



**DESIGN DELLA COMUNICAZIONE**

studente Luo Chao  
docente Luigi Bellavita





# L'applicazione dell'Arte Folcloristica del Cloisonné nell'Animazione Digitale

La tesi  
Inserito in facoltà **design**  
per **laurea Magistrale**  
in **Design della Comunicazione**  
Da  
*Luo Chao*

**Matricola 776862**  
**Sintesi 1**  
**Politecnico di Milano**

**Supervisor**  
*Luigi Bellavita*

**C**i sono DUE MODI per fare un'animazione, il primo consiste nel pensare prima a una buona idea da animare e dopo cercare i materiali adeguati per raccontarla e comunicarla. Il secondo, invece, si basa sul decidere prima una particolare materiale e poi pensare una storia, questa deve riflettere appieno le caratteristiche della materiale. Quindi la creazione dei personaggi e delle scene è sempre il problema principale da risolvere.

**ABSTRACT**

The thesis is focused on the design of animation contemporary inspired by the folk art cloisonné. In the creation of animation, folk arts can give good elements to the creation of characters and scenes, and guide the further creation of different cinematographic languages .

In this way, it has a good approach to the creation and the communication of animation. It enriches the Audio-visual Language in animation, but also promotes the development of folk arts and the diffusion of different cultures.

In this thesis, there are introductions of the various exist folk arts, it was researched modeling elements of folk arts. It was also analyzed how to make animation through the creation means of folk art and was researched the special languages of animation images which were inspired by different types of folk arts.



# INDICE

## **Prologo** (Come fare l'animazione)

Introduzione.....	6-7
Abstract.....	7
Key words.....	7

## **Capitolo 1** (Analisi Dei Linguaggi Artistici Delle Arti Folcloristiche)

Introduzione dell'arte folcloristica.....	8-9
Le tipologie principali delle arti folcloristiche.....	9-75
La pittura di Capodanno.....	10-14
Papercutting.....	15-22
Silhouutte.....	33-36
Ricamo.....	37-47
Pupazzi.....	48-61
Teatro d'ombre.....	62-71
Ceramica.....	72-75

## **Capitolo 2** (Linguaggi delle immagini cinematografiche nelle animazioni)

L'animazione ispirata all'arte folcloristica.....	76
Gli elementi principali del linguaggio dell'immagine....	76-81
I personaggi e le scene.....	76-78
Le luci ed i colori.....	79-81

## **Capitolo 3** (Analisi delle animazioni ispirate alle arti folcloristiche)

Introduzione per le tipologie principali.....	82
Analisi brevi della produzione.....	82-83
Anmazione collage.....	84-88
Puppetry animation.....	89-95
Animazione d'inchiostro cinese.....	96-99
Animazione della pittura ad'olio.....	100-101

## Capitolo 4 (Cloisonné)

Introduzione dell'arte cloisonné.....	102-103
La storia.....	103
La tecnica.....	104-106
Sviluppazione moderna.....	106-109
Cloisonné cinese.....	110-113
La storia.....	110
La tecnica.....	111-113
La pittura cloisonné.....	114-117
La tecnica.....	114-116
La ricerca dell'effetto dell'immagine di cloisonné.....	117

## Capitolo 5 (Analisi del progetto-Animazione 'le gabbie e gli ucelli')

Prologo.....	118-121
Introduzione del progetto.....	122
Target per progetto.....	122-123
Concept del progetto.....	123-123
Comunicazione del progetto.....	124-125
Soggetto/sceneggiatura.....	126-128
Lo sfondo e o stile.....	128
Sinossi.....	128
Lo storyboard.....	129-131
Animation Setup.....	132-133
Texture and material design.....	134
Piano di produzione.....	135
La tecnica della realizzazione.....	136-141
Autodesk MAYA.....	136
Creazione delle scene.....	136-138
Creazione dei ruoli.....	138
Le luci e I colori.....	139
Rendering.....	140
Post-produzione.....	141
Traduzione tra le tecniche.....	142-144
Scenario.....	145-147
Riferimento.....	148-150

# Come fare l'animazione?

Come cercare i modi per fare l'animazione e da dove viene l'ispirazione

**L**A TESI SI OCCUPA nel senso stretto sulla creazione dell'animazione artistica con lo stile sull'arte folcloristica di cloisonné, nel senso ampio è sulla metodologia speciale della progettazione e produzione delle immagini nell'animazione con l'effetto delle arti folcloristiche.

**INTRODUZIONE** Ci sono due modi per fare un'animazione, il primo consiste nel pensare prima a una buona idea da animare e dopo cercare i materiali adeguati per raccontarla e comunicarla. Il secondo, invece, si basa sul decidere prima una particolare materiale e poi pensare una storia, questa deve riflettere appieno le caratteristiche della materiale. Quindi la creazione dei personaggi e delle scene è sempre il problema principale da risolvere.

Il termine "animazione" deriva dal latino, "animātiō", che significa "l'atto di portare alla vita", da animo("animare" o "dare vita a") e-ātiō ("l'atto di"). Qualsiasi cosa in natura potrebbe essere usata per animare, ma i materiali utilizzati per animare devono avere un sistema completo di modellazione artistica, come per esempio l'animazione tradizionale 2D o 3D. L'animazione 2D si basa principalmente sull'arte popolare di fumetto che è un tipo di arte folcloristica costituita sulla tecnica di pittura, invece l'animazione 3D è un tipo di animazione fatta con software di 3D con effetto dell'immagine molto simile all'animazione dei pupazzi. Da questo punto di vista l'arte folcloristica ha sempre una relazione inseparabile con la creazione dell'animazione, quindi rappresenta un buono approccio partire dall'arte folcloristica per cercare lo stile artistico e la modalità sulla tecnica della realizzazione dell'animazione.

Arte folcloristica trasmette lo spirito dell'essere umanoesprime i pensieri ed i desideri del mondo, della vita e del futuro nel cuore della gente. L'arte folcloristica ha una semplicità dell'ecologia originale, ma ha anche una connotazione ricca

e multiculturale. Il taglio della carta, il murale, teatro dell'ombre hanno tutti una forte vitalità delle arti, forniscono una ricchezza dei materiali e delle ispirazioni per la creatività dell'animazione contemporanea. Essi arricchiscono le tipologie di animazione, hanno una relazione multi-livello nel tempo e nello spazio, sono formati gradualmente da un' unità che ha sia la caratteristica moderna e sia la tradizionale connotazione culturale. In altre parole, l'integrazione tra la creatività dell'animazione contemporanea e l'arte folcloristica è un requisito necessario per lo sviluppo dell' animazione, porterà all'ulteriore divulgazione della cultura tradizionale ma anche arriverà una prospettiva più ampia della creatività sull'animazione.

## **ABSTRACT**

La tesi è incentrata sulla progettazione e sulla produzione dell'animazione contemporanea che ispirata dall'arte folcloristica di cloisonné. In design dell'animazione, l'arte folcloristica può dare buoni elementi sulla creazione dei personaggi e delle scene, e guida la creazione ulteriore dei diversi linguaggi cinematografici.

In questo modo, si ha un buon approccio alla creazione e alla comunicazione di animazione. Esso non solo arricchisce il linguaggio audio visivo di animazione, ma anche promuove lo sviluppo delle arti folcloristiche e la diffusione delle diverse culture.

Nel presente lavoro di tesi ci sono delle introduzioni alle diverse arti folcloristiche esistenti, inoltre sono state ricercate le modalità modellistica nell'arte folcloristica. È stato anche analizzato come fare l'animazione tramite le modalità della creazione dell'arte folcloristica e sono stati ricercati i linguaggi speciali sulle immagini nelle animazioni ispirate dai diversi tipi delle arti folcloristiche.

## **KEYWORDS**

*Creazione dell'animazione, l'arte folcloristica, linguaggio cinematografico, Cloisonné, Animazione ispirata all'arte folcloristica, animazione 3D.*

# ANALISI DEI LINGUAGGI ARTISTICI DELLE ARTI FOLCLORISTICHE

LA STORIA, LE TECNICHE E LE CARATTERISTICHE ESTETICHE DEI TIPI PRINCIPALI

## INTRODUZIONE DELL' ARTE FOLCLORISTICA

La Concezione Principale

intessa anche come "arte alta" o "fine art" per mecenati della società. D'altra parte, molti pittori d'arte folcloristica americana del 18° e 19° secolo hanno fatto del loro lavoro la loro vita. Altri termini che si sovrappongono con l'arte

folcloristica sono, arti naïf, arte tribale, arte primitiva, pop art / arte popolare, Outsider Art, l'arte tradizionale, arte vagabonda, arte autodidatta, e l'arte della classe operaia / arte colletti blu. Come ci si potrebbe aspettare, tutti questi termini possono avere più e anche controverse connotazioni, ma sono spesso usati in modo intercambiabile con il termine "arte folcloristica o popular art".

Tipicamente l'arte folcloristica è un tipo di arte che non è influenzata dai movimenti nei circoli artistici accademici. In molti casi, l'arte folcloristica esclude le opere eseguite dagli artisti professionisti, essa viene



LA PITTURA DI PAPER CUTTING DELLA MINORANZA, CINA



SCLUTURA DI ARGILLA DI  
PROVINCIA DI SHANXI, CINA.

L'arte folcloristica rappresenta l'identità culturale, facendo conoscere alla gente i valori e l'estetica della comunità. Esso comprende una vasta gamma di supporti utilitaristici e decorativi, tra cui la tela, il legno, la carta, l'argilla, il metallo ecc., se i materiali tradizionali sono inaccessibili, i nuovi sono spesso sostituiti, così è formato le espressioni contemporanee di forme tradizionali di arte folcloristica. L'arte folcloristica rispecchia le forme d'arte tradizionali dei diversi gruppi della comunità, etnica, tribale, religiosa, professionale, geografica, di età che si identificano dall'una all'altra persona e nella società in generale.

CAPITOLO

1

Analisi Dei Linguaggi

Artistici Delle

Arti Folcloristiche

COMMUNICATION DESIGN

La tesi di Luo Chao

Arte & Animazione

04/2014

Gli artisti folcloristici imparano le abilità e le tecniche attraverso l'apprendistato in contesti informali della comunità, anche se possono essere educati formalmente.

## **LE TIPOLOGIE PRINCIPALI DELLE ARTI FOLCLORISTICHE**

---

**Introduzione Dei Vari Tipi  
Dell'arti Folcloristiche**

Arte folcloristica è un tipo di arte popolare della vita pubblica della essere umana, Esso è il doppio supporto economico e culturale.

Ci sono le tipologie principali seguenti:

*Miniatura, Ceramica, Arte di tessuto, Arte di legno, Scultura della pietra, Ricamo, Peluche, Teatro d'ombre, argilla, Arte della cera, Dipinti, Arte di rame, Ornamenti, Utensili della lacca ecc.*

Nella questa parte la ricerca si occupa principalmente i linguaggi delle immagini delle arti folcloristiche cinesi e delle alcune estere disponibili che vengono state utilizzate nella creazione e la produzione dell'animazione.



**PITTURA DI CAPODANNO**

**I**N CINA la pittura di capodanno (si chiama anche Chinese New Year's Wood Block Paintings in inglese), è un genere di pittura ad incisione, i dipinti vengono incollati sulla porta per festeggiare tradizionalmente il capodanno cinese.

Nel tempo passato, quando la festa di primavera cioè il capodanno cinese si avvicinava, ogni famiglia poteva pulire le sue stanze e cortili e incollare questo tipo di dipinti sulle finestre, sulle porte, sui pareti, sulle stufe ed anche nelle Buddha nicchie per aggiungere l'atmosfera di Capodanno, nello stesso tempo, cercava fortuna per l'anno prossimo.

**STOIRA.** Secondo i documenti antichi, c'erano due fratelli di nome Shen Tu e Lei Yu. Erano le autorità di vigilanza di fantasmi e mostri, e quando hanno trovato un mostro che voleva danneggiare le persone, l'avrebbero legato per dare da mangiare alla tigre.

Più tardi l'imperatore chiesto alla gente di disegnare i ritratti di Shen Tu e Yu Lei per le finestre e le porte per scansare l'armata.

C'è un'altra storia sull'origine dei dipinti di Capodanno. Si dice



"I Tre regni" di Yang Jia Wu, Pittura di capodanno, Cina.

che, durante la dinastia Tang, l'imperatore ha chiesto Wu Daozi di disegnare Zhong Kui e riprodursi per inviare i suoi funzionari da appendere alle pareti per respingere il male. Invece wood block painting è stato inventato durante la dinastia Song e ha reso la sua produzione molto più facile.

Questa forma d'arte è sviluppata ed è diventato sempre più popolare tra i cinesi, i suoi contenuti e le funzioni, quindi, sono anche aumentati. Ha raggiunto

il picco durante la dinastia Qing: più soggetti sono stati aggiunti per esprimere auguri e benedizioni di Capodanno.

**TEMI.** La sua forma originale era l'immagine di un Dio della porta durante la dinastia Tang. Più tardi, più soggetti sono stati aggiunti come le fiere, il Dio di cucina, le donne ed i bambini. Abitualmente, Quando arriva il capodanno cinese, ogni famiglia sostituisce la propria immagine di Capodanno in modo da dire 'addio al passato e benvenuto al futuro'. (cinese: 辞旧迎新).

Le scene a volte sono stati usati per creare sentimento patriottico, mostrano la vittoria sui violenzi dall'estero.

**TENICA.** le tecniche principali dei dipinti di capodanno sono seguite quelle di 'Woodblock painting', Il blocco di legno viene accuratamente preparato come un disegno in rilievo, le aree da mostrare in 'bianco' sono tagliati via con coltello, scalpello, o carta vetrata per lasciare i caratteri o le immagine da mostrare in 'nero' nel livello di superficie originale.

Il blocco è stato tagliato lungo la venatura del legno. È necessario solo inchiostrare i blocchi e renderla stabile ed anche contattare con la carta o la stoffa per ottenere una stampa accettabile. Il contenuto sarebbe naturalmente stampato "al contrario" o come immagine speculare. L'arte di intagliare l'incisione su legno è noto come la xilografia, anche se il termine è usato raramente in inglese.

Per stampare con i colori, si devono utilizzare molti blocchi. Invece ciascuno per un colore, sebbene sovrastampare due colori può produrre altri colori. Più colori possono essere stampati tramite inserire la carta di una cornice intorno ai blocchi di legno.

**ESTETICHE.** I colori sono vividi e l'atmosfera è allegra. Per migliaia di anni, la pittura di capodanno non solo è stata un tipo di abbellimento colorato, ma anche uno strumento della comunicazione culturale ed estetica, dell'educazione morale e religiosa. Si tratta di un tipo di arte folcloristica enciclopedica.

I suoi temi vengono dalla cultura tradizionale e sono utilizzati principalmente per augurare bel tempo, buona fortuna, salute, buoni affari ed esorcizzare spiriti maligni. Essa esprime anche le caratteristiche e particolarità delle diverse culture regionali. I principi della pittura di capodanno sono i seguenti, le immagini devono raccontare storie, i temi devono riguardare i buoni auspici e i personaggi devono essere belli. Osservando i vari dipinti, possiamo comprendere l'intenzione della persona che l'ha appeso e che consiste sempre nella richiesta di soddisfazione di un desiderio.



**Le scene di animazione  
'la storia di chu xi', SHANG HAI  
film studio**

**L**'ANIMAZIONE folcloristica segue le caratteristiche della pittura di capodanno. Ad esempio, il film La storia di 'Chu Xi' utilizza lo stile dei colori e l'effetto delle immagini di arte folcloristica della pittura di capodanno. La caratteristica principale della composizione è la

'pienezza': le immagini dei personaggi insieme ai simboli tradizionali portatori di buoni auspici, formano un'atmosfera ricca e vivace. In tal senso la pittura di capodanno è diversa dalla pittura accademica che preferisce un'atmosfera eterea ed esprime l'idea dell'artista; infatti per comprenderne il significato occorre conoscere retroterra culturale e stile dell'autore.

D'altra parte, la tecnica di produzione, cioè l'incisione, definisce lo stile dell'immagine della pittura di capodanno (contorni neri, coloriture piene e senza sfumature); quindi questo tipo di composizione è basato su requisiti estetici, ma anche sulle tecniche di processo di stampa.





# PAPERCUTTING

**L** PAPER CUTTING è l'arte del taglio della carta. Essa si è evoluta in modo univoco in tutto il mondo e si è adattata ai diversi stili culturali. Il più antico documento superstite è stato ritrovato in Xinjiang (Cina) e si tratta di un taglio di un cerchio simmetrico risalente al VI secolo.

Il papercutting è una forma popolare di arte decorativa ed è stata praticata anche durante le dinastie Song e Tang. Essa è comparsa anche in altre parti dell'Asia nel XVI secolo. Successivamente, nel giro di un secolo, il papercutting si è sviluppato anche in più di mezza Europa.

**STORIA.** Jianzhi (in lingua cinese) è un'arte tradizionale in Cina. È stato praticato in Cina almeno a partire dal VI secolo d.C. e veniva utilizzato per motivi benaugurali o semplicemente decorativi. Il colore rosso è quello più comunemente presente e le immagini più frequenti sono

quelle degli animali dello zodiaco o dei caratteri della scrittura cinese.

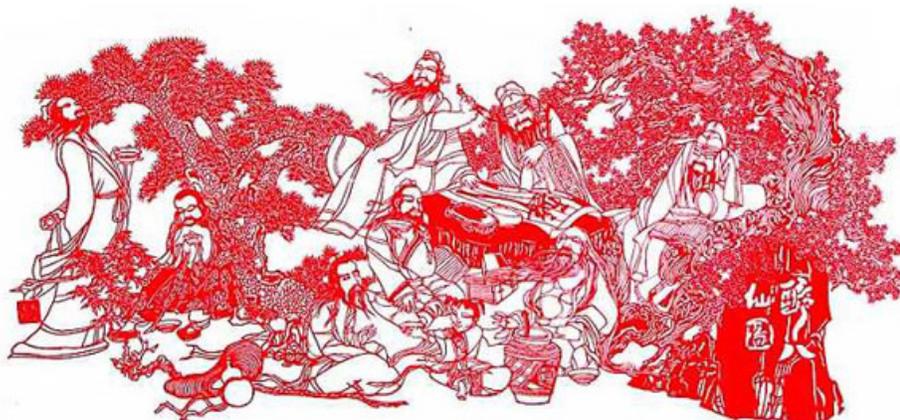


**Il Papercutting  
Cinese colorato sul tema  
di zodiaco**

Anche se il papercutting è popolare in tutto il mondo, solo quello cinese è stato elencato nella lista del patrimonio culturale mondiale immateriale nell'anno 2009. Esso ha ottenuto questo riconoscimento in quanto possiede una storia lunga 1500 anni e ha contribuito a diffondere i valori culturali delle varie popolazioni cinesi in tutto il paese asiatico.

**TECNICA.** Ci sono alcuni tagli di base che formano una sola immagine. E ci sono i disegni simmetrici che di solito sono creati da alcune pieghe proporzionate delle carte, e poi si taglia alcune forme nella carta già piegata. Quando è aperta, quindi, si forma un disegno simmetrico. Il papercutting cinese è normalmente simmetrico. I tagli sono di solito in un numero pari serie di 2, 4, 24 ecc. Ci sono due metodi di produzione, uno si utilizza i forbici, l'altro si usa i coltelli. Nel metodo di forbice, vari pezzi di carta - fino a otto - sono sovrapposti insieme. Il motivo viene poi tagliare con le forbici taglienti, appuntiti.

Il papercutting cinese moderno si è sviluppato anche nel settore commerciale. Essorimane molto popolare nella Cina contemporanea, soprattutto in occasione di eventi speciali come il Capodanno (festa di primavera) e i matrimoni.



IN ALCUNE ZONE dell'Indonesia, le arti tradizionali sono influenzate da quelle cinesi. Il papercutting indonesiano presenta una combinazione perfetta tra l'arte tradizionale Batik e l'arte del taglio della carta. Nel papercutting indonesiano, i dettagli di Batik che appaiono in doppia struttura di vetro sono la parte più bella e raffinata.

Il batik è una tecnica usata per colorare i tessuti a riserva, mediante la copertura delle zone che non si vogliono tinte tramite cera o altri materiali impermeabilizzanti: argilla, resina, paste vegetali, amido.

Il termine deriva dalle parole indonesiane amba (scrivere) e titik (punto, goccia), col significato ciò che si disegna, l'azione dell'artista per realizzarlo è detta membatik.

**STORIA.** Non si conosce il momento della scoperta delle tecniche di tintura a riserva, che probabilmente nascono da errori casuali nella tintura dei tessuti, dove macchie di grasso o di cera impediscono al colore del bagno di tintura di penetrare o in quella delle matasse dove i lacci legati troppo stretti lasciano delle righe non tinte sul filato.



OPERA DI BATIK COLORATO SUI  
FIORI E GLI INSETTI

In Asia questa tecnica era praticata in Cina durante la dinastia T'ang (618-907),

In India e in Giappone nel periodo Nara (645-794).

In Africa era originariamente praticato dalle tribù Yoruba in Nigeria, Soninke e Wolof in Senegal. Strettamente legato in Indonesia all'uso in cerimonie rituali con altre tecniche a riserva come l'ikat e il Plangi (Giava, Bali), ha raggiunto grande raffinatezza

tecnica ed elaborato una complessa iconografia.

In Europa la tecnica viene descritta per la prima volta nella Storia di Giava pubblicata a Londra nel 1817 da Sir Thomas Stamford che fu governatore dell'isola. In Europa la tecnica viene descritta per la prima volta nella Storia di Giava pubblicata a Londra nel 1817 da Sir Thomas Stamford che fu governatore dell'isola.

Nel 1873 il mercante olandese Van Rijekevorsel fa dono dei pezzi da lui raccolti in un viaggio in Indonesia al museo etnografico di Rotterdam. Esposto

all'esposizione universale di Parigi del 1900 il batik indonesiano riscuote successo presso il pubblico e comincia ad influenzare il gusto degli artisti.

Resiste come oggetto d'artigianato alla globalizzazione e all'industrializzazione che ha introdotto, imitando attraverso tecniche automatizzate di stampa, i disegni e le caratteristiche estetiche proprie della sua lavorazione manuale.

**TECNICA.** Dopo la preparazione del disegno si applica la cera sciolta sulle parti che non si vogliono colorare in modo che questa, penetrando tra le fibre del tessuto, le impermeabilizzi impedendo al colore di aderirvi; si utilizza un attrezzo

DI SOLITO I BATIK, SPECIALMENTE QUELLI DEL KENIA, RAFFIGURANO SCENE DI VITA QUOTIDIANA (COME SCENE DI MERCATO, DI CACCIA O DI PASTORIZIA) ED I COLORI SONO QUELLI CHE RICHIAMANO ALLA TERRA E ALLA NATURA

chiamato canting (tjanting), un piccolo serbatoio metallico dotato di manico per impugnarlo e di un beccuccio che fa uscire la cera, si possono usare anche pennelli, stampi in metallo (cap o tjap), stecchi di legno, blocchetti muniti di

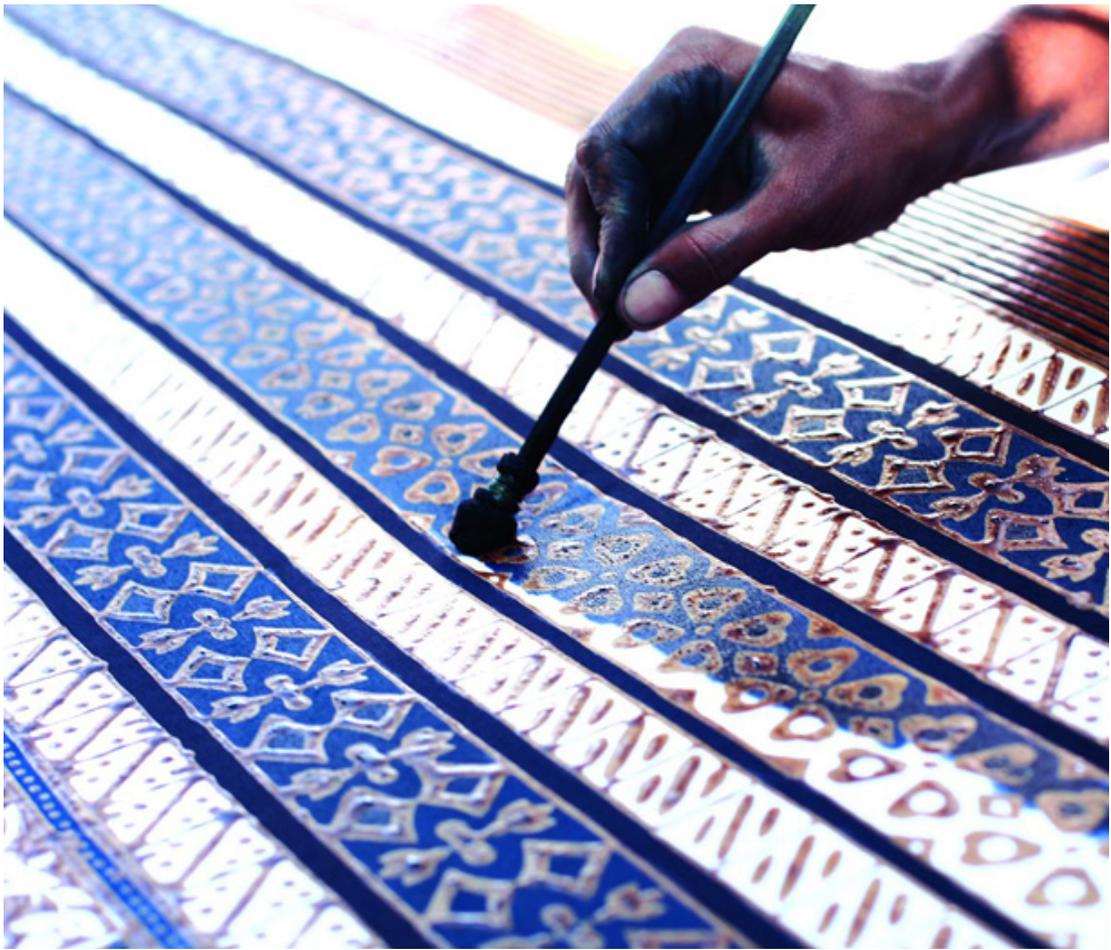
aghi (complongan) o canting con più beccucci a secondo dell'effetto che si vuole ottenere. Quando la cera si è asciugata si procede alla tintura immergendo il lavoro in una vasca che contiene il bagno di tintura.

Segue il risciacquo e l'asciugatura. Poi la cera viene eliminata con il calore, mettendo il tessuto tra strati di carta (giornali) e passando un ferro caldo per sciogliere la cera che viene assorbita dalla carta.

Per ottenere batik policromi si ripete il procedimento per ogni tinta con una nuova applicazione di cera e un nuovo bagno di colore.

Il materiale su cui si esegue tradizionalmente il batik è una stoffa leggera, generalmente tessuta con filato sottile e regolare, che permetta una precisa realizzazione del disegno, modernamente viene realizzato anche su carta.

Le fibre che compongono il tessuto devono accettare bene i coloranti, le migliori sono quelle naturali tra cui le più comunemente usate sono seta, cotone, lino, solo alcune fibre artificiali sono utilizzabili la viscosa e il rayon.



## PAPER CUTTING FILIPPINO

CI SONO una serie di lavorazione dell'artigianato filippino che utilizzano la tecnica del papercutting, Durante il Natale, la parol (una lanterna tradizionale a forma di stella) è impreziosita dalla colorata carta tagliata in varie forme decorative per creare i disegni floreali, pompon o 'code'.

Nelle Filippine troviamo anche l'arte di pabalat (confezioni di caramelle), dove la colorata carta tagliata è riccamente utilizzata per rinfoderare pastillas de leche (le pastiglie di latte) e altri dolci tradizionali.

**STORIA.** La Parol ha una figura come la stella, è creata da un artigiano asiatico - *Francisco Estanislao*, La sua creazione è un'artigianato come lanterna, esso è fatto con strisce di bambù, ricoperto da Papel de Japón (La carta giapponese) ed è illuminato da una candela o kalburo (carburo). Questo tipo di lanterna è stato utilizzato da folk di Barrio per illuminare i loro percorsi durante la messe natalizia all'alba chiamata 'Misa de Gallo', l'elettricità era ancora disponibile a quel momento in molte aree rurali.



Lanterna tradizionale filippina alla festa

**TECNICA.** Tradizionalmente, le Paróls hanno una struttura a forma di stella, è fatta di bastoni di bambù, vengono poi coperti da alcuni pezzi di carta colorata, la carta può essere sia giapponese che crêpe paper. la figura più comune è una stella a cinque punte con due 'code' decorative.

Al giorno di oggi, i materiali utilizzati ci sono plastica, conchiglie, vetro, perline, stagnola, piume, canapa, foglie, semi, cannucce di bibite, legno e persino metallo..



Lanterna filippina

Nella cultura Filippina, la Parol è diventata un simbolo iconico del Natale filippino ed è molto importante per i filippini come l'Albero di Natale nella loro culture occidentali.

Generalmente, la Parol è appesa nelle case e sulle strade insieme ad altri simboli natalizi in Settembre per segnare l'arrivo della stagione. Queste lanterne rimangono fino a gennaio, tradizionalmente è rimosso dopo l'Epifania, per onorare i Re Magi e la loro visita al bambino Gesù.

Il papercutting è anche utilizzato nella creazione di banderitas cioè le bandierine che sventolano nella festa degli arredi. Esse sono le carte elaborate e tagliate in piana che appesi sulle strade.

La Parol mantiene anche la sua associazione originale con il rituale 'Simbang Gabi', una serie di masse all'alba che dura nove giorni.



**SANJHI:** è una tradizione della regione Vraja nello stato nord-occidentale indiano di Uttar Pradesh, Vraja è conosciuta come patria del Dio indiano Sri Krishna. Si è radicato nella tradizione popolare, la pratica di Sanjhi è stato preso in consegna dai templi Vaishnava nel corso dei secoli 15th/16th è sviluppato in una forma d'arte raffinatissima ed è dichiarato dai sacerdoti bramini .

**STORIA.** La pratica di Sanjhi è il ramo più antiche e le più belle tra queste tradizioni, che rimane in qualche modo nel tempio di Radharamana a Vrindaban (Uttar Pradesh).

Oggi, l'arte di Sanjhi è diventata rara ed è praticata da pochissime persone solo in pochissimi templi.

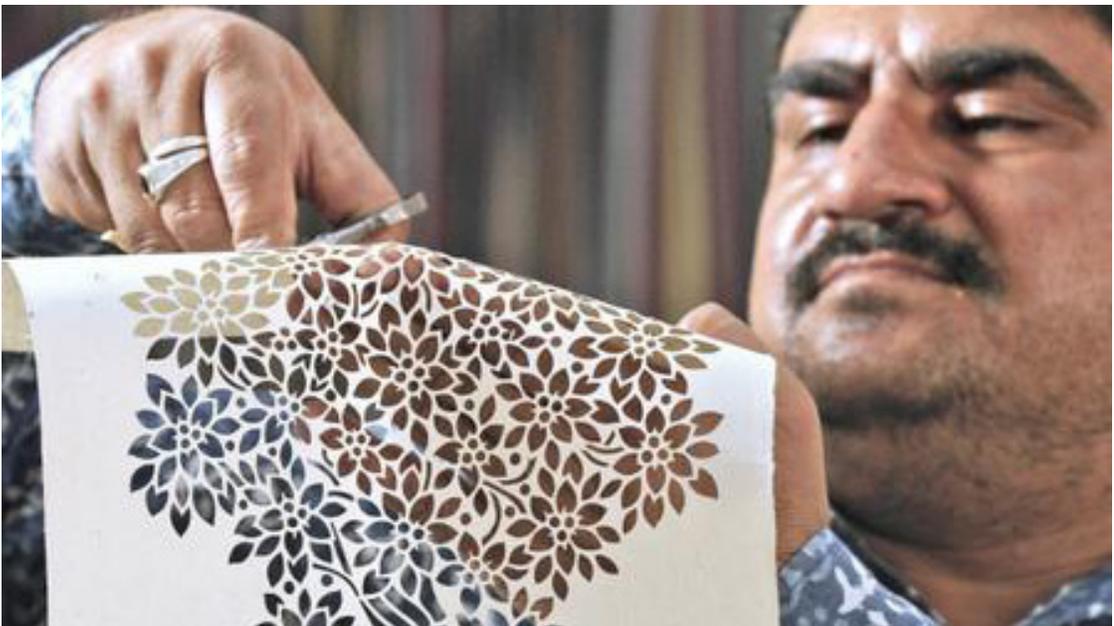
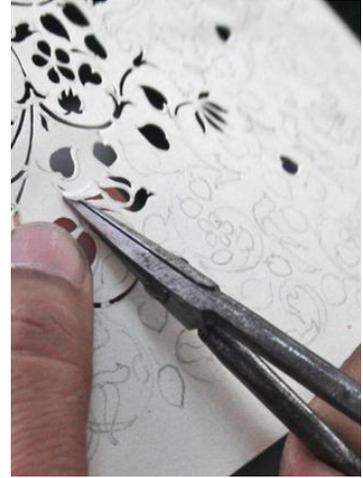
**TEMI.** Arte di Sanjhi è un tipo di arte del taglio della mano (o il taglio stencil), è un tipo di disegno sulla carta, è arte tipica di Mathura in Uttar Pradesh, sede del Dio Krishna. Tradizionalmente, i temi di Sanjhi si sono tratte dalle storie del Dio Krishna e i Sanjhi vengono utilizzato per decorare gli spazi durante le stagioni festive, o vengono utilizzati per riempire i colori ad'acqua e sui pavimenti dei templi.



**Papercutting indiano 'Sanjhi' con i colori riempiti**

**TECNICA.** Il processo di taglio richiede molta abilità, concentrazione e pazienza, e i belli dettagli sono realizzati con le forbici appositamente progettati. C'era un tempo questa arte è stato praticata ampiamente negli Rajasthan, Madhya Pradesh e Gujarat, ma ora sopravvive solo in Mathura.





**PAPER  
CUTTING  
JAPANESE  
KIRIGAMI**

**KIRIGAMI** (papercutting in lingua giapponese), è chiamato anche kirigami o Monkiri, è l'arte giapponese del papercutting. le tecniche sono molto simili a quelle cinesi.

Kirigami (significa tagliare la carta in giapponese) è una variante di origami che comprende il taglio della carta (in giapponese "kiru" = tagliare, "kami" = carta). Viene anche chiamato "Kirie" (cut ri Hui). "Kiru" = tagliare, "e" = immagine.

**STORIA.** Si ritiene che kirigami fu usato nei templi giapponesi come un modo per fare offerte agli Dei. Dal XVII secolo, kirigami è stato ampiamente riconosciuto come una vera forma d'arte in tutta la cultura asiatica.

La gente in Giappone e Cina ha creato disegni kirigami per rappresentare:

*Ricchezza, Perfezione, Grazia, Eleganza, Il rapporto tra gli uomini e l'universo.*



**L'opera di kirigami realizzata dal figlio piegato**

Nei giorni di oggi, si può trovare numerosi kirigami nella vita quotidiana:

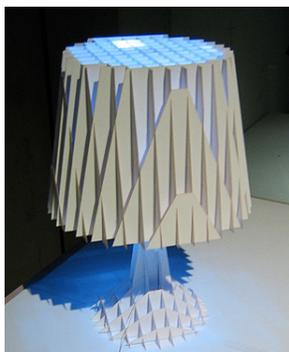
*Artigianati kirigami per decorare cartolina d'auguri.*

*Utilizzare i disegni kirigami come gli abbellimenti per decorare le pagine di album.*

*Incorporare kirigami come l'opere d'arte incorniciate e le altre decorazioni di arredamento per la casa.*

*Essere utilizzati per decorare i pacchetti o per fare i regali fatti a mano.*

**Tennica.** Tipicamente, il lavoro di kirigami inizia ad un supporto della carta piegata, che viene poi tagliato; quindi i pezzi tagliati sono aperti e appiattiti per rendere il prodotto finito. i lavori di Kirigami di solito sono simmetrici, come i fiocchi di neve, i pentagrammi, o i boccioli d'orchidea.



**Una lampada fatta dalle carte di pop-up**

Una differenza tra kirigami e l'arte del "Pop-up" è che kirigami è fatto di un unico pezzo di carta che è stato tagliato in un disegno. Pop-up possono essere realizzati in più pezzi, poi vengono incollati insieme.



**PAPER  
CUTTING  
ISRAELIANO  
/EBREO**

Il PAPER CUTTING è un tipo di arte ebraica (jewish papercutting) fin dal Medioevo, associata ai costumi delle cerimonie, alle vacanze e alla vita familiare. Esso è spesso utilizzato ed anche per creare ornamenti nelle occasioni festive. Una storia raccontata di Rabbi Shem-Tov ben Yitzhak Ben Arduziel: lui si notava che il suo inchiostro si era congelato, ha continuato a scrivere la lettera tramite tagliare i caratteri dalla carta.

Jewish papercutting è una forma tradizionale di arte folcloristica ebraica, è realizzata da tagliare le figure e le frasi nella carta o nella pergamena.

I tagli della carta di solito sono utilizzati per decorare ketubbot (contratti di matrimonio), Mizrahs e anche gli ornamenti festivi.

Papercutting è stata praticata dalle comunità ebraiche sia in Est Europa che Nord Africa ed anche per Medio Oriente per secoli, presenta una ripresa anche nei tempi moderni in Israele ed altrove.



**Jewish papercutting  
moderno dei contratti  
matrimoniali**

**STORIA.** L'origine di Jewish papercutting non è chiaro. Ebrei europei nei secoli XVII e XVIII hanno praticato questo tipo di arte. Tuttavia, il papercutting ebraico potrebbe originare alla comunità ebraiche in Siria, Iraq e Nord Africa. Invece la somiglianza delle tecniche (con un coltello) tra i lavori ebrei di Est Europa e quelli cinesi, può indicare che l'origine va ancora più indietro.

La prima menzione ebraica può essere trovata nel trattato "La lotta della penna e

le forbici" da un rabbino in XV secolo, Shem Tov ben Isaac ben Arduziel, raccontava come ha deciso di tagliare le lettere in carta quando il suo inchiostro diventava congelato durante un rigido d'inverno.

Il papercutting come un mestiere ha guadagnato la popolarità nel XIX secolo, quando la carta è diventata un materiale economico. Si è considerata una forma d'arte unica, ed è "quasi stato creato da artisti folcloristici anonimi". Era popolare tra gli ebrei sia in Europa occidentale che Europa orientale, ed anche in Turchia, Marocco, Siria, Bangladesh, Israele e Nord America.



**Mizrah papercut,  
Eastern Europe, 19th  
century**

JEWISH papercutting iniziò a scomparire nella prima metà del XX secolo, soprattutto a causa delle tendenze di assimilazione rapidi e il declino di molte pratiche tradizionali, e fu praticata solo dagli anziani che ricordavano questa forma d'arte da loro giovinezza.

Molti collezioni dei tagli da carta che erano stati conservati sono stati distrutti durante la seconda guerra mondiale e l'Olocausto. Relativamente pochi rimangono in collezioni pubbliche o private.

Dalla fine del XX secolo, il papercutting ebreo diventava una forma d'arte popolare di nuovo sia in Israele che negli altri paesi.

Il papercutting è utilizzato di nuovo per decorare Ketubot (è un tipo speciale di accordo nuziale ebraico), gli inviti di nozze, e le altre opere d'arte.



**Shavuot papercut,  
Eastern Europe, early  
20th century**

**TECNICA.** Il metodo tipico per fare questo tipo di papercutting è "tagliare un pezzo di carta e piegarla per produrre un disegno simmetrico. Il papercutting tradizionalmente sono stato creato con l'uso del coltello di calzolaio. Solo gli uomini possono crearla, come le ragazze a scuola realizzano piccoli rosoni con le forbici per decorare i loro quaderni.

Prima si deve disegnare i modelli su carta o su pergamena e poi tagliarla. Infine, si dipingono i lavori in acquerelli.

I tagli da carta erano di solito incollati su uno sfondo contrastante in modo specifico per gettare un'ombra più scuro, così possono avere un'aspetto più strutturato, e più tridimensionale.

I tagli delle frasi in ebraico erano un elemento importante nella composizione. Erano sia tagliate che disegnate su una carta. Perché del divieto religioso, nessuna foto di persona è stata utilizzata per i tagli. Le eccezioni sono Ketubas sefardita con l'immagine di una sposa e uno sposo.

**TEMI E CARATTERISTICA.** Secondo del loro obiettivo, le forme seguono i diversi temi sugli eventi religiosi e non religiosi, diversi tipi di Jewish papercutting hanno i nomi diversi.

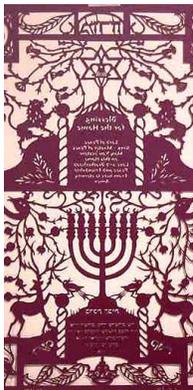
La Mizrah ((hebr. L'Oriente) è una lapide appesa sulla est muro di case private per indicare la direzione di Gerusalemme. La Shivos'i ((hebr. sempre) è

simile a Mizrah, ma si è appeso sul est lato di una sinagoga. Il suo nome è legato con una frase dalla Bibbia: 'Shivis'I adonai l'negdi tamid' (I have set the LORD always before me.)

C'erano anche vari tagli da carta fatti per particolari celebrazioni religiose. Shevuoslakh e Royzalakh sono le decorazioni per finestre per Shavuot. Shevuoslakh sono i tagli da carta a forma in cerchio, mentre Rojzalakh sono rettangolari. Sono stati spesso realizzati dagli alunni delle scuole elementari ebraiche religiose (Cheders). Essi sono stati a volte decorati con motivi non religiosi, come soldati o cavalieri. Tagli da carta spesso decorano una targa della preghiera chiamata Ushpitsin, fatta dai tagli da carta di Sukkot (il plurare di Sukkah, in italiano capanna o anche, in senso rituale, succà o tabernacolo, viene riferita alle capanne erette dagli ebrei osservanti per la festa autunnale di Sukkot, in italiano appunto detta Festa delle Capanne, una delle Feste di pellegrinaggio o Shalosh regalim). Paepercutting sono stato anche creato per Purim, e spesso contenendo la frase in ebraico: " Mishenekhnas Adar Marbin b'simcha ' ( 'Dobbiamo gioire perché (il mese di) Adar comincia ') e le carte sono tagliate come le immagini di bottiglie e bicchieri, sono un simbolo di gioia. Jewish Papercutting ha anche connesso con le altre forme della tradizione ebraica. Ad esempio, Ketubahs (accordo nuziale) sono stati a volte creati in forma di papercutting. I papercutting sono anche fatti per targhe commemorative per ricordare i nomi degli antenati, le date della nascita e della morte.

OGNI ELEMENTO DI JEWISH PAPER CUTTING HA IL PROPRIO SIMBOLISMO. ALCUNI SONO I TIPICI DELLA CULTURA EBRAICA, GLI ALTRI SONO PIÙ SPECIALI PER L'ARTE DEL TAGLIO DA CARTA. LA CARATTERISTICA PIÙ IMPORTANTE È LA SIMMETRIA.

Lanterne con pareti di papercutting sono stati collocati nelle sinagoghe per gli anniversari della morte dei grandi uomini. Un Hamsa era una specie di amuleto. ha mostrato l'immagine di una palma con un occhio. In folk, la gente crede che Hamsa è protetto da un demone femminile chiamata Lilith.



**Papercut con un immagine di Menorah**

*I simboli principali sono di solito un Torah o un Menorah:*

L'immagine della Torah simboleggia la legge di Dio, Ebraismo, Israele. La Stella di David simboleggia Ebraismo ed Israele. La Menorah simboleggia Israele, Ebraismo, e anche Tempio di Gerusalemme. La fiamma centrale è un simbolo di 'Shekinah' (la presenza di Dio in ebraico); .Le altre fiamme sono mostrati come pendente verso la fiamma principale.

Il fondo della Menorah è spesso creato come un ornamento complicato che simboleggia all'infinito. Inoltre, gli animali sono anche rappresentati nei tagli da carta: come leone, cervo, uccello, pesce scoiattolo, serpente che si mangia la propria coda ecc. ogni hanno le proprie simbolizzazioni.



PAPEL PICADO è un tipo di arte messicana del taglio da carta. La carta velina è tagliata in disegni complicati grazie a forbici o piccoli scalpelli taglienti. Questa tecnica è spesso utilizzata per la produzione di bandiere decorative. .

**STORIA.** Papel Picado è simile al papercutting cinese (che è stato praticato in Europa nel XVI secolo), anche se è stato chiamato 'Papel Cortado' (il taglio da carta). Invece i lavori di loro non sono esattamente li stessi: la versione europea è utilizzata principalmente la tecnica di taglio, mentre la forma messicano è cesellato (come le carte intagliate). In Messico, durante la metà del XIX secolo, le persone sono state costrette ad acquistare prodotti nei negozi hacienda, dove hanno incontrato carta velina.



**Le bandiere decorative di Papel picado**

**TENICA.** Durante i tempi aztechi (meglio noti come Aztechi nella storiografia occidentale - furono una delle grandi civiltà precolombiane, la più florida e viva al momento del contatto con gli Spagnoli), Aztechi ha usato Mulberry(il gelso) e fig corteccia degli alberi per fare una carta ruvida chiamato "Amatl". Quando la carta velina si sono resi disponibili, gli artigiani solitamente mettono 40-50 livelli di tessuto e pugno in cui fanno anche i disegni, utilizzano lo strumento "fierritos", un tipo di scalpello.

Tradizionalmente, papel picado è realizzato interamente a mano.

La prim fase è quella di disegnare i modelli su carta e poi coprire la carta con plastica trasparente, questo proteggerà il disegno originale. Per produrre più copie contemporaneamente, 50-100 fogli di carta cinese vengono impilati e poi



**Papel Picado messicano sulla carta rossa**

graffati insieme. Pricipalmente l'artista utilizza gli scalpelli alle forme diverse per intaglia i pezzi di carta dalla pila. Questo permette di intagliare molte copie in una sola volta. Le carte della pila viene poi separate. Per raggiungere che ogni foglio di carta deve essere un picado papel, Ciascun foglio è identico a tutti gli altri nella pila. Picados Papel (o "banderitas") sono in genere appesi a corde o collegati a tasselli di legno.

**COLORI E TEMI.** Azzurro o rosa - bianco sono comunemente scelti per le celebrazioni dell'onore della Vergine Maria, giallo e bianco per i santi patroni, vibrante rosa, arancione e viola sono utilizzati per ofrendas (offerte) associate con il Giorno dei Morti (El Dia de los Muertos).

La viola è anche ampiamente utilizzate a Pasqua. I colori della bandiera messicana come bianca-rossa e verde vengono usati per venerare patrona della nazione (La Virgen de Guadalupe), ed anche per commemorare il Giorno dell'Indipendenza, il 16 settembre. Tonalità dell'arcobaleno sono utilizzata per il Natale e le feste non religiose.





SILHOUETTE

**L** E IMMAGINI di silhouette possono essere create mediante varie tecniche artistiche. Il termine silhouette normalmente descrive pezzi di carta tagliata incollati su un supporto di colore contrastante e spesso incorniciati.

## SILHOUETTE IN FRANCIA

**STORIA.** Dal 1790 in poi, essi disegnavano i contorni sulla carta, poi riempivano la sagoma con il colore, ottenendo un risultato altrettanto veloce. Uno dei più importanti "profilist" inglesi del XVIII secolo, John Miers, ha reso celebre il "three minute sittings", e il costo del ritratto di aggirava intorno alla mezza corona. I prodotti di qualità superiore realizzati da Miers erano in grisaglia con riflessi delicati aggiunti in oro o giallo, e i ritratti venivano dipinti su vari supporti tra i quali gesso, vetro e avorio. La dimensione era normalmente piccola. Ad esempio, busti di circa 3-5 cm di altezza venivano inseriti nei medaglioni.

**TECNICA.** Un ritratto di silhouette può essere dipinto o disegnato.

I ritratti di silhouette, generalmente di profilo e di colore nero, sono diventati popolari nella metà del XVIII secolo.

Invece il termine "sagoma" è stato raramente utilizzato fino ai primi decenni del XIX secolo e la tradizione è continuata sotto questo nome nel XXI secolo.



**Francese silhouette dipinta  
In xviii secolo**

Tali ritratti rappresentavano un'alternativa efficace ed economica al ritratto in miniatura cioè un dipinto che solitamente veniva eseguito a guazzo, acquerello o smalto. Gli artisti di silhouette potevano, infatti, tagliare un busto di alta qualità in pochi minuti.



**Francis, a  
silhouette Of Mrs Jones,  
Full-length.**

Tuttavia, il metodo tradizionale di creazione dei ritratti di silhouette consiste nel tagliarli in leggero cartoncino nero, e montarli su uno sfondo chiaro, di solito bianco.

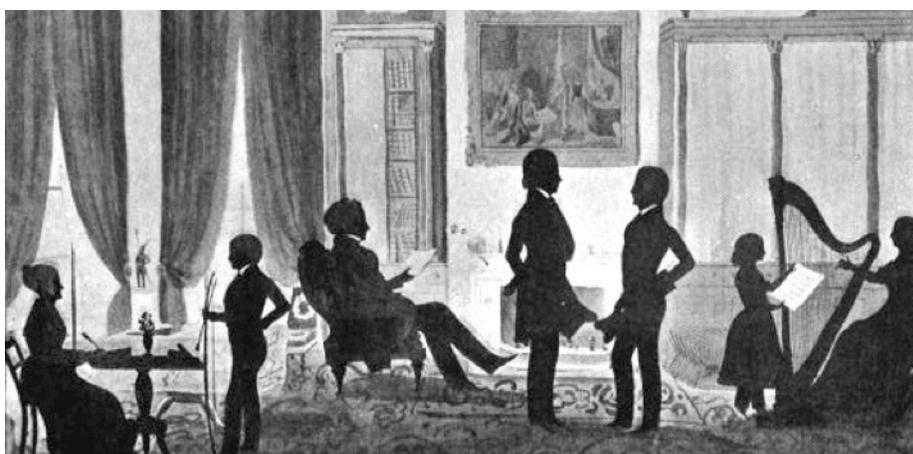
Tale è stato il lavoro di molti artisti specializzati che lavoravano in cabine nelle fiere e nei mercati. Un ritrattista di silhouette tradizionale può tagliare l'immagine di una persona, a mano libera, in pochi minuti. Alcuni artisti moderni realizzano ritratti da fotografie di persone prese di profilo.



**Silhouette  
tradizionale di Miers  
(xviii) secolo)**

La fisiognomica di Johann Caspar Lavater ha utilizzato la silhouette per analizzare le diverse tipologie di viso e realizzare un nuovo tipo di arte ispirata alla silhouette.

Uno dei più famosi artisti di silhouette del XVIII secolo, August Edouart, ha tagliato migliaia di ritratti in duplice copia. I suoi soggetti comprendono le nobiltà francesi, britanniche e i presidenti degli Stati Uniti. Gran parte della sua collezione personale è stata persa in un naufragio. In Inghilterra, il più noto artista di silhouette era John Miers. Si trattava di un pittore e non di un cutter, ha viaggiato e lavorato in diverse città e aveva uno studio sullo Strand a Londra.



**Abbott Lawrence Park St Boston by August (xix secolo)**

**L**A CONTEMPORANEA animazione di silhouette è una pratica eccellente sull'arte folcloristica in animazione digitale, riprende lo stile e l'ispirazione di questi artisti. L'animatore francese Michel Ocelot è noto per aver utilizzato la silhouette nel film *Principi e principesse*. Egli ha combinato l'arte della silhouette con l'ombra cinese e, in tal modo, ha creato un mondo teatrale in cui le vicende si svolgono al calar della sera. I colori dei personaggi e le scene seguono un effetto di retroilluminazione. Tutto ciò ha contribuito a creare un linguaggio cinematografico speciale.



**Principi e principesse di  
Michel Ocelot**



**RICAMO**

**I**L RICAMO indica sia l'attività artigianale del ricamare, sia il prodotto di quell'attività. Tale oggetto può essere un disegno, una decorazione o un ornamento creato con ago e filo su un tessuto. Esso è un'attività antichissima, ancora oggi praticata, che si sviluppa generalmente come lavoro artigianale (raro e molto costoso), o hobby diffuso in tutto il mondo.

Una prima classificazione dei vari tipi di ricamo potrebbe essere la seguente:

1. *Ricamo su disegno*,
2. *Ricamo libero a fili contati*,
3. *Ricamo riferito. I punti di base del ricamo.*

Sono molti e richiedono una costante conferma in immagini.

IL RICAMO è senz'altro un'attività molto antica, sebbene i suoi prodotti non siano giunti ai nostri tempi. Abbiamo alcuni frammenti risalenti all'antico Egitto. È probabile che quest'arte abbia avuto origine dall'elaborazione di punti utili, utilizzati per l'unione di pelli e poi di teli vegetali, destinati a personaggi di rilievo.

Nell'antica Cina, fu un'attività molto fiorente e molto elaborata.

In Europa se ne hanno testimonianze antiche, ma le tecniche venivano tramandate oralmente nel tempo con graduale perdita di originalità e con l'acquisizione di connotati locali.

I manufatti, creati per oggetti di uso quotidiano, soccombevano al logorio dovuto all'uso, per cui oggi non rimane traccia della loro esistenza. Perciò se possiamo solo supporre che il ricamo sia una tradizione popolare risalente a tempi remoti, e si sia poi sviluppato con l'estensione di una moda inizialmente riservata al ceto più abbiente che poteva permettersi sia la spesa per i materiali sia il tempo necessario per l'esecuzione.

Si sono salvati infatti solo alcuni eleganti ricami bizantini che certo non si possono definire di arte popolare, sia per la preziosità dei materiali impiegati, sia per l'uso che se ne faceva, prevalentemente cerimoniale.



**Ricamo su disegno per la casa in tessuto bianco con i fili colorati**



**Ricamo su disegno cinese contemporaneo**

Il Ricamo su disegno necessita di un tamburello che tiene in tensione il disegno da ricamare e prevede appunto la preparazione e la scelta di un disegno o schema, da riprodurre accuratamente sul tessuto (a matita o a ricalcato) e da dipingere variamente con fili colorati o preziosi. Se non è previsto l'uso di fili colorati, parliamo di ricamo bianco su bianco, o di tono su tono che viene usato per capi di abbigliamento personalizzati, biancheria intima e biancheria per la casa.

IL RICAMO A FILI CONTATI prevede l'uso di tessuti a trama abbastanza larga e regolare da poterne contare i fili di tessitura, in modo da permettere l'esecuzione di ricami dai punti omogenei per grandezza. La tessitura è regolare quando 1 cm<sup>2</sup> di tessuto contiene lo stesso numero di fili, sia per la trama che per l'ordito.

Un lino 10x10, conta dieci fili per comunque (trama molto larga), un lino 22x22 (trama fitta) contiene ventidue fili per comunque. Il disegno non viene riportato sul tessuto. Si ricama direttamente sul tessuto contando i fili di ordito e di trama che devono essere ricoperti o lasciati a vista.



**Punto antico di ricamo  
a Fili contati**

Punto croce, piccolo punto, punto quadro, punto reale, i punti a retino (o ajourés) e i punti tappezzeria appartengono a questo genere. Variamente associati tra loro i punti a fili contati compongono stili di ricamo ornamentale eleganti, raffinati e molto antichi; i più conosciuti sono il punto Assisi, il punto antico, l'Hardanger; ma la letteratura di cui disponiamo, ne illustra molti altri in tutte le culture, nordiche, baltiche, est-europee e mediorientali.

Di solito vengono usati i punti Punto antico, Gobelin, Mezzo punto, Punto croce. Fanno parte del ricamo riferito i lavori che, pur rientrando come disegno nelle prime due categorie, non possono venir trasposti a matita a causa del materiale particolare che si vuole usare.

Ad esempio per il ricamo su velluto o su seta esistono delle tecniche particolari di riporto del tracciato, ma quasi sempre si preferisce lavorare direttamente con l'ago, senza previo disegno su stoffa, con il solo riferimento visivo al dipinto originale che può ridursi a mero suggerimento.

Lo stesso succedeva con i ricami in oro, essendo il filato molto difficile da gestire e tanto prezioso da non poter certo venire sprecato. Oggi che i fili dorati sono appunto solo filati appena un po' più rigidi degli altri, la tecnica usata è quella del ricamo su disegno.

Il ricamo è senz'altro un'attività molto antica, sebbene i suoi prodotti non siano giunti ai nostri tempi. Abbiamo alcuni frammenti risalenti all'antico Egitto.

È probabile che quest'arte abbia avuto origine dall'elaborazione di punti utili, utilizzati per l'unione di pelli e poi di teli vegetali, destinati a personaggi di rilievo. Nell'antica Cina, fu un'attività molto fiorente e elaborata.



**Punto croce della pittura religiosa**

**PUNTO CROCE.** Una tecnica di ricamo su tela o canovaccio, o lino a trama regolare e larga, infatti, i fili deve essere contati e perciò ben visibili in modo da poter individuare piccole zone quadrate (ad esempio 4x4 fili di trama e ordito) su cui stendere il ricamo che delinea le diagonali di quei piccoli riquadri.

I disegni vengono a volte copiati da schemi su base quadrettata a colori, o in bianco e nero, in cui i colori sono rappresentati da simboli e sono accompagnati da una legenda.

Esistono in commercio alcuni kit per imparaticcio: piccoli tagli di canovaccio già pronto, colorato a stampa e corredato dai fili richiesti per la lavorazione.

Alcuni tessuti già stampati con il disegno per l'esecuzione del ricamo sono destinati anche ad opere più complesse e di grandi dimensioni.

Si lavora su tessuto a tessitura regolare. La tessitura è regolare quando 1 cm<sup>2</sup> di tessuto contiene lo stesso numero di fili, sia per la trama che per l'ordito. Un lino 10x10, conta 10 fili per comunque (trama molto larga), un lino 22x22 (trama fitta) contiene 22 fili per comunque e non è adatto al punto croce riferito.

Per la realizzazione di questa tecnica è opportuno scegliere una trama che può andare da 13x13 a 17x17 fili. Il punto croce è adatto al confezionare di quadri, biancheria per la casa, corredini, tende, tovaglie, coperte e ornare accessori personali o d'arredamento.



**Le scene di animazione 'Maggie and Milderd, da Holly Klein, Inghilterra**

**M**AGGIE AND MILDRED è una Animazione docle di animatore britannico 'Holly Klein', è raccontata una storia di due sorelle giocano contentamente a casa quando la sua madre è uscita. È utilizzata la tecnica di Stop-motion animation e software digitale per simulare le immagini come quelli presentati nell'opera di punto croce.

IL RICAMO IN CINA ha una storia lunga circa 2 o 3 mila anni. Si possono distinguere principalmente quattro categorie in base alle quattro diverse regioni del paese: ricamo di Su, ricamo di Xiang, ricamo di Shu e ricamo di Yue.

RICAMO  
IN  
CINA

**SHU RICAMO.** Anche chiamato Chuan ricamo, ricamo Shu è il nome generale per i prodotti di ricamo nelle zone intorno a Chengdu, Sichuan provincia. Shu ricamo vanta una lunga storia. Come all'inizio della dinastia Han, ricamo Shu era già famoso. Il governo centrale designato anche un ufficio in questa zona per la sua amministrazione.



**Ricamo della regione di shu**

Durante il periodo delle cinque dinastie e dieci Stati (907-960), una società pacifica e la grande richiesta fornito condizioni avanzate per il rapido sviluppo dell'industria del ricamo di Shu. Shu ricamo ha avvertito lo sviluppo del picco della dinastia Song (960-1279), ranking prima in produzione e l'eccellenza. In metà-Qing Dynasty, si formò l'industria del ricamo di Shu. Dopo la Fondazione

della Repubblica popolare di Cina, fabbriche di ricamo Shu sono stati istituiti e craft entrata in una fase nuova di sviluppo, utilizzando tecniche innovative e una grande varietà di forme.

Originarie tra il popolo folk nella parte occidentale della provincia del Sichuan, Shu ricamo formata le proprie caratteristiche uniche: liscio, luminoso, pulito e influenzato dall'ambiente geografico, costumi e culture.

Le opere incorporate fiori, foglie, animali, montagne, fiumi e figure umane come loro temi.

Complessivamente, ci sono 122 approcci in 12 categorie per tessitura. L'artigianato del ricamo comporta una combinazione di belle arti, l'estetica e usi pratici, come i rivestimenti di Shu si chiude, federe, cappotti, germogli e copri schermo.

**XIANG RICAMO.** Esso è ben noto per la sua lunga storia, eccellente artigianalità e stile unico. Il più antico pezzo di Xiang ricamo fu dissotterrato

presso il No 1 tomba di Mawangdui, Changsha città della dinastia Han (206BC-AD220).

La tecnica di tessitura era quasi la stessa di quella utilizzata in tempi moderni, che hanno dimostrato che ricamo esisteva già durante la dinastia Han. Nel suo successivo sviluppo, Xiang ricamo assorbì le caratteristiche dei dipinti tradizionali cinesi e formarono le proprie caratteristiche uniche.



**Ricamo della regione di xiang sui uccelli e i fiori**

Xiang ricamo sperimentò il suo massimo splendore alla fine della dinastia Qing (1644-1911) e nell'inizio della Repubblica di Cina (inizio del XX secolo), superando anche il Su ricamo.

Dopo la Fondazione della Repubblica popolare di Cina, Xiang ricamo è stato ulteriormente migliorato e sviluppato ad un nuovo livello.

Ricamo Xiang utilizza pura seta, raso duro, morbido raso e nylon come materiale, che è collegata con fili di seta colorati. Assorbire lo spirito di dipinti cinesi, il ricamo raggiunge un alto livello artistico. Mestieri ricamo Xiang includono preziose opere d'arte, come pure i materiali per uso quotidiano.

**SU RICAMO.** Con più di 3.000 anni di storia, ricamo Su è il nome generale per i prodotti di ricamo nelle zone intorno a Suzhou, provincia di Jiangsu. L'imbarcazione, che risale al periodo dei tre regni (220-280), è diventato un sideline di persone nella zona di Suzhou durante la dinastia Ming (1368-1644).



**Ricamo della regione di su**

Ben noto per la sua morbidezza e delicatezza, ricamo Su vinse a Suzhou il titolo città del ricamo della dinastia Qing. Nel medio e tardo Qing, ricamo Su sperimentò ulteriori sviluppi riguardanti opere di ricamo fronte-retro. Ci sono stati 65 negozi di ricamo nella città di Suzhou. Durante il periodo della Repubblica di Cina (1912-1949), l'industria del ricamo Su era in declino a causa di frequenti guerre e venne restaurato e rigenerato dopo la Fondazione della nuova Cina.

Nel 1950, il governo centrale istituire centri di ricerca per ricamo Su e avviato corsi di formazione per lo studio del ricamo. Metodi di tessitura hanno scalato dal 18 al 40 presenti.



**Ricamo della regione di Yue**

**YUE RICAMO.** Anche chiamato Guang ricamo, ricamo Yue è un nome generale per i prodotti di ricamo delle regioni di Guangzhou, Shantou, Zhongshan, Fanyu e Shunde nella provincia del Guangdong. Secondo i documenti storici, nel primo anno di Regno di Yongyuan (805) durante la dinastia Tang (618-907), una ragazza di nome Lu Meiniang ricamato il settimo volume della scrittura buddista Fahua su un pezzo di seta sottile lungo 30 cm.

E così, Yue ricamo divenne famoso in tutto il paese. Il porto di Guangzhou prospera della dinastia Song promosso lo sviluppo di ricami di Yue, che cominciarono ad essere esportato in quel momento.

## RICAMO IN EUROPA

IN EUROPA se ne hanno testimonianze antiche, ma le tecniche venivano tramandate oralmente nel tempo con graduale perdita di originalità e con l'acquisizione di connotati locali. I manufatti, creati per oggetti di uso quotidiano, soccombevano al logorio dovuto all'uso, per cui oggi non rimane traccia della loro esistenza. Perciò se possiamo solo supporre che il ricamo sia una tradizione popolare risalente a tempi remoti, e si sia poi sviluppato con l'estensione di una moda inizialmente riservata al ceto più abbiente che poteva permettersi sia la spesa per i materiali sia il tempo necessario per l'esecuzione.

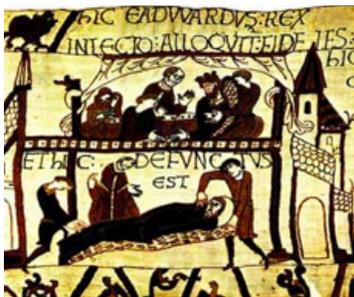
Si sono salvati, infatti, solo alcuni eleganti ricami bizantini che certo non si possono definire di arte popolare, sia per la preziosità dei materiali impiegati, sia per l'uso che se ne faceva, prevalentemente cerimoniale.

In Italia, il ricamo nasce come una delle espressioni della cultura saracena. Non a caso la prima scuola di ricamo ha sede a Palermo e risale ai primi anni del secondo millennio.

*È soltanto nel XII secolo però che l'attività dilaga in tutta Europa.*

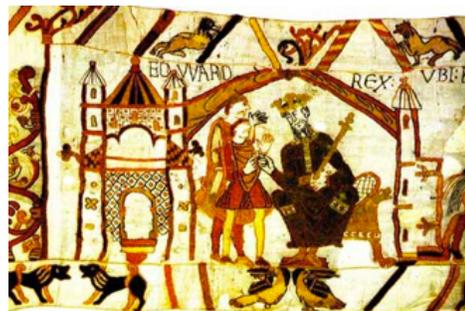
Risalgono ai secoli XIII e XIV secolo i più monumentali lavori di ricamo conosciuti, cioè l'arazzeria francese, inglese, tedesca e, in misura minore, italiana da non confondere con l'arazzo vero e proprio che è una tecnica artistica di tessitura.

Intanto la scuola italiana, distaccatasi dal gusto orientaleggiante iniziale, pone il centro dell'attività a Firenze e crea dei veri capolavori in tecniche diverse



**Bayeux tapestry di  
inghilterra 2**

dall'arazzo. A Firenze fu attivo Raffaellino del Garbo (è stato un pittore italiano), mentre la bottega con più commesse fu quella delle monache, le Murate, in via Ghibellina, che forniva i paramenti ecclesiastici per le maggiori occasioni solenni. La maggior commessa quattrocentesca fu quella per il Battistero, tra il 1466 e il 1480. Vennero ricamati piviali, dalmatiche e pianete su cui veniva riportata in 26



**Bayeux tapestry di inghilterra 1**

scene la vita di san Giovanni Battista, realizzate da Paolo da Verona, Coppino di Giovanni da Malines, Piero da Venezia e altre su disegni di Antonio Pollaiuolo(è stato un pittore, scultore e orafo italiano). Nel 1477 circa venne realizzato da Francesco Malocchi il paliotto offerto ad Assisi da Sisto IV con figure di Antonio Pollaiuolo.

A Milano, verso la metà del secolo, Filippo Maria Visconti(fu l'ultimo Duca visconteo a reggere il Ducato di Milano) chiamò alla sua corte un artisti fiorentini i e veneziani a lavorare presso di lui, per cui lo stile fiorentino e quello veneziano

si incontrarono in decorazioni arabesche di gusto orientaleggiante.



**Corpetto ricamato con risvolti e polsini in pizzo, c. 1610**

Ne sono esempi il paliotto di Varese del 1491 e quello di Santa Maria delle Grazie. Si sviluppa anche il ricamo in bianco, quello a fili contati e il reticello che darà poi origine al merletto (si chiama ancheo pizzo o trina, è una particolare lavorazione dei filati per ottenere un tessuto leggero, prezioso e ornato) classico ad ago e al merletto a filet(un tipo di merletto o pizzo dalla caratteristica quadrettatura).

Oggi, l'arte del ricamo è praticamente scomparsa, lasciando l'interesse a livello di hobby. Un artista italiano, Francesco Vezzoli(è un artista italiano),

vincitore della Quadriennale di Roma e della Biennale di Venezia(è un organismo no profit sostenuto dallo Stato italiano), si è segnalato per l'utilizzo di ricami (ad esempio lacrime) su foto o ritratti.





**TEATRO DEI BURATTINI**

**U**N BURATTINO (o una marionette o un puppazo) è una forma teatrale o un oggetto manipolata da un artista dello spettacolo dei pupazzi (puppetry in inglese). Esso è molto antico. Lo spettacolo dei pupazzi generalmente viene rappresentato all'interno di un casotto di legno, detto castello. Ci sono molte varietà di pupazzi, fatti con una vasta gamma di materiali, a seconda della loro forma e destinazione d'uso. Possono essere molto complessi o molto semplici nella loro costruzione.

L'arte delle marionette e dei burattini, è un'arte molto antica, l'origine può risalire a circa 30.000 anni fa. Essi venivano utilizzati per animare e comunicare le idee e le esigenze delle società umane fin dai tempi più antichi. Alcuni storici sostengono la loro presenza ancor prima degli attori umani in teatro. Vi è evidenza che le marionette e i burattini siano già stati utilizzati nel 2000 a.C. in Egitto, quando le prese di legno furono manipolate per eseguire l'azione di impastare il pane. I pupazzi controllati dai fili e quelli articolati che sono fatti di argilla o d'avorio sono stati trovati anche nelle tombe egizie.



**Personaggi dei Burattini della ombra cinese**

I pupazzi sono stati descritti come 'le statue che camminano' dai Geroglifici negli antichi drammi religiosi egiziani. La più antica registrazione scritta può essere trovata nei documenti di Senofonte risalente intorno al 422 a.C.

**TRADIZIONE CINESE.** La Cina ha avuto una ricca storia lunga 2000 anni per quanto riguarda sia le marionette che i burattini. Originariamente si ebbe il 'Pi Ying Xi', ossia il "teatro d'ombre". Il teatro d'ombre cinesi comunemente è il più noto. Nella dinastia Song (960-1279 d.C.), gli spettacoli teatrali dei pupazzi venivano rappresentati a tutte le classi sociali inclusi i tribunali; invece i burattinai (come in Europa) venivano considerati come uno strato sociale inferiore.

**TRADIZIONE GIAPPONESE.** Il Giappone ha molte forme di marionette o burattini, il più famoso è il 'bunraku' conosciuto anche come Ningyo joruri (人形浄瑠璃), è una forma di teatro tradizionale di burattini giapponese, fondata a Osaka nel 1684.

Quest'arte si è sviluppata dai riti 'shintoisti' nei templi e, è gradualmente diventata una forma molto complicata di teatro. 'Bunraku' deve gran parte del suo successo ai due bravissimi burattinai, Gidayu Takemoto e Monzaemon Chikamatsu. Nel 1730 c'è la notizia del primo spettacolo dedicato non solo ai bambini ma anche ad un pubblico adulto.



**Personaggio delle marionette 'Bunraku', Giappone**

Ogni burattini veniva animato manualmente da tre burattinai che generalmente

erano vestiti totalmente in nero e visibili al pubblico, mentre le torce illuminavano solo i pupazzi dipinti splendidamente e vestiti in costume tradizionale.

**TRADIZIONE COREANA.** In Corea la tradizione dei pupazzi si pensa che sia venuta dalla Cina. La più antica registrazione sui pupazzi proviene da una lettera scritta nel 982 d.C. da Choe Seung-roe (uno studio delle opere teatrali dei pupazzi coreani) all' imperatore.

In Corea, la parola per definire i pupazzi è 'ggogdu gagsi', Gagsi significa 'sposa' o 'ragazza giovane', esso è il modello più comune tra i pupazzi coreani. Di solito uno spettacolo teatrale di 'ggogdu gagsi' prevede otto scene.



**I personaggi del teatro dei burattini indiani**

**TRADIZIONE THAIANDESE.** Thailandia ha Hun Krabok, il teatro delle marionette manipolati d'asta è la sua forma più popolare.



**Mua roi nuoc, teatro delle marionette sull'acqua**

**TRADIZIONE VIETNAMITA.** Vietnam ha creato una forma d'arte speciale chiamata 'mua roi nuoc', è una forma teatrale unica delle marionette sull'acqua.

Le marionette sono costruite da legno e gli spettacoli vengono mostrati in una piscina alta. Una grande corda sotto l'acqua viene utilizzata dai burattinai per sostenere e controllare le marionette, lo spettacolo quindi è creato dalle marionette in movimento sull'acqua.

L'origine di questa forma teatrale risale ai 700 anni fa, quando i campi di riso erano inondata e gli abitanti del villaggio si divertivano a vicenda. Alla fine i villaggi facevano concorrenza uno contro l'altro con

i loro spettacoli delle marionette. Questa ha portato la società delle marionette a diventare segreta ed esclusiva. Ed anche esiste una cerimonia iniziativa che coinvolge bere sangue di gallo. Solo recentemente le donne sono state permesse di partecipare le truppe delle marionette.



**Wayang kulit**

**TRADIZIONE INDIANO.** L'India ha anche una tradizione dei burattini. Ci sono i riferimenti ai burattini nel grande poema epico indiano Mahabharata, 'Rajasthan Katpuli' è famosa.

Ci sono molti ventriloqui indiani e burattinai. Prof. YK Padhye è il primo ventriloquo indiano. Ha introdotto questa forma dei burattini in India nel 1920. Suo figlio, Ramdas Padhye, è anche un popolare ventriloquo e burattinai.

Satyajit Padhye, figlio di Ramdas, è un ventriloquo della terza generazione che continua questa forma dei pupazzi.

**TRADIZIONE INDONESIA.** L'Indonesia ha una lunga storia dei burattini teatrali. In Java, 'kulit Wayang', è una forma elaborata di ombre cinesi.

I burattini giavanesi sono anche particolarmente belli e hanno una tradizione raffinata. Essi sono riccamente intagliate, dipinte e sono usate per raccontare le fiabe che vengono dalla storia giavanese.

**TRADIZIONE MEDIORIENTALE.** I burattini mediorientale, come le sue altre forme teatrali, si è influenzata dalla cultura islamica. 'Karagoz', il Teatro d'ombre turco ha influenzato i burattini ampiamente in questa regione.



**Personaggi famosi di karagoz**

Si pensa che i burattini cinesi siano stati passati dalla Cina attraverso India, in seguito i burattini sono stati portati dai Mongoli che venivano dalla Cina, e poi sono stati trasmessi alle popolazioni turche. Così l'arte del teatro d'ombre è stato portato a Anatolia dagli emigrati turchi che vengono dall'medio orientale

Invece altri studiosi affermano che teatro d'ombre mediorientale è venuto dall'Anatolia nel XVI secolo dall'Egitto.

In altre zone, lo stile di teatro d'ombre è noto come khayal al-Zill, Un termine volutamente metaforico, il suo significato è meglio tradotto come 'ombra di immaginazione o 'ombra di fantasia', perché questa è un'ombra teatrale specialmente con musica dal vivo "l'accompagnamento di tamburi, tamburelli e

flauti ... anche ... "effetti speciali" - fumo, il fuoco, il tuono, sonagli, cigolii, colpi, e tutto quello possa una risata o un brivido dal suo pubblico"(riferimento dal Feeney, John, Saudi Aramco World (article), 1999.)



Le marionette o i burattini erano praticati nell'antica Grecia e i primi cenni di quest'arte si trovano nelle opere di Erodoto e Senofonte, risalenti al V secolo a.C. La parola greca "νευρόσπαστος" (nevrospastos) viene tradotta con "marionette" e significa letteralmente "disegnato da archi, archi-tira", da "νεῦρον" (Nevron), che significa sia "tendine, tendini, muscoli, stringa", o "filo", e "σπάω" (spaō), che significa "disegnare, tirare". Aristotele (384-322 a.C.) si rifaceva ai pupazzi 'tirare le stringhe di controllare le teste, le mani e gli occhi, le spalle e le gambe.

*I lavori di Platone contengono anche i riferimenti ai pupazzi*

*I lavori di Iliade e Odissea erano presentati con l'uso dei pupazzi.*

Le origini del teatro delle marionette europee probabilmente risalgono alle opere greche con le marionette manipolate per "la gente comune" dal V secolo a.C. al III secolo a.C. Questo tipo di opera sembrerebbe apparire nel Teatro di Dioniso presso l'Acropoli.



**L'opera dei pupi siciliani**

**TRADIZIONE ITALIANA - Medioevo e Rinascimento.**

L'Italia è molto considerata come la patria delle marionette a causa dell'influenza dal teatro delle marionette romani. Senofonte e Plutarco gli hanno rifatto. La chiesa cristiana ha usato le marionette per esibire l'opera della moralità.

Si ritiene che la parola 'marionette' proviene dalle piccole figure della Vergine Maria, cioè "marionette" o "doll(bombola) Maria. Inoltre la commedia è stata introdotta per le opere col passare del tempo, e alla fine ha portato un editto di chiesa che vieta le marionette. I burattinai hanno risposto di mostrare opere fuori delle cattedrali e sono diventate ancora più volgari e farsi.

Invece questo è evoluto la commedia italiana chiamata 'Commedia dell'Artè. A volte le marionette sono state utilizzate in questa forma dell'opera teatrale, talvolta, Shakespeare ha utilizzato le marionette per sostituire gli attori nelle sue opere. In Sicilia, i lati di carretti sono decorati con i dipinti intricati e le scene dalle poesie romantiche dei Franchi, come Canzone di Roland (scritta intorno alla seconda metà dell'XI secolo, è una chanson de geste appartenente al ciclo carolingio, considerata tra le opere più belle della letteratura medievale francese).

Il XVIII secolo fu un periodo fondamentale per lo sviluppo di tutto il teatro italiano, soprattutto il teatro delle marionette.

Il pupazzo controllato da corda è principalmente originato dalle classi inferiori, ma il teatro delle marionette o dei burattini era popolare nei circoli aristocratici, è considerato come una celebrazione del Secolo dei Lumi. Grazie alla costruzione artificiosa e complessa delle marionette, i teatri delle marionette e le loro narrazioni degli spettacoli, erano tutti popolari, soprattutto a Venezia.

Nel XIX secolo, le marionette di Pietro Radillo (un burattinaio veneto) sono diventate più complesse, le marionette di Radillo erano controllate da fino a otto stringhe, invece di avere solo due stringhe, questa tecnica ha aumentato il controllo sulle ogni parti singolari del corpo delle marionette.

**TRADIZIONE BRITANNICA.** I burattini tradizionali britannici Punch e Judy (Punch e Judy sono due burattini inglesi utilizzati nei teatri dei burattini). Si originano al XVI secolo dalla commedia dell'arte italiana.

Il carattere di "Punch" deriva quello di Pulcinella, che è stato anglicizzato di Pulcinella. Nella fine del XVIII e l'inizio del XIX secolo, esisteva un tipo di spettacolo di marionette che è simile al Punch e Judy in Inghilterra che si era stata mostrata in una cabina facilmente trasportabile.



**l'opera dei Pupazzi tradizionali britannici 'Punch e Judy'**

The British Puppet and Model Theatre Guild hanno provocato una rinascita del teatro dei burattini

I correnti teatri dei burattini inglesi includono *The Little Angel Theatre in Islington, London, Puppet Theatre Barge in London, Norwich Puppet Theatre, the Harlequin Puppet Theatre, Rhos-on-Sea, Wales, and the Biggar Puppet Theatre, Biggar, Lanarkshire, Scotland, ecc.*

Oggi, il teatro dei pupazzi britannici ha una vasta gamma di stili e di approcci. Dal 1984 al 1996 i teatri dei burattini sono stati utilizzati come i veicoli per la satira politica nella serie televisiva britannica 'Spitting Image' (un tipo di spettacolo satirico e premiato dei burattini britannici).

Il teatro dei burattini ha anche influenzato l'opera teatrale tradizionale, ci sono molte produzioni recenti combinano i burattini con gli azioni dal vivo, ed esempio Warhorse (un'opera teatrale britannica basata sul libro che ha lo stesso nome), presso il Royal National Theatre e Madama Butterfly (è un'opera in tre atti (in origine due) di Giacomo Puccini (è stato un compositore italiano) a English National Opera.



**La Regina della Notte da un'opera di Mozart 'Il Flauto Magico' dal Teatro delle Marionette di Salisburgo, Austria'**

**TRADIZIONE GERMANIA E AUSTRIACA.** C'è una lunga tradizione delle marionette in Germania e Austria. La maggior parte deriva dalla tradizione della commedia dell'arte italiana di XVI secolo.

Nel XVIII secolo, le opere sono state specialmente composte per le marionette. Gli artisti ci sono stati Gluck (è stato un compositore tedesco, attivo soprattutto come operista), Haydn (è stato un compositore austriaco), de Falla (un compositore spagnolo) e Respighi (è stato un compositore italiano, musicologo e conduttori), tutte le opere sono rappresentate per gli adulti.

Nel 1855, Franz von Pocci (è stato un illustratore, scrittore e musicista tedesco) ha fondato il Teatro delle Marionette di Monaco di Baviera, Pocchi, come un drammaturgo tedesco, poeta, pittore e compositore, ha scritto 40 opere per le marionette

In Lindau (è una città di 24.673 abitanti della Baviera, in Germania), il teatro delle marionette di Lindau è stato fondato nel 2000 da Bernard Leismueller e Ralf Hechelmann. La compagnia svolge numerose opere, come un balletto delle marionette 'Il lago dei cigni'.

In Salisburgo, Austria, il Teatro delle marionette di Salisburgo è stato fondato nel 1913 dal professor Anton Aicher ed è famosa nel mondo. Si esibiscono principalmente le opere come 'Die Fledermaus' e 'Il flauto magico' ed alcune opere di balletto come 'Lo Schiaccianoci'.

Gli spettacoli per il Teatro delle marionette sono rivolti ad adulti, invece i bambini sono anche naturalmente benvenuti. C'è anche un teatro delle marionette al Castello di Schönbrunn a Vienna.

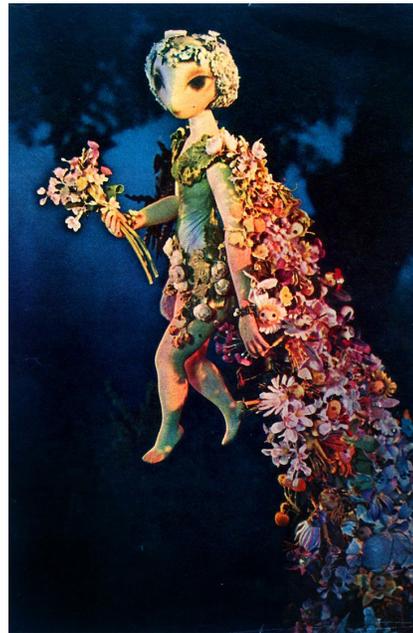
**TRADIZIONE REPUBBLICA CECA.** Teatro delle marionette ha anche avuto una storia molto lunga a Praga ed altrove nella Repubblica Ceca. Esso può fare risalire alla prima parte del Medioevo.

*La prima apparizione delle marionette è intorno al periodo della Guerra dei Trent'anni.*

Il primo burattinaio notato di Repubblica Ceca era Jan Jiri Brat, nato nel 1724. Era il figlio di un falegname locale e ha creato proprio il suo teatro delle marionette. Matej Kopecky è stato il più famoso nel XIX secolo, è un burattinaio, maestro di teatro delle marionette ed è stato responsabile per la comunicazione delle idee di coscienza nazionale.

La produzione delle opere teatrali delle marionette o dei burattini ha un design splendido dei costumi e dell'ambiente di palcoscenico. Ci sono numerose compagnie teatrali, i pupazzi sono stati ampiamente utilizzati in film d'animazione dal 1946.

Jiří Trnka (è stato un illustratore, animatore e regista ceco, è famoso in special modo per le sue animazioni di pupazzi in passo uno). era un capo molto riconosciuto in questo settore.



**'Sogno di una notte di  
mezza estate'  
Animazione dei pupazzi di  
Jiří Trnka**



**NORD AMERICA.** Nella cultura Teotihuacan (Messico centrale), del 600 AD, c'erano le figurine con la braccia e le gambe mobili, queste sono considerate come una parte dei loro riti funerari.

Nativi americani hanno usato anche le marionette o i burattini per cerimonia. Nel 1519, due burattinai hanno accompagnato Hernando Cortez (è stato un condottiero spagnolo) nel suo primo viaggio in Messico. Europei ha portato le proprie tradizioni di teatro delle marionette con loro, ma gradualmente gli stili distintivi, le forme speciali e i personaggi nuovi sono sviluppati in Nord America.

Durante la Depressione, i folk burattinai viaggiavano con carnevali, lavoravano con i propri script e con i diorami e marionette che fatte dai loro stessi.

Alcuni avanzati delle maionetti o dei pupazzi hanno originato nel XX secolo negli Stati Uniti.

l'opera teatrale delle marionette o dei burattini è già stato combinato con lo spettacolo televisivo nel 1940, con Howdy Doody (è un programma televisivo americano per bambini) degli Stati Uniti è una marionetta popolare in questo campo.



**Sesame street  
Stati Uniti d'America  
1969, in produzione  
Programma TV educativo  
per bambini**

Bil Baird (è stato un burattinaio americano della metà e la fine del XX secolo) ha lavorato sulla rivitalizzazione del teatro delle marionette negli Stati Uniti. Lui e sua moglie, Cora Eisenberg, avevano il proprio teatro delle marionette a New York.

Edgar Bergen (è stato un attore e anche conduttore radiofonico statunitense, è più noto conosciuto come ventriloquo) ha anche fatto una contribuzione importante.

In 1960, 'Bread and Puppet Theatre' (è un teatro di marionette politico radicale) di Peter Schumann sviluppava le possibilità politiche e artistiche del teatro delle marionette in modo distintivo, potente e immediatamente riconoscibile.

Nello stesso tempo, Jim Henson (è stato un regista e produttore cinematografico statunitense, celebre per essere l'inventore dei Muppets) stava creando un tipo di pupazzi di gommapiuma morbida e di tessuto, loro sono considerati collettivamente come Muppets.

Dagli spettacoli televisivi per bambini 'Sesame Street' (è un programma televisivo educativo per bambini) all'opere teatrali, da 'The Muppet Show' (è una trasmissione televisiva ideata dallo statunitense Jim Henson, andata in onda dal 1976 al 1981) alla film su pellicola, i Muppets ispiravano molti imitatori e hanno

anche fatto loro riconosciuti quasi dappertutto nei giorni di oggi.



**Hand-made Adorabile pupazzidi legno intagliato da Wez Champion. australiano**

Wayland Flowers (è stato un burattinaio americano) anche fatto un contributo molto importante al teatro delle marionette per gli adulti con il suo personaggio satirico 'Madame'.

Inoltre, i pupazzi sono stati utilizzati nei film di Star Wars (è una saga cinematografica), in particolare con il personaggio di Yoda. La sua voce e la manipolazione sono state create da Frank Oz (è un attore, doppiatore, regista e burattinaio britannico).

**OCEANIA.** I popoli aborigeni dell'Australia hanno una tradizione di racconto orale che risale a molte migliaia di anni. Hanno usato marionette o i pupazzi e altri soggetti per trasmettere gli argomenti profondi e significativi sulla moralità e sulla natura. Ci sono collegamenti tra una prima forma dei pupazzi o delle marionette rituali di carnevale di uomini.

Le marionette sono state scolpite in legno e riccamente decorate con vernice e piume. In molti paesi del Pacifico, attribuiscono grande importanza rituale.

*Con l'arrivo dei coloni europei, un diverso tipo delle marionette ha preso forma.*

In Australia nel 1960, Peter Scriven (è stato il Direttore Artistico fondatore del Teatro delle Marionette di Australia) ha fondata la Compagnia del Teatro delle Marionette di Australia e aveva belle produzioni delle marionette come 'Il Tintookies', 'Little Fella Bindi', 'The Explorers' e 'The Water Babies'.

Bilbar Puppet Theatre, fondato da Barbara Turnbull e suo marito Bill Turnbull (burattinaio) tournée in Australia ampiamente sotto gli auspici del 'Queensland Arts Council' nel 1970 e 1980.

I loro burattini sono ora detenuti nella Biblioteca delle arti e dello spettacolo di Moncrieff, Queensland Performing Arts Centre, Brisbane(è la città più popolosa nello stato australiano del Queensland). David Hamilton, uno degli ultimi burattinai rimasti in Australia, viaggia indipendentemente sotto gli auspici del Consiglio di Queensland Arts.

A Melbourne, Handspan Theatre(1977-2002), sviluppando dagli umili collettivi, iniziava ad evolvere una forma teatrale 'design-rich' soprannominato 'Visual Theatre' ed è diventato un hot-house per i progetti innovativi e collaborazioni pluripremiati multimediali sia Australia che in tutto il mondo.





**TEATRO D'OMBRE**

**I**L TEATRO d'ombre è un'antica forma di spettacolo popolare, realizzato proiettando figure articolate su uno schermo opaco, semitrasparente, illuminato posteriormente per creare l'illusione di immagini in movimento.

Questa forma di spettacolo è diffusa in varie culture. Ai nostri giorni, compagnie di teatro d'ombre sono presenti in oltre venti paesi.

**STORIA.** Il teatro cinese ha origini antichissime. Fino all'introduzione in Cina dei generi teatrali occidentali, alla fine del XIX secolo, il teatro cinese ha in gran parte coinciso con la cosiddetta opera cinese, che si è sviluppata in una miriade di generi diffusi nelle varie province della Cina. Altre forme tradizionali di spettacolo sono le ombre cinesi e il teatro di marionette e burattini. Fu probabilmente il grande favore di cui il teatro d'ombre godeva presso i Mongoli a determinarne la diffusione nei paesi conquistati successivamente.

Era comune trovare questi teatri ambulanti vicino ai templi, durante le ricorrenze religiose, ma anche nelle feste laiche come il Capodanno o alle fiere di paese.

**TECNICA.** Negli spettacoli le figure non si vedono direttamente ma, come dice il nome stesso, appaiono solo le loro ombre. Lo spettatore si pone davanti a uno schermo bianco semi-trasparente dietro il quale degli attori manovrano le figure e recitano le varie parti. Una potente fonte di luce proietta le ombre direttamente sullo schermo con l'effetto di ingigantirle e rendere animate le figure.



**Il Museo dei bambini di Indianapolis - pupazzo di teatro di ombra della dinastia Han**

Una leggenda vuole che l'Imperatore cinese Wu Di (140-85 a.C.) fosse divenuto molto triste in seguito alla morte della sua concubina Li Furen. Per consolare il sovrano, i suoi eunuchi fecero scolpire una figura in legno simile alla donna e ne proiettarono l'ombra su una tenda.

L'Imperatore credendo che fosse lo spirito della sua amata che tornava a fargli visita si sentì consolato. Ovviamente oggi le figure non sono più di legno, ma di cuoio, più leggero e più semplice da maneggiare.

L'antica arte cinese è, poi, stata esportata in tutto il mondo e, al giorno d'oggi, con ombre cinesi si indicano, in generale, tutte le ombre che vengono proiettate attraverso l'uso delle mani o di ritagli di carta o cartoncini.



Il teatro d'ombre TRADIZIONALE TURCO prende il nome di Karagöz ed è un genere che ebbe grande diffusione sotto l'impero ottomano. Karagöz e Hacivat sono i due personaggi principali, ma sono presenti molti altri personaggi che rappresentano tutti i principali gruppi etnici e le classi sociali della cultura ottomana. Le figure del Karagöz sono controllate da un solo animatore, che dà voce a tutti i ruoli imitando suoni, voci e dialetti per caratterizzare i singoli personaggi.

Gli spettacoli del Karagöz sono associati soprattutto al Ramadan. Fino all'avvento della radio e del cinema, fu la forma di intrattenimento più popolare in Turchia, e sopravvive anche oggi, anche se in forme indirizzate soprattutto al pubblico infantile.

**STORIA.** Non si conosce l'origine di questa forma di spettacolo. Alcuni storici ritengono che i primi spettacoli di Karagöz furono realizzati per il sultano Selim I (regno 1512–1520) in Egitto, dopo la conquista dei Mamelucchi, ma lo scrittore Evliya Çelebi, nel XVII secolo, dava notizia di alcuni spettacoli sotto il regno di Bayezid I (1389–1402).

Gli stessi personaggi di Karagöz e Hacivat sarebbero stati ispirati da due lavoratori che parteciparono alla costruzione di una moschea a Bursa sotto Orhan I, che regnò sul nascente impero ottomano negli anni 1326-1359.

I contrasti fra i due lavoratori divertivano i colleghi, ma rallentavano la costruzione al punto che vennero condannati a morte. Secondo una versione di questa

leggenda, fu un loro contemporaneo, Şeyh Küşteri, a realizzare le prime marionette con le sembianze dei due eroi popolari e a mettere in scena i primi spettacoli.



I personaggi di teatro d'ombre turco, Karagöz (a destra)

Gli altri personaggi degli spettacoli, oltre a Karagöz e Hacivat, sono l'ubriacone Tuzsuz Deli Bekir, con l'immane bottiglia di vino, Uzun Efe dal collo lungo, l'oppiomane Kanbur Tiryaki con la sua pipa, l'eccentrico nano Altı Kariş Beberuhi, lo sciocco

Denyo, lo spendaccione Civan, e la civettuola Nigâr. Fra i personaggi sono compresi anche danzatori e jinn, oltre a vari personaggi non turchi: un arabo che non conosce il turco (di solito un mendicante o un venditore ambulante), una domestica nera, una domestica circassa, una guardia albanese, un dottore greco,

un armeno (generalmente un domestico o un cambiavalute), un ebreo (di solito un orafo), un persiano che recita poesie con accento azero.

**TECNICA.** Le figure usate nel teatro Karagöz, alte generalmente 35-40 cm., sono realizzate in pelle animale, specialmente di cammello, trattata fino a diventare semi-trasparente.

Le varie parti della figura sono ritagliate separatamente e dipinte con colori translucidi, quindi unite da giunti che ne permettono l'articolazione.

Le figure, controllate da bacchette, vengono accostate ad uno schermo di tessuto semitrasparente, chiamato ayna ("specchio"), illuminato posteriormente da una lampada ad olio. Il pubblico, sistemato davanti allo schermo, vede le ombre proiettate su di esso e non vede l'animatore che aziona le bacchette.



**INDONESIANO.** IN INDONESIA (soprattutto a Giava e Bali), il teatro d'ombre è diffuso col nome di wayang kulit. In lingua giavanese Wayang significa ombra, immaginazione e Kulit significa pelle, con riferimento alla pelle animale di cui sono fatte le figure animate. Le storie presentate negli mitologiche o racconti morali, che rappresentano spesso la battaglia fra il bene e il male.

Le figure sono fatte soprattutto di pelle animale, e sono animate per mezzo di bacchette. Le ombre sono proiettate su uno schermo da lampade ad olio. Il



**Wayang (ombre) da Java centrale, una scena da 'Il matrimonio del Irawan'. metà del 20 ° secolo, Università delle Hawaii Dipartimento di Teatro e Danza**

Wayang Kulit è spesso associato al gamelan, la musica tradizionale basata sulle percussioni.

Il teatro d'ombre è molto popolare in Indonesia anche al giorno d'oggi. Gli spettacoli sono presentati durante le cerimonie sacre nei templi, in funzioni private e in luoghi pubblici nei villaggi. Uno spettacolo può durare anche tutta la notte, talvolta fino all'alba.

**THAILANDESE.** Il teatro d'ombre thailandese è chiamato Nang Yai; a sud, una forma tradizionale è denominata Nang Ta Lung. Le figure del Nang Yai sono generalmente realizzate in pelle e vimini. Gli spettacoli sono accompagnati da canti e musica.

Il Nang Yai è il tradizionale teatro delle ombre siamese. Di estrazione ricca, era rivolto ad un pubblico nobile: sovente le rappresentazioni erano indirizzate alla famiglia reale ed agli aristocratici. Di matrice popolare era invece il Nang talung,

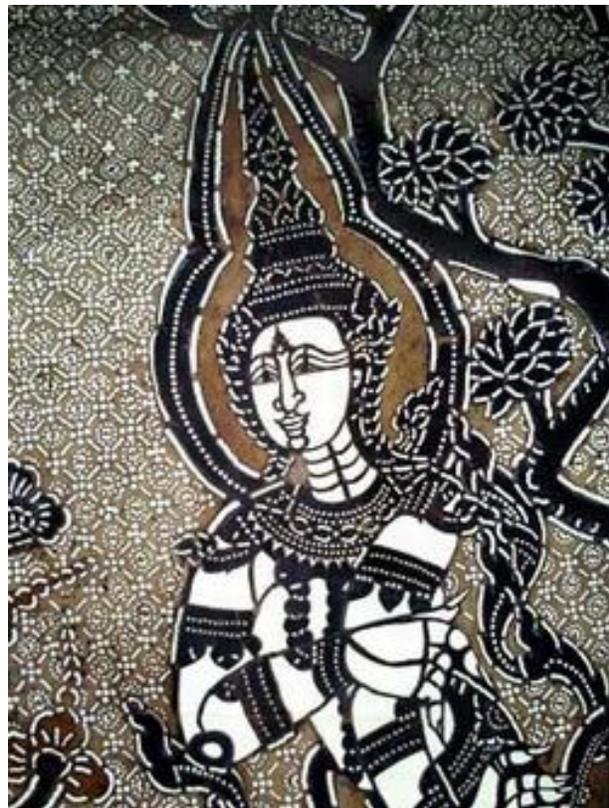
diffuso nella Thailandia meridionale. I diversi tipi di spettacolo rientrano tutti nel Nang, che definisce lo spettacolo d'ombre thailandese nella sua interezza.

Un dramma Nang Yai si esegue proiettando l'ombra di figure di cuoio di bufalo su uno schermo bianco. Quest'arte è oggi poco diffusa ed è considerata una pratica che sta scomparendo.

La drammatizzazione avviene con la narrazione di un evento da parte di un narratore e dall'inserimento di musiche che accompagnano l'esecuzione dello spettacolo.



**Le figure di Nang Yai, teatro d'ombre thailandia**



**TRADIZIONE FRANCESE.** Il teatro d'ombre si diffuse in Europa alla metà del XVIII secolo, quando alcuni missionari francesi portarono questa forma di spettacolo in Francia. Alcuni spettacoli a Parigi e Marsiglia suscitavano molto interesse. L'animatore Dominique Séraphin presentò il suo primo spettacolo a Parigi nel 1776, e in seguito a Versailles nel 1781. Il genere si radicò quindi in Francia, dove diede luogo ad una forma particolare, detta ombre francesi.

Il teatro d'ombre era un genere di spettacolo popolare a Parigi durante il XIX secolo, specialmente nei teatrini di Montmartre. Il cabaret Le Chat noir presentò numerosi spettacoli di teatro d'ombre negli anni 1880, in una forma spettacolare che vedeva al lavoro fino a 20 animatori. Il teatro d'ombre ebbe una forte influenza sul genere della fantasmagoria.



**Ombra francese della  
collezione del Museo del  
PRECINEMA collezione  
Minici Zotti**

**TRADIZIONE ITALANA.** In Italia, un'importante compagnia piacentina, Teatro Gioco Vita (teatro stabile di innovazione) lavora utilizzando burattini, marionette e sagome per il teatro delle ombre. Dal 1978 è impegnata nella produzione di diversi spettacoli che hanno come tema comune il contatto fra il teatro delle ombre e i bambini. La lunga collaborazione con l'illustratore Emanuele Luzzati è sfociata nella realizzazione della mostra: "Un mondo di figure d'ombra. Omaggio a Lele Luzzati" ospitata a Roma dalla Casa dei Teatri.

Altra nota compagnia italiana attiva dal 1994 è Controluce Teatro d'Ombre che ha indagato a lungo sul rapporto fra musica e ombra, coinvolgendo la danza e il movimento in genere, con importanti collaborazioni in campo musicale in Italia e all'estero, fra cui Jordi Savall, Fabio Biondi, Mario Brunello, Gabriel Garrido, Vinicio Capossela. Promuove e dirige dal 1994 il festival Incanti particolarmente attento al teatro d'ombre e al teatro di figura rivolto a un pubblico adulto.

Il Museo del Precinema collezione Minici Zotti, possiede una collezione di 70 ombre francesi, simili a quelle esibite al Cabaret du CHAT NOIR di Parigi nel 1890, comprensive del teatro originale e degli sfondi dipinti oltre a due lanterne magiche per proiettare gli scenari. Le ombre fino ad oggi attribuite sono: La

Marche a l'Etoile, La Sphinx, L'Age d'Or, Le Carneval de Venise. Si presume che le ombre fossero utilizzate per gli spettacoli in tournée in Francia e all'estero. Questo fondo è un'importante donazione della Fondazione Centro Studi della Barbariga.

Anche la collezione alla sezione del "Pre-cinema e fotografia storica" del Museo nazionale del Cinema di Torino presenta alcune ombre cinesi.



**Teatro d'ombra italiano 'Pépé e stella'**



**Ombre tedesche per le fiabe**

**TRADIZIONE TEDESCA.** Negli anni dieci del XX secolo, l'animatrice tedesca Lotte Reiniger inventò una nuova forma di animazione di silhouette, con la tecnica del passo uno (immagini riprese un fotogramma alla volta). Questa tecnica è stata conservata da altri animatori, ed altre forme di animazione cinematografica e computerizzata hanno

più volte imitato gli effetti del teatro d'ombre.





CERAMICA

## CERAMICA

LA CERAMICA (dal greco antico κέραμος, 'kéramos', che significa "argilla", "terra da vasaio") è un materiale composto inorganico, non metallico, molto duttile allo stato naturale, rigido dopo la fase di cottura. Con la ceramica si producono diversi oggetti, quali stoviglie, oggetti decorativi, materiali edili (mattoni e tegole), rivestimenti per muri e pavimenti di abitazioni.



**Germania, Meissen, Johann Joachim Kaendler, statuetta in porcellana con Signora con tavolino e servitore moro (1740 circa), Kunstgewerbemuseum**

Specifiche composizioni ceramiche inoltre, trovano impiego nei rivestimenti ad alta resistenza al calore per il suo alto punto di fusione.

Il colore del materiale ceramico varia, a seconda degli ossidi cromofori contenuti nelle argille (ossidi di ferro, da giallo, arancio, rosso a bruno; ossidi di titanio, da bianco a giallo), può venire smaltata e decorata. La ceramica è usualmente composta da diversi materiali: argille, feldspati, (di sodio, di potassio o entrambi), sabbia silicea, ossidi di ferro, allumina e quarzo.

Una composizione così articolata determina la presenza di strutture molecolari appiattite dette fillosilicati.

La forma di questi, alla presenza di acqua, conferisce all'argilla una certa plasticità e ne rende la lavorazione più facile e proficua.

La ceramica è una lavorazione antica e molto diffusa in aree anche molto distanti tra loro. Esistono tipi diversi di ceramiche: Ceramiche a pasta compatta. Rientrano nel gruppo i gres e le porcellane. Hanno una bassissima porosità e buone doti di impermeabilità ai gas e ai liquidi. Non si lasciano scalfire neanche da una punta d'acciaio. Ceramiche a pasta porosa. Sono tipicamente le terraglie, le maioliche e

le terracotte. Hanno pasta tenera e assorbente, più facilmente scalfibile. I quattro tipi di ceramiche principali sono la terracotta o coccio, le terraglie, il gres e la porcellana, che può essere tenera o dura.

**LE TERRECOTTE.** Sono ceramiche che, dopo il processo di cottura presentano una colorazione che varia dal giallo al rosso mattone, grazie alla presenza di sali o ossidi di ferro. La cottura si effettua a 980- 990 °C. La presenza di ossido di ferro, oltre a dare il colore tipico, migliora anche la resistenza meccanica della ceramica cotta, contribuendo alla vetrificazione e quindi riducendo la porosità del manufatto.



**Chinese ancient Storage**

Sono utilizzate sia senza rivestimento superficiale che con rivestimento. Le prime come ceramica strutturale e ornamentale: laterizi, vasi, brocche, ecc. Le seconde anche come vasellame da cucina: tazze, piatti.



**Vecchio vaso grés  
alsazia betschdorf paul  
schwitzer**

**IL GRÈS.** Si ottiene per mescolanze argillose naturali che producono ceramiche dette, appunto, greificate. È necessaria una temperatura tra 1200 °C a 1350 °C. I colori variano a seconda dei composti ferrosi presenti. Per ottenere grés bianchi si utilizzano impasti artificiali a base di argille cuocenti bianche e rocce quarzoso-feldspatiche che inducono la greificazione della massa. Possono venire smaltate: come per tutte le altre ceramiche, dopo la cottura vengono colorate allo stesso livello dell'impasto, che contiene, di solito, un 33% circa di argille caolinitiche (bianche), un 50% di fondenti (principalmente feldspato) e la percentuale restante di materiali inerti (sabbie o quarzo).

**LA PORCELLANA.** È considerata il più "alto" livello di produzione ceramica per gli orientali. Principale componente ne è una particolare argilla bianca: il caolino idrosilicato di alluminio -  $Al_2O_3 \cdot 2 SiO_2 \cdot 2 H_2O$ . È stata inventata in Cina attorno al VIII secolo ed è realizzata appunto con caolino, silice (o sabbia quarzosa) e feldspato. Il caolino conferisce, ma non sempre, le proprietà plastiche e il colore bianco della porcellana; il quarzo è il componente inerte e svolge la funzione di sgrassante (inoltre consente la



**Lavoro della porcellana  
decorativa**

vetrificazione); infine il feldspato che viene definito fondente, perché, fondendo a temperature più basse del caolino, abbassa notevolmente la cottura dell'impasto ceramico (1280 °C). Esistono tipi anche molto diversi di porcellana, tipici delle diverse tradizioni di produzione.

**LA CERAMICA CINESE.** L'arte del periodo Tang è associata soprattutto a sculture in ceramica allo stato naturale o con smalti a colori, che rappresentano per lo più cavalli, cammelli e demoni furenti (i 'guardiani dell'inferno'), ma anche dame di corte e musicanti. I tratti dei volti dei personaggi rappresentati, talora evidentemente non cinesi, sono da spiegare attraverso le influenze dell'Asia occidentale e dell'Europa, che venivano trasmesse mediante il vivace commercio lungo la Via della Seta. Risalgono fino al periodo Tang anche le origini della porcellana inventata in Cina e perfezionata sempre di più nel corso delle dinastie successive, che è prodotta da una pasta costituita di caolino e feldspato. Rispetto alle ceramiche tradizionali la porcellana già per le caratteristiche di lavorazione pone i suoi creatori davanti a sfide notevolmente maggiori. Il più celebre luogo di produzione è Jing De Zhen nella provincia dello Jiangxi, che cambiò più volte nome nel corso della storia.



**'Tang San Cai' (Ceramica con i tre colori di dinastia Tang) con smalti a colori**

**L'**ANIMAZIONE cinese su ceramica 'La bombola di ceramica', possiamo dire essa è un tipo di animazione ispirata dall'arte della ceramica, è raccontata una storia tra le ceramiche e un' artista, è presentata la sua unicità nelle animazioni folcloristiche.

La tecnica principale che è utilizzata per l'animazione che c'è il personaggio della bombola di ceramica è stop-motion, invece, oggi con lo sviluppo delle tecniche digitali 3D, l'uso del software 3D è diventato un approccio più facile e economica per simulare le materiali e le figure di ceramica.



**Animazione 'La bombola della ceramica'**

# LINGUAGGI DELLE IMMAGINI

## CINEMATOGRAFICHE NELLE ANIMAZIONI

ANALISI DI IMMAGINI CINEMATOGRAFICHE PER ANIMAZIONI ISPIRATE ALLE ARTI FOLCLORISTICHE

### **L'ANIMAZIONE ISPIRATA ALL'ARTE FOLCLORISTICA**

**La Concezione E Le Caratteristiche  
Cinematografiche**

L'animazione ispirata all'arte folcloristica si riferisce a quel tipo di animazione che utilizza il linguaggio dell'arte folcloristica per la creazione dei personaggi e delle scene.

Essa riproduce gli stili e gli effetti di quella tradizione artistica e li converte nel linguaggio cinematografico.

La presente ricerca riguarda le animazioni ispirate all'arte folcloristica realizzate a partire dagli anni Quaranta del secolo scorso fino ad oggi. Si tratta principalmente di animazioni cinesi, giapponesi ed europee.

Esse verranno classificate per tipologia di arte folcloristica e per ogni animazione verranno indicati il tema, la tipologia, il linguaggio dell'immagine e la tecnica di produzione.

### **GLI ELEMENTI PRINCIPALI DEL LINGUAGGIO DELL'IMMAGINE**

**Elementi Principali Che  
Decidono Gli Effetti  
Delle Immagini**

Nelle animazioni i personaggi sono i soggetti principali e occupano più del 90% delle riprese. Nelle opere letterarie l'immaginazione ha un ruolo di primo piano nella comprensione delle caratteristiche dei personaggi a partire dalla descrizione del loro aspetto fisico. Anche nelle opere cinematografiche le immagini descrivono i personaggi e ne comunicano i tratti psicologici tramite le espressioni facciali e il linguaggio del corpo.

CAPITOLO

2

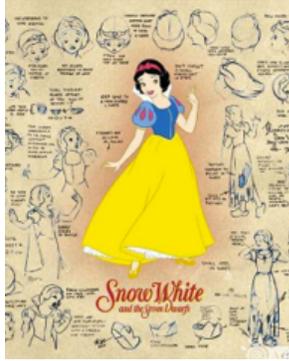
Linguaggi Delle Immagini

Cinematografiche

Nelle Animazioni

DESIGN DELLA  
COMUNICAZIONE  
La tesi di Luo Chao  
Arte & Animazione  
04/2014





**Animation setting di  
personaggi 'Snow White'  
disney, 1937**

Nella mia ricerca sull'animazione ispirata all'arte folcloristica, l'analisi dei personaggi avviene anche attraverso lo studio dei materiali, dei costumi, dei trucchi e degli oggetti presenti nella scena. Nel film di animazione la creazione dei costumi rientra nel design della modellazione dei personaggi mentre nella cinematografia questa attività è svolta da uno staff indipendente. Nell'animazione 3D i colori, la texture delle pelle e i capelli dei personaggi vengono realizzati dallo staff dei materiali che crea anche i materiali delle scene. Invece nell'animazione 2D non esiste uno staff specifico per i materiali.

In ogni caso materiali, costumi, trucchi e oggetti di scena inerenti i personaggi sono controllati dallo staff del design dei personaggi sia nell'animazione 2D sia nell'animazione 3D.



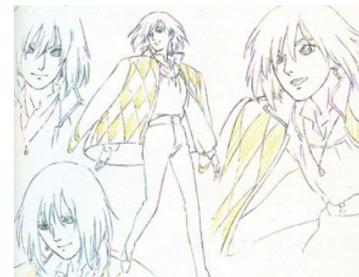
**Scena del film 'Howl's Moving Castle'**

Nell'animazione solitamente i personaggi sono sempre presenti sulla scena; tuttavia la scena non è solo il palcoscenico nel quale agiscono. Essa rappresenta un luogo speciale che assume valore di per se stesso. Il ruolo della scena è più ampio del semplice palcoscenico e le diverse entità presenti, i personaggi minori, gli oggetti fissi o in movimento, tutti insieme costituiscono la scena.

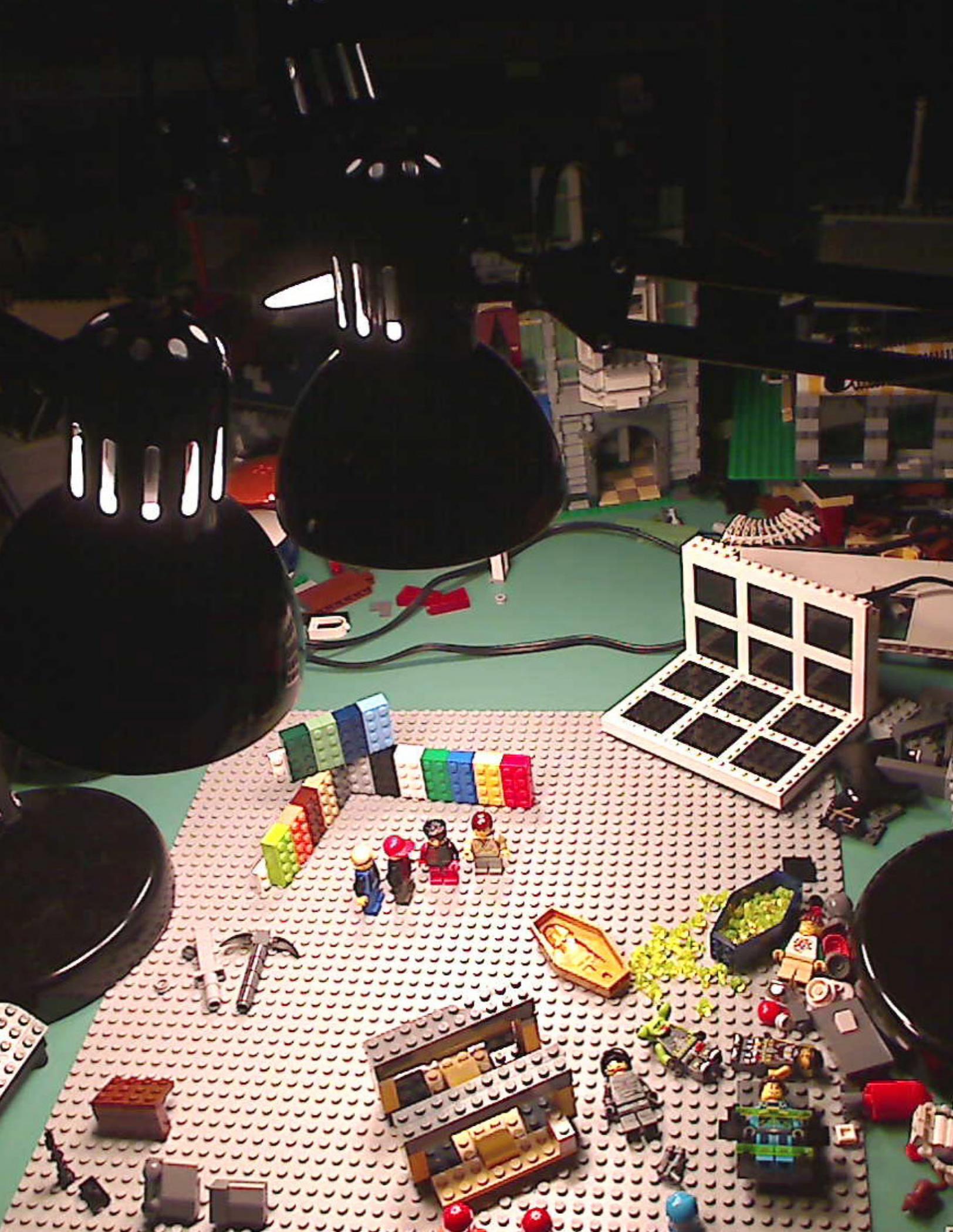
La scena come spazio cinematografico è ispirata allo spazio teatrale. Nell'animazione ci sono due tendenze rispetto alle scene: realistica e astratta. L'animazione usa il linguaggio della cinematografia per la narrazione.

Tuttavia nella cinematografia la scena è una simulazione degli spazi reali mentre nell'animazione è sempre soggettiva, cioè deve corrispondere allo stile artistico prescelto.

La scena non riproduce soltanto le circostanze oggettive dei luoghi fisici in cui avviene l'azione, ma in una certa misura viene definita insieme ai personaggi, allo stile e al tono di tutto il film.



**Personaggio di 'Howl's  
Moving Castle' di Hayao  
Miyazaki, Giappone**



LA LUCE anche è l'elemento fondamentale per l'esistenza di un film. Infatti, un film non può essere realizzato in condizioni di buio assoluto. Anche nell'animazione la luce gioca un ruolo molto importante: per ottenere l'effetto finale sullo schermo si deve



**Effetti dell'illuminazione  
nel film 'un Monstre à paris' Francia,  
2011**

pensare al livello della luminosità e al contrasto delle immagini. Luce ed ombra, oltre a definire il livello di luminosità delle immagini e i rapporti di contrasto, possono essere utilizzati anche per evidenziare le caratteristiche dei personaggi e anche delle scene, per costruire cinematografico.

*La luce viene principalmente classificata a seconda delle caratteristiche dell'ombra e distinta in luce diretta e luce diffusa.*

La luce diretta, detta anche luce dura, illumina direttamente i soggetti che presentano quindi un contorno più definito ed è utilizzata come luce principale. L'ombra è ben visibile dietro all'oggetto illuminato e segue la direzione dei riflettori.



**'Caroline e la porta  
magica' direttore Henry Selick,  
2009, America**

La luce diffusa, che è la più utilizzata nel cinema di animazione, è una luce leggera e crea un'ombra sfumata. È utilizzata sempre come luce ausiliaria.

Nella ripresa cinematografica, la luce è classificata in cinque tipi a seconda della sua direzione, luce frontale, luce laterale, controluce, luce superiore e luce di fondo. La luce di fondo (background light) è un tipo di luce diffusa che illumina tutta la scena. Se invece classifichiamo la luce in base agli effetti abbiamo: luce principale, luce ausiliaria, controluce, luce ambientale, luce degli occhi e luce degli effetti speciali. La luce degli occhi, cioè la piccola macchia luminosa dentro gli occhi dei personaggi, di solito è un segno per distinguere i protagonisti dai personaggi secondari. Nell'animazione cinematografica viene utilizzata in modo massiccio l'illuminazione a tre punti che consiste nella luce creata da tre fonti luminose la cui



**Effetti dell'illuminazione  
al parco nel film 'un  
monstre à Paris'**

direzione rispetta angolature specifiche: key light (luce principale), fill light (luce di riempimento) e back light (luce retrostante). Lo stesso tipo di illuminazione viene utilizzata nell'animazione 3D e nella stop motion animation dei pupazzi.

Nell'animazione cinematografica i colori sono strettamente legati alla luminosità. Essi sono una simulazione dell'esperienza visiva degli spettatori ed esprimono mediante il linguaggio visivo gli stati psicologici ed emotivi dei personaggi.

I significati dei colori sono indissociabili alle caratteristiche colore ci sono diversi significati a seconda del contesto socio-culturale. Ad esempio, nella Cina antica il giallo indicava l'onore, mentre nella lingua inglese indicava la vergogna e fifone. I colori hanno una funzione di identificazione, di aumento dell'atmosfera e di espressione di significati.



**Il verde indica la primavera e la speranza animazione 'fantasia 2000', Disney**



**Tonalità blue di film 'La sposa cadavere', Gli Stati Uniti America, 2005**

Ciascun film ha un tono di colore principale. Tutti gli altri colori dipendono dal colore fondamentale e da alcuni colori a lui vicini. In questo modo si dà un'atmosfera particolare al film.

I toni dei colori si possono classificare in: tono alto e tono basso a seconda della luminosità; tono caldo e tono freddo a seconda della temperatura; e tono rosso, tono giallo, tono blu, tono verde e tono grigio a seconda della tonalità. I colori hanno una funzione importante per la narrazione, cioè sottolineano la tonalità emotiva dei diversi momenti di una storia. I

diversi toni di colore possono creare diverse atmosfere e comunicare un potenziale simbolismo agli spettatori tramite implicazioni emotive e psicologiche.

# ANALISI DELLE ANIMAZIONI ISPIRATE ALLE ARTI FOLCLORISTICHE

ANALISI DELLE IMMAGINI E LE TECNICHE DELLA REALIZZAZIONE PER LE ANIMAZIONI

## INTRODUZIONE PER LE TIPOLOGIE PRINCIPALI

La Classificazione Basata  
Sugli Effetti Delle Immagini  
E Le Tecniche Produttive

L'animazione viene applicata alle arti folcloristiche tradizionali dando origine a diversi generi. Nella fattispecie si può parlare di:

**ANIMAZIONE COLLAGE.** 'le scimmie pescano la luna', 'il paese degli uomini di carta', 'il bambino di pescatore', 'Conchiglia d'Oro', 'i tre inventori', 'principi e principesse' ecc.,

**PUPPET ANIMATION.** 'Pennello magico di Ma Liang', 'The season', 'The Clever Avantis', 'The Nightmare Before Christmas', 'Run Run Chicken' ecc.,  
Animazione dell'ombra cinese. 'il signore Dong Guo e il lupo', 'Il giudizio di Zhang Fei sull'anguria', 'il lupo scodinzolando' ecc.

**ANIMAZIONE DIPINTA SUL VETRO.** (animazione della pittura d'olio): 'The love', 'the old man and the sea' ecc.

**ANIMAZIONE DELLA PITTURA CINESE D'INCHIOSTRO.** 'l'amicizia tra la natura', 'I poco girini cercano la mamma', 'Il flauto di canna'.

## ANALISI BREVI DELLA PRODUZIONE

Le Difficoltà E Le Differenze  
Della Realizzazione

Il processo di produzione dell'animazione risulta molto complicato a causa dei limitazioni con cui le tecniche tradizionali si presentano. Per esempio, fra arte folcloristica e animazione di tipo artistico le principali difficoltà che si riscontrano stanno nel riprodurre la modellazione iniziale dei ruoli e delle scene, la disposizione della luce, la ripresa e il montaggio finale che riproducono le caratteristiche delle immagini pittoriche. L'animazione d'inchiostro deve poter ricreare le caratteristiche della pittura cinese d'inchiostro come i colori pieni e i bordi sfocati, nonché i ruoli e le scene senza contorninetti. A tal fine i diversi colori vengono impressi su più

CAPITOLO

3

Analisi Delle

Animazioni ispirate

Alle Arti Folcloristiche

DESIGN DELLA  
COMUNICAZIONE  
La tesi di Luo Chao  
Arte & Animazione  
04/2014

pellicole di celluloidi che, in seguito sovrapposte secondo la tecnica fotografica, sono fatte scorrere. L'animazione dipinta su vetro deve riprodurre l'effetto della pittura ad olio. La prima operazione è preparare tutte le immagini in modo che diano l'effetto dei movimenti dei ruoli e delle scene. Gli animatori le modificano di continuo. ( si tratta una tecnica speciale dell'animazione dipinta su vetro, gli animatori dipingono l'immagine successivo tramite modificare quella prima).

I tipi d'arte folcloristica come la carta tagliata, la silhouette e l'ombra cinese sono stati già integrati nell'animazione. E' il caso del film di silhouette "Le contes de la nuit" dell'animatore francese Michel Ocelot che ha utilizzato la tecnica 3D.

Ci sono tipi di arte folcloristica come la pittura d'inchiostro cinese, la ceramica, il ricamo, opera d'ombra cinese ecc.

Per cui è necessario perfezionare la progettazione dell'animazione, da esplorare e sviluppare ulteriormente. Altre tipologie di arte folcloristica, invece, scultura cinese in creta, la cloissoné, scultura in rilievo, vetrate ecc., non sono state tuttora sperimentate in animazione.



‘Collage’ è una delle tecniche delle arti folcloristiche che viene utilizzata ampiamente nell’arte della carta tagliata, del tessuto ed anche della silhouette. Il materiale principale è la carta, per il vantaggio di poter essere utilizzata facilmente nella creazione della struttura fisica dei ruoli. Oltre a rappresentare alcune arti folcloristiche come quella della carta tagliata, silhouette è anche usato per altri tipi di arti come l’incisione.

Silhouette offre convenienza e versatilità, i vantaggi in grado di farla evolvere dall’arte folcloristica all’arte dell’animazione. come il film di 'Michel Ocelot', lui ha unito l'arte di silhouette e l'arte cinematografica, ha creato un nuovo linguaggio cinematografico.

Animazione collage cinese è un tipo d’arte che si basa sull’arte tradizionale della carta tagliata e sull’opera dell’ombra cinese. Possiede forti connotazioni etniche, presenta personaggi vividi, colori freschi e ricchezza di ornamenti. In alcune tipologie d’animazione collage estere è stata aggiunta l’arte del rilievo della carta.

Possiede forti connotazioni etniche, presenta personaggi vividi, colori freschi e ricchezza di ornamenti. In alcune tipologie d’animazione collage estere è stata aggiunta l’arte del rilievo della carta.

L’animazione collage ha per temi la leggenda, il Fable ed i brani del dramma. Il film d’animazione collage ”Le scimmie pescano la luna” del 1981, ha ricevuto il primo premio nella sezione di cinematografia per bambini all’International Film Festival di Ottawa, in Canada.

In esso si narra una storia sul Buddismo che utilizza il Fable per esprimere la concezione buddista dello ‘se kong’, vale a dire “le cose tangibili che possono sentire”. È chiamato "se" significa apparenza dei materiali delle cose, le quali non sono entità immutabili permanentemente, ma sono ‘kong’, ovvero ‘nulla’. Come se ‘la luna dentro l’acqua’, la buddista concezione incerto ed astratto di " la apparenza dei materiali delle cose sono proprio nulla" era rappresentato vividamente e semplicemente con la storia di "la quadratura del cerchio".

Il film ‘Conchiglia d'Oro’(1963) è raccontato una leggenda tradizionale sull’amore,



**La Scene di fim  
d'animazion 'le scimme  
Pescano la luna'**

un altro film 'Il giudizio sull'anguria di Zhang Fei', è adattato da un pezzo dello spettacolo d'opera teatrale cinese.

Mentre il film francese 'principe e principessa' di Michel Ocelot, è un film



**Il giudizio dell'anguria  
Di Zhang Fei**

costituita da una serie delle interessanti storie folcloristiche provenienti da molte parti del mondo.

Esso è la testimonianza di come, mediante uso dell'arte folcloristica della carta tagliata, sia possibile tradurre vividamente molteplici e influenze culturali, i ruoli dell'animazione collage sono modellizzati secondo gli stili delle arti folcloristiche corrispondenti e, riferendosi fedelmente ai materiali, ai costumi, ai

trucchi e puntelli riflettono un forte sapore nazionale.

Il film 'La storia di Capodanno', inizia come una scena tratta dalla pittura di Capodanno, applicata lo stile tradizionale del Papercutting. Mentre nella pittura di Capodanno non compaiono mai immagini degli anziani in questa animazione sono state inserite. E' il Kirin cinese ad ispirare il ruolo di "XI", personaggio leggendario della storia di Capodanno, che assume le sembianze caratteristiche come figurano nella pittura di Capodanno, cioè cinese new year's painting.



**La scena di film 'Storia  
di Capodanno'**

I ruoli e le scene presentati nel film 'Conchiglia d'Oro' hanno caratteristiche artisticamente mature, in quanto combinano sia l'arte della carta tagliata sia l'opera d'ombra cinese, nei generi tipici della provincia di Shaanxi. Nella raffigurazione



**Il personaggio di film  
Conchiglia d'oro'**

dei caratteri sono state applicate tecniche pittoriche in modo che le scene principali non si presentano con la forma appiattita della carta tagliata tradizionale, ma hanno un effetto di "fioritura" dei colori al di sotto del papercutting, che rende le immagini più belle, più vivaci, e più speciali e realistiche.

Oltre ai tipi di animazione che hanno assorbito lo stile dell'arte della carta tagliata, ci sono animazioni che si rifanno allo stile della pittura dell'inchiostro. Quindi

ed' esempio, 'I germogli di bambù cresciuti nella casa' (1976) è ricevuto il primo premio del Terzo International Animation Film Festival in Zagreb, Jugoslavia. E' un tipo di animazione non ad inchiostro ma che sfrutta l'animazione "collage".

'La guerra tra il Sandpiper e la vongola' (1983) è ricevuto il Gran Premio nel sesto International Animation Film Festival di Zagreb, Jugoslavia, ha ricevuto il premio speciale dell'animazione nella sezione film dei giovani ed il premio speciale di Toronto International Animation festival ecc in questo tipo di animazione "collage" le immagini hanno seguito lo stile d'inchiostro, lo sfondo dell'inquadratura sono propri della pittura cinese d'inchiostro, quindi il linguaggio delle immagini è stato cambiato. In questo modo è dato conferito un diverso effetto visivo all'animazione collage, che però riprende l'animazione d'inchiostro.

Il risultato finale è che le caratteristiche hanno sia il concetto etereo della pittura d'inchiostro sia lo stile rustico dell'animazione collage.

'Il signore Nan Guo' e 'Huo Tong', queste due film dell'animazione collage, le cui forme dei ruoli e le cui scene sono prese in prestito dalla pittura murale del periodo dinastia 'Han', quindi sia un'effetto di bassorilievo sulla carta tagliata, le immagini diventano più semplici e antiche, invece nel film 'le scimmie pescano la luna' e 'la guerra tra il Sandpiper e la vongola' presentano l'effetto dell'inchiostro.

Una tecnica unica dell'animazione collage cinese, cioè 'drawing by hair', prevede utilizzo carte speciali, i cui bordi e inumiditi mettono in luce la fibra della carta dando la sensazione del pelo degli animali. che rende la sensazione di

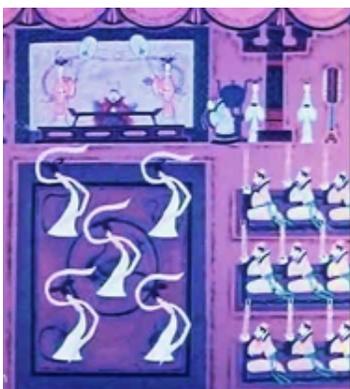
pelosità degli animali.

Questo tipo di animazioni ha evidenziato il senso della forma e ha fornito lo stile caleidoscopico delle immagini sull'animazione collage.

L'Animatore francese Michel Ocelot, ha unito l'arte di silhouette francese e l'opera ombra cinese per creare un'animazione collage di 'Silhouette'.



**La guerra tra il sandpiper e la vongola**



**'il signore di Nan Guo'**





Puppetry animation è l'animazione dei pupazzi che, per i ruoli, utilizza le bambole d'argilla, le marionette o altri pupazzi di materiali misti creando personaggi tridimensionali. Questo tipo di animazione, di solito, è fatta secondo la tecnica di "stop motion", chiamata anche "stop motion animation"; essa ha una lunga storia come l'animazione tradizionale di 2D, e forse è anche ad essa precedente.

Per creare un film animato con questa tecnica ("stop motion"), la fase iniziale consiste nella scelta dei materiali, nella progettazione dei pupazzi e l'ambiente



**La scena di puppetry animation giapponese**

scenico. Successivamente si deve costruire la struttura interna (l'armatura) dei pupazzi perché siano in grado di muoversi.

A volte l'armatura è pre-costruita e va sperimentata solitamente per tre volte, in modo da verificare che i giunti delle articolazioni funzionino perfettamente. Secondo le tipologie di armatura si distinguono pupazzi tradizionali e pupazzi professionali. Mentre una classificazione che si basa sui tipi di materiali e sulle tecniche di creazione dei pupazzi consente di distinguere pupazzi d'argilla, muppets, pupazzi di bambù o di legno, di gommapiuma, di metallo e anche di plastica. Nella produzione odierna di puppetry animation, i pupazzi utilizzati sono molto differenti e

per garantire immagini realistiche e dettagliate, è preferibile che le dimensioni dei pupazzi siano al massimo di circa 1 : 6.

Dalle esperienze apprese durante la pratica della ripresa, questa scala si è dimostrata la minor possibile per ottenere con sicurezza un sufficiente dettaglio che sia ben visibile allo spettatore.

Le dimensioni dei pupazzi per l'animazione di solito sono tra 6 centimetri fino ai 50 centimetri; a volte, per poter per poter avvicinare l'obbiettivo al fine di ottenere il primo piano, si può creare un modello parziale che riproduca in gran percentuale l'intero modello.

La struttura dell'armatura è molto differente da quella dei pupazzi o delle bambole da vetrina. Il corpo dei pupazzi deve essere in grado di muoversi, ogni articolazione deve essere snodabile e deve poter ruotare agevolmente, ma deve

anche avere lo smorzamento corretto di attrito, in modo da mantenere la postura impostata dall'animatore. (stazionario quando l'esposizione). La struttura di una marionetta di solito è costituita da: armatura, imposizione infissa, riempitivo, materiale della copertura di superficie, costume, puntelli e accessori etc. etc. L'armatura è la parte di base per la produzione di una marionetta.



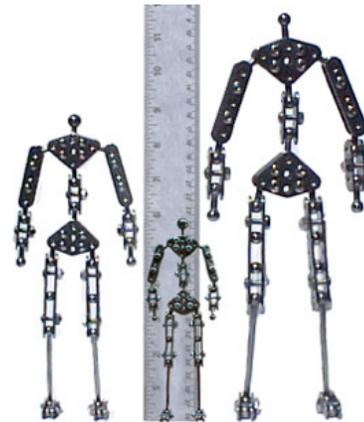
**Le diverse parti delle bombole**

Essa deve essere dotata di notevole flessibilità in modo da resistere a frequenti deformazioni, come la flessione o il raddrizzamento. Per questi motivi è la parte più complessa, e di solito anche la più costosa.

La differenza tra la marionetta tradizionale e professionale sta nella diversa tipologia delle armature impiegate in puppet animazione. La struttura dell'armatura è suddivisa in due tipi: armatura semplice e armatura professionale.

L'armatura semplice ha un basso costo; la sua produzione e il suo funzionamento sono più semplici, quindi viene utilizzata diffusamente dagli animatori professionali, gli studenti o gli appassionati dell'animazione.

E' comunemente utilizzata in stop motion animation e nella sua applicazione. Principalmente viene utilizzato filo metallico d'alluminio, con diametro che va da 0.5 millimetri ai 2 millimetri. Questo, a causa delle sue specifiche proprietà fisiche come la durezza e la resistenza, ben si adatta alle necessità della modellazione e della deformazione dell'animazione. Un ulteriore vantaggio è la sua resistenza alla corrosione, non arrugginisce ed è, quindi, ampiamente utilizzato come materiale ideale per la produzione della marionetta.



**Le armature dei ruoli con i diversi dimensioni**

Con armatura professionale si intendono quelle armature prodotte a seconda della lunghezza e della diversa tipologia del film. si riferisce le armature prodotte specialmente per la diverse lunghezza e i diversi tipi di film.

Infatti, per un'animazione della durata di 2 o 3 ore, gli animatori devono creare un'armatura speciale da utilizzare a lungo termine: in questo modo è possibile

evitare i danni alle articolazioni che si manifestano, invece, nell'armatura semplice. La maggior parte delle armature professionali sono basate sulle diverse strutture. Quindi si chiama l'armatura professionale.

Stop motion animation può essere fatta risalire al periodo della nascita dei film. Le immagini di stop motion sono apparse nel film 'La principessa della nicotina' eccezionalmente diretto da 'Stuart Blackton' nei primi anni del cinema muto.



**The actual animation model  
Of the brontosaurus used in the 1933  
'King Kong' movie.**



**Willis O'Brien animating a  
Ceratopsian dinosaur**

Il regista ha prodotto un certo numero di partite con fumatori e relativi sigari, riuscendo a ricreare l'effetto del movimento con l'uso della tecnica di stop motion animation. La tecnica, cioè ricreare gli effetti visivi di animazione tramite la ripresa frame by frame è stata ottimizzata da Willis O'Brien, un ragazzo di Oakland, California, che oggi è considerato il fondatore di stop motion animation. Il suo primo film-esperimento di stop motion è 'The missing link' e risale al 1915; in questa pellicola si hanno scene di animali preistorici ed esseri umani che vivono contemporaneamente nello stesso habitat. E' del 1925, 'The lost world',

il suo primo film uscito al pubblico, che si presenta come un film animazione completo, con applicazione su vasta scala della tecnica di stop motion animation. E' un successo di botteghino. Nel film 'The lost world', il modello dei dinosauri ha uno scheletro interno in acciaio composto da circa 100 articolazioni. O'Brien ha disegnato personalmente l'ossatura d'acciaio; mentre il talentuoso artista Marshall, Delgado ha progettato la figura delle bestie preistoriche.

'The "Lost world" è considerato il più importante film in cui ha avuto espressione la tecnologia di stop motion animation per la creazione di effetti visivi speciali.

Nel film "King Kong" del 1933, Willis O'Brien si è occupato dell'animazione del primo antropoide protagonista, King Kong. Per questo gorilla, Willis O'Brien ha disegnato un'armatura in acciaio di 18 centimetri d'altezza e l'applicazione di una superba tecnica fotografica di



18 centimetri d'altezza e l'applicazione di una superba tecnica fotografica di stop motion animation ha contribuito a rendere vivido e realistico il King Kong sullo schermo.

I dettagli delle scene, curati nei particolari, hanno impartito al film caratteristiche di naturalezza e realismo che emergono anche nei ruoli e nelle scene tridimensionali dell'animazione.

La tecnica è talmente riuscita che viene attualmente utilizzata per simulare effetti speciali anche nei film non propriamente d'animazione. Oltre alle tecniche di produzione delle marionette, un ruolo importante assume l'uso della luce.

In 1935, *Ray Harryhausen* si è occupato di un secondo film che ha per protagonista il gorilla gigante King Kong: si tratta di *Mighty Joe Young*, film in cui *Ray Harryhausen* ha perfezionato la tecnica di stop motion animation. Dopo di lui è stato *Phill Tippett* a portare ad un livello superiore tale tecnica creando una particolare metodo fotografico atto a simulare l'effetto fluido del movimento rapido. Ciò avviene facendo in modo che, ogni qualvolta l'otturatore è aperto, si scuote la fotocamera: la sfocatura ottenuta durante l'acquisizione è molto realistica del movimento.

Questa tecnica è stata utilizzata nel film 'Star Wars: Episode V - The Empire Strikes Back', pellicola in cui si sono ottenuti eccellenti risultati. Nel suo film successivo, *Phill Tippett* ha introdotto la tecnica digitale affiancandola alla produzione di stop motion animation aggiungendo, in tal modo, effetti di motion blur in qualsiasi direzione.

*Stuttgart* ha inventato un dispositivo complesso per controllare il movimento. Esso consiste in sei canne metalliche, quattro delle quali sono utilizzate per controllare gli arti dell'animale, una è utilizzata per controllare la testa, e l'ultima controlla il collo. Tutti i movimenti sono simultaneamente registrati mediante una tecnologia di programma per computer. Così è nato un nuovo modo di registrazione d'animazione di marionetta chiamato 'Go motion'.

La tecnica digitale ha introdotto possibilità nuove per l'animazione odierna di pupazzi conferendo alle immagini effetti 3D. Inoltre, l'animazione tradizionale,



**Manifesto di film' king Kong', 1935**

quando è unita alla tecnica digitale, risulta ulteriormente migliorata e potenziata, come dimostrano i film di 'The Nightmare Before Christmas '1993' e 'Corpse Bride', che hanno sviluppato stop motion animation ad un nuovo livello.



**Effetti della luce naturale in film  
'wallace and gromit'**

Le cose sono diverse quando si ha a che fare con l'animazione collage. La luce ha un ruolo importantissimo nell'animazione di stop motion: gli animatori devono disegnare il piano della luce per rendere le immagini realistiche e tridimensionali. La tecnica e lo stile si basano sulla falsariga di quelle applicate in cinematografia: si parla, perciò, di luce naturale e di luce drammatica. Nel film 'Wallace and Gromit', sono state usate molte luci naturali.

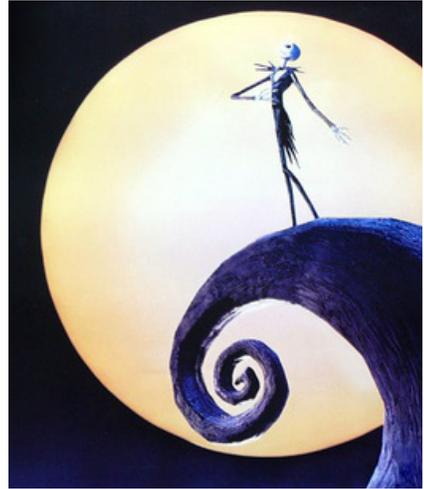
Per esempio, nella scena in cui la protagonista sta dipingendo le pareti, è possibile descrivere chiaramente quali luci naturali compaiono: sono all'incirca le ore 9:00, la luce bianca del sole è emessa inclinatamente e nella stanza, dall'altro lato, essa proietta le ombre sia del personaggio che della scaletta sul muro. Tutta la stanza è rischiarata e luminosa, proprio come in una scena di vita reale.

Invece, nel film 'Corpse Bride', per rendere un'atmosfera speciale e un po' horror, vengono utilizzate tante luci drammatiche. Victor, il protagonista, ha appena fatto irruzione nel bosco che è il luogo del riposo eterno di una ragazza morta da sposa. In modo imprevisto ed inatteso, ne provoca la rivivificazione. Egli sta facendo una proposta di matrimonio immaginaria parlando fra sé e sé, quando lei, stimolata dalle sue parole, si arrampica fuori dal suo nascondiglio di tomba.

In questo scenario, la luce principale è una luce azzurra e fredda, emessa in fasci offuscati nella foresta nebbiosa, che si proiettano nell'ambiente e sui personaggi retro illuminandoli. L'effetto è quello di un'atmosfera inquietante, ma magica, che questo particolare tipo di luce fioca e debole ricrea.



**L'atmosfera di film 'la  
Sposa di cadavere'**





## ANIMAZIONE D'INCHIOSTRO CINESE

l'animazione d'inchiostro è un tipo di animazione ad inchiostro ed acquerello cinese; in cui viene introdotta la pittura. E' utilizzata anche la tecnica della fotografia di stop-motion, partendo dalle tecniche esecutive dell'acquerello e svolgendo

le modellistiche del personaggio e dello spazio ambientale, si eseguono una serie di scatti delle immagini d'animazione ad una ad una.

Dopo di chè, tramite la ripresa in sequenza di stop-motion animation, finalmente si ottiene l'animazione ad immagini in inchiostro ed acquerello cinese.

Agli inizi degli anni'60, Agli inizi degli anni'60, lo studio dell'animazione in Shanghai inventa l'animazione d'inchiostro cinese, i cui personaggi non presentano i contorni come nell'animazione normale 2D, ma si hanno gli effetti fiorenti tipici degli scritti della pennella dipinta sulla carta cinese di riso.



**Personaggi di Film  
'Feelings from montant  
And water'**

I ruoli e le immagini di animazione d'inchiostro cinese, hanno una caratteristica speciale, ovvero le espressioni facciali ed i movimenti sono aggraziati e astuti. L'atmosfera è leggera e poetica, emerge lo spirito dell'estetica cinese.

La modellistica dei ruoli e delle scene è semplice ma astratta e vengono lasciati tanti spazi vuoti nelle immagini. E' ben comunicato il pensiero sulla combinazione di 'forma' e 'spirito' proprio come nell'estetica cinese; la pittura d'inchiostro cinese ha un impatto profondo sul linguaggio delle immagini.

Il tema dell'animazione d'inchiostro cinese ha anche seguito la filosofia della pittura cinese, infatti la maggior parte dei temi è sulla concezione di armonia tra l'essere umano e la natura, esattamente come nella pittura cinese del paesaggio. Nella narrazione non ci sono i forti conflitti drammatici, come per esempio nelle storie proposte



**Il faulto di bambù, animazione  
d'inchiostro**



dal film 'Feelings from montant and water', e dal film 'i Pochi Tadpoli cercano la mamma', dove la narrazione avviene dolcemente attraverso la sola musica.

La tecnica tradizionale dell'animazione d'inchiostro cinese è stata mantenuta segreta



**'I girinini trovano la mamma', 1960**

a lungo. La difficoltà principale è rendere le immagini e impartire i colori con livelli separati; nella tecnica tradizionale la procedura è complicata. In realtà, solo le immagini di sfondo che sono fisse sono create con la pittura d'inchiostro, mentre per i ruoli e per gli oggetti che si muovono gli animatori devono dipingere sulla pellicola di celluloidi. Poiché nessun artista può controllare il quantità d'acqua, per ogni

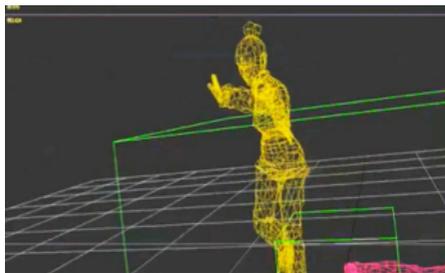
immagine dell'animazione che sia in sequenza e per ottenere effetti come la fioritura dell'inchiostro per ogni personaggio dipinto bisogna impartire con livelli separati.

Per fare un esempio di quanto detto, consideriamo il bufalo del film 'Vaquero'; per il ruolo di questo bufalo devono essere previsti quattro o cinque livelli di colore: la grande area di grigio leggero, il grigio scuro o i contorni neri degli occhi o delle corna.

Sulle diverse pellicole trasparenti di celluloidi vengono impressi questi colori, ogni pellicola viene ripresa indipendentemente dal fotografo, e poi, tramite l'applicazione di tecniche di fotografia, si provvede al trattamento che concretizza l'effetto di fioritura come nella pittura a inchiostro.

Il bufalo che compare sullo schermo è ripreso dal fotografo.

La tecnica digitale ha portato enormi vantaggi per l'animazione in generale, e di conseguenza anche per l'animazione d'inchiostro cinese. I software per l'elaborazione degli effetti e i software per il 3D hanno dato notevole impulso consentendo nuovi progressi; software di 2D come Flash, Photoshop etc. hanno ridotto di molto i costi della gestione dell'animazione.



**la visione di software 3D prima del rendering**



**la visione con effetto d'inchiostro dopo il rendering**

Gli animatori possono importare le immagini all'interno del software, creare le relative cartelle e gestirle facilmente. In particolare l'uso di software come Flash ha migliorato l'efficienza del lavoro, riducendo gli errori e gli inconvenienti dovuti alla gestione manuale di grandi moli di materiale. Inoltre è possibile migliorare le opere combinando software 2D e 3D. Un esempio di animazione sull'identità visiva del canale CCTV è quello di utilizzare la tecnica digitale di 3D, la post produzione e le altre tecnologie corrispondenti.

Per prima cosa viene fatto il lavoro di storyboard, successivamente si utilizza 3D e XSL per la modellazione, per la luce e per il materiale della superficie; dopodiché si passa alla tecnica di Motion-capture per catturare il movimento di un uomo reale. Se ne edita il movimento, si eseguono gli scatti delle scene reali di liquido registrando il processo del flusso dell'inchiostro, al fine di fare una sintesi fra l'animazione di 3D e l'animazione della scena reale.

Questi passaggi rappresentano il modo moderno di produrre l'animazione d'inchiostro: la procedura ne risulta migliorata, il periodo della produzione è accorciato e viene apportato qualche nuovo effetto alle immagini.



**'The Legend of Shangri-la', l'animazione con le scene della pittura d'inchiostro, è realizzata con software 3D, 2006, Cina**



**ANIMAZIONE  
DELLA PITTURA  
AD'OLIO**

Le tecniche di pittura occidentale principalmente viene utilizzata la pittura ad olio. Essa è caratterizzata dalla sua espressione forte e dall'aspetto tridimensionale dei colori sul supporto. Tali caratteristiche risultano molto vantaggiose per simulare il mondo oggettivo. Molti artisti preferiscono usare questo tipo di pittura per creare le opere. Con questa tecnica sono stati prodotti moltissimi capolavori conosciuti a tutto il mondo. Tuttavia, dato il complesso procedimento, gli animatori non sono riusciti a rappresentarla sullo schermo. L'artista russo 'Alexander Petrov' ha concretizzato questa possibilità cambiando il supporto della pittura d'olio: egli dipinge sul vetro le immagini con le punta delle dita, così il dipinto risulta immediato e più facile da modificare. Lui lavora su diversi livelli di vetro: riprende la stessa immagine dipingendo i personaggi e gli sfondi separati. Quando un frame ha scattato, vengono modificati i pigmenti sul vetro per poter dipingere l'immagine successiva.



**Il personaggio di film  
'The Old man and the sea',  
diretto da  
Aleksandr Petrov,  
1999**

Petrov ha usato questa tecnica per girare il film '*The old man and the sea*' un adattamento dell'omonimo e famoso romanzo di Hemingway che ha ricevuto il premio Oscar. In questo film è presentato un' aspetto della pittura d'olio: le scene non solo sono molto realistiche, ma anche vivide e colorate. A causa della facilità della trasformazione in cui è possibile trasformare le forme degli oggetti, questa tecnica ha un impatto sul linguaggio di Montage; i cambiamenti tra scena e scena che avvengono offrono il vantaggio di poter concentrare un intero romanzo in un film di 22 minuti, aggiungendo l'atmosfera da sogno.



# CLOISSONNÉ

ANALISI DELLE CARATTERISTICHE ARTISTICHE E LE TECNICHE PER ARTE DI CLOISSONNÉ

## INTRODUZIONE DELL' ARTE CLOISSONNÉ

La Storia, La Tecnica E Le  
Caratteristiche Estetiche

Cloissonné è una antica per decorare gli oggetti di carpenteria metallica utilizzando lo smalto vetroso negli ultimi secoli, e in periodi più antichi utilizzando anche intarsi di pietre tagliate, vetro e altri materiali. Gli oggetti risultanti possono anche essere chiamati cloissonné. La decorazione è formata prima di aggiungere all'oggetto, tramite la saldatura, o i compartimenti metallici o le aderenze dei fili d'argento, o d'oro, o lo strisce sottili immesse sui loro bordi. Questi rimangono visibili nel pezzo finito, separando i diverse compartimenti dello smalto o degli intarsi, che spesso hanno diversi colori.



Ming dynasty cloisonné enamel bowl,  
Using nine colors of enamel.

Gli oggetti di Cloissonné smaltati sono lavorati con smalto in polvere costituito da una pasta, è necessaria perciò la loro cottura in forno per l'ultimazione. Nei tempi antichi la tecnica è stata molto utilizzata per i gioielli e per piccoli raccordi



Chinese cloisonné  
enamel incense burner,  
17th-18th centuries

sui vestiti, per le armi o per piccoli oggetti con decorazioni geometriche o dal design schematico, con contorni spessi di cloissonné. Nel periodo bizantino le tecniche si sono raffinate mediante l'utilizzo di fili più sottili, i quali consentirono di produrre immagini di stile pittorico sia a tema religioso, sia molto adatte per la produzione di raffinati gioielli.

Dal 14 ° secolo questa tecnica si è diffusa in Cina, dove è stata usata per contenitori molto più grandi

CAPITOLO

4

Introduzione E  
Analisi Dell'arte Di  
Cloissonné

DESIGN DELLA  
COMUNICAZIONE  
La tesi di Luo Chao  
Arte & Animazione  
04/2014

come ciotole e vasi; la tecnica rimane comune in Cina fino al giorno d'oggi e gli oggetti smaltati di cloisonné che utilizzano stili cinesi a cui si ispirano, sono stati prodotti in occidente a partire dal 18° secolo.

Anticamente le prime tecniche Cloisonné sono state applicate ai gioielli del Vicino Oriente, tipicamente in pezzi molto piccoli come gli anelli che sono caratterizzati dall'essere composti con filo sottile che forma le cloisons.

Invece nella gioielleria dell'antico Egitto, spiccano i pettorali- gioiello dei faraoni che presentano strisce più spesse a formare le cloisons, ma sempre di piccola pezzatura. In Egitto erano usati sia le pietre preziose che i materiali simili allo smalto, talvolta chiamati anche "vetro-incolla".



**8th (?) Century anglo-saxon sword hilt fitting, gold with garnet cloisonné inlay.**

## LA STORIA

In culture limitrofe all'Egitto e al Vicino Oriente sono stati rinvenuti ampiamente Cloisonné di un particolare tipo, noti come "cloisonné granato", e fatti risalire al Migration Period Art dei popoli "barbari" d'Europa. Questi Cloisonné prevedono l'impiego di pietre preziose, soprattutto di granati rossi, oppure altri materiali come vetro e/o smalto, con cloisons piccolo a pareti spesse. L'accostamento dei granati rossi con l'oro non solo creava un contrasto di colori attraente, ma per i cristiani assumevano anche un altro significato: il granato infatti era uno dei simboli del Cristo.

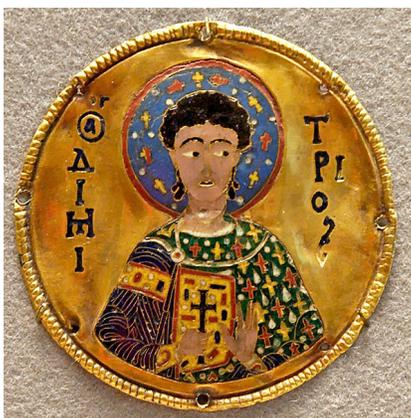
Si pensa che questo tipo di Cloisonné abbia avuto origine nell' Antico Tardo Impero Romano d'Oriente e che, inizialmente, sia giunto ai popoli migratori attraverso doni diplomatici, oggetti probabilmente realizzati a Costantinopoli, ed in seguito copiati dagli orafi europei.

Cloisonné di materiale vetro-incolla risale agli stessi periodi con risultati simili (si confrontino gli ori del raccordo anglosassone con i granati e la spilla visigota con vetro-incolla nella galleria) per rendere i vani prima di aggiungere le pietre o la pasta i nastri spessi di oro sono stati saldati alla base della zona sommersa da decorare. Talvolta i compartimenti riempiti con i diversi materiali, pietre tagliate o vetro e smalto, sono miscelati all'ornamento dell'oggetto stesso, come nella borsa-lid di Sutton Hoo.

Nel mondo bizantino la tecnica è stata sviluppata nello stile del filo sottile adatto solo per lo smalto e di seguito descritto. Tale stile è stato imitato in Europa a partire dall'epoca carolingia in poi.

I PRIMI PEZZI cloisonné che sopravvivono sono anelli rinvenuti in tombe datate tra il XII secolo a.C. a Cyprus, in essi è usato filo molto sottile. In seguito, lo smalto era solo una tipologia fra tutte le possibili otturazioni utilizzate per i piccoli pezzi; erano cloisonné a pareti spesse tipiche del tardoantico e lo stile era quello del periodo di migrazione barbarica europea, come descritto sopra. Più liberamente, dall'8 ° secolo circa, l'arte bizantina si è dedicata di nuovo ad usare filo molto sottile in modo da consentire disegni complessi, con scomparti più grandi e meno geometrici, riempiti solo da smalto. Si trattava ancora di oggetti relativamente piccoli; un esempio lo si ritrova nel caso della creazione

dei numeri delle targhe, fissati poi in oggetti più grandi come la Pala d'Oro dell'altare, nella Cattedrale di San Marco a Venezia.



**Cloisonné smaltata bizantina, la placca di san demetrio, c. 1100, utilizzata la senkschmelz o la tecnica "affondato" e la nuova tecnica dei fili sottili.**

Altri oggetti mostrano combinazioni di cloisonné spessi e sottili per un effetto più variegato. Nell'esempio in fig. a destra, si nota come il design conteneva uno sfondo generoso di oro della pianura, simile ai mosaici bizantini contemporanei. Lo spazio da smaltare è stato timbrato per creare la depressione principale, ottenendo una superficie utile alla perfetta adesione dello smalto.

Nei pezzi d'arte bizantina, e maggiormente nella lavorazione cinese, il filo non ha sempre la funzione di racchiudere smalti a colore diverso. A volte un filo viene utilizzato solamente per avere un effetto decorativo; non sempre un filo segna il confine tra due colori di smalto; esso, può fermarsi nel mezzo di un'unica campitura di smalto. Nella lapide bizantina a destra la prima caratteristica può essere vista nel filo alto sulla manica nera del santo, e la seconda nel bianco degli occhi e del collo. Entrambi sono visibili anche nella ciotola cinese illustrata in alto a destra nella pagina.

Il cloisonné cinese è il più noto cloisonné smaltato, anche se, a partire dalla metà del 19 ° secolo, anche il cloisonné giapponese ha prodotto grandi quantità di oggetti di altissima qualità tecnica. Gli smalti giapponesi sono conosciuti come 'Shippo'. Anche il Cloisonné russo dell'epoca zarista è molto apprezzato dai collezionisti, specialmente quello della Casa di Fabergé o Chlebnikov; mentre, il Cloisonné francese e di altre nazioni europee hanno prodotto piccole quantità. Il cloisonné Cinese è talvolta confuso

con lo smalto cantonese, un tipo di lavoro simile, ma il cui smalto che è steso a mano libera senza le partizioni che contengono e separano i colori.

Nell'Europa medievale, la tecnica di cloisonné occidentale è stata gradualmente superata dall'ascesa della tecnica di champlevé a smalto. Nell'Europa medievale, la tecnica di cloisonné occidentale è stata gradualmente superata dall'ascesa della tecnica di champlevé a smalto. La principale differenza dello champlevé con il cloisonné, in cui si creano dei compartimenti sull'oggetto di base, sta nel fatto che nello champlevé gli spazi utili per il riempimento a smalto colorato sono creati a modo di rientranze (si usano vari metodi) sul supporto.

In seguito, l'evoluzione delle tecniche ha permesso che lo smalto fosse dipinto su uno sfondo piatto. Plique-à-jour è una tecnica di smaltatura correlata che utilizza smalti chiari e non utilizza la piastra posteriore di metallo, producendo un oggetto che ha l'aspetto di un vetro colorato in miniatura: sono le cloisonné senza supporto. Solitamente la base utilizzata per Plique-à-jour è la mica o il rame in lamina che viene successivamente staccata (nel caso della mica) o incisa con acido (nel caso della lamina di rame).

Si sono sviluppati altri metodi di lavorazione per questa tecnica, ma essi sono di minor importanza.

Nel 19 ° secolo, in Giappone, questo metodo è stato utilizzato nella decorazione dei vasi di ceramica smaltati; e per le cloisonné sono state utilizzate sia la lacca, sia le moderne otturazioni in acrilico. Una interessante versione della tecnica di cloisonné si ritrova spesso impiegata per i badge bavero, per i logo badge e per molti oggetti simili come quelli delle auto (modelli BMW). In queste applicazioni particolari la base di



metallo viene normalmente sostituita in toto dai soli compartimenti, e dai fili metallici che li circondano, adibiti all'imbrigliamento degli smalti. E' un tipo di cloisonné traforato che manca del supporto. Pertanto l'uso del termine cloisonné ', anche se comune, è discutibile. La tecnica viene definita correttamente come champlévé da orafi, fabbri e smaltatori.

Il processo moderno di produzione del cloisonné prevede che l'oggetto sia già fatto e che siano gli artigiani specializzati ad applicare le decorazioni. Questo sarà applicato di norma dai diversi artigiani.

**SVILUPPAZ-  
IONE  
MODERNA**

Di solito il metallo utilizzato per creare il corpo è il rame: materiale

economico, leggero e facile da martellare e da allungare.



**L'opera del modello tradizionale di cloisonné moderna**

Mentre potrebbero essere utilizzati anche oro, argento o altri metalli. Il filo di cloisonné è fatto di argento od oro e di solito la sezione trasversale è di circa 0,010 x 0,040 pollici. Viene piegato in forme che definiscono le aree da colorare. Le curve sono tutte realizzate ad angolo retto, in modo che il filo non viene a curvarsi verso l'alto. Per questo procedimento si usano piccole pinze, pinzette e maschere su misura.

Il modello di filo cloisonné può consistere di vari tipi di filo finemente costruiti che si incastrano in un disegno

più grande e complesso. La saldatura può essere utilizzata per unire i fili, ma questo può provocare lo scolorimento dello smalto e la formazione di successive bolle. La maggiore parte degli smalti bizantini esistenti ha i cloisonns saldati, tuttavia l'uso della saldatura per far aderire i fili di cloisons è caduto in disgrazia a causa della sua difficoltà, con l'eccezione di alcuni "smaltatori contemporanei puristi " che sono in grado di creare i volti di orologi raffinati e di gioielli molto costosi d'alta qualità.

Un'alternativa alla saldatura dei cloisons al metallo di base, c'è la possibilità di sparare il metallo di base con un sottile strato di smalto trasparente. Il filo cloisonné è incollato alla superficie dello smalto con della gomma adragante.

Quando la gomma si asciuga, il pezzo è nuovamente sparato a fondere il filo cloisonné con lo smalto chiaro.

La gomma brucia senza lasciare residui e si ha l'incollatura del filo con la superficie smaltata. Per ciò che attiene agli smalti vetrosi di diverso colore, essi vengono ridotti in polvere finissima con l'ausilio di mortai con pestello di agata o di porcellana, dopodichè vengono lavati per rimuovere le impurità che potrebbero



**Le gabbie e gli uccelli  
di artigianato tradizionale  
di cloisonné**

scolorire lo smalto una volta portato a cottura. Successivamente, lo smalto di ogni colore preparato con questo procedimento manuale, viene miscelato ad una soluzione molto diluita di gomma adragante. Il composto vitreo così ottenuto è composto di nitro silice e ossido di piombo a cui viene aggiunto l'ossido metallico per conferire la colorazione.

Lo smalto ottenuto dalle polveri colorate viene distribuito con l'uso di spatole sottili, pennelli o contagocce, viene poi lasciato asciugare completamente prima di passare alla fase di cottura,

dopodiché l'oggetto otturato con lo smalto viene posto a cuocere all'interno dei forni. Esattamente come avviene per il processo di fusione dello zucchero cristallino ad alte temperature, lo smalto sciogliendosi tenderà ad affondare e a ridistribuirsi nel cloisonné, a causa della fusione e del restringimento delle caratteristiche granulari della polvere di vetro.

Questo processo viene ripetuto fino a quando tutte le cloisonné sono riempite fino al bordo superiore dei fili. Prima di poter essere applicata al supporto, la frittata, ovvero il vetro liquefatto ottenuto dal surriscaldamento dello smalto, deve essere polverizzata e lavata.

Il disegno viene quindi riportato sul supporto e lungo i contorni vengono applicati i fili metallici. Gli smalti in pasta sono quindi compressi nelle celle, generalmente un colore per cella. Gli smalti cloisonné erano esposti a cottura in piccoli forni d'argilla detti "muffole". La temperatura necessaria per sciogliere la pasta di smalto varia in funzione del tipo per lo smalto, poiché alcuni hanno punto di fusione più alto di altri.

Di solito quelli con punto di fusione più elevato vengono cotti prima, poi vengono aggiunti gli altri e abbassata la temperatura del forno a ogni nuova cottura. Poiché il calore determina una contrazione dello smalto, a ogni cottura è necessario aggiungere altra pasta. L'oggetto viene quindi accuratamente



**Artigianato di cloisonné al  
tema tradizionale**

levigato in modo da far emergere bene i fili, per rimuovere eventuali sbavature dello smalto e conferirgli una superficie uniformemente liscia. Infine il paziente procedimento di lucidatura, utilizzando polveri sempre più fini, fa sì che lo smalto cloisonné, si presenti con tutto il fascino della sua patina traslucida.



**L'artista folcloristica sta producendo la pittura cloisonné con i fili metallici**

lavata. Il disegno viene quindi riportato sul supporto e lungo i contorni vengono applicati i fili metallici. Gli smalti in pasta sono quindi compressi nelle celle, generalmente un colore per cella.

Gli smalti cloisonné erano esposti a cottura in piccoli forni d'argilla detti "muffole". La temperatura necessaria per sciogliere la pasta di smalto varia

in funzione del tipo per lo smalto, poiché alcuni hanno punto di fusione più alto di altri. Di solito quelli con punto di fusione più elevato vengono cotti prima, poi vengono aggiunti gli altri e abbassata la temperatura del forno a ogni nuova cottura. Poiché il calore determina una contrazione dello smalto, a ogni cottura è necessario aggiungere altra pasta. L'oggetto viene quindi accuratamente levigato in modo da far emergere bene i fili, per rimuovere eventuali sbavature dello smalto e conferirgli una superficie uniformemente liscia. Infine il paziente procedimento di lucidatura, utilizzando polveri sempre più fini, fa sì che lo smalto cloisonné si presenti con tutto il fascino della sua patina traslucida.





## CLOISSONNÉ CINESE

La Storia, La Tecnica E  
I dipinti Cloisonné

Il Cloisonné cinese è il più noto cloisonné smaltato. Probabilmente partita da Bisanzio o dal mondo islamico, la tecnica raggiungeva la Cina nel 13°-14° secolo e se ne ha il primo riferimento registrato in un

libro del 1388, dove viene chiamato "Dashi ('musulmano') ware".



### LA STORIA

Nessun pezzo cinese del 14° secolo è riconosciuto ufficialmente ed i primi pezzi databili con certezza risalgono al regno dell' imperatore Xuande (1425-1435). Essi mostrano un pieno utilizzo degli stili cinesi e suggeriscono già una notevole esperienza e maturità nell'applicazione della tecnica. A causa di ciò inizialmente è stato guardato con sospetto dagli intenditori cinesi, che l'hanno considerato in primo luogo di provenienza straniera, e in secondo luogo come un riferimento specifico al gusto femminile. All'inizio del 18° secolo, l'imperatore Kangxi tra le molte fabbriche imperiali possedeva una bottega specializzata nella tecnica cloisonné. I pezzi cinesi più elaborati e di valore elevato sono risalenti ai primi anni della dinastia Ming, specialmente quelli dei regni dei Imperatore Xuande e Imperatore Jingtai (1450-1457), nonostante siano molto più comuni pezzi risalenti al 19° secolo o pezzi moderni. Dopo la caduta di Costantinopoli nel 1453 sembrerebbe che un certo numero di rifugiati bizantini in fuga abbiano contribuito con le loro qualifiche artigianali al fiorire dell'industria cinese nel settore del cloisonné, anche se, sulla base della sola origine del nome, è molto più plausibile la teoria secondo cui la Cina abbia ereditato la conoscenza della tecnica dal Medio Oriente.

La maggior parte dei cloisonné cinesi ha il blu come colore predominante, da questa particolare caratteristica e dal nome dell'imperatore Jing Tai deriva la



**La policromo cloisonné incensiere. Prodotta in Cina nella dinastia Qing (1662-1722), diametro: 11 cm**

denominazione cinese per la tecnica 'Jingtaiwan ("Jingtai blu ware")'. La qualità della produzione dei cloisonné cominciò a declinare nel 19° secolo. In questo periodo, per il corpo venivano usati materiali pesanti come il bronzo o

l'ottone e i fili venivano saldati. In seguito avvenne l'evoluzione per cui si impiegavano vasi di rame, materiale molto più leggero e duttile, ed il filo veniva incollato sul corpo prima della fase di cottura. La composizione degli smalti e dei pigmenti con il tempo cambia.

#### LA TECNICA

Il processo della produzione di cloisonné cinese è completo nell'aspetto della tecnica, esso può essere diviso in: la creazione del corpo, il filo pizzico, la saldatura, la cianografia, Shao Lan, l'oro lucido, il placcato, e altri processi secondari.

**LA CREAZIONE DEL SUPPORTO.** Durante il periodo di Qian Long, il bronzo è stato sostituito dal rame (rame puro); la tecnica della formatura del corpo ha subito un'evoluzione nel momento è stata introdotta la battitura del rame. Questo metodo è stato in grado di far risparmiare sulla quantità di materiale ed è chiamato 'a corpo picchiato'.

**FILIGRANA.** La creazione della filigrana consiste nel piegare o rompere i fili sottili di rame per ottenere una gran varietà di squisiti modelli; i modelli più comuni sono la nuvola, i fiori, i disegni geometrici, tutti quei modelli che rappresentano la figura umana e quella degli animali ecc.

Ottenuto il modello desiderato, come colla si usa Baiji, d'origine vegetale, la colatura della saldatura fra fili ed il corpo di rame, che in tal modo si saldano direttamente fra loro. Dopodiché si cospargono le polveri della saldatura d'argento.

**SALDATURA DEL SUPPORTO.** Questa fase prevede di raggiungere la temperatura di torrefazione di 900 gradi in modo da ottenere la saldatura fra i fili di rame e il supporto.

**RIEMPIMENTO DELLO SMALTO.** In questa fase le sagome date ai fili e fissate sul metallo di fondo vengono riempite con gli smalti. Lo smalto è un tipo di materiale opaco o traslucido che può variare in composizione e coloritura a seconda del tipo di ossidi metallici addizionati; in particolare, è possibile aggiungere in una seconda fase anche dei pigmenti che consentono di ottenere

un'ampia gamma di colori. Lo smalto si presenta allo stato solido una volta raffreddato. Per il suo impiego esso va preventivamente macinato e ridotto in polvere fine, disciolta poi in acqua. Infine, si disciolgono i pigmenti (sottoforma di polveri anch'essi), in un solvente in modo da poter regolare l'intensità del colore. Lo smalto pronto viene poi spalmato con la spatola metallica nelle celle vuote della forma modellata, rispettando la disposizione desiderata dei diversi colori.

**COTTURA DELLO SMALTO.** L'oggetto di cloisonné viene messo in forno, dove gli smalti vengono portati alla temperatura di 800-1000 gradi. In questo processo di fissazione dello smalto, esso può restringersi di  $1/3$  in volume rispetto al volume originale. Per ottenere una superficie smaltata regolare ed omogenea, lo smalto viene ripassato in più applicazioni successive, ripetute fino a tre o quattro volte. Questo procedimento fa in modo che lo smalto si livelli sino a riempire completamente i comparti sagomati raggiungendo il limite superiore dei fili.

**POLACCO.** Per ciò che riguarda la lucidatura dei pigmenti, si immergono gli oggetti (detti "polacco") in acqua in un calcinaio riempito con ghiaia grossa, tipo yellowstone, e con carboncino.

In tal modo i pezzi vengono lucidati; in particolare anche se subisce la lucidatura lo smalto blu è uno smalto soggetto a presentare delle irregolarità. Invece per la lucidatura dei fili di rame si utilizza il raschietto.

**DORATURA.** Infine, per fare in modo che le parti metalliche esposte del cloisonné non siano attaccate dalla ruggine si fa una doratura galvanica.

Sull'oggetto grezzo viene poi eseguito il decapaggio che è un lavaggio in una soluzione di placcatura, seguito da una fase di decontaminazione e di sabbiatura per renderlo luminoso. Infine si lascia essiccare l'oggetto.



## LA PITTURA CLOISSONNÉ

La Tecnica Produttiva E Le  
Caratteristiche Estetiche

La tecnica che prevede l'uso di fili metallici ripiegati a più riprese per seguire le linee di un disegno specifico ed il riempimento dello smalto nello stesso disegno hanno dato vita ad un linguaggio artistico che vede la pittura dello smalto come arte folcloristica indipendente.

Essa con i suoi stili solenni, le linee sottili e i modelli aggraziati ha sfruttato le basi tecniche della cloisonné ed è famosa in tutto il mondo. I fili metallici (filigrana) vengono utilizzati come linee per le raffigurazioni, le pietre naturali



**Personaggio dei dipinti di  
cloisonné al tema contemporanea  
con i fili dorati, supporto  
di legno**

colorate vengono usate per dare la pigmentazione, ed, intrecciando i diversi stili, modelli, colori, dimensioni, si ha una notevole varietà di squisite pitture decorative dalla tecnica elaborata.

I temi variano dai paesaggi ai personaggi, ai fiori, agli uccelli o agli animali; le tecniche della pittura tradizionale cinese vengono integrate ed la tecnica della pittura di cloisonné ha la caratteristica di una forte espressione artistica e di un elevato valore ornamentale.

Inoltre essa è un po' simile a quella della cloisonné dello smalto, ma con qualche differenza sulla realizzazione del supporto, sui materiali impiegati per i pigmenti e per la realizzazione finale.

I materiali necessari sono: il supporto(cartongesso, legno o vetro), i fili della lamina d'oro, le colle (colla per i fili e colla per i pigmenti).

Gli strumenti principali sono: *forbici, pinzette, pale, ago*. *Gli strumenti assistenti: carta carbone, righello, matita, taglierina per la carta, clip...*

**FASE DI SFREGAMENTO.** In questa fase si mette lo sketch in bianco e nero sul supporto, lo si fissa con una molletta, dopodichè si mette la carta carbone sotto lo sketch; si procede ricalcando le linee che serviranno da guida per incollare i fili della lamina d'oro. Infine, con la matita si ripassano le linee copiate per renderle più evidenti.

**FASE DI INCOLLAGGIO.** Si aspira la colla con una siringa, si allinea l'ago alle linee e seguendole si spinge fuori la colla.

I fili metallici vengono poi posizionati sopra. Tenendo i fili con la mano sinistra si fissano sopra le linee ricoperte di colla, mentre, con la mano destra, in cui si tiene la pinza, li si modella e li si incurva.

La lunghezza dei fili deve essere uguale a quella delle linee tracciate, la sezione trasversale di taglio deve essere o inferiore a 90 gradi o al più ortogonale, l'interfaccia tra le estremità non congiunte dei fili deve essere stretta, per evitare che i colori si trasferiscano da uno all'altro.

I fili vanno tranciati quando la curvatura del ripiegamento è meno di novanta gradi.

**FASE DI COLORAZIONE.** Prima di passare alla fase di colorazione, è necessario verificare che fra i fili non ci siano le crepe. Si preparano gli smalti versandoli dentro ad un contenitore e si miscelano con della colla tonificante.

La presenza delle sabbie nei composti degli smalti può causare delle sacche d'aria che, al momento di venire a contatto con la gomma, può provocare schiuma. Per evitare questo inconveniente si immergere le sabbie in acqua: l'aria fuoriuscirà tramite bolle, da allontanare con una piccola pala.

Dopo che l'acqua verrà svuotata del tutto, si verserà la colla tonificante. Per colorare la pittura si deve seguire l'ordine di intensità dei colori: dai più chiari ai più scuri, dall'interno verso l'esterno. A questo punto, con pazienza, i colori vengono riempiti a seconda della posizione scelta per l'effetto.

Al completamento del riempimento dei colori, si mette la pittura ad asciugare su una superficie piatta.

**FASE DI MONTAGGIO.** Quando i colori sono completamente asciugati, la pittura può essere montata dentro la lunetta.



## **LA RICERCA DELL'EFFETTO DI IMMAGINE DI CLOISSONNÉ**

**Le Caratteristiche estetiche  
Del Effetto Delle Immagini**

lo splendore. Ha caratteristiche artistiche distintive ed inconfondibili.

La pittura cloisonné, con la tecnica della filigrana, i cui fili metallici delineano i contorni, ha la specialità di avere un aspetto tridimensionale unico. La combinazione di riempimento a pigmenti e di pietre naturali colorate, creano una pittura dalle linee pulite e dall'effetto tridimensionale e metallizzato; sono elementi arricchenti le particelle grezze colorate, i colori ricchi naturali e la varietà dei modelli.

La pittura di cloisonné è una sorta di pittura decorativa di fascia alta: è utilizzata la tecnica della filigrana, interamente fatta a mano, il quadro è liscio, i colori sono brillanti e vivaci, ha la peculiarità di mostrare la semplicità, l'eleganza e



**Un dipinto di cloisonné al tema  
moderna, l'effetto decorativo**

Poiché i componenti dei pigmenti sono costituiti da polveri di pietre colorate, nella pittura i colori risultano naturali e realistici; inoltre, tramite l'applicazione di opportune tecniche di trattamento si possono ottenere superfici lisce come lo smalto colorato su porcellana. Tutte queste peculiarità costituiscono le caratteristiche particolari dell'arte di cloisonné.



# Supporti di visualizzazione

Come produrre le immagini dell'animazione e da dove viene i materiali?

**C**OME HO DETTO all'inizio, per la creazione di animazione, qualcuno potrebbe pensare prima ad una storia o ad un'ispirazione, e poi trovare dei display media (i supporti di visualizzazione) che li presentino. Qualcun'altro potrebbe prima decidere un tipo di display media, poi creare una storia che può rispecchiare appieno le sue caratteristiche. Nel campo di visualizzazione, i diversi display media hanno dato tantissime possibilità per la creazione di animazione.

**DISPLAY MEDIA PRINCIPALE** Nel corso degli anni, il display media più comune per fare animazione è stata la pellicola di celluloidi, tutt'ora utilizzata. Generalmente si utilizzano la vernice acrilica o gli inchiostri composti di acido acetico.

Questa tecnica si è originata nei primi anni del XX secolo, quando la pellicola di celluloidi era composta da nitrato, sostanza altamente infiammabile.

Nel 1950, è stato creato un tipo di pellicola di celluloidi più sicuro, essa viene utilizzata come materiale nella produzione di film e di animazione. Disney ha



Le immagini dei personaggi per l'animazione che è utilizzata il supporto tradizionale di visualizzazione, cioè la pellicola di celluloidi.

svolto un ruolo insostituibile per promuovere l'uso della pellicola di celluloidi in tutto il mondo. Le altre aziende vedendo il successo dell'animazione fatta con la pellicola di celluloidi da Disney, iniziarono a seguire questo esempio: disegnare e colorare sulla pellicola di celluloidi.

Quindi l'industria americana di film e di animazione si era gradualmente sollevata e sempre più aziende di animazione iniziavano ad utilizzare la pellicola di celluloidi. La sua flessibilità vedeva l'industria cinematografica americana consolidare rapidamente la propria posizione, formava un modello unificato.

Negli ultimi anni, l'animazione celluloidi è stata costantemente attaccata dagli altri display media. Nel 1993, il film di animazione 'The Nightmare Before Christmas' prodotto da Disney, diretto da Henry Slick ha conseguito un enorme successo nella storia di animazione dei pupazzi. In questo film viene utilizzata la tecnica di Stop-motion. Nello stesso anno, il film di animazione 'The Wrong Trousers' delle serie di 'Wauace and Gromit', prodotto dall'azienda britannica 'Aardman', diretto da Nick Park ha reso l'animazione di stop-motion molto popolare.

L'uso della tecnica digitale ha quasi sostituito l'animazione in celluloidi, in alcuni casi, essa ha anche contribuito allo sviluppo dell'animazione Stop-motion e ha velocizzato il lavoro di produzione (ad esempio, gli errori fatti durante le riprese possono essere modificati dal software di computer, senza rifare tutto il lavoro). L'applicazione della tecnologia digitale rende la produzione dell'animazione più conveniente ed economica, ha completamente cambiato il processo complesso della produzione dell'animazione tradizionale. Eppure per quanto sia importante la tecnologia digitale, è solo una delle forme tra le tantissime tecniche innovative dell'animazione.

### **GLI STRUMENTI PER I DISPLAY MEDIA**

Oggi, la maggior parte dell'animazione viene realizzata con strumenti asciutti (matita o carbone) o strumenti liquidi (i pigmenti di acquerello o di olio).

Sempre più persone iniziano ad unire gli strumenti tradizionali e gli strumenti digitali per produrre animazione. Soprattutto nella fase di Post-produzione come la cattura e l'elaborazione delle immagini, il montaggio ecc., il computer è ampiamente utilizzato.

*I diversi supporti di visualizzazione usano diversi strumenti (metodi di animazione), i diversi strumenti corrispondono diversi metodi di lavorazione.*

L'animazione dipinta sulla pellicola di celluloido è più facile da realizzare se prodotta in pipeline. Infatti gli animatori che si occupano di portare a termine diverse fasi, possono lavorare contemporaneamente, ciascuno finisce solamente il proprio lavoro. Per l'animazione ad olio, invece, (vedi 'The old man and the sea' diretto Aleksandr Petrov), l'animatore deve finire tutto il lavoro da solo. Questo modo può essere considerato come un tipo di tecnica di Stop-motion basato sulla modificazione ripetuta, i creatori non sono in grado di gestire grandi quantità di immagini, in quanto hanno bisogno di modificare ogni immagine per raggiungere gli effetti desiderati. Lo scopo è quello di garantire la scioltezza del movimento.

*Potremmo scoprire che non è importante il tipo di animazione, bensì il supporto di visualizzazione dell'animazione che gioca sempre un ruolo importantissimo. Ci sono tanti modi di realizzazione quanti sono i diversi supporti di visualizzazione nella creazione dei personaggi e delle scene. Tali supporti presentano quindi diversi linguaggi audio visivi, ma anche influenzano ulteriormente il linguaggio cinematografico.*



**Le tecniche praticate per la realizzazione dell'animazione 'The old man and the sea' di Aleksandr Petrov, il supporto di visualizzazione è fatto di vetro.**

Nella creazione di animazione, è essenziale ricercare e analizzare i supporti di visualizzazione cioè i display media. Questo è anche un modo efficace che viene utilizzato da tanti animatori indipendenti per creare animazione artistica e animazione sperimentale.

L'animazione si origina dall'arte pittorica e dall'arte modellistica, è un tutt'uno con l'arte modellistica e l'arte cinematografica; inoltre l'arte folcloristica è un'enciclopedia dell'arte modellistica. Nell'arte folcloristica possiamo trovare tanti riferimenti e ispirazioni, questo è il motivo per cui la ricerca della creazione delle animazioni segue lo studio dell'arte folcloristica.

L'arte folcloristica è una buona fonte della creazione di animazione, ed anche fonte di ispirazione per la creazione dei personaggi e delle scene. Prendere l'ispirazione dal pensiero creativo e modellare i personaggi utilizzando l'arte folcloristica, migliorando il tutto con le tecniche della modellazione e i metodi della simbologia dell'arte folcloristica, rende l'animazione ricca.

In questo modo, si ha un buon approccio alla creazione di animazione. Esso non solo arricchisce il linguaggio audio visivo di animazione, ma anche promuove lo sviluppo delle arti folcloristiche e la diffusione delle diverse culture.

Inoltre, l'utilizzo delle tecnologie digitali per simulare l'effetto delle immagini dell'arte folcloristica serve a realizzare alcuni tipi di animazione che altrimenti non si sarebbe in grado di usare facilmente. Consente poi l'uso dei materiali reali per la ripresa (come gioielli, ceramica, vetro) così, non solo fornisce la fattibilità della produzione, ma risparmia anche le risorse umane e materiali. Possiamo quindi dire che l'integrazione della tecnologia digitale e l'arte folcloristica è anche un metodo efficace ed economico per la loro creazione.

# ANALISI DEL PROGETTO

## -ANIMAZIONE 'LE GABBIE E GLI UCCELLI'

ANALISI DELLA PROGETTAZIONE E LA PRODUZIONE DEL PROGETTO

### INTRODUZIONE DEL PROGETTO

#### Abstract E Obiettivo

**ABSTRACT.** L'animazione che ha per titolo *'Le gabbie e gli uccelli'*, è un'animazione indipendente di 3D che, avendo l'aspetto della pittura decorativa si presenta quasi come un 2D. Essa, artisticamente, vuole presentarsi con lo stile proprio dell'arte Cloisonné. E' un film corto (della durata di 3 secondi) in cui è raccontato il viaggio di un uccellino che spezza una maledizione legata ad un albero magico: l'albero può infatti imprigionare gli uccelli, attirandoli in gabbie sospese fra i suoi attraenti rami bocciolati. La breve trama è una metafora che rimanda al tema della libertà ed al problema antropologico sulla relazione tra gli strumenti e gli inventori degli strumenti.

**OBIETTIVI.** Si tratta di un film sperimentale che propone il tentativo di rivolgersi ad un nuovo tipo di animazione digitale che ha per immagini quelle ispirate allo stile dell'arte folcloristica di Cloisonne, nonché il ricercare una metodologia per realizzare tale obiettivo tramite la tecnica di 3D animazione.

### TARGET PER PROGETTO

#### La Fascia Di Pubblico Cui È Indirizzato Il Progetto

*Gli studenti, i professori universitari, gli animatori indipendenti e le persone che si interessano di animazioni artistiche.*

**DESCRIZIONE.** Il target interessa tutti coloro che studiano o insegnano animazione o design presso gli istituti universitari; interessa gli animatori indipendenti che progettano o producono animazione artistica o animazione sperimentale ed infine interessa tutti coloro che lavorano nel campo dell'animazione artistica, i giovani interessati e coloro che in qualche modo sono coinvolti.

**PERSONAS.** *Studente universitario, 25 anni, facoltà Design dell'Animazione.*

CAPITOLO

5

Analisi Del Progetto

-Animazione 'Le  
Gabbie E Gli Uccelli'

DESIGN DELLA  
COMUNICAZIONE  
La tesi di Luo Chao  
Arte & Animazione  
04/2014

*Coloro che lavorano nel campo dell'animazione, 35anni, si occupano della produzione dell'animazione 3D.*

*Animatori indipendenti, 40anni, si tratta di professionisti in ambito di progettazione e di produzione dell'animazione, soprattutto digitale; in genere non hanno mai fatto l'animazione indipendentemente, ma amano ricercare nuove tecniche d'animazione, diversi stili e diverse categorie.*

## **CONCEPT DEL PROGETTO**

### **La Descrizione Del Contenuto E La Struttura Dell'animazione**

**DESCRIZIONE.** L'animazione che ha per titolo 'Le gabbie e gli uccelli', è un animazione indipendente di 3D che, avendo l'aspetto della pittura si presenta decorativa quasi come un 2D. Essa, artisticamente,

vuole presentarsi con lo stile proprio dell'arte Cloisonné. E' un film corto (della durata di 3 secondi) in cui è raccontato il viaggio di un uccellino che spezza una maledizione legata ad un albero magico: l'albero può infatti imprigionare gli uccelli, attirandoli in gabbie sospese fra i suoi attraenti rami bocciolati.

Durante il suo viaggio, l'uccellino incontra i papaveri (simbolo dell'inizio dei desideri), incontra il dente di leone e l'aquilone, simbolo della libertà). Questi elementi costellano il suo percorso e guidano il suo viaggio alla ricerca della libertà. Alla fine, lui riesce a spezzare la maledizione dell'albero magico, ma, dai suoi compagni d'avventura non viene compreso tutto ciò che è accaduto, invisibilmente e silenziosamente, all'interno della gabbia grandissima. Le immagini del film simulano l'aspetto tipico dell'arte cloisonne, un tipo di arte decorativa che usa fili metallici per definire i contorni dei soggetti rappresentati e usa gli smalti per colori.

La trama è semplice e vuole essere una metafora che rimanda al tema della libertà ed al problema antropologico sulla relazione tra gli strumenti e gli inventori degli strumenti.

**STRUTTURA DEL PROGETTO.** Questo progetto è composto da cinque parti, *Introduzione, Prologo, la parte principale, Culmine drammatico e Parte finale.*

**1. Introduzione.** Un uccellino viene imprigionato e privato della libertà dalla maledizione dell'albero magico.

**2. Prologo.** Un track back espone un'immagine fissa in cui un uccellino è

diventato una statua dorata, dopo di ch  compare il titolo del film.

**3. Parte principale.** La storia principale   quella che riguarda il viaggio alla ricerca della libert  di un secondo uccellino.

Guidano l'uccellino, nella sua ricerca, una serie di incontri speciali con un papavero, un dente di leone, un aquilone a forma di gufo, fino a che l'uccellino arriva all'albero magico grazie alla Mongolfiera. Una volta giunto a destinazione comincia il dissidio tra l'uccellino e la gabbia che, sospesa fra i rami dell'albero magico, lo cattura attirandolo e lo imprigiona.

**4. Culmine.** Dopo una lotta tenace, l'uccellino riesce a fuggire dalla gabbia e la maledizione dell'albero viene cos  spezzata. Tutti gli uccelli imprigionati si liberano per sempre, volano e cantano mentre i fiori sull'albero aprono i loro boccioli.

**5. Parte finale.** Viene mostrata una grande gabbia che racchiude tutte le cose, anche se essa sembra essere invisibile a tutti gli uccelli. Tramite un track back veloce, si spiega come ogni cosa, gli uccelli, persino l'albero magico ecc. sono all'interno di questa gigantesca, ma invisibile, gabbia e che la cosiddetta libert    solamente relativa.

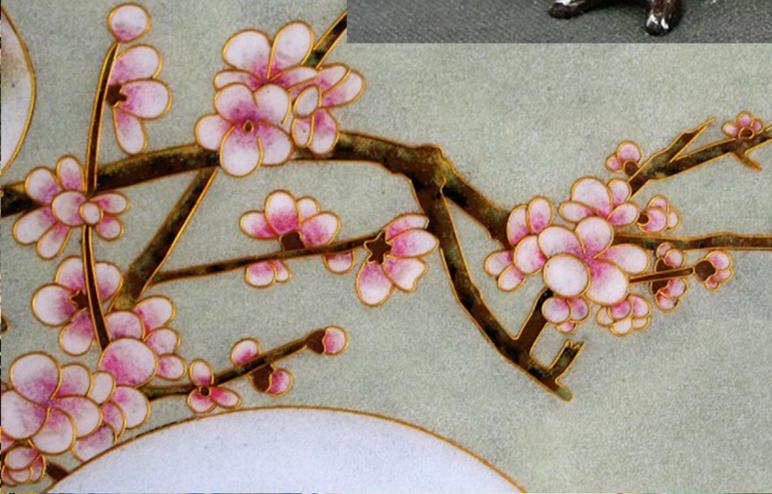
## **COMUNICAZIONE DEL PROGETTO**

**La Significativit , I  
Vantaggi E Il Modo Della  
Comunicazione**

**OBIETTIVI.** Gli obiettivi di comunicazione sono duplici. In primo luogo si tratta di creare un nuovo linguaggio visivo dell'immagine ed un nuovo processo tecnico di produzione dell'animazione artistica a partire dall'arte folcloristica di cloisson ; in secondo luogo si vuole ottenere un fedele simulazione dell'effetto artistico della preziosa arte cloisson  mediante le tecniche digitali in modo da portare sullo schermo un'animazione il cui aspetto   simile all'effetto artistico sulle immagini degli artigiani di cloisson  e i dipinti cloisson .

**TONO DI VOCE E STILE.** Per il tono di voce, esso   quello rappresentativo dell'arte folcloristica di cloisson , lo stile   quello della pittura decorativa.

**MOOD BOARD.** Una collezione ispirata dagli artigiani su cloisson , la pittura cloisson , i disegni decorativi e gli altri tipi di artigiani che hanno le tecniche simili.



## **SOGGETTO/ SCENEGGIATURA**

**La Descrizione Nel Campo  
Di Letteratura**

**INTRODUZIONE.** 1. In una suggestiva mattinata nebbiosa, sui rami dorati, i boccioli colorati brillano; un bell'uccello, splendidamente modellato come un gioiello di cloissonè, vola di ramo in ramo, saltellando e cantando gioiosamente.

2. Tra i tronchi biondi, compare una gabbia: davanti a lui, due farfalle volteggiano, contemporaneamente qualche ramo con i boccioli sta crescendo dentro la gabbia.

3. Il piccolo uccello saltella avanti e dietro tra i rami dopo che ha visto la gabbia magica, poi la porticina della gabbia scatta e si apre da sola. Nel frattempo le farfalle si sono allontanate ed i rami hanno cessato di crescere. L'uccello incuriosito si avvicina alla gabbia saltellando sui rami, finchè vi si introduce.

4. La porticina si chiude improvvisamente dietro a lui; i bei rami scompaiono e l'uccellino inizia una lotta per liberarsi dalla sua prigionia. La gabbia inizia a rimpicciolirsi e ad essere sempre più stretta, l'uccellino intensifica gli sforzi nella lotta ma la gabbia lo stringe inesorabilmente.

5. L'uccello non può sfuggire alla morsa della gabbia che è diventata un groviglio di fili metallici dorati che avvolgono il corpo dell'uccellino per trasformarlo in una scultura immobile.

**PROLOGO.** 1. Appare la grafica e i titoli tramite un semplice effetto di transizione.

**LA PARTE PRINCIPALE.** 1. Un'Altro uccello si appollaia sui rami pieni di fiori sbocciati, e poi vola distante.

2. Fra l'erba molti sono i papaveri, e le farfalle che volteggiano sui petali rossi. L'obbiettivo segue il volo delle farfalle che volteggiano verso l'alto e compaiono i denti di leone.

3. Lentamente l'obbiettivo si sposta verso sinistra, contemporaneamente le farfalle escono dalla visuale dello schermo, i semi dei denti di leone sono portati dal vento.

**4.** Lentamente ci si sposta verso l'alto seguendo i semi trasportati dal vento finchè escono anch'essi dallo schermo e catturano il primo piano i rami d'albero. A seguire si presenta l'aquilone a sagoma di gufo.

**5.** L'aquilone rimane impigliato fra i rami di un albero, sbatte gli occhi □ oscillando leggermente con il fluttuare del vento: qui si ha un track back velocissimo che si spinge nel buio dei suoi occhi grandi. In qualche secondo dallo schermo nero nasce la scena successiva.

**6.** In un'atmosfera romantica le gabbie dotate di ali, volteggiano sulla destra in fila, mentre appare la mongolfiera. L'uccellino rientra nella scena e vola sulla mongolfiera per arrivare a destinazione.

**7.** La mongolfiera trasporta l'uccellino all'albero magico e si allontana dopochè l'uccellino salta sui rami.

**8.** L'uccellino saltella da un ramo all'altro, finchè appaiono due farfalle in volo e la gabbia maledetta costruitasi a partire dai rami.

**9.** I rami nel pieno della loro fioritura crescono, l'uccellino è emozionato dallo splendido spettacolo e vola incuriosito verso la gabbia.

**10.** La porticina della gabbia si apre, le farfalle si allontanano e l'uccello entra.

**11.** La porticina si richiude improvvisamente e i rami al suo interno si ritirano, l'uccellino è spaventato e glielo si legge nell'espressione.

**12.** La gabbia rimpicciolisce con l'uccellino all'interno che comincia una strenua lotta per non rimanere stritolato.

**13.** Sapientemente, l'uccellino cerca una via di scampo volando nella parte alta della gabbia che, ancora, appare la più spaziosa, ma la gabbia, inesorabilmente, rimpicciolisce fino a stringerlo con violenza. I rami si spezzano e la gabbia cade a terra.

**14.** Caduta, la gabbia ha fermato la sua trasformazione e l'impatto ha sbloccato e aperto la porticina. L'uccellino è libero di volar fuori e scappa.

**CULMINE.** 1. L'uccellino vola e vola, sempre più in alto, tutte le maledizioni dei luoghi che lui ha visto nel suo viaggio sono annullate. Gli uccellini imprigionati e diventati sculture tornano a essere di carne e piume, ed i boccioli colorati fioriscono.

2. Tanti uccellini e le farfalle si riuniscono contenti davanti all'albero fiorito.

**LA PARTE FINALE.** 1. Un truck back velocissimo riporta l'attenzione della scena ai rami fioriti, e poi retrocede ampliando il campo in modo che appare la porta di una gabbia più grande che contiene tutto.

2. Mentre appaiono nuvole, la grande gabbia vola dietro, sullo sfondo della scena, fino a scomparire e a lasciare solo le nuvole.

3. I titoli finali appaiono seguiti da qualche movimento delle nuvole, dopo di che si ha schermo nero.

## **LO SFONDO E LO STILE**

**Lo Sfondo E Lo Stile Per La  
Storia E Le Immagini**

**SFONDO.** La maledizione di un albero che imprigiona gli uccellini e li priva della libertà.

**STILE.** Simbolico, metaforico, astratto, triste.

## **SINOSI**

**Il Contenuto Per La Storia  
Dell'animazione**

E' raccontata la storia di un uccellino che spezza la maledizione di un albero magico, il quale può creare, dai suoi rami, gabbie per imprigionare.

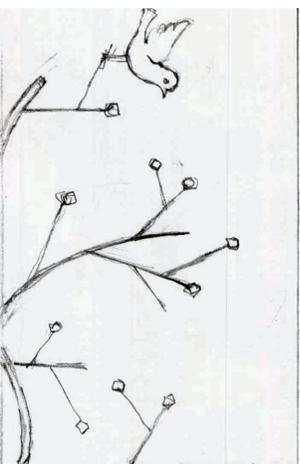
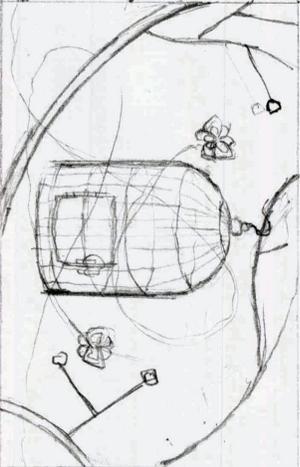
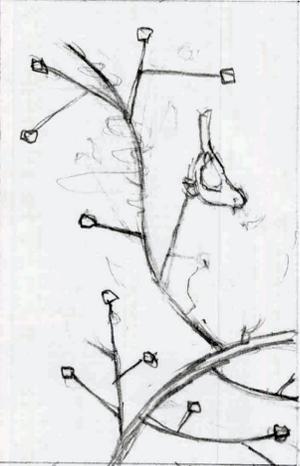
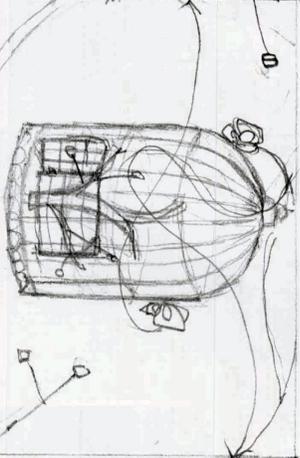
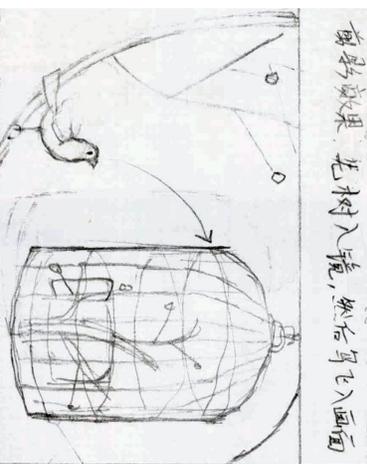
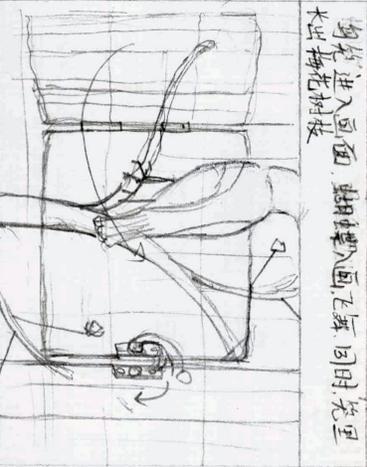
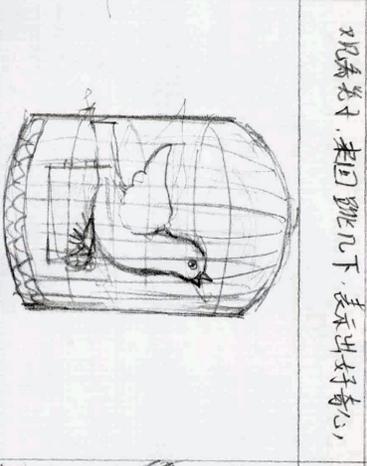
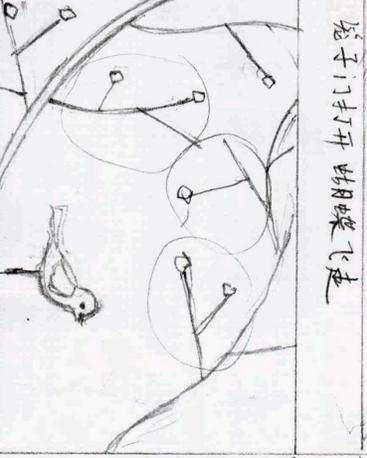
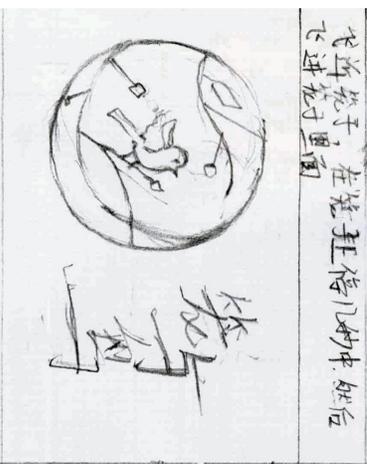
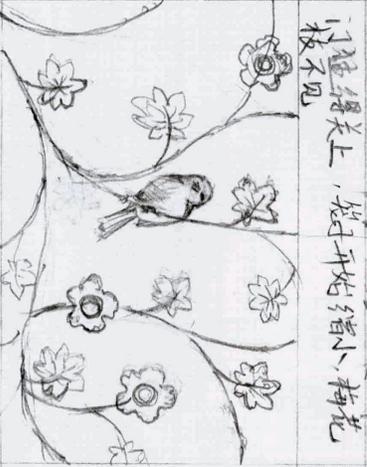
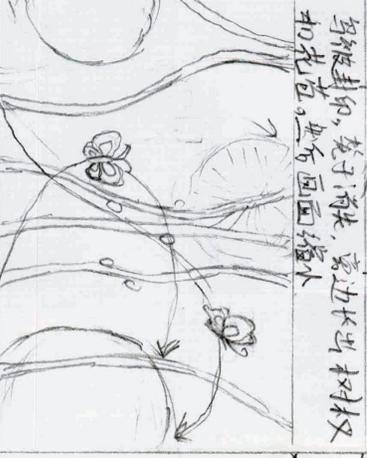
Alla fine del viaggio dell'uccellino per scoprire il valore della libertà, tutti gli uccelli vengono liberati; tuttavia essi non hanno la consapevolezza finale che tutto è comunque accaduto dentro ad una gabbia ancor più grande, invisibile ai loro occhi.

## **LO STORYBOARD**

**La Rappresentazione  
Grafica come fumetto**

lo story board è composto da 36 scene, come le tre pagine seguenti:

# STORY BOARD 1

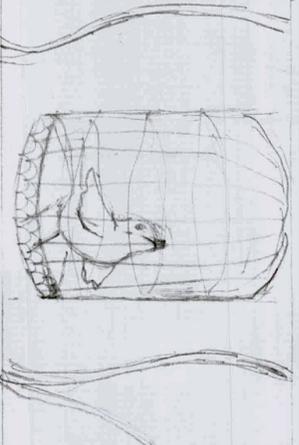
			
			
			
<p>剪影效果. 老树入镜, 然后鸟飞入画面</p>	<p>鸟笼进入画面. 蝴蝶入画. 鸟飞. 同时, 笼里木出梅花树枝</p>	<p>观看笼子. 来回跳几下. 表示出好奇心.</p>	<p>笼子门打开. 蝴蝶飞走</p>
<p>飞鸟笼子, 在笼子门打开前. 然后飞进笼子里面</p>	<p>门慢慢关上, 笼子开始缩小, 梅花板不见</p>	<p>笼子缩小, 鸟写挣扎, 乱飞, 然后笼子门被卡在鸟身上, 鸟变成木偶. 被封印</p>	<p>鸟被封印, 笼子消失, 另一边长出树枝和花苞, 鸟在画面缩小</p>
<p>深入主场景, 花园. 推镜头. 鸟心动. 几下. 飞出画面</p>	<p>先从场景. 蝴蝶飞入画面, 然后向上飞. 镜头跟着上移</p>	<p>蒲公英场景. 蝴蝶飞. 最左边一朵上. 镜头跟着上移</p>	
<p>鸟字幕</p>	<p>鸟字幕</p>		



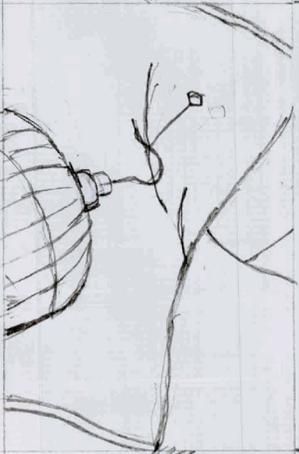
# STORY BOARD 3



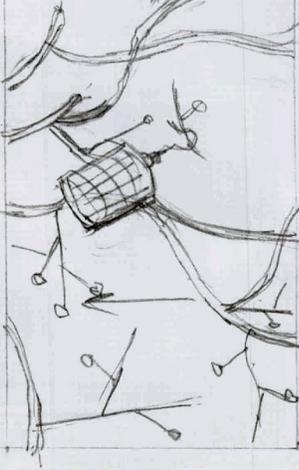
露出惊讶的表情 特写面部



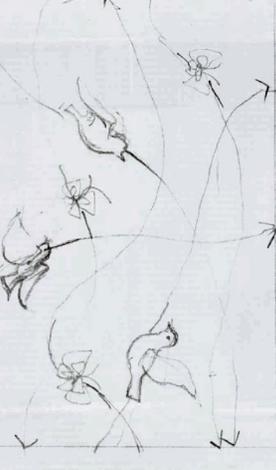
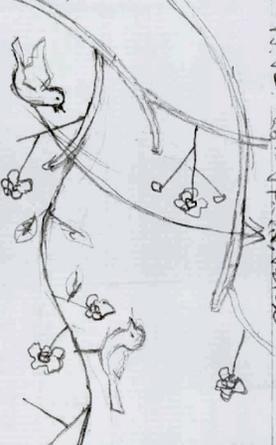
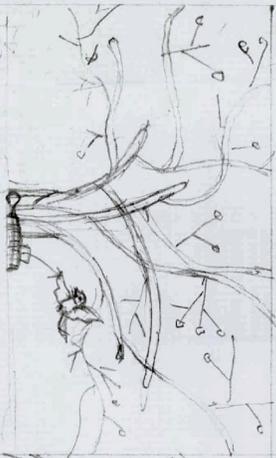
笼子开始摇晃，树枝不见小鸟开始挣扎



笼子剧烈晃动，使得树枝折断，



笼子掉下来

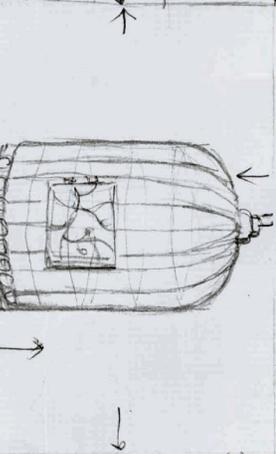
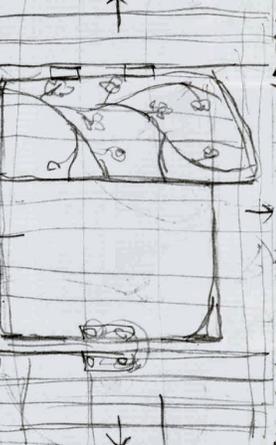
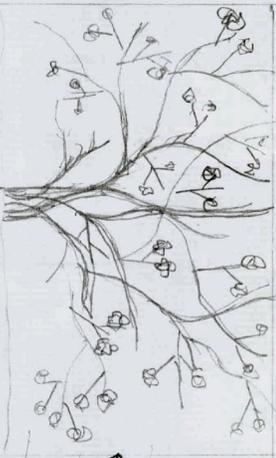


笼子掉下来，鸟飞出来，向上飞走

继续挣扎，飞过地方，被解救，飞到更远的地方，花开放，停在树上，蝴蝶飞舞

更换一个场景，同前

以开花的树作为背景，燕子鸟飞翔，蝴蝶飞舞，写花台的雨声



小花村金黄，近景小鸟飞翔，蝴蝶飞舞，拉镜头，迅速后退

出现另外一个鸟笼，镜头拉远，鸟笼挂在树上，小鸟从笼子中飞出

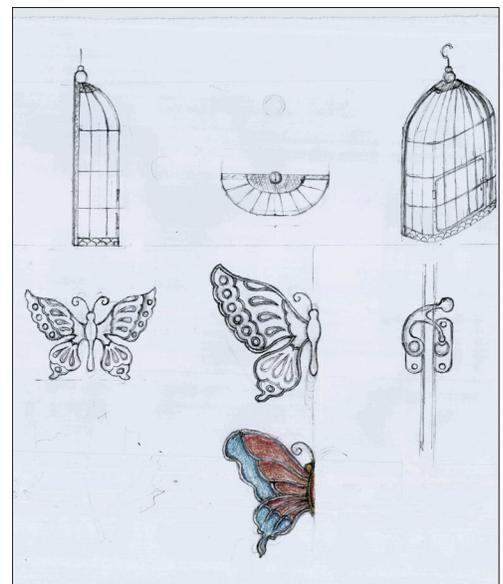
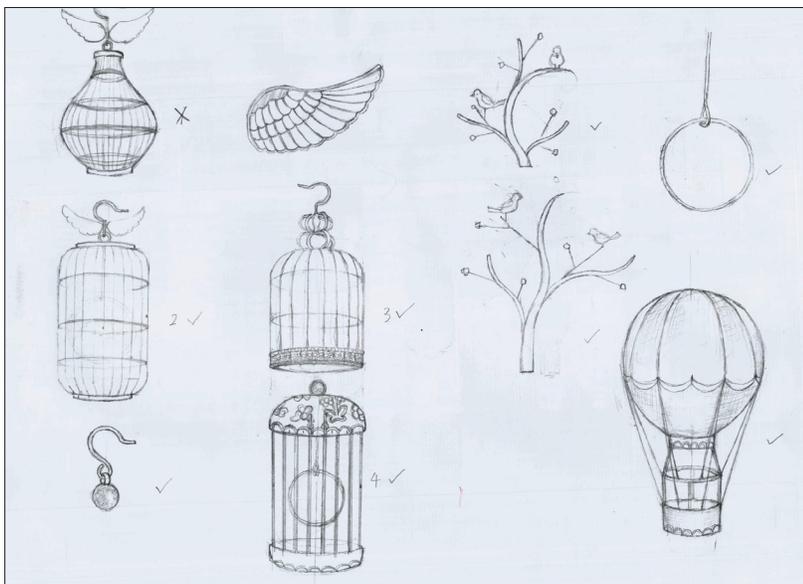
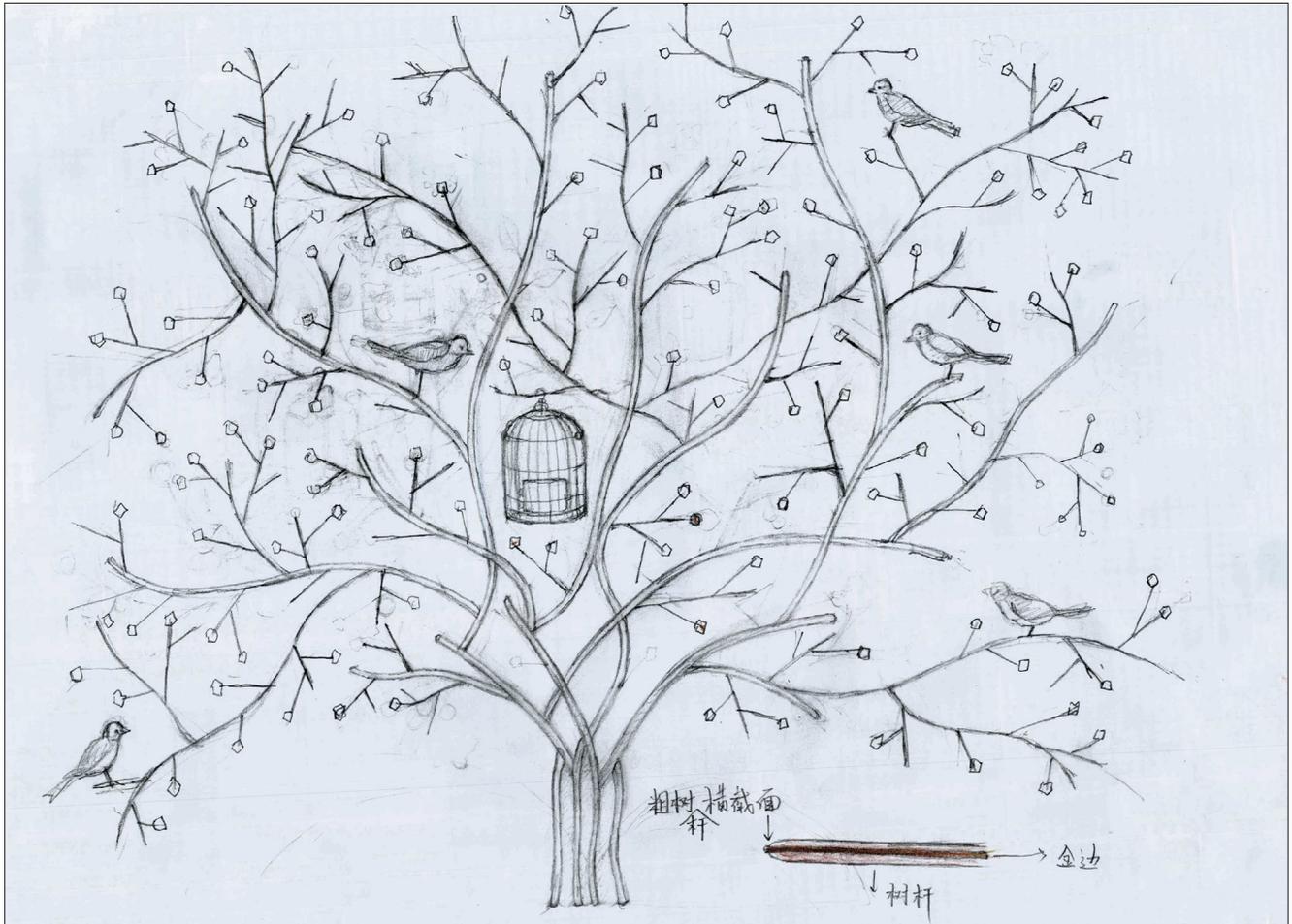
出现另外一个鸟笼，鸟笼挂在树上，小鸟从笼子中飞出

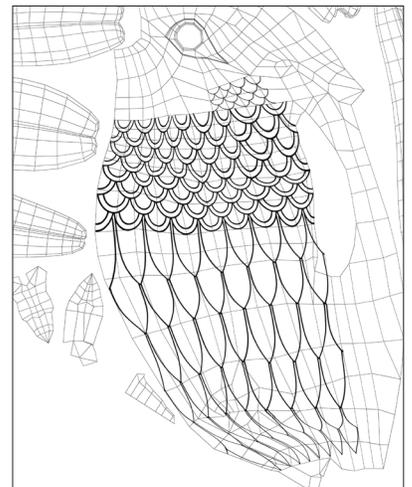
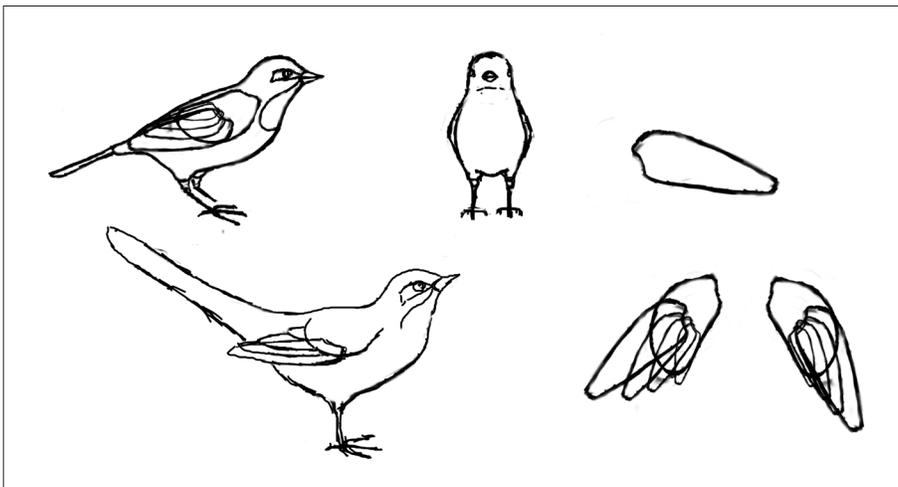
鸟笼随云雾消失，屏幕变黑，出现字幕，字幕由上而出

## ANIMATION SETUP

Design modellistica delle  
scene e i personaggi

ANIMATION SETUP si riferisce principalmente la progettazione e la produzione delle scene e dei personaggi. Nel film 'le gabbie e gli uccelli, tutti design delle scene e dei personaggi sono ispirati dagli artigianati di cloisonné.

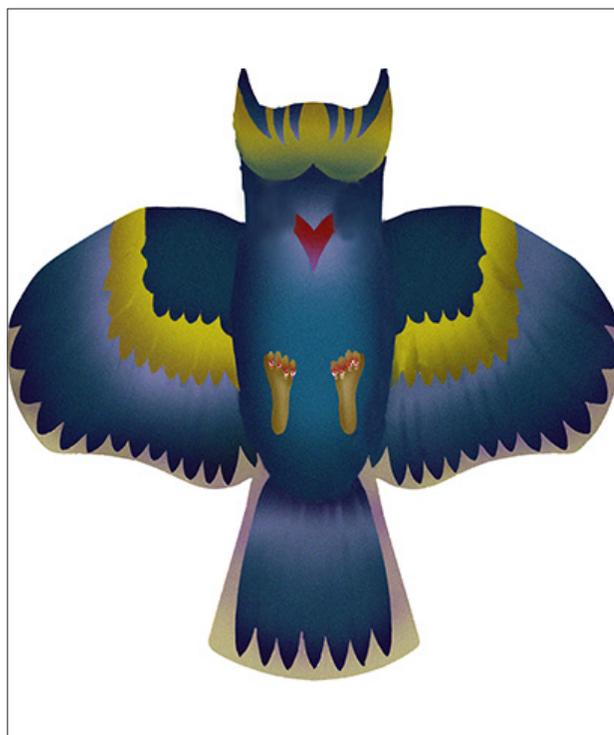
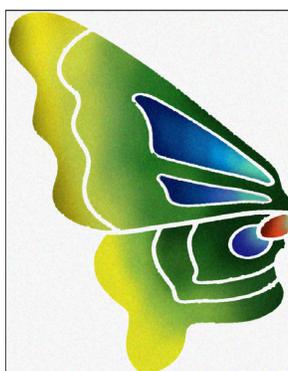
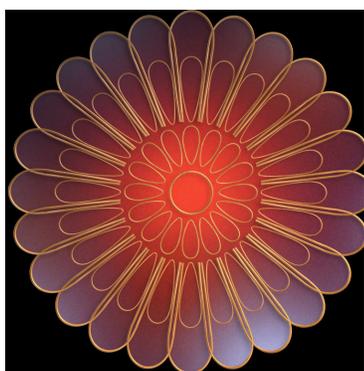
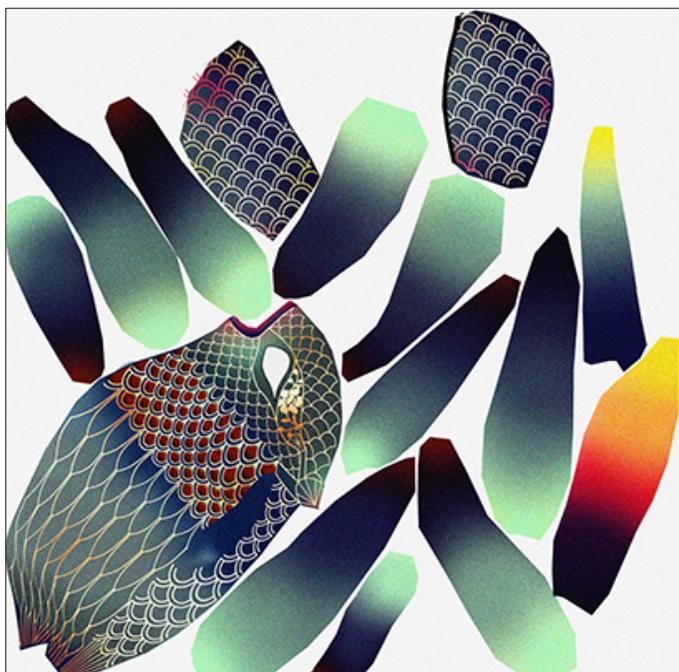




## TEXTURE AND MATERIAL DESIGN

La fase per rendere un'aspetto realistico dell'oggetto

NEL ANIMAZIONE 3D, Quando i modelli sono creati, la prossima fase è design dei materiali (legno, metallo, plastica, carta, ecc.), include anche textures delle superficie degli oggetti. Quando tutti gli oggetti sono modellati, si è proceduto con l'imprimere le textures sugli oggetti con il software come Photoshop.



## **PIANO DI PRODUZIONE**

**Il Numero delle giornate,  
la suddivisione delle fase**

- A. **22/Settembre/2013 ~ 03/Novembre/2013**: la progettazione e la modellazione dei ruoli e le scene.
- B. **04/Novembre2013/ ~ 22/Dicembre/2013**: la modificazione dei modelli, l'impostazione della luce, design dei materiali e texture.
- C. **23/Dicembre/2013 ~ 28/Dicembre/2013**: la modificazione per lighting e i materiali dei personaggi e le scene,
- D. **29/Dicembre/2013 ~ 05/Gennaio/2013**: l'impostazione della struttura dell'armatura dei personaggi e degli oggetti mossi dentro le scene.
- F. **06/Gennaio/2013 ~ 28/Febbraio/2013**: animare tutte le parti e il rendering per le scene di 3D.
- G. **01/Marzo/2014 ~ 05/Aprile/2014**: il montaggio e la Post-produzione.
- H. **06/Aprile/2014 ~ 20/Aprile/2014**: le modifiche finali e il rendering per l'intera animazione.

## LA TECNICA DELLA REALIZZAZIONE

Le Tecniche E Le Software Principali Utilizzate

Dopo aver analizzato le tecniche di produzione dell'artigianato di cloissonné, le ho convertite con le tecniche digitali: il software Maya è apparso come il più indicato per realizzare gli effetti tipici del cloissonné

ed è questo software che, perlopiù, è stato impiegato in fase di simulazione.

Per il design delle scene è stato simulato l'effetto artistico della pittura cloissonné, mentre per la creazione dei ruoli principali ci si è riferiti all'artigianato e ai gioielli di cloissonné.

### AUTODESK MAYA

Nella produzione dell'animazione 'Le gabbie e gli uccelli', è stato utilizzato l'Autodesk Maya. Esso è un software professionale di modellazione, animazione e rendering 3D, apprezzato soprattutto per l'alta qualità, per i numerosi strumenti che mette a disposizione e la grande libertà di personalizzazione e di implementazione di procedure scritte dall'utente. Questo software offre la possibilità di aggiungere e rimuovere plugin, ovvero, insiemi di procedure e tecniche di modellazione più avanzate rispetto a quelle standard. Questo lo rende il software in assoluto più usato nella realizzazione di film d'animazione e per effetti speciali.

Secondo il processo di preparazione dell'animazione tridimensionale ed i menù principali del software Maya, vengono usate principalmente quattro opzioni per realizzare l'animazione, 'la modellazione', il 'rendering', l'animation', l'nDynamics'.

La 'modellazione' e il 'rendering' si usano per creare ogni oggetto che compone le scene e per conformare le modellazioni dei personaggi (le modellazioni colorate senza armatura); l'opzione 'animation' viene usata principalmente per la creazione della armatura dei ruoli e per la progettazione dei movimenti; effetti speciali come la caduta dei petali, il flusso del vento ecc. ecc. vengono realizzati dall'opzione 'nDynamics'.

### CREAZIONE DELLE SCENE

Per la creazione delle scene come prima cosa è stato necessario realizzare il disegno a mano per tutti gli oggetti, dopodiché è stato importato in Autodesk Maya come riferimento per indicare

la modellazione. Quando tutti gli oggetti hanno subito la modellazione, si è proceduto con l'imprimere le textures sugli oggetti con il software Photoshop. Questa operazione recepisce le informazioni dai modelli stessi in modalità 'UV';

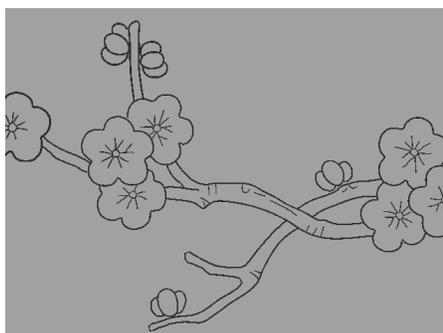
le immagini che si hanno dopo che vi è stata impressa la texture si chiamano 'UV mapping', e vengono poi collegate con 'Material Ball', un tipo di proprietà contenuta nell'opzione di rendering che può essere assegnata agli oggetti), in tal modo si dà agli oggetti un aspetto colorato con texture.

L'insieme di questi step costituiscono la procedura principale da seguire per creare i ruoli e le scene tridimensionali con il software Autodesk Maya.

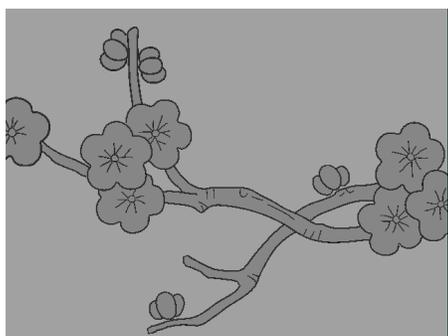
Per la produzione delle scene in 'Le gabbie e gli uccelli' ci sono due aspetti importanti da riprodurre per simulare l'effetto artistico di cloisonné, questi sono: i contorni dei fili metallici ed il riempimento degli smalti. La loro realizzazione di questi si ha nella fase di modellazione e di 'UV mapping'. I contorni delle sagome sono creati con Maya, dopodichè, tramite 'Material Ball', sono stati assegnati i tipi di materiali come, ad esempio, il metallo biondo per dare l'effetto dei fili dorati. Per la realizzazione degli smalti all'interno dei contorni, prima sono stati creati supporti e successivamente si è passati alla fase di acquisizione 'UV mapping' in Photoshop. L'effetto delle scene segue le peculiari caratteristiche della pittura di cloisonné, i contorni dei fili metallici e lo smalto interno ed i modelli decorativi sono mutuati dalla tradizione.



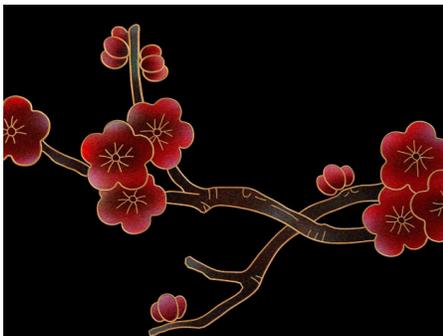
**Una parte della scena 'bosco', il disegno per gli oggetti dentro la scena**



**Modelli della prugna di 'autodesk maya', i contorni metallici senza smalto e materiale**



**Modelli della prugna di 'autodesk maya' i contorni e il supporto di smalto**



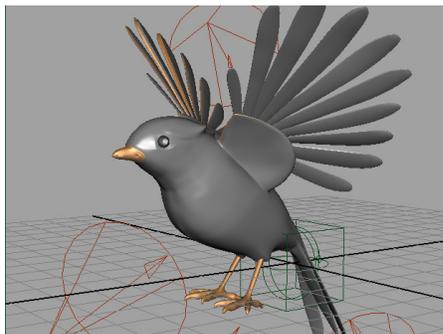
**L'effetto completo con gli smalti, i fili metallici, i materiali e textures**

Si hanno due scene principali, il bosco misterioso e l'albero magico. La scena che riguarda la foresta misteriosa è divisa dal 5 livello per dare lo spazio ai movimenti dei ruoli al suo interno; si ha un'unica ripresa fronte-vista con applicazione di rendering stratificato. Questa è una particolare tecnica di rendering per animazione 3D che consente di conferire trasparenza allo sfondo livello per livello; la fase successiva di post-produzione prevede che vengano messe insieme tutte le immagini ottenendo lo speciale effetto tipico della pittura decorativa di cloisonné.

Per il design degli uccelli e degli altri ruoli ci si è ispirati direttamente all'artigianato o ai gioielli di cloisonné; il processo e la tecnica della creazione dei ruoli è molto simile a quello delle creazione delle

#### CREAZIONE DEI RUOLI

scene: i ruoli principali dell'animazione sono dati dagli uccelli di cloisonné e dalle farfalle. Si hanno delle differenze tra gli oggetti delle scene: focalizzandosi sui i fili metallici dei contorni per il modello della sagoma dell'uccello protagonista, si può osservare che non sono stati creati i fili tridimensionali come per gli altri modelli importati in Maya, in quanto è risultato impossibile poter creare ogni singolo minuto filo incollato al corpo. Il documento del modello da animare non deve essere troppo pesante affinché giri bene all'interno del sistema; quindi, per simulare l'effetto tridimensionale dei fili incollati sulla superficie, è stato integrato l'uso un'ulteriore tecnica di Maya, chiamata 'Bump mapping'. Tutti i fili sono stati dipinti su 'UV mapping', un tipo di immagine che, come già descritto, da indicazioni di colore e di texture, dopodichè l'immagine è stata messa in bianco e nero per creare 'Bump mapping' di Maya, ovvero un tipo di immagine incollata sui modelli per rendere l'effetto di concavità. 'Bump mapping' è stata poi collegata alle informazioni su 'Material Ball', così al momento dell'attivazione del rendering, gli uccelli dipinti 'Bump mapping' hanno potuto avere quell'aspetto tridimensionale tipico dei fili metallici incollati sul corpo.



**Modello dell'uccello di 'autodesk maya' con i materiali, ma senza smalto**



**Modello dell'uccello di 'autodesk maya' l'effetto di cloisonné completo**

## LE LUCI E I COLORI

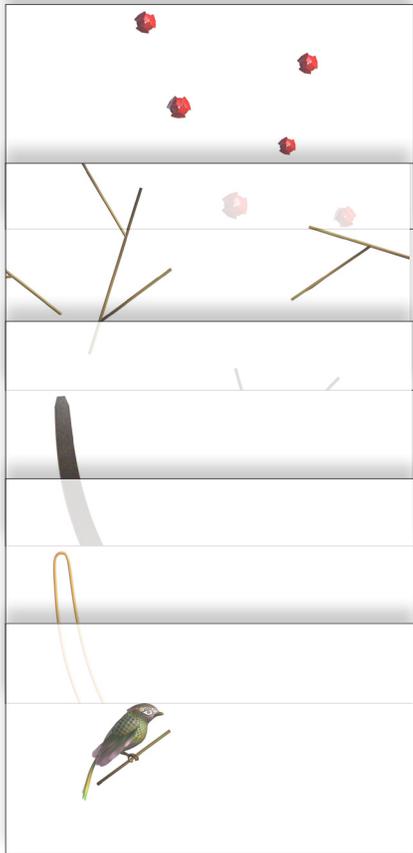
Nelle quattro parti dell'animazione 'Le gabbie e gli uccelli', l'impostazione della luce è definita dal tempo e dall'atmosfera. Ad esempio, nella seconda parte, che descrive il viaggio dell'uccellino per giungere all'albero magico, viene utilizzata una luce scura e sfumata, con i colori blue e viola per indicare la sera e l'atmosfera misteriosa. Quando si ha la scena della mongolfiera e dell'uccellino che balza dentro al cesto per essere trasportato da essa, la luce diventa più luminosa per indicare il passo del tempo. Nella parte finale, cioè quando la maledizione viene spezzata, tutti gli uccellini e le farfalle volano dinnanzi all'albero magico pieno di fiori, la luce diventa molto luminosa, si hanno i colori dell'azzurro e del giallo, che danno indicazione che l'alba sta arrivando.

In questa animazione tutti i colori sono ispirati all'artigianato cloisonné: si hanno i colori pittorici della pittura cinese ed i colori principali come il blue scuro, il rosso vivido, il verde scuro, sono utilizzati anche il giallo oro, il viola leggero e grigio-azzurro.

I colori utilizzati principalmente ci sono: **ELIOTROPIO**, **ZAFFIRO**, **AZZURO**, **VIOLA DI UVE**, **VERDE DI GIADA**, **ROSA**, **OCRA SCURO**, **GIALLO**, tutti seguono i colori tradizionali degli artigianati di cloisonné.

R130 G27 B1	R19 G30 B30	R255 G68 B26
R179 G0 B0	R11 G45 B100	R244 G234 B32
R225 G11 B43	R130 G27 B1	R239 G231 B171
R0 G49 B41	R24 G58 B101	R56 G31 B23
R2 G119 B79	R115 G46 B126	R106 G57 B6
R21 G106 B30	R149 G101 B177	
R111 G249 B193	R159 G160 B215	
R179 G255 B188		

PERCHÈ LE IMMAGINI avessero l'effetto artistico di cloisonné, è stato utilizzata l'opzione 'Into rendering', che è in grado di rendere un'immagine a diversi livelli separati. L'organizzazione di 'Into rendering' prevede la separazione degli oggetti nella scena su diversi livelli, renderli uno a uno, e dare



trasparenza allo sfondo dell'immagine.

Dopo di chè si può sovrapporre tutte le immagini in fase di post-produzione per ottenere l'effetto pittorico e simulato sulle caratteristiche della pittura di cloisonné.

Nella animazione digitale questa tecnica è utilizzata principalmente per le scene, ed è organizzata sia per simulare l'effetto artistico, sia per velocizzare il rendering vero e proprio; in questo modo, si ottengono, in poco tempo, immagini colorate, con l'applicazione delle luci e con le caratteristiche dei materiali.

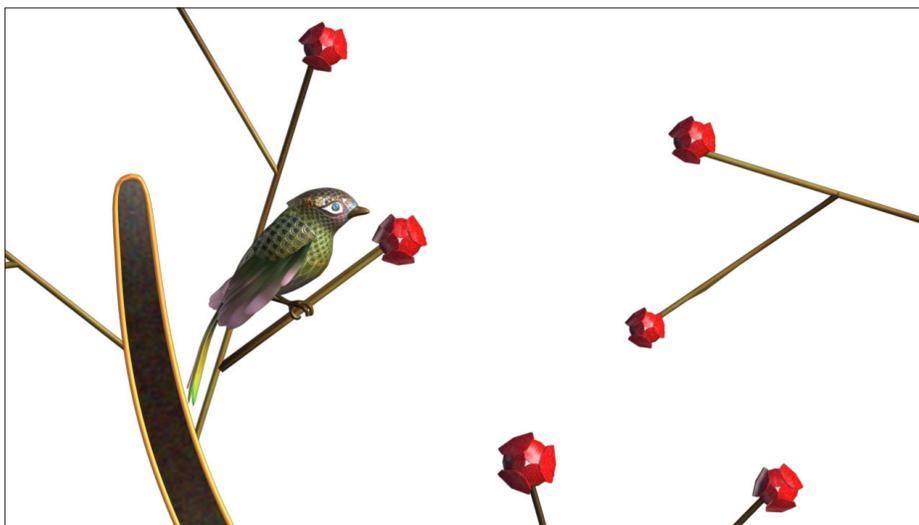
Invece, i personaggi animati sono resi separatamente per risparmiare memoria e perchè ne sia agile la modificazione, controllando pochi elementi per volta.



**POST-  
PRODUZI  
-ONE**

Il post-produzione è stato eseguito sui software After Effects e Premier. After Effects è stato utilizzato per creare gli effetti speciali come le stelle, il vento, la nebbia, e gli effetti ottici ecc. ecc.

Il software Premier è stato utilizzato per il video montaggio ed il trattamento del suono, includono anche gli effetti dei suoni e delle transizioni tra le scene.



Gli effetti finali delle immagini sono realizzati nel software After Effect. Inoltre, per raggiungere l'effetto artistico di cloisonné ed anche per rendere l'atmosfera misteriosa della fiaba, alcuni effetti speciali come il movimento delle nuvole, il Glow sull' illuminazione e le stelle ecc. sono anche aggiunti.



## TRADUZIONI TRA LE TECNICHE

SI RIFERISCE tradurre delle tecniche dell'arte cloisonné alle tecniche della produzione dell'animazione 3D, è un tipo di trasferimento tra le tecniche degli artigiani di cloisonné e le tecniche dell'animazione 3D, così l'effetto dell'arte di cloisonné può essere simulato tramite le tecniche digitali.

**FASE DI SFREGAMENTO.** Viene tradotta a solamente disegnare i modelli a mano, e poi vengono importati come un sketh dentro software 3D in modo da indicare le figure degli oggetti nelle scene.



**FASE DI FILIGRANA E INCOLLAGGIO.** Viene tradotta alla creazione dei fili dei contorni degli oggetti e anche dei supporti (un piano con la figura) sotto i contorni, per fare gli oggetti muovere, ciascun oggetto ha un proprio supporto, poi gli oggetti vengono reso separati, finalmente si sovrapporre tutti insieme alla fase di Post-produzione per simulare un'effetto che ci sia un solo supporto.



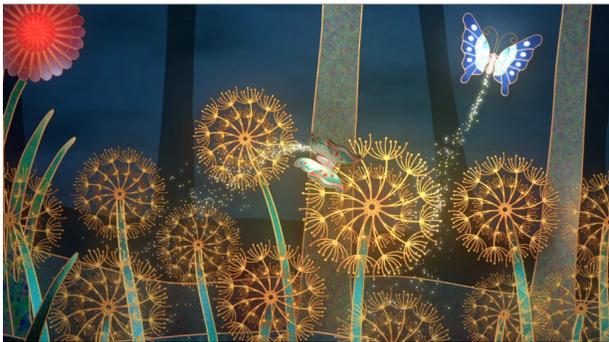
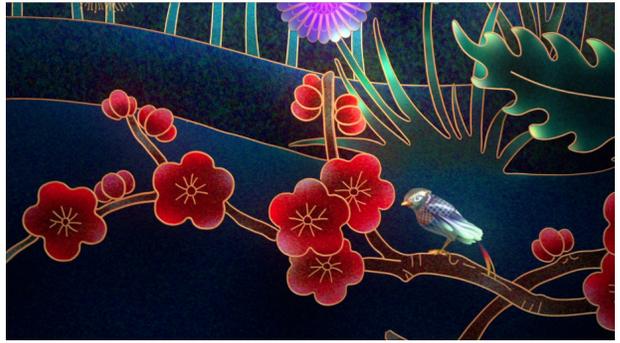
**FASE DI COLORAZIONE.** Viene tradotta a dipingere i supporti degli oggetti in software come Photoshop, e poi le immagini dei dipinti vengono importate dentro Autodesk MAYA e successivamente le si incollano sopra i supporti.

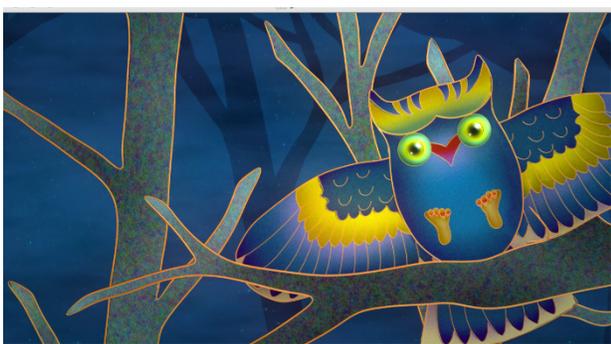
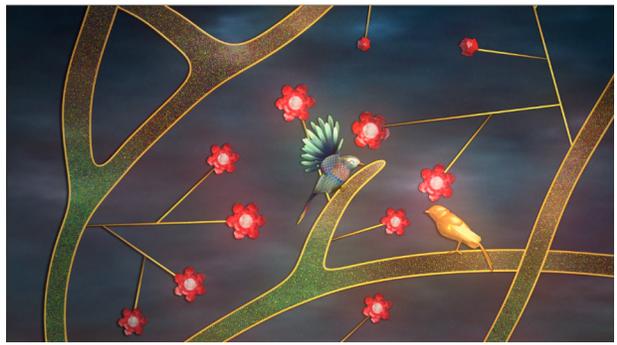
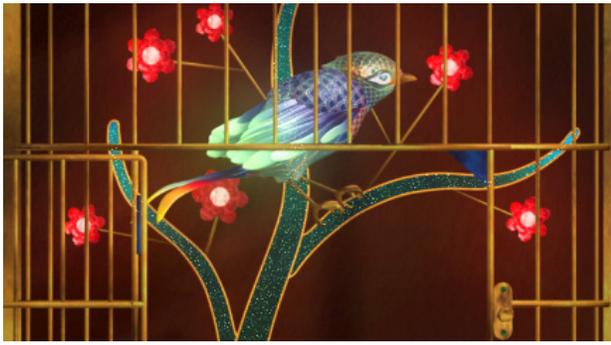


**FASE DI MONTAGGIO.** A causa di non produrre un dipinto reale, questa fase, quindi, viene tradotta a sovrapporre tutti i livelli separati durante la post-produzione per rendere un'effetto come i dipinti di cloisonné











# RIFERIMENTO

## I libri

**1. Linguaggio audiovisivo e storyboard dell'animazione**( 视听语言与动画分镜头 ), libro di animation 360 education training centre, academy arts and design Tsinghua university, autore: *Zhu Hui*, Tsinghua University Press, 11/2009, ISBN 978-7-302-20665-1.

**2. Modelistica dell'animazione ed arte folcloristica**( 动画造型与民间美术 ), uno delle serie dei libri dell'istituti di istruzione superiore nel 21 ° secolo per animazione, autore: *Luan Weili*, la casa di editoria di Communication University of China, 10/2007, ISBN 978-7-81127-025-9/K-025.

**3. La tecnica tradizionale cinese dell'operario di tallica fine e la cloisonné**, la casa dell'editoria 'Elyhant', Autore: *Tang Kemei* ( 唐克美 ), ISBN: 9787534733192, 01/2005.

**4. Creating and Making of Animation Short Film**( 影视动画短片制作基础 ), 21 century High Education Textbooks for Animation, Comics and Game, autore: *Yu Shui*, Hai Yang press, 3/2005, ISBN 978-7-5027-6279-7.

## Animazioni

**LE SCIMMIE PESCANO LA LUNA**, direttore: *Zhou Keqin*( 周克勤 ), Shanghai Animation Film Studio, China, 1981.

**IL GIUDIZIO DELL'ANGURIA DI ZHANG FEI**( 张飞审瓜 )direttore: *Qian Yunda*( 钱运达 ), *Ge Guiyun*( 葛桂云 ), Shanghai Animation Film Studio, China, 1980,.

**LA STORIA DEL CAPODANNO**( 除夕的故事 ), direttore: *Qian Jiazi*( 钱家骅 ), Shanghai Animation Film Studio, China, 1984.

**LA GUERRA TRA IL SANDPIPER E LA VONGOLA**( 鹈蚌相争 ), Shanghai Animation Film Studio, China, 1984.

**A MONSTER IN PARIS**, direttore: *Stéphane Kazandjian*, Francia, 2011.

**IL SIGNOR NAN GUO**(南郭先生), direttore: *Xiong Gengfa*(熊耕发), *Qian Jiazi*(钱家骅), *Wang Borong*(王柏荣), Shanghai Animation Film Studio, China, 1981.

**LES CONTES DE LA NUIT**, direttore: *Michel Ocelot*, Angel Films A/S, Francia, 2000.

**I PRINCIPI E LE PRINCIPESSE**, direttore: *Michel Ocelot*, Angel Films A/S, Francia.

**THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS**, direttore: *Henry Selick*, America, 1993.

**WALLACE & GROMIT: The Curse Of The Were-Rabbit**, direttore: *Nick Park*, British Broadcasting Corporation, Inghilterra, dal 1989 ad oggi.

**LA SPOSA CADAVERE** (Corpse Bride), Tim Burton, Warner Bros Pictures, 2005.

**IL FLAUTO DI BAMBÙ**, direttore: *Te Wei*(特伟), *Qian Jiajun*(钱家骏), Shanghai Animation Film Studio, China, 1963.

**SENTIMENTI DELLA MONTAGNA E L'ACQUA**, direttore: *Te Wei*(特伟), *Yan Shanchun*(阎善春), *Ma KeXuan*(马克宣), Shanghai Animation Film Studio, China, 1988.

**IL VECCHIO E IL MARE**(The old man and the sea), direttore, *Alexander Petrov*, Russia/Canada/Giapone, 1999.

**IL SEGRETO DI KELLS**, (The secret of Kells), direttore: *Tom Moore*, *Nora Tomei*, Irlanda/Francia/Belgio, 2009.

**LA CONCHIGLIA D'ORO**(金色的海螺), direttore: *Wang Guchan*(万古蟾), Shanghai Animation Film Studio, china, 1963.

**SEASONS**, direttore: Ivan Ivanov-Vano, Russia, 1969.

**IL PAESE DEGLI UOMINI DI CARTA**, (纸人国), Shanghai Animation Film Studio, China, 1982.

**IL BAMBINO DI PESCATORE**, (渔童), direttore: *Wan Guchan* (万古蟾), Shanghai Animation Film Studio, China, 1959.

**I TRE INVENTORI**(Les trois inventeurs), direttore: *Michel Elias/Michel Ocelot*, Francia, 1980.

**LA STOIRA DI AVANTI**, (阿凡提的故事), direttore: *Jin Xi* (靳夕), *Liu Huiyi* (刘惠仪), Shanghai Animation Film Studio, China, 1980.

**CHICKEN RUN**, direttore: *Peter Lord*, Inghilterra, 2000.

**I POCO GIRINI CERCANO LA MAMMA**(小蝌蚪找妈妈), Shanghai Animation Film Studio, China, 1961.

**A MONSTER IN PARIS**, direttore: *Stéphane Kazandjian*, Francia, 2011.

**FANTASIA/2000**, direttore: *James Algar/ Gaëtan Brizz*, America, 2000.





**LA TESI PER DESIGN  
DELLA COMUNICAZIONE**  
*DA LUO CHAO*