of Concept (POC). (2025, July 31). Università Di Foggia. <https://www.unifg.it/it/terza-missione/valorizzare-la-ricerca/gestione-della-proprieta-intellettuale-brevetti/proof-concept-poc>

League of Legends. (2022, August 4). Arcane: Bridging the Rift | Part 1 - I Only Dream in Risky [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Mz4-38d3-AE>

League of Legends. (2022b, August 10). Arcane: Animation test [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=RHElv9Kk9gY>

Sardelli, M. (2025, July 8). Internazionalizzazione tra i punti di forza del cinema italiano – I risultati della ricerca Anica. Direzione Generale Cinema E Audiovisivo. <https://cinema.cultura.gov.it/notizie/internazionalizzazione-tra-i-punti-di-forza-del-cinema-italiano-i-risultati-della-ricerca-anica/?highlight=animazione&ricerca=animazione>

Dell'Erario, A. (n.d.). Cartoon Italia: Con questi tagli animazione italiana rischia di soccombere. Anica. <https://www.anica.it/news/cartoon-italia-con-questi-tagli-animazione-italiana-rischia-di-soccombere>

MIC - Direzione generale Cinema e audiovisivo. (2022, March 1). Tax credit - Direzione generale Cinema e audiovisivo. Direzione Generale Cinema E Audiovisivo. <https://cinema.cultura.gov.it/comunicazione/avvisi/avvisi-tax-credit/>

Flow | Home. (n.d.). Flow. <https://flowthemovie.com/>

Porto - Significato ed etimologia - Vocabolario - Treccani. (n.d.). Treccani. <https://www.treccani.it/vocabolario/porto/>

yotobi. (2024, December 3). Il film d'animazione che ha PAP-IZ-ZATO l'Italia [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=hMUXxBvBiAo>

Blender Foundation. (n.d.-a). Blender - the free and open source 3D creation software — Blender.org. Blender. <https://www.blender.org/>

Blender Foundation. (n.d.-b). Brushstroke tools. Blender Extensions. <https://extensions.blender.org/add-ons/brushstroke-tools/>

Blender Studio. (2024, November 19). Brushstroke tools for an easy painterly look - Free Blender Addon [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=fKd-ViC1ZjA>

Tawan Sunflower. (2025, January 1). Turning Blender into Photoshop | Paint System addon Tutorial [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=WpwZXU6VnuA>

Blender Foundation. (n.d.-c). Paint system. Blender Extensions. <https://extensions.blender.org/add-ons/paint-system/>



NAMED  
EMS