

Il giornalino di Gian Burrasca

Relazione booktrailer e artefatti complementari

Marco Gabriele - Alessandro Parca - Andrea Silvano

Indice

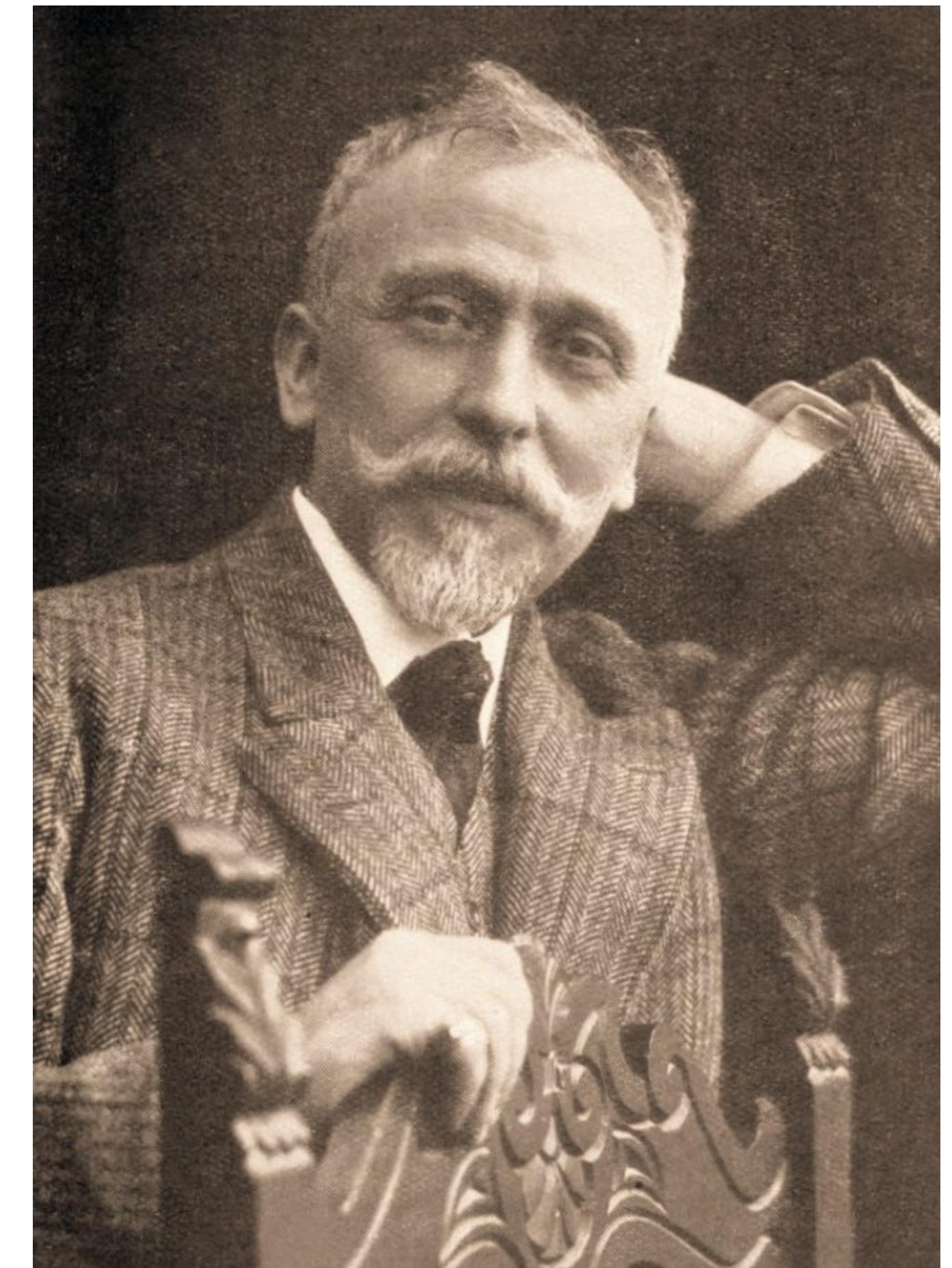
1. Il libro	3
2. Casi studio	9
Struttura narrativa	11
Stile visivo	16
Accessibilità	23
3. Obiettivi e Concept	26
4. Il Booktrailer	31
Storyboard & moodboard	32
Animazione frame by frame	40
Testi e tipografia	50
Musica e audio	60
Relazione Audio/Video	64
Partitura intercodice	69
5. Il Sistema degli artefatti	76
Il Booktrailer	77
L'accessibilità linguistica	79
Ricerca sulla traduzione e caratterizzazione regionale	81
Traduzione e caratterizzazione regionale	85
Il sito web	90
6. Analisi dell'accessibilità degli artefatti	93
Il Booktrailer	94
L'accessibilità linguistica	98
7. Bibliografia e sitografia	100

1. Il libro

L'autore

Luigi Bertelli (Firenze 1860 - ivi 1920) è stato un giornalista e scrittore italiano, noto con lo pseudonimo di Vamba.

Come redattore del *Capitan Fracassa* e poi del *Don Chisciotte* rivelò doti di fine umorista. Per l'infanzia scrisse piacevoli racconti in versi e in prosa, illustrandoli egli stesso, e fondò vari periodici, fra i quali *Il Giornalino della Domenica* (1906-1911).



Le edizioni

Il giornalino di Gian Burrasca è stato inizialmente pubblicato a episodi sul Giornalino della Domenica tra il 1907 e il 1908.

La prima puntata è apparsa sul Giornalino nel numero del 7 Febbraio 1907. In seguito la pubblicazione è proseguita a cadenza settimanale per un totale di cinquantaquattro episodi. Fu nel 1912 che Bertelli decise di raccogliere le singole puntate nel libro: "Il giornalino di Gian Burrasca", che presto divenne uno dei più divertenti ed amati libri italiani per ragazzi.

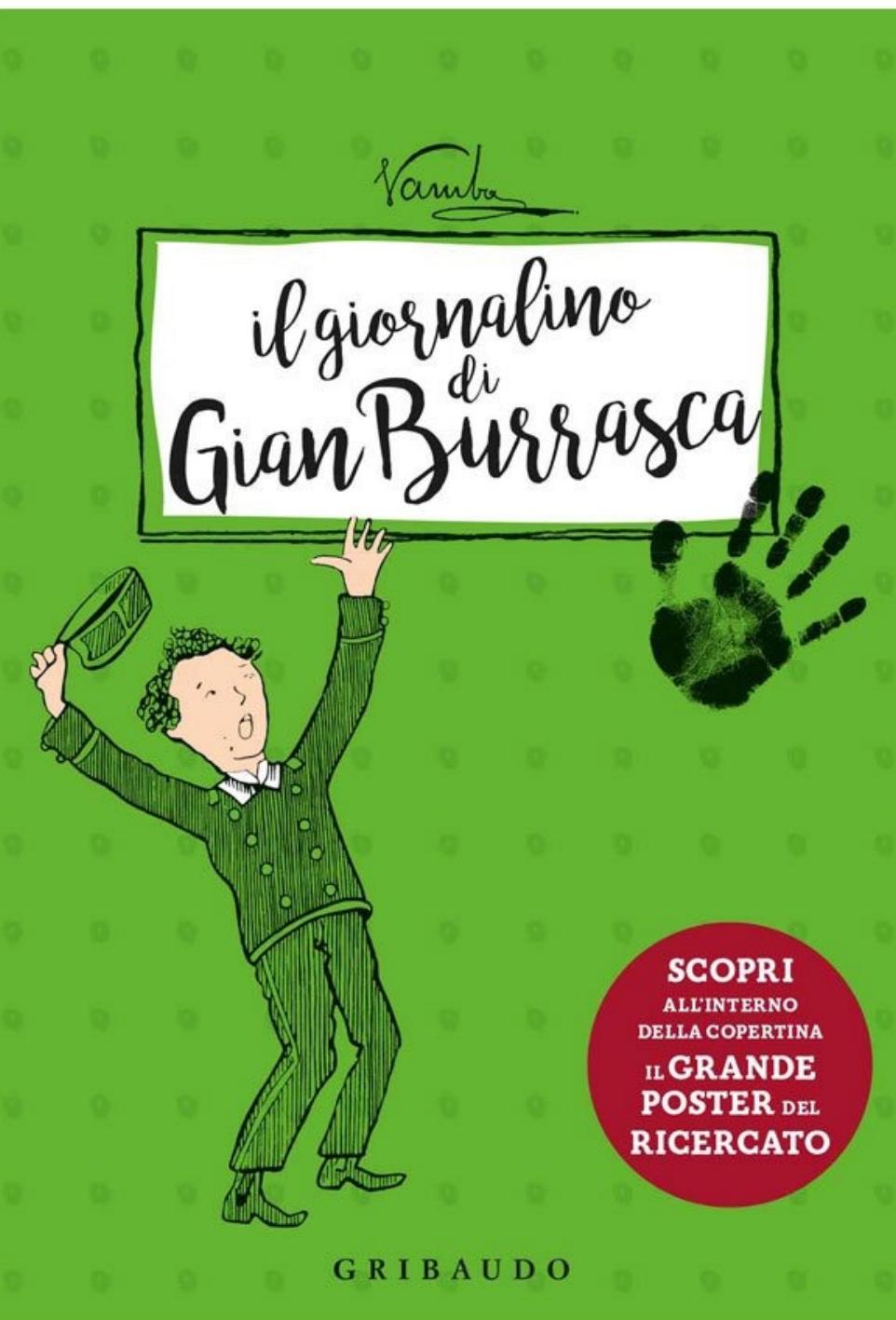


Alcune copertine del Giornalino della Domenica,
tratte da numeri del 1907-1908.

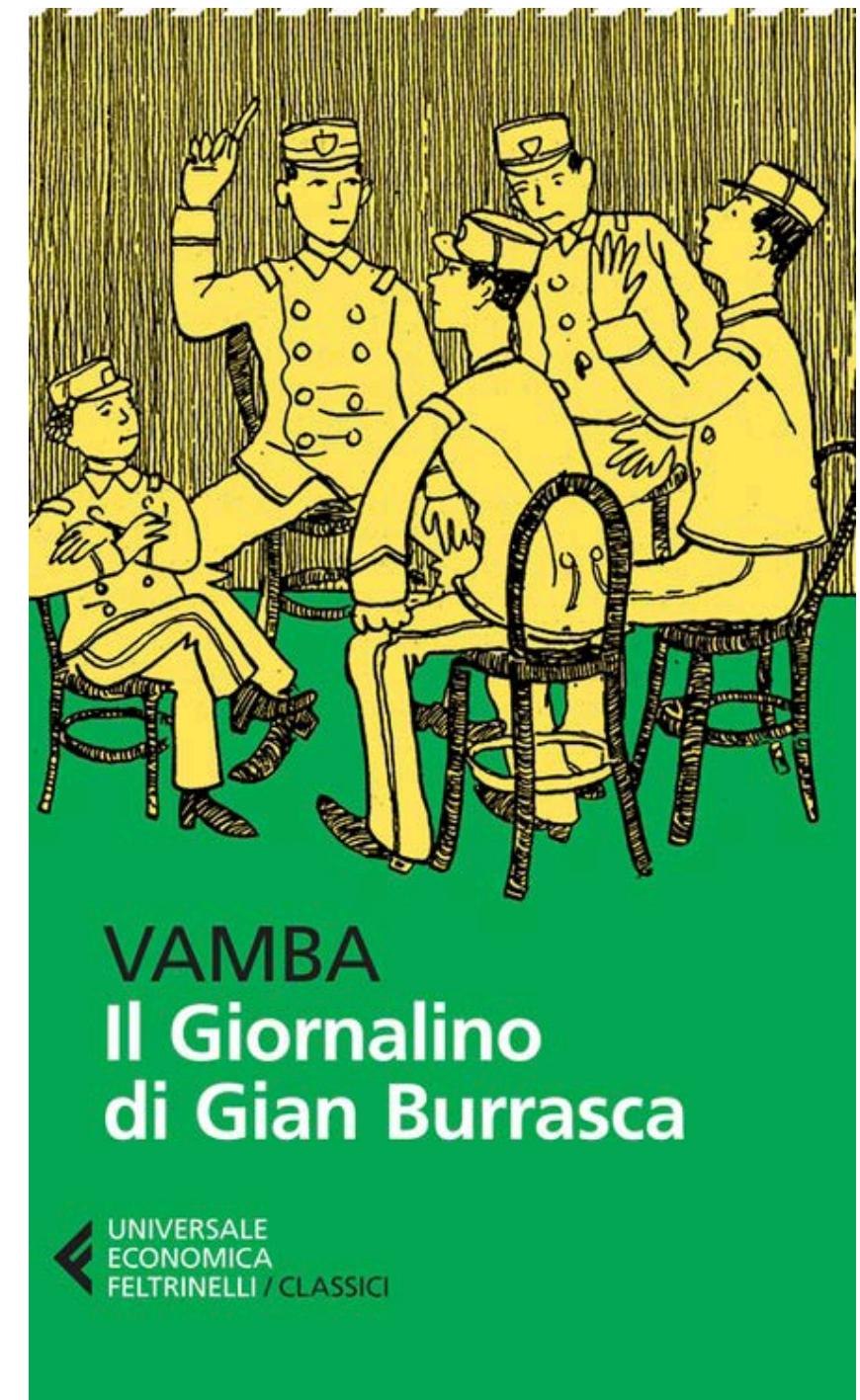
1. Il Libro



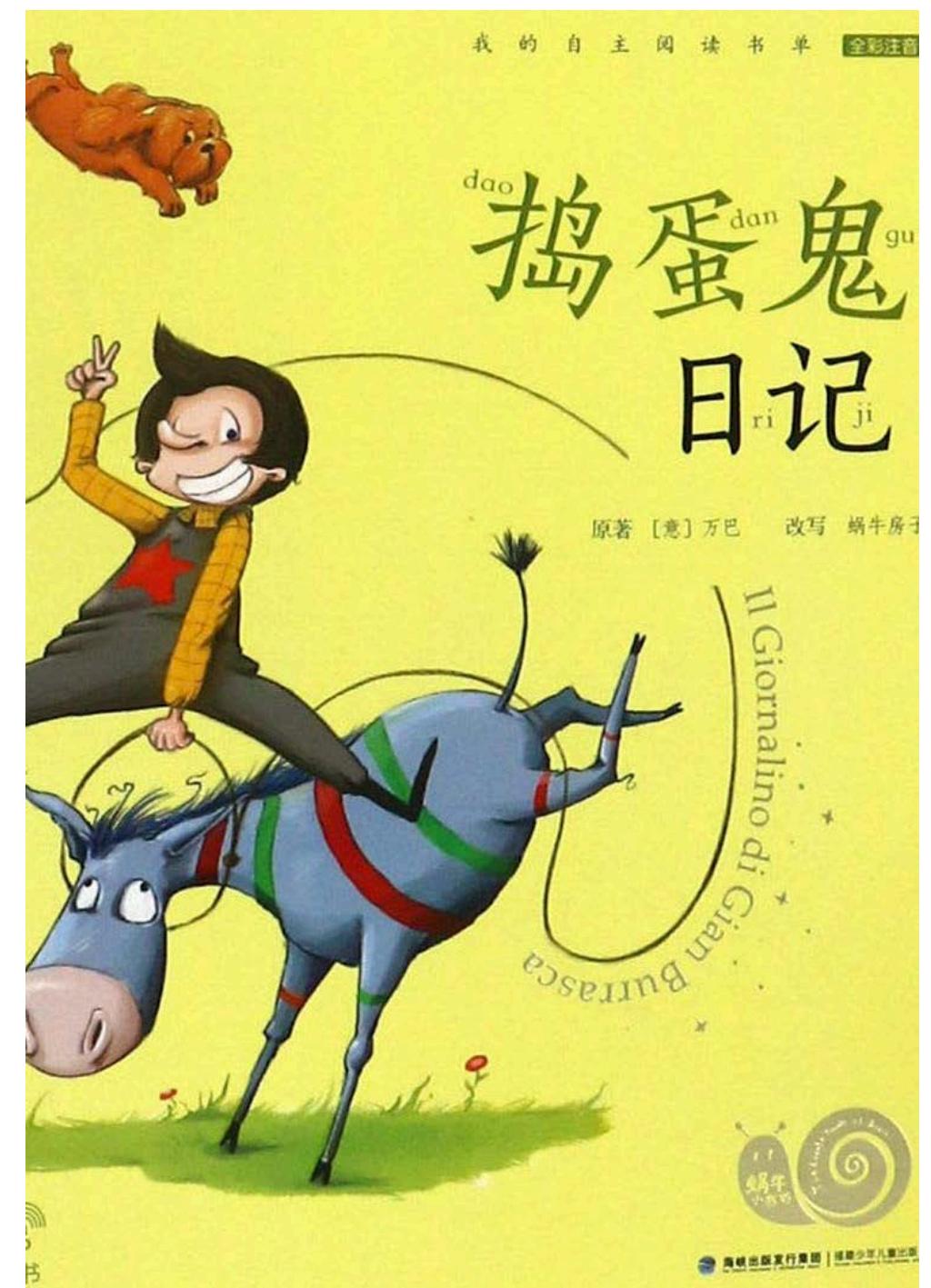
Il giornalino di Gian Burrasca, Emporio Marzocco



Il giornalino di Gian Burrasca, Gribaudo Edizioni



Il giornalino di Gian Burrasca, Feltrinelli



Edizione tradotta in cinese

Trama

Il 20 Settembre 1905, a Giannino Stoppani, l'ultimo figlio di una famiglia borghese italiana, viene regalato un diario per annotare le sue avventure. Giannino è soprannominato da tutti Gian Burrasca e già dalle prime pagine del diario si capisce il perché: non riesce a passare nemmeno un giorno senza fare una marachella. Dopo essere quasi annegato mentre pescava, fuggito di casa in treno, aver quasi accecato il cognato e fatto esplodere il salotto di casa, Giannino viene spedito in collegio dal babbo. Qui entra a far parte di un'associazione segreta di ragazzi, insieme ai quali riesce a far evadere un amico ed al contempo smascherare una truffa culinaria ordita dai dirigenti della struttura. Cacciato dal collegio Giannino torna a casa dove rovina il matrimonio della sorella, rompe una gamba di un compagno di banco e rovina la carriera politica dell'altro cognato. Tra ideali di libertà ed annullamento di ogni forma di tirannia da parte degli adulti, Giannino finisce il diario nove mesi dopo il suo compleanno avendone combinata di tutti i colori, venendo punito altrettante volte, ma non avendo imparato nulla da tutto questo.



Formati

Come detto sopra il formato originale del testo è quello del racconto pubblicato a puntate sul *Giornalino della Domenica*. Il libro, disponibile in una cinquantina di edizioni, è stato tradotto in cinque lingue ed è acquistabile in formato cartaceo ed ebook digitale. All'interno della raccolta Rai *Ad Alta Voce*, la lettura del libro è affidata alla voce di Piero Baldini, con una durata complessiva di sei ore e venti minuti. Negli anni sessanta, *Il giornalino di Gian Burrasca* è stato anche trasposto per la televisione, con uno sceneggiato di otto episodi. Ad interpretare Giannino troviamo una giovanissima Rita Pavone: indimenticabile la sigla *Viva la Pappa col Pomodoro*, diventata poi iconica negli anni. Nel 1892 sotto la regia di Pier Francesco Pingitore è Alvaro Vitali ad interpretare Giannino nel film *Gian Burrasca*.

Ad alta voce

Home
Puntate e Podcast
Audiolibri
Autori
Attori
Racconti
Video

Il giornalino di Gianburrasca
20 brani Segui Condividi
di Vamba (alias Luigi Bertelli) letto da Piero Baldini
Aggiornata il 20 Marzo

1. Il giornalino di Gianburrasca - Lettura I
Rai Radio 3

Rai Radio 3
Il giornalino di Giamburrasca - Lettura I
Il giornalino di Gianburrasca

Il giornalino di Gian Burrasca, Ad alta voce, RAI

*Il giornalino di Gian Burrasca,
Alvaro Vitali*

*Il giornalino di Gian Burrasca,
Rita Pavone*

2. Casi studio

Introduzione

La ricerca di casi studio è andata di pari passo col progressivo sviluppo ed avanzamento del progetto. Risulta quindi opportuno dividere i casi studio in:

- Casi studio per la struttura narrativa
- Casi studio per lo stile visivo
- Casi studio per l'accessibilità

Una volta letto il libro, nell'ottica di doverne realizzare un booktrailer, i primi casi studio presi in esame riguardavano esclusivamente la componente narrativa. Come sintetizzare in un breve video un testo di natura episodica? Come fare intuire la più ampia struttura del romanzo offrendo al contempo allo spettatore una storia in sé compiuta ed accattivante?

In seguito la ricerca si è spostata sulla componente visiva del booktrailer: dopo aver scelto di utilizzare illustrazioni animate, le reference sono state utili per definire uno stile appropriato e coerente, oltre che rispettoso del materiale di partenza. Infine dovendo realizzare un prodotto accessibile, lo studio di alcuni booktrailer realizzati all'interno di questo stesso laboratorio negli anni passati è stato essenziale per capire come integrare le componenti visiva, sonora e tipografica del progetto.



2. Casi studio

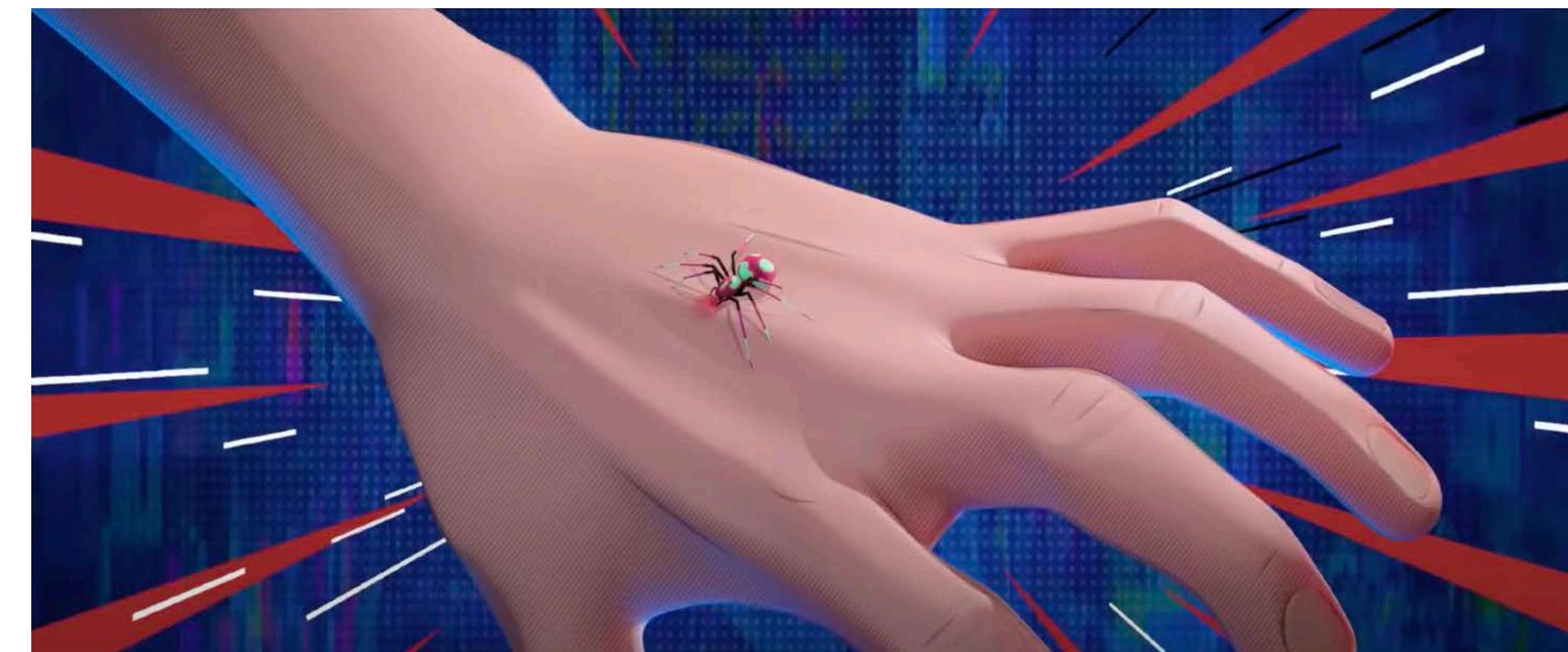
Struttura narrativa

Spider-Man: Into the Spider-Verse

Film del 2018, diretto da Bob Persichetti, Peter Ramsey e Rodney Rothman, *Spider-Man: Into the Spider-Verse* è stata un'opera altamente innovativa nel panorama mondiale del cinema di animazione. Negli ultimi anni il personaggio di Spider-Man è stato portato più volte al cinema, tanto che la storia delle sue origini risulta ormai nota a tutti. I registi, consapevoli di ciò, con un tono divertente e sopra le righe aprono il film con un velocissimo riassunto in *voice-over* delle origini del personaggio. Peter Parker narra in prima persona la sua storia, facendo riferimento

ad eventi che il pubblico conosce già molto bene e per questo si può permettere un ritmo sempre più incalzante. La clip presa in esame risulta quindi interessante poiché, in un tempo molto breve, riesce a mettere in sequenza una serie di eventi anche distanti l'uno dall'altro ed eterogenei, confezionando una sorta di trailer/presentazione del personaggio proprio in apertura al film. Da qui, l'idea di andare a recuperare nel libro di Vamba alcune delle piccole avventure del personaggio, accostandole e ripresentandole con una narrazione da noi rielaborata rispetto a quella del libro.





SPIDER-MAN: INTO THE SPIDER-VERSE: First 9 Minutes of the Movie - <https://www.youtube.com/watch?v=zzH4rV08TLI>

Frozen II

Anche *Frozen II*, film di animazione del 2019 diretto da Chris Buck e Jennifer Lee, è stato una reference per quanto riguarda la componente narrativa del booktrailer. Nella scena presa in esame, Olaf, il divertente pupazzo di neve co-protagonista della saga, ripercorre a modo suo gli eventi del primo film. Di fronte a dei nuovi personaggi, infatti, inscena una breve recita in cui riassume a voce gli avvenimenti essenziali. Come nel caso di *Spider-Man: Into the Spider-Verse* il montaggio permette di passare rapidamente da un evento

importante all'altro, trascurando il superfluo. Non si ricorre dunque ad una sequenza di flashback, ma si tratta di una vera e propria rielaborazione e rinarrazione, intelligente e divertita, del materiale di partenza e che ha nel tono di voce utilizzato il suo punto di forza. Consolidata ormai l'idea di impiegare, anche per motivi di accessibilità, una voce narrante con un'importanza centrale, la scena analizzata è stata un'importante riferimento per iniziare un procedimento di riscrittura e sintesi a partire dal testo originale di Vamba.





FROZEN II: Olaf Recaps the First Movie - <https://www.youtube.com/watch?v=rkJRCg1sPa0>

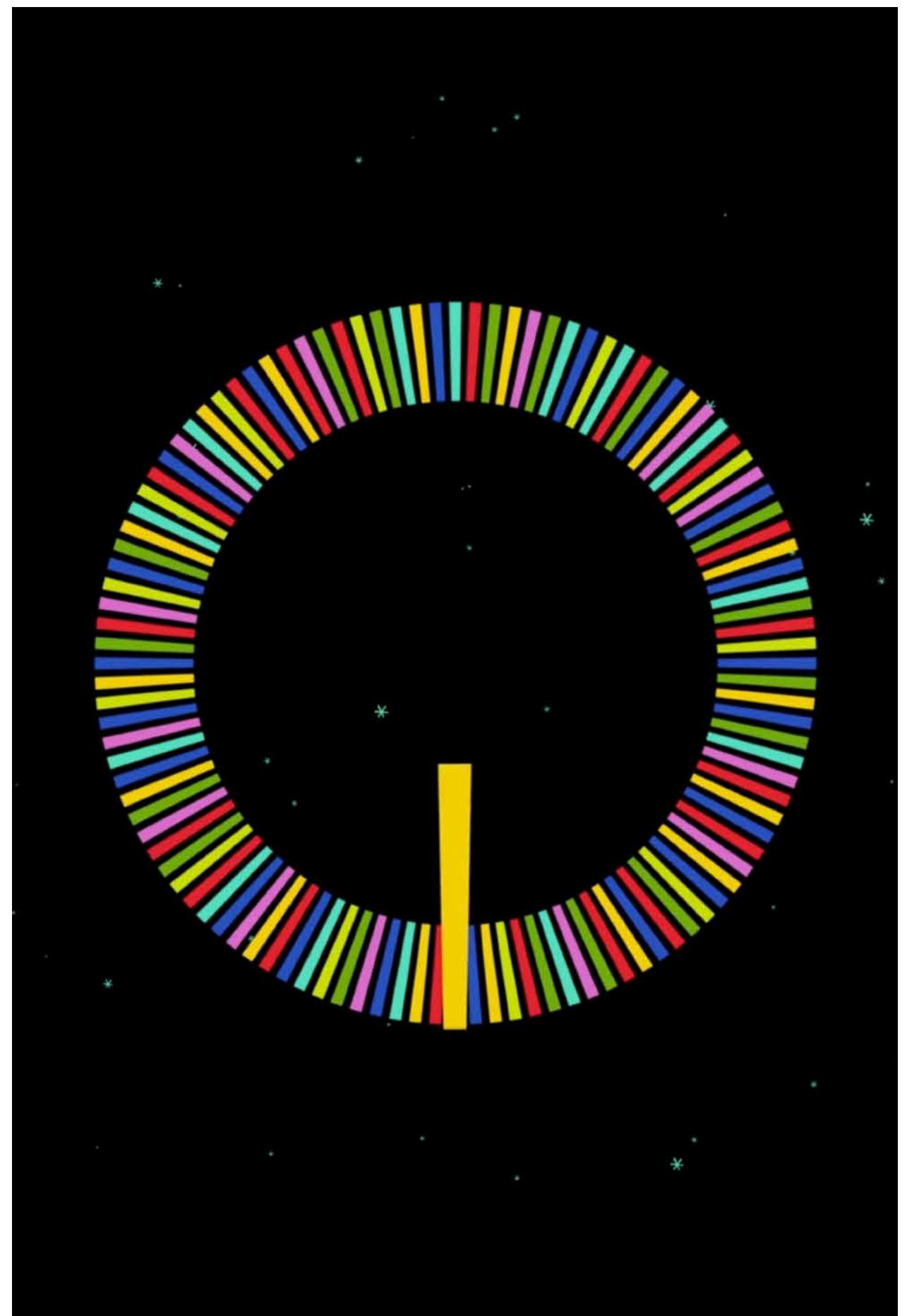
2. Casi studio

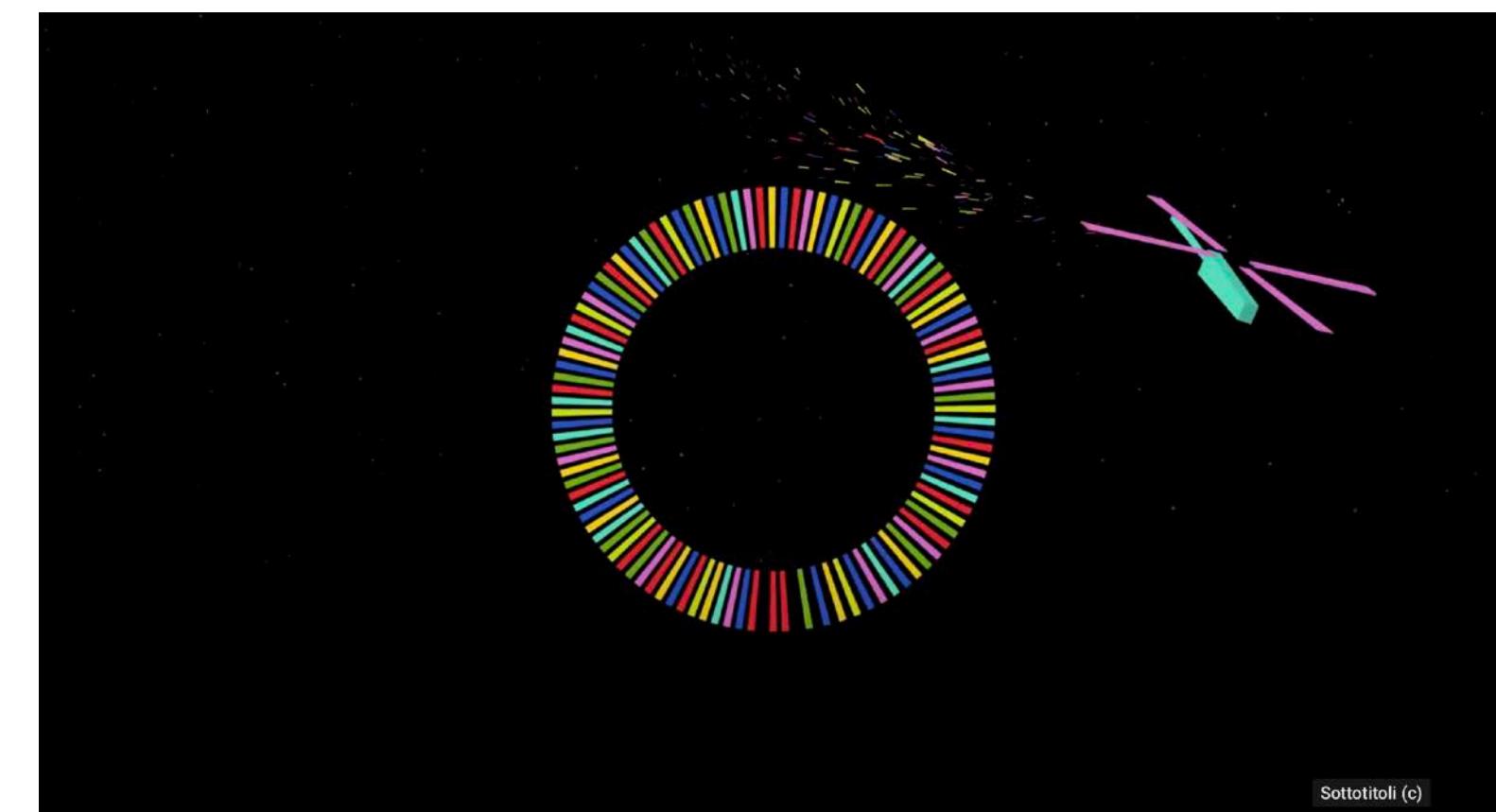
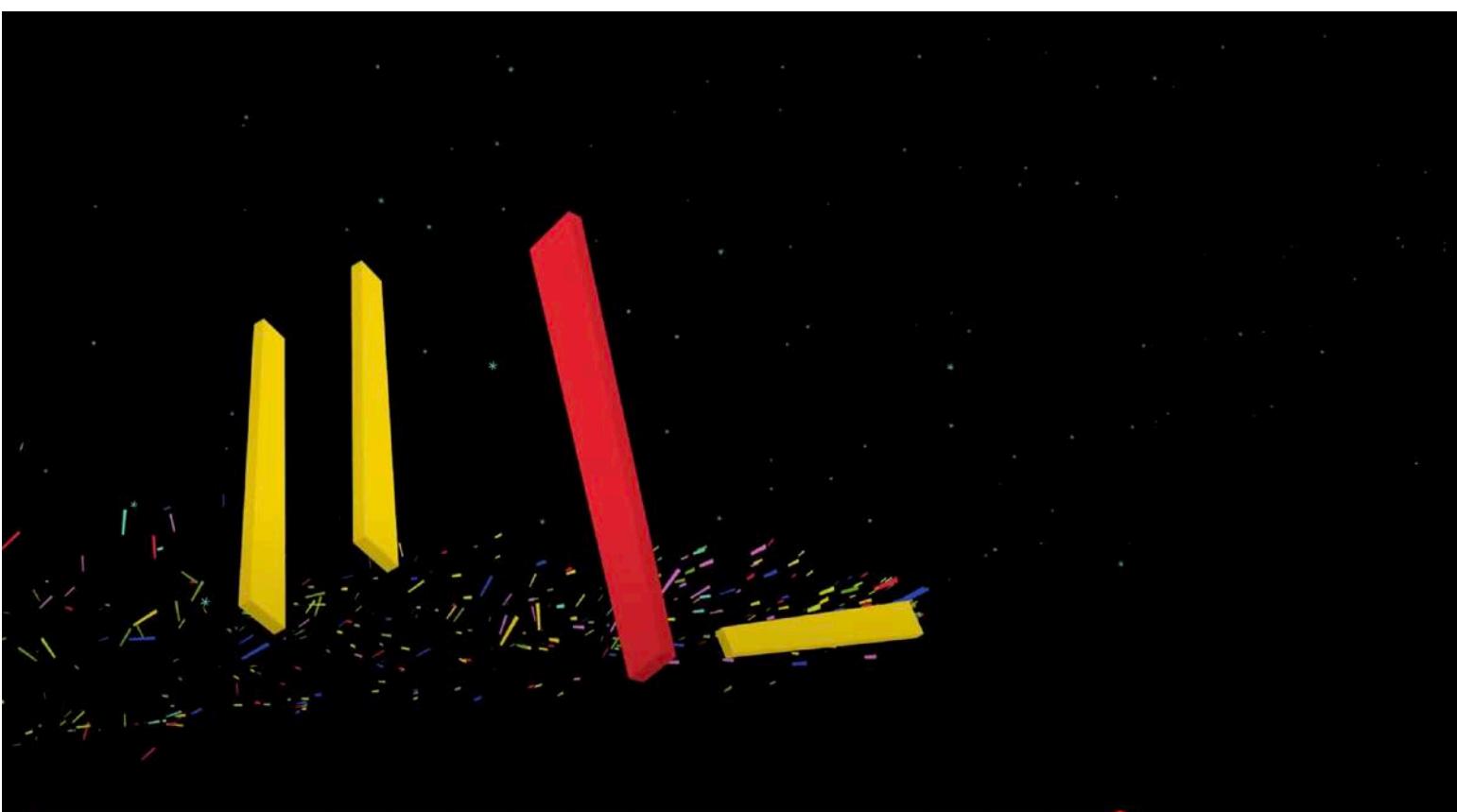
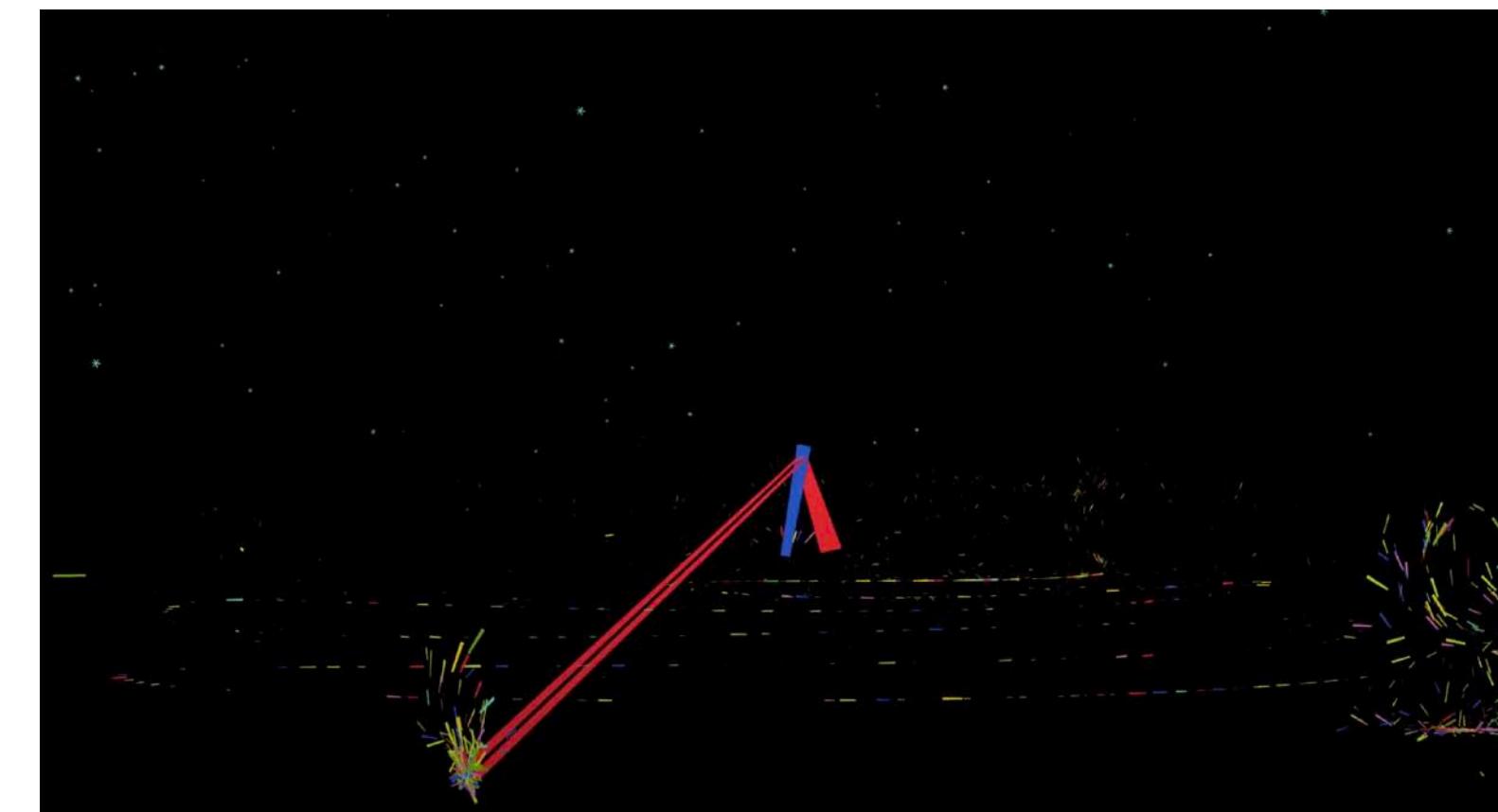
Stile visivo

NOS Policy Trailer

Il breve video, trasmesso nei cinema della catena portoghese NOS prima della proiezione dei film, consiste in un'animazione di piccoli rettangoli colorati su sfondo nero. Questi, assumendo varie disposizioni e grazie ad un accurato accompagnamento sonoro, riescono ad evocare numerosi momenti iconici di film cult.

Il video è stato preso in esame per l'efficacia con cui riesce a passare dalla citazione di un certo film all'altra: non con un brusco taglio di montaggio ma con delle transizioni molto fluide in cui l'elemento visivo dei rettangoli assume nuove disposizioni. Il booktrailer finale, pur essendo stilisticamente molto lontano dal video preso in esame, impiega l'idea del passaggio fluido tra inquadrature in alcuni momenti chiave, ad esempio ogni volta che il protagonista Giannino esce di casa.





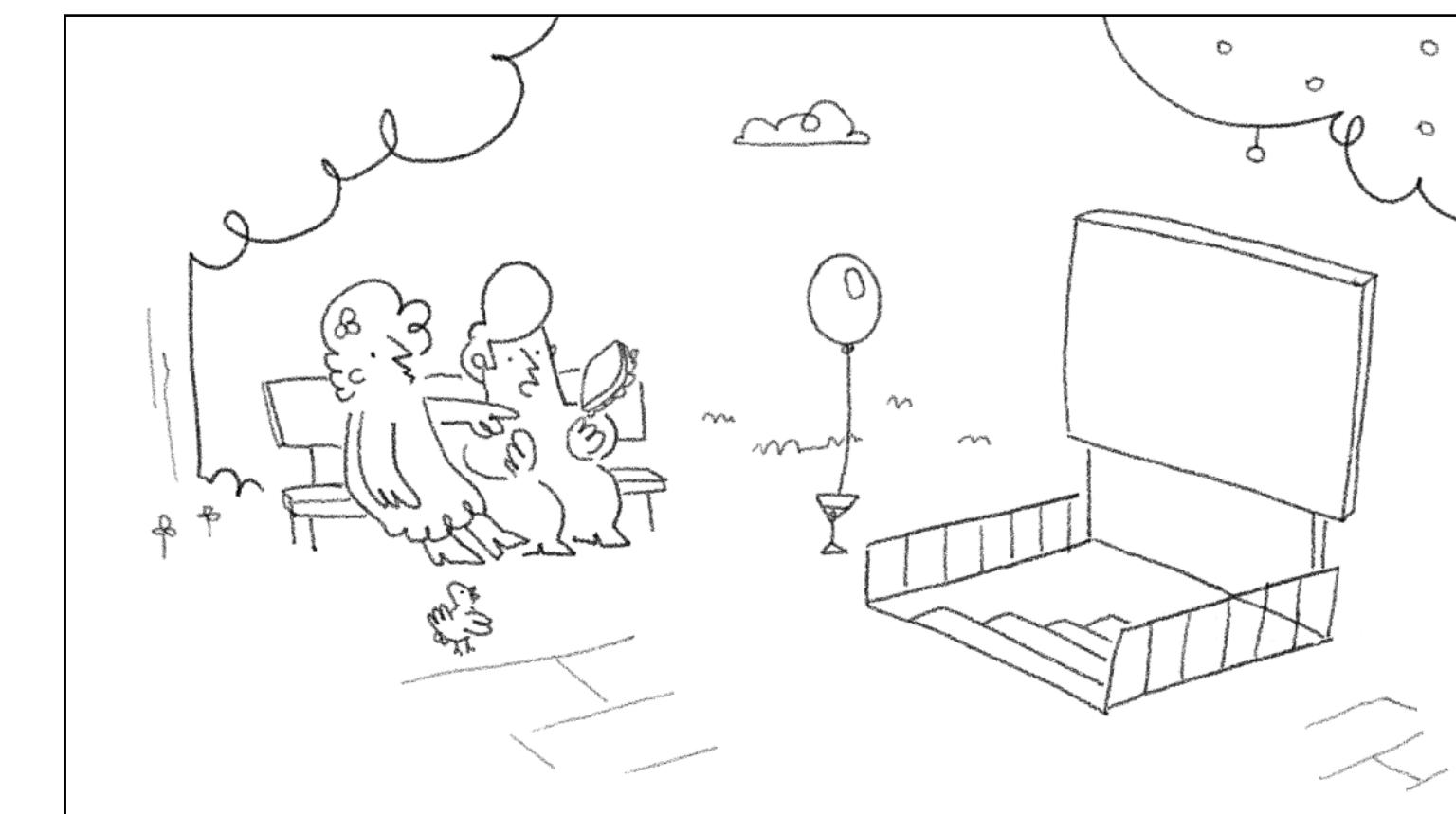
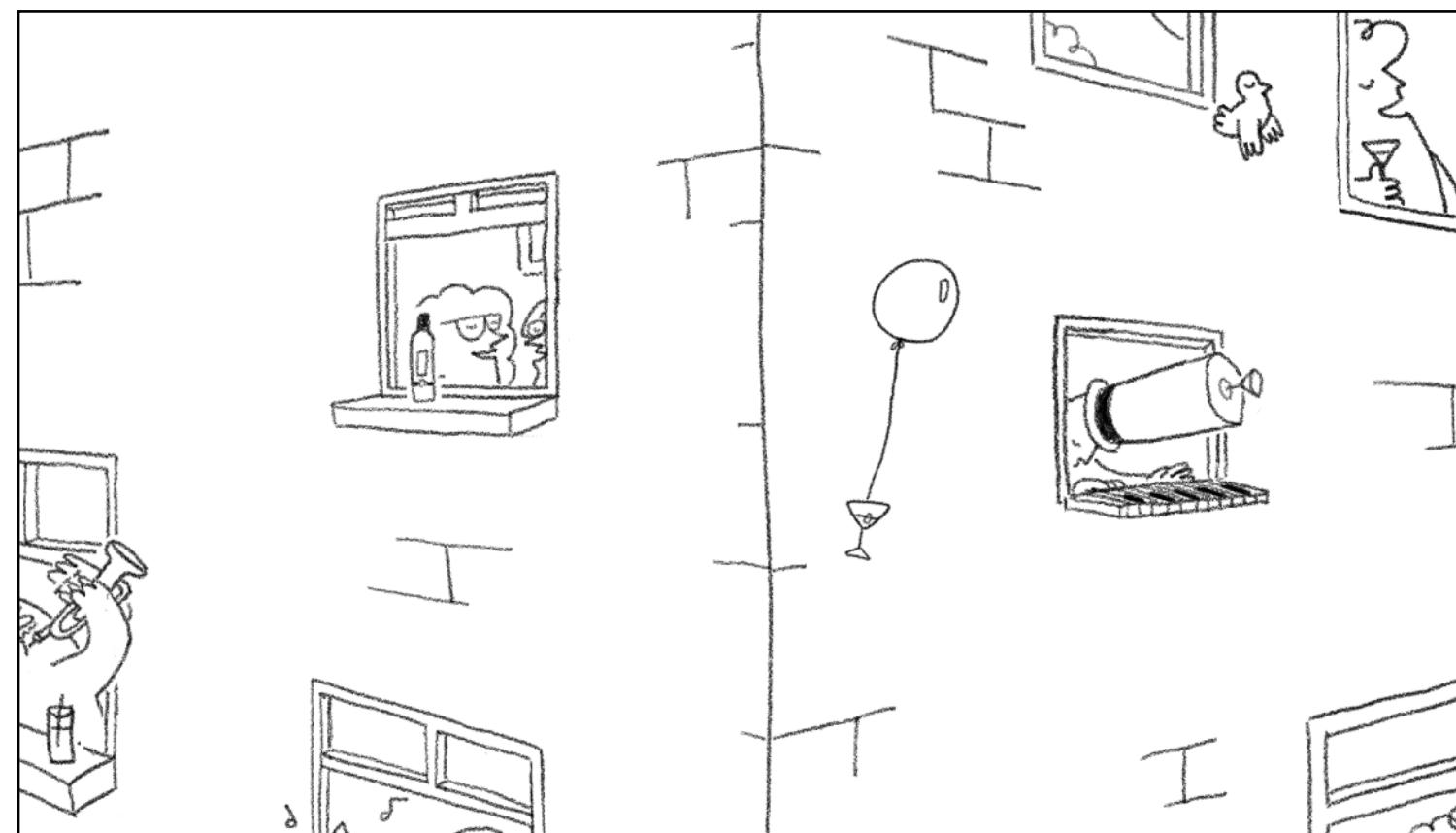
NOS Policy trailer - <https://www.youtube.com/watch?v=pW-wdqLOIV8>

Ketel One - Drink Marvelously

Si tratta di una campagna promozionale composta da dodici brevi video animati, realizzati dallo studio di animazione Nice Shit Studio per il brand di vodka Ketel One.

Il lavoro preso in esame risulta interessante per l'efficace sintesi grafica di personaggi ed ambienti: questi sono definiti da poche linee, caratterizzate da un tratto sporco ed impreciso che ricorda quello di una matita. Tutto ciò ci è sembrato molto vicino, concettualmente, alle illustrazioni originali di Vamba. Inoltre la tecnica di animazione utilizzata è quella tradizionale del *frame by frame*, che avremmo poi deciso, più avanti, di impiegare per il booktrailer. Così lo studio di animazione descrive la serie di video: «With such an imperfect and hand-made style the our main focus was on the acting and timings in the scenes as we wanted to communicate as much expression possible with very few and detailed movements.»



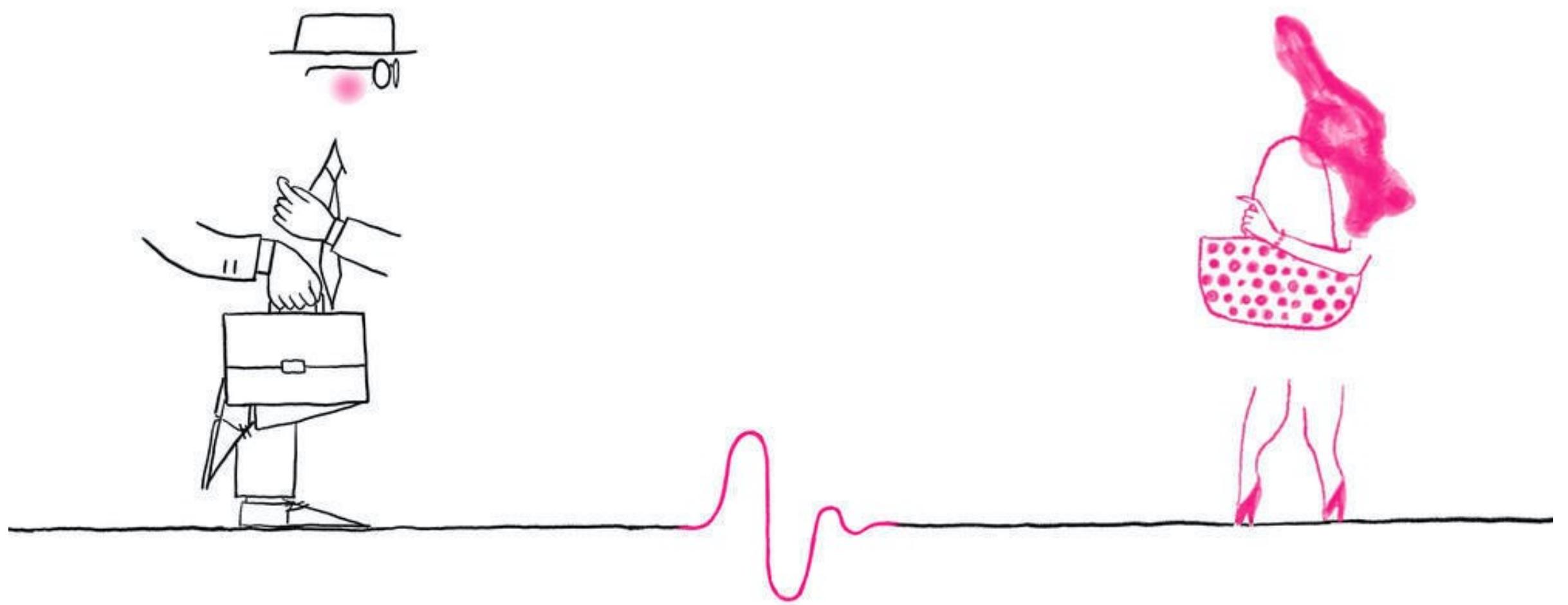


KETEL ONE: DRINK MARVELOUSLY - <http://niceshit.tv/project/89553919/ketelone-drink-marvelously>

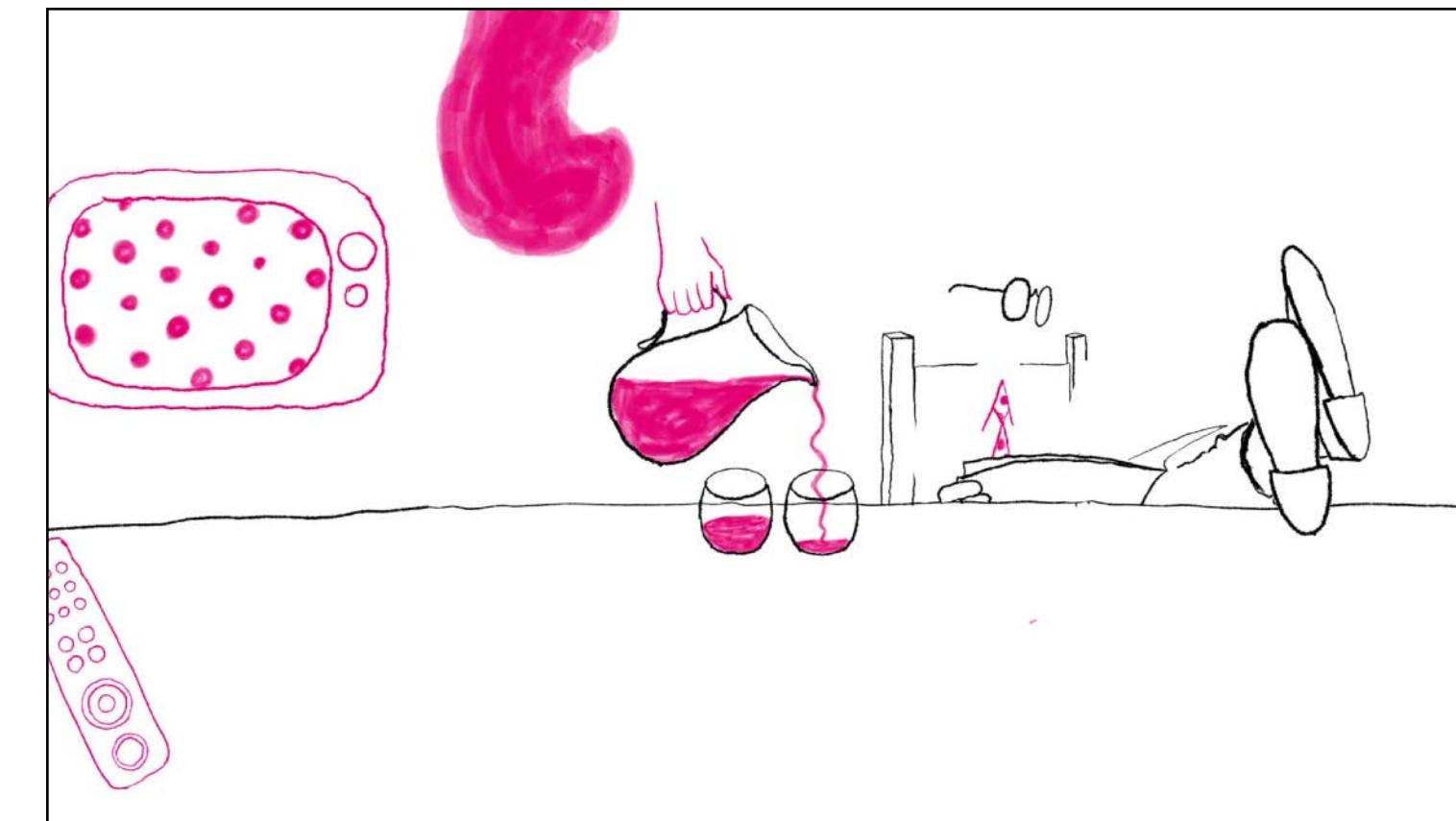
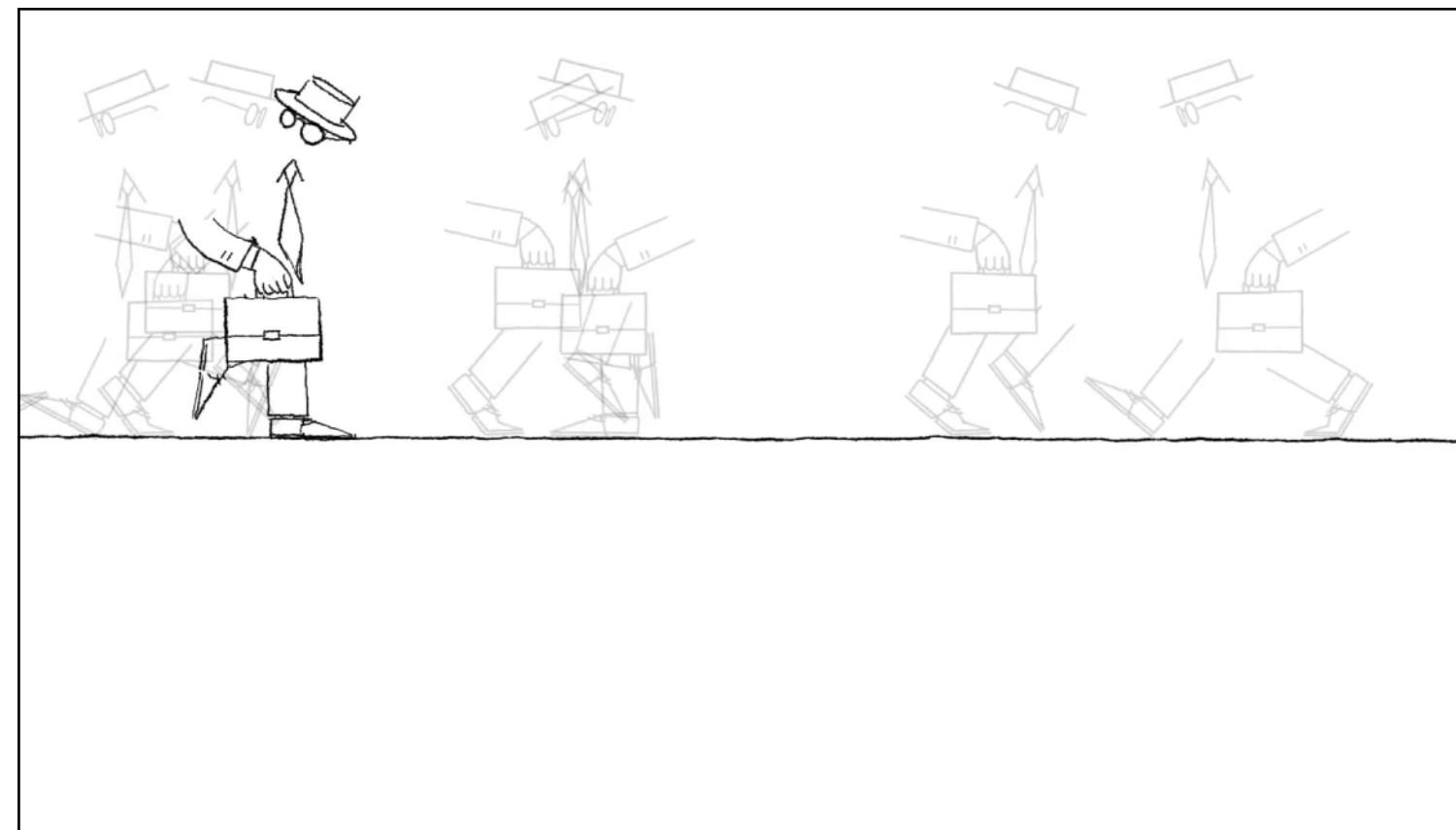
Once Upon a Line

Cortometraggio del 2016 di Alicja Jasina, *Once Upon a Line* è stato, come nel caso di *Drink Marvelously*, una reference per la rappresentazione sintetica di personaggi e ambienti tramite poche linee. Il video è anche stato preso in esame per capire come integrare due metodi di animazione differenti: quello tradizionale *frame by frame* e quello digitale su software (nel nostro caso *After Effects*). Il corto presenta infatti delle scene animate tradizionalmente, le quali sono inserite in un flusso continuo grazie ad un costante scorrimento orizzontale dell'inquadratura (ottenuto appunto tramite software), che evita tagli netti di montaggio.

Infine è stato un riferimento importante per l'uso di colori specifici su un video altrimenti in bianco e nero. In questo caso viene utilizzato un rosa acceso per caratterizzare il personaggio femminile della storia. Nel nostro caso abbiamo optato per un utilizzo più sinestetico del colore, applicando tinte specifiche all'elemento tipografico delle onomatopee a seconda del suono rappresentato.



Once Upon a Line



ONCE UPON A LINE - <https://vimeo.com/287949378>

2. Casi studio

Accessibilità

Booktrailer accessibili

Avendo come obiettivo la realizzazione di un booktrailer accessibile, ci siamo interrogati sulle modalità di interazione tra colonna audio e tipografia, e su come i testi sarebbero dovuti comparire su schermo. Vamba, nelle sue illustrazioni, spesso affianca al disegno delle piccole descrizioni o didascalie scritte a mano, come se lo stesso Giannino interagisse in questo modo con il suo diario, apportandovi piccole note. L'idea è stata quindi quella di impiegare un font che replicasse la scrittura a mano. Ci siamo interrogati sulle modalità con cui questo avrebbe dovuto integrarsi con lo stile grafico scelto, e su come avremmo potuto trascrivere l'intero *voice-over* pur non sovraccaricando il registro visivo. Sono stati presi in esame dei booktrailer realizzati gli scorsi anni all'interno di questo Laboratorio: *La cartolina* (2018) e *Il Cavaliere Inesistente* (2019). Entrambi presentano un mood

visivo molto vicino a quello che stavamo definendo per il nostro progetto, ed utilizzano dei testi in corsivo che simulano la scrittura a mano. Questi compaiono su schermo componendosi sincronicamente rispetto al narrato, come se una mano invisibile stesse scrivendo le parole nel momento in cui vengono pronunciate. Se inizialmente ci siamo mossi in una direzione simile, abbiamo poi optato per una resa tipografica meno raffinata, con un font *handwritten* utilizzato sempre nel formato maiuscolo.

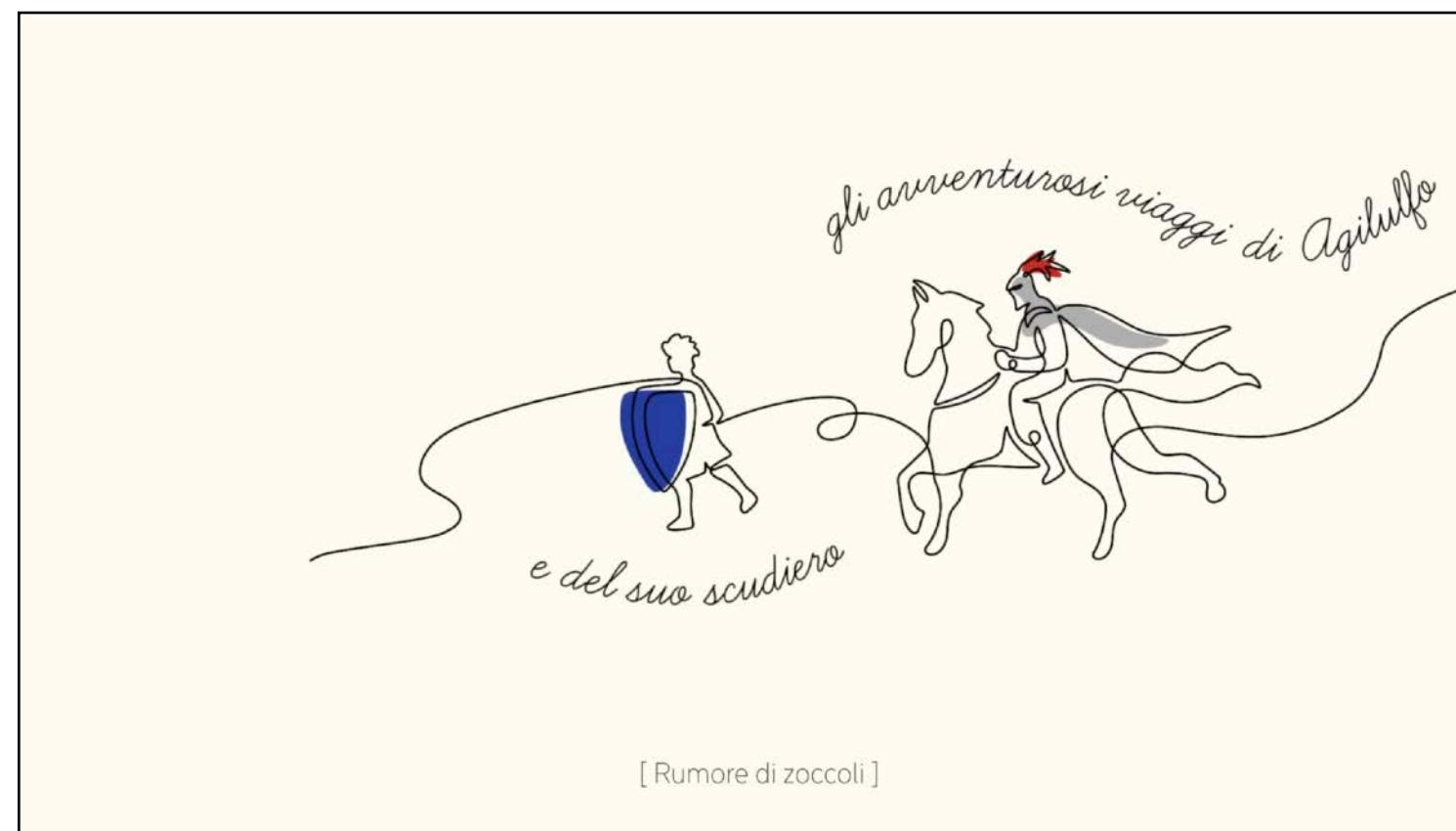
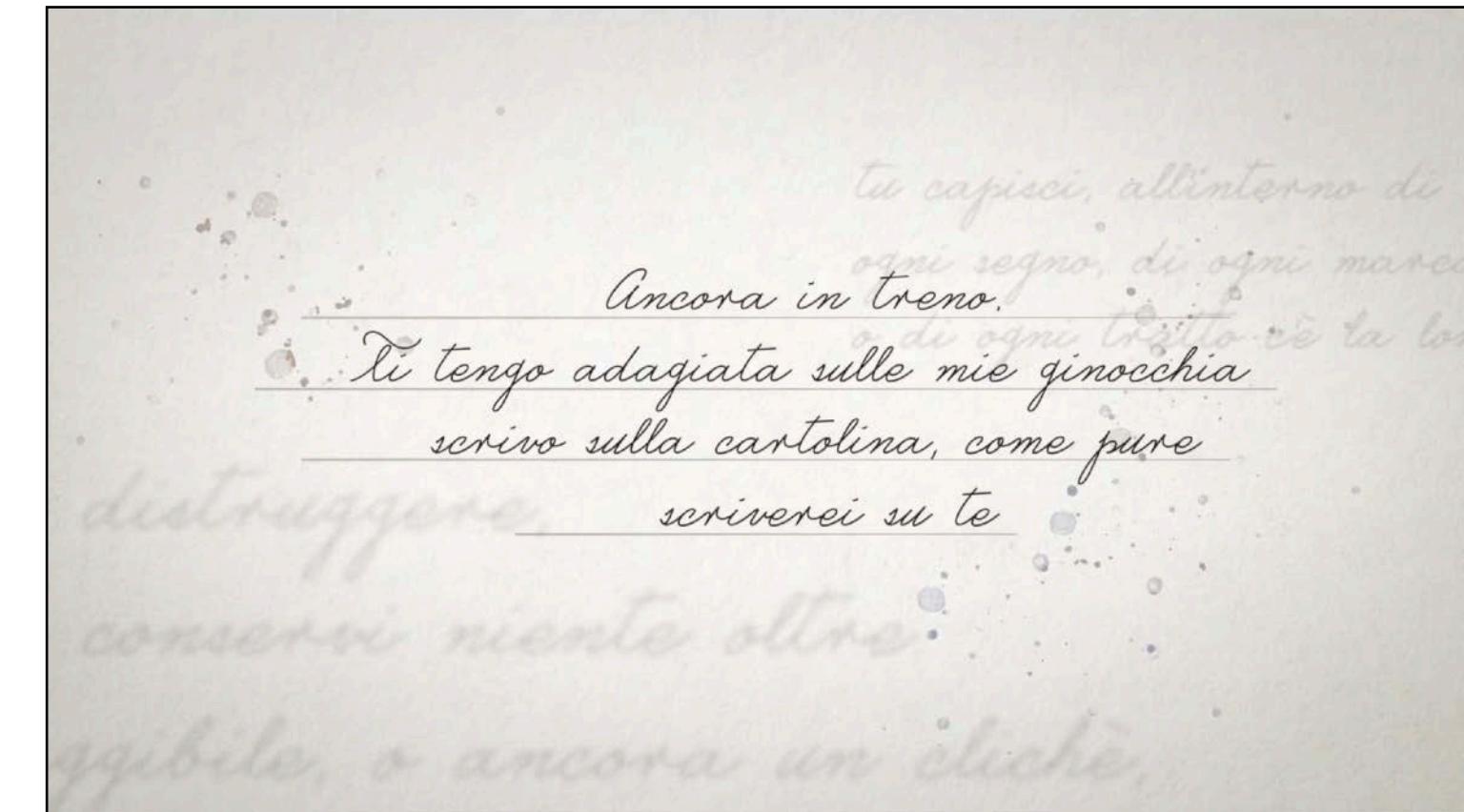
Nel caso de *Il Cavaliere Inesistente*, il testo, per evitare un eccessivo riempimento dello spazio a disposizione, risulta nella forma scritta più sintetico rispetto al parlato, pur non tralasciando informazioni rilevanti per la comprensione del booktrailer. Un espediente analogo è stato utilizzato anche per il nostro progetto, specialmente nelle scene più ricche di cinetismi.



Italo Calvino
Il cavaliere inesistente



Jacques Derrida
La Cartolina
Da Socrate a Freud e al di là



IL CAVALIERE INESISTENTE
<https://www.youtube.com/watch?v=UvIfvv9WxiM>

LA CARTOLINA
<https://www.youtube.com/watch?v=7CoHKS0hV-E>

3. Obiettivi e Concept

Obiettivi

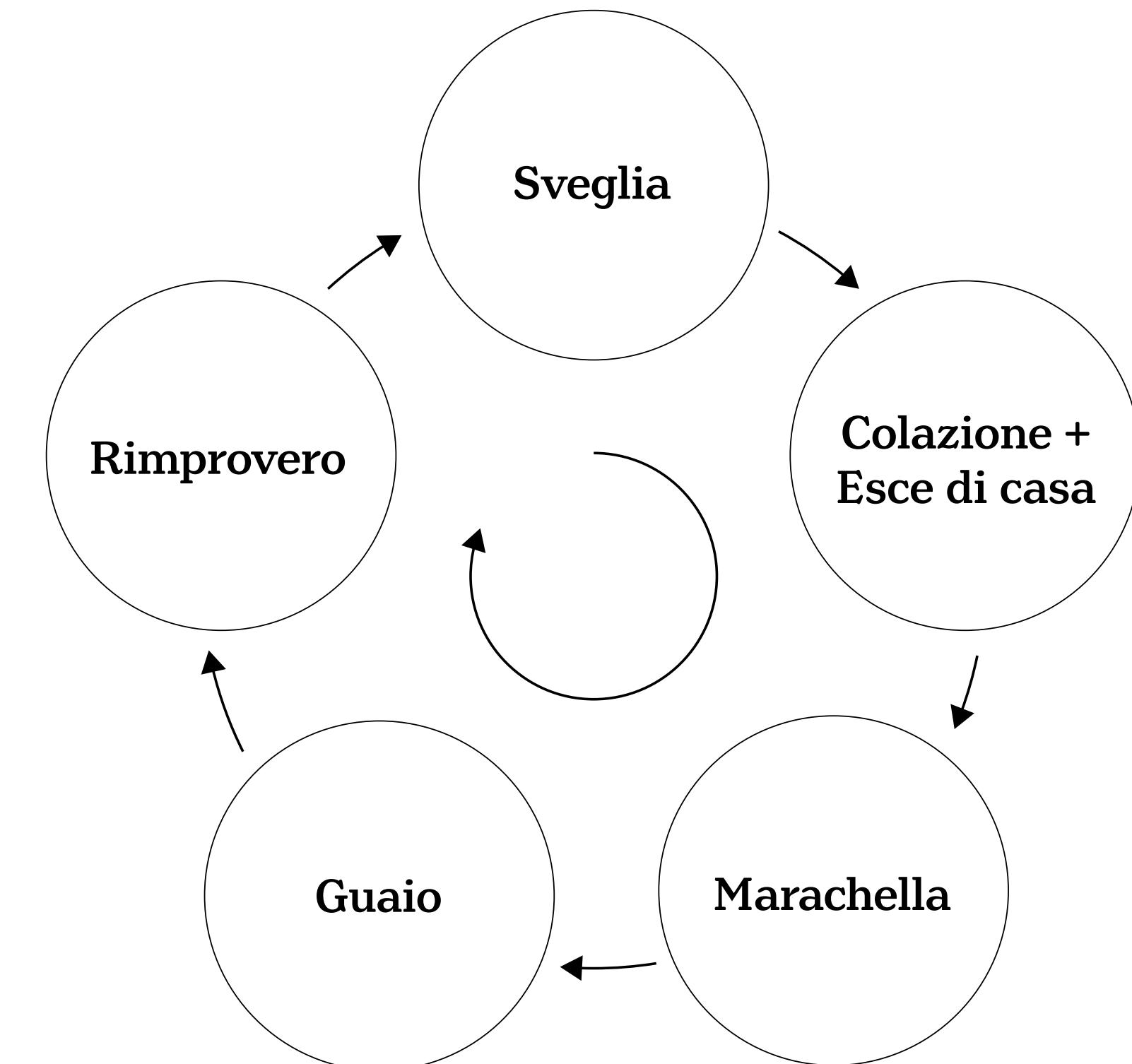
Il libro di Vamba, scritto come se si trattasse davvero del diario del protagonista Gian Burrasca, è caratterizzato da una natura episodica: i numerosi avvenimenti che lo compongono sono quasi sempre autoconclusivi, mentre una più ampia trama orizzontale che si dipana per tutto il romanzo è appena accennata. La definizione del carattere del personaggio da un lato ed il divertimento e la curiosità del lettore dall'altro dipendono non tanto da una vera e propria progressione degli eventi verso il finale, quanto dall'accumulo di numerose piccole disavventure, divertenti e sopra le righe, nelle quali Giannino sembra non imparare mai dai suoi errori. Nel momento in cui ci siamo trovati a ragionare sulla realizzazione di un booktrailer ci siamo chiesti:

quale è il modo migliore di sintetizzare il contenuto del libro, vista la mole di avvenimenti che lo compongono? Il primo passo è stato quello di selezionare un numero limitato di eventi (inizialmente sei giornate del diario, poi ridotte a tre) che hanno costituito la base per la stesura della sceneggiatura. Rielaborando e mettendo in sequenza gli avvenimenti scelti, il nostro obiettivo è stato quello di offrire al fruttore del booktrailer un'idea della più ampia struttura del libro, delineando al tempo stesso le caratteristiche fondamentali del personaggio di Gian Burrasca. Il booktrailer doveva funzionare sia in quanto artefatto audiovisivo a sé stante (di fatti c'è un incipit, uno svolgimento con climax ed un finale aperto), ma al tempo stesso instigare una domanda: che cosa

succede dopo? Quali sono le altre avventure di Giannino? L'altro obiettivo che ci siamo posti è stato quello di utilizzare un linguaggio audiovisivo che fosse rispettoso del materiale originale, ma anche accattivante per il target del libro: i ragazzi, che ad oggi risultano fortemente abituati alla fruizione di contenuti audiovisivi di animazione. Infine, l'accessibilità dell'artefatto è stato un punto fermo che ha dato una precisa direzione ai nostri sforzi progettuali: il booktrailer avrebbe dovuto sfruttare in maniera sinergica componenti audio/video che, parlando a registri sensoriali differenti, avrebbero permesso una fruizione ottimale anche in condizioni di visibilità o udibilità ridotta.

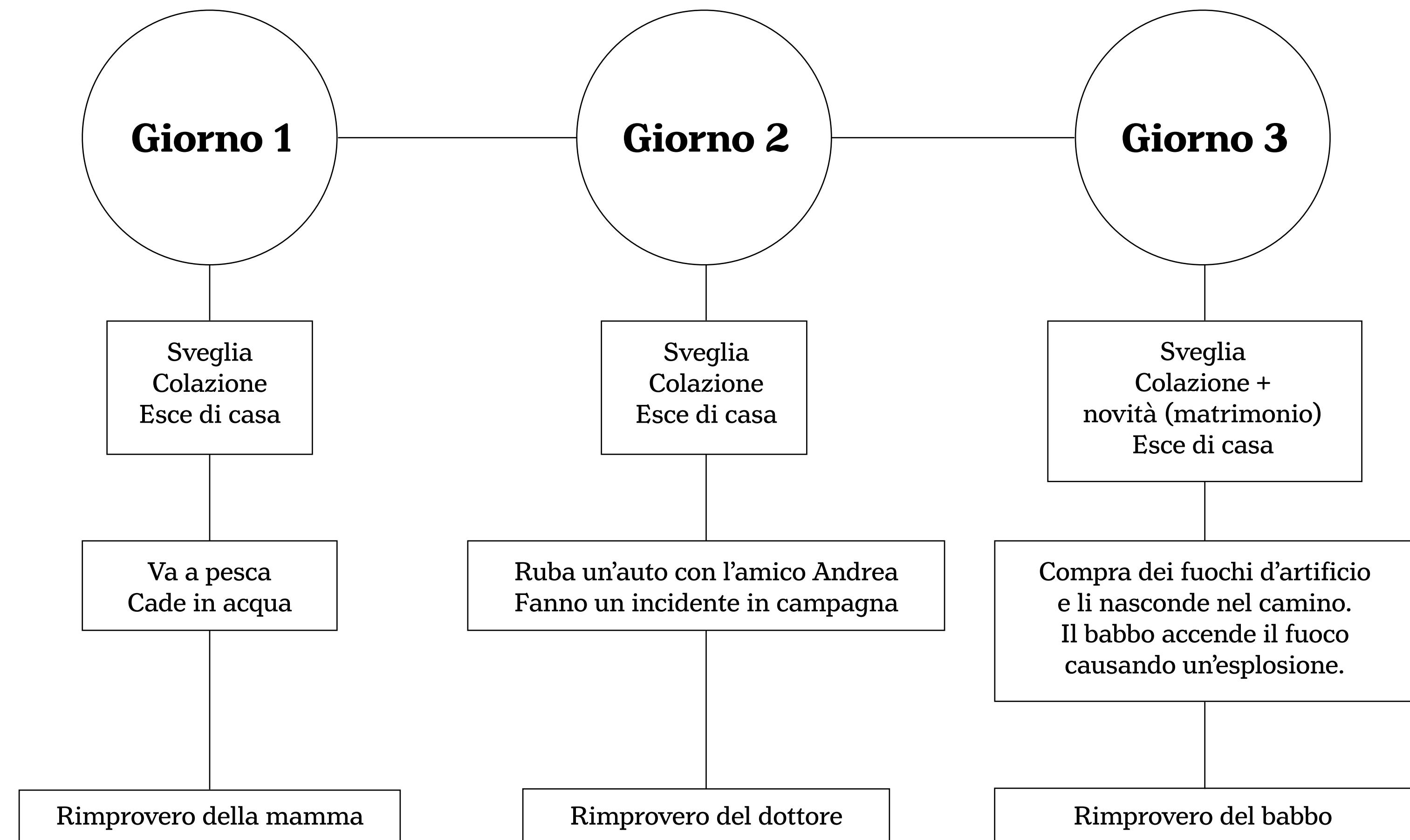
Concept: pattern narrativi

Analizzando più a fondo la natura episodica del romanzo, è risultato evidente come molte giornate del diario condividessero un pattern narrativo comune: Giannino descrive il risveglio, la ricca colazione e poi passa a narrare le "avventure" vissute il giorno in questione. Ciò che spesso Giannino inizia come un gioco o uno scherzo innocuo, si conclude in un guaio con conseguenze più o meno gravi su di lui o sulla famiglia. A fine giornata il protagonista viene dunque rimproverato e punito da una figura adulta, che spesso lo chiude in camera. A partire da questa osservazione, è stato impostato un modulo narrativo di base che segue lo schema a fianco.



Concept: ciclicità

Attraverso una ripetizione di questo modulo (per cui gli unici elementi a cambiare sono le specificità della giornata e l'avventura in questione) viene data un'idea di ciclicità: Giannino sembra non imparare mai dai propri errori e, nonostante rimproveri e punizioni, continua a disubbidire ai più grandi in nome di un fanciullesco ideale di libertà. Le tre giornate scelte possono essere a loro volta rappresentate con il precedente schema nei loro passaggi fondamentali. La scelta e disposizione dei tre eventi non è casuale: via via le conseguenze delle azioni di Giannino si fanno sempre più gravi. Questo permette di raggiungere, alla fine del terzo giorno, un climax narrativo cui segue l'epilogo.



Concept: prologo ed epilogo

Alle tre giornate che compongono la parte centrale del booktrailer sono aggiunti un prologo ed un epilogo. Il prologo consiste in una breve introduzione del personaggio e contestualizzazione storica delle vicende narrate, riprendendo anche l'apertura del romanzo in cui Giannino parla della sua data di nascita. Nell'epilogo vediamo invece Giannino che, dopo l'ultimo rimprovero subito, inizia a fantasticare su cosa farà il giorno dopo: non ha imparato la lezione e combinerà altri guai. Questo da un lato completa la presentazione del personaggio e della sua indole, mentre dall'altro offre una chiusura funzionale ad un prodotto come un trailer. Lo spettatore, incuriosito, sa che potrà leggere molte altre avventure del personaggio recuperando il testo scritto (o ascoltando l'audiolibro).

Prologo



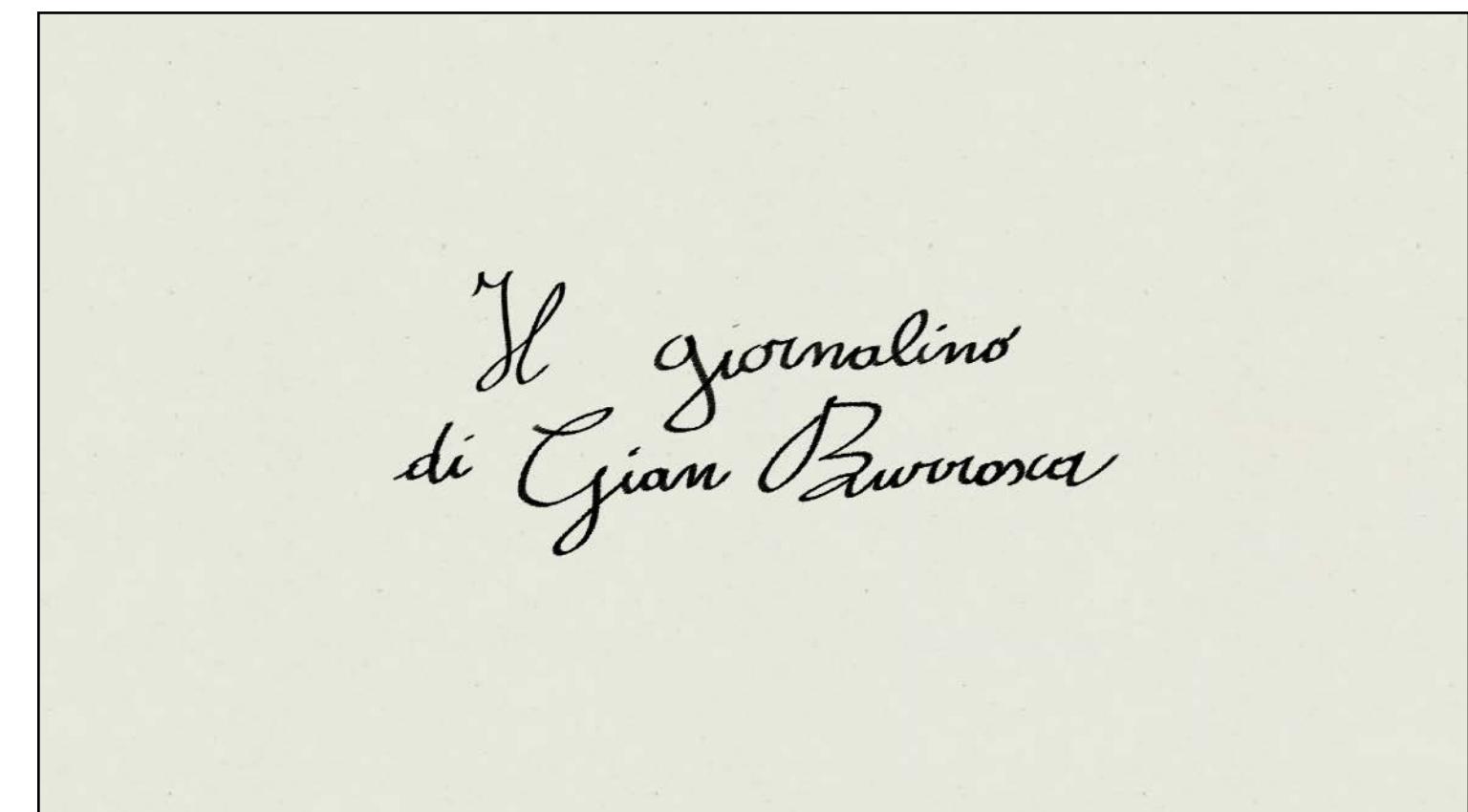
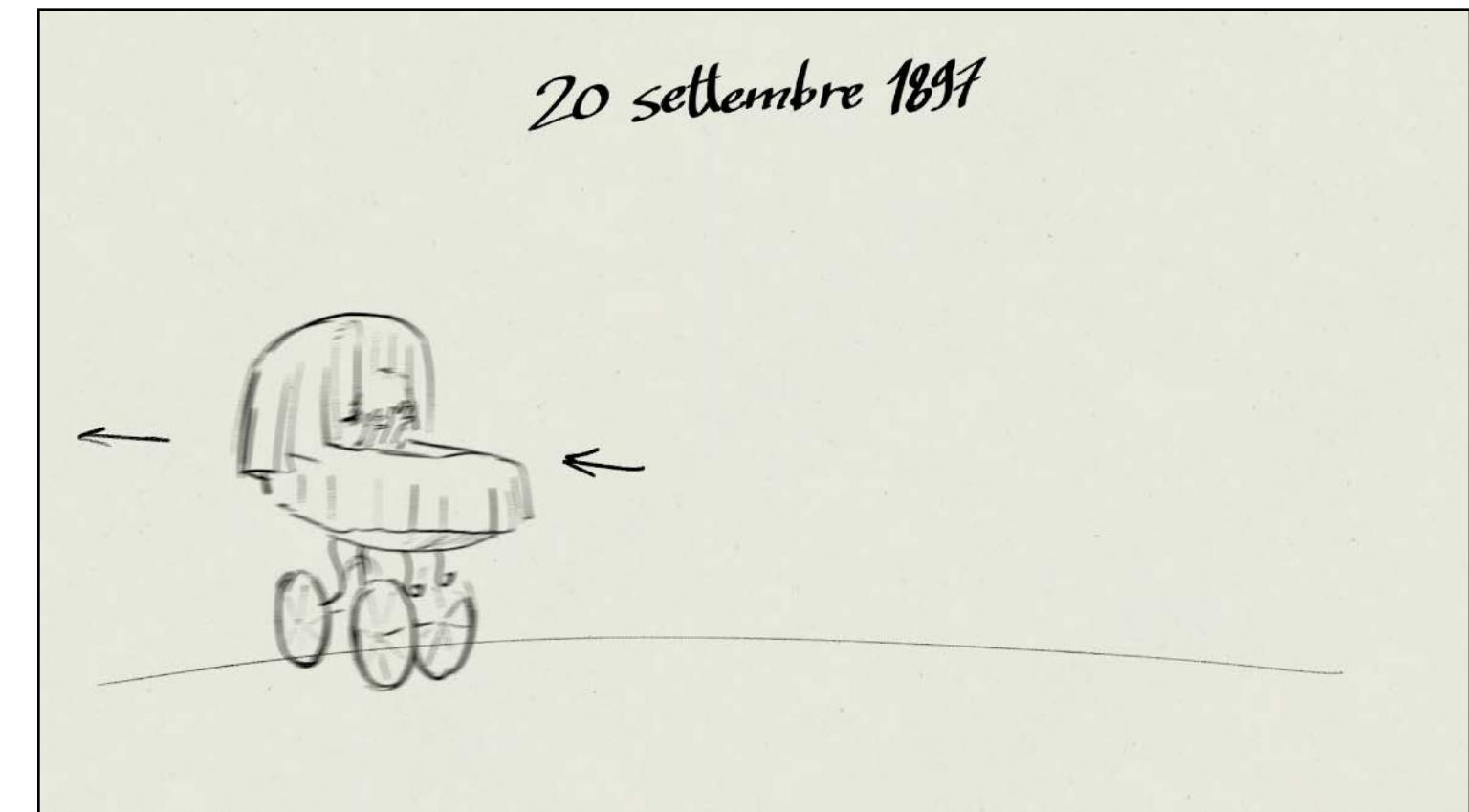
Epilogo

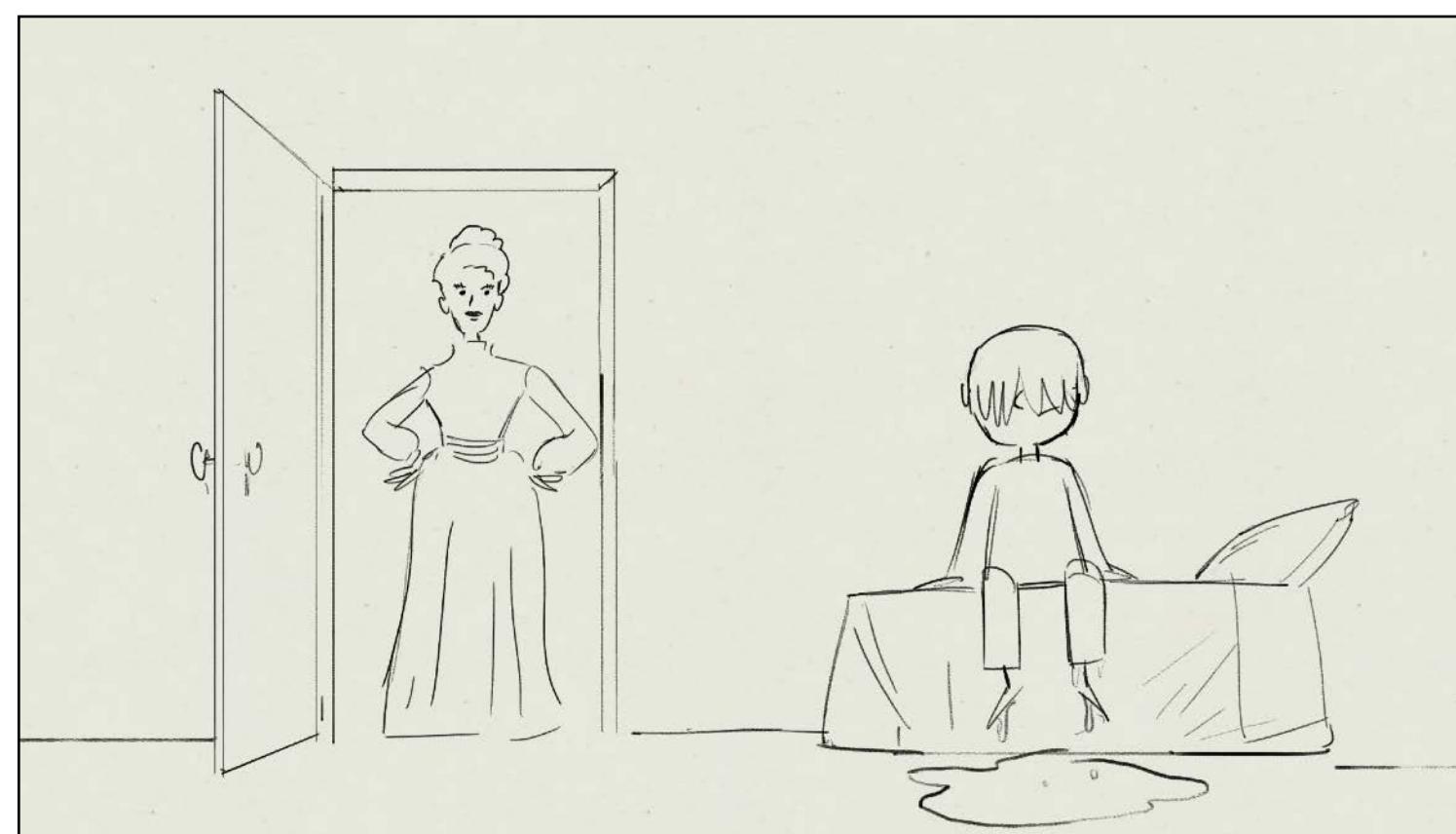
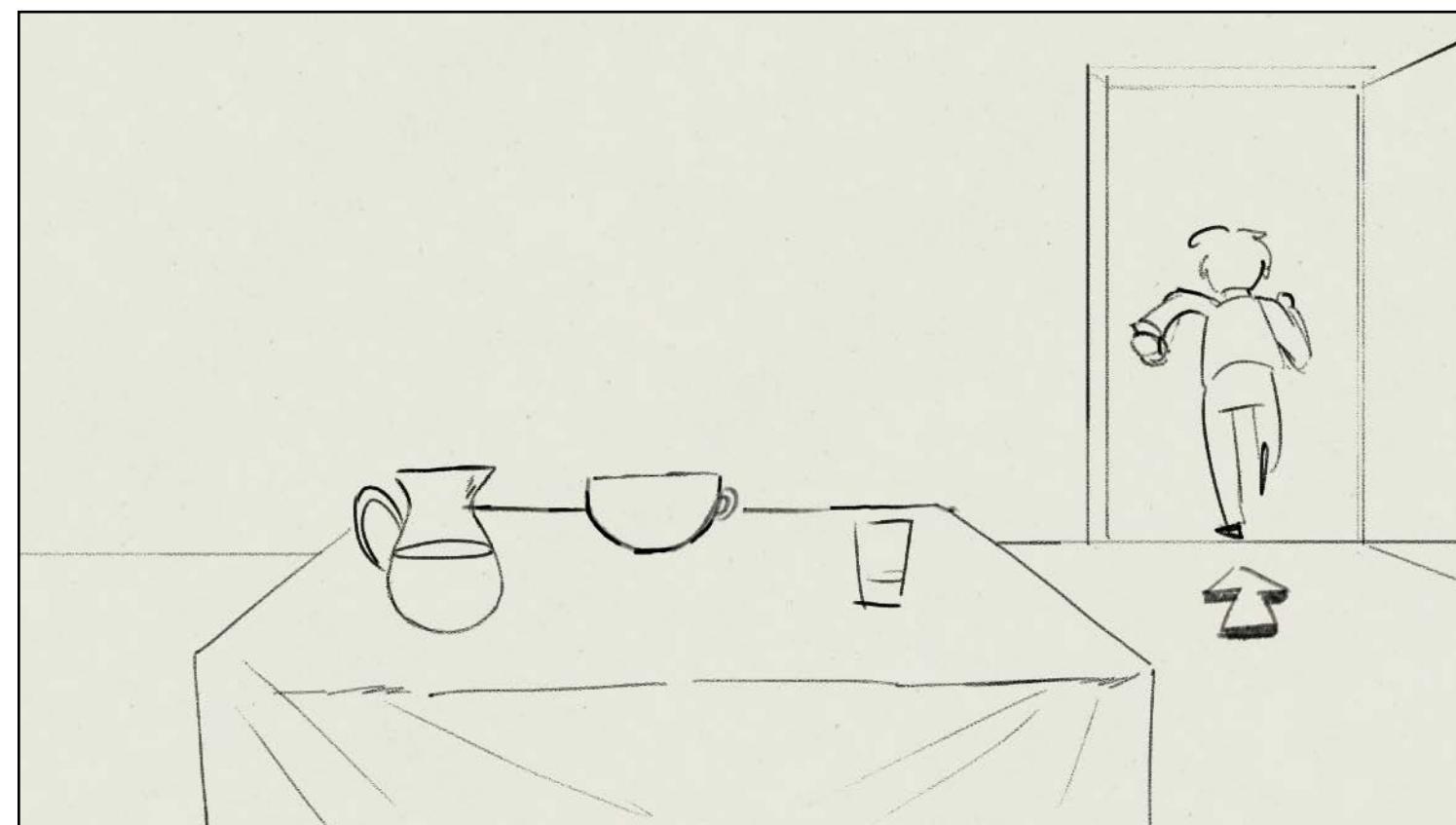


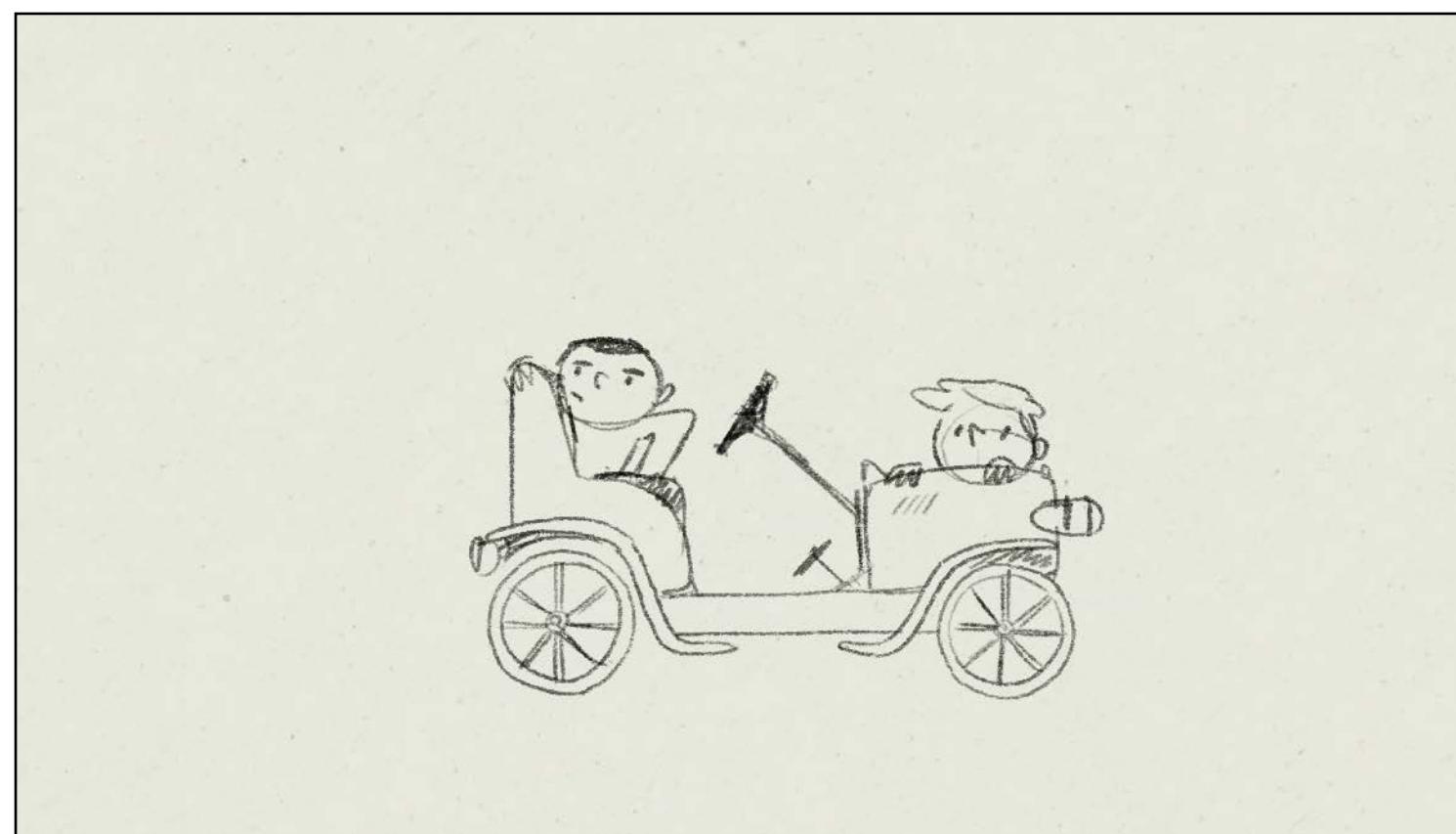
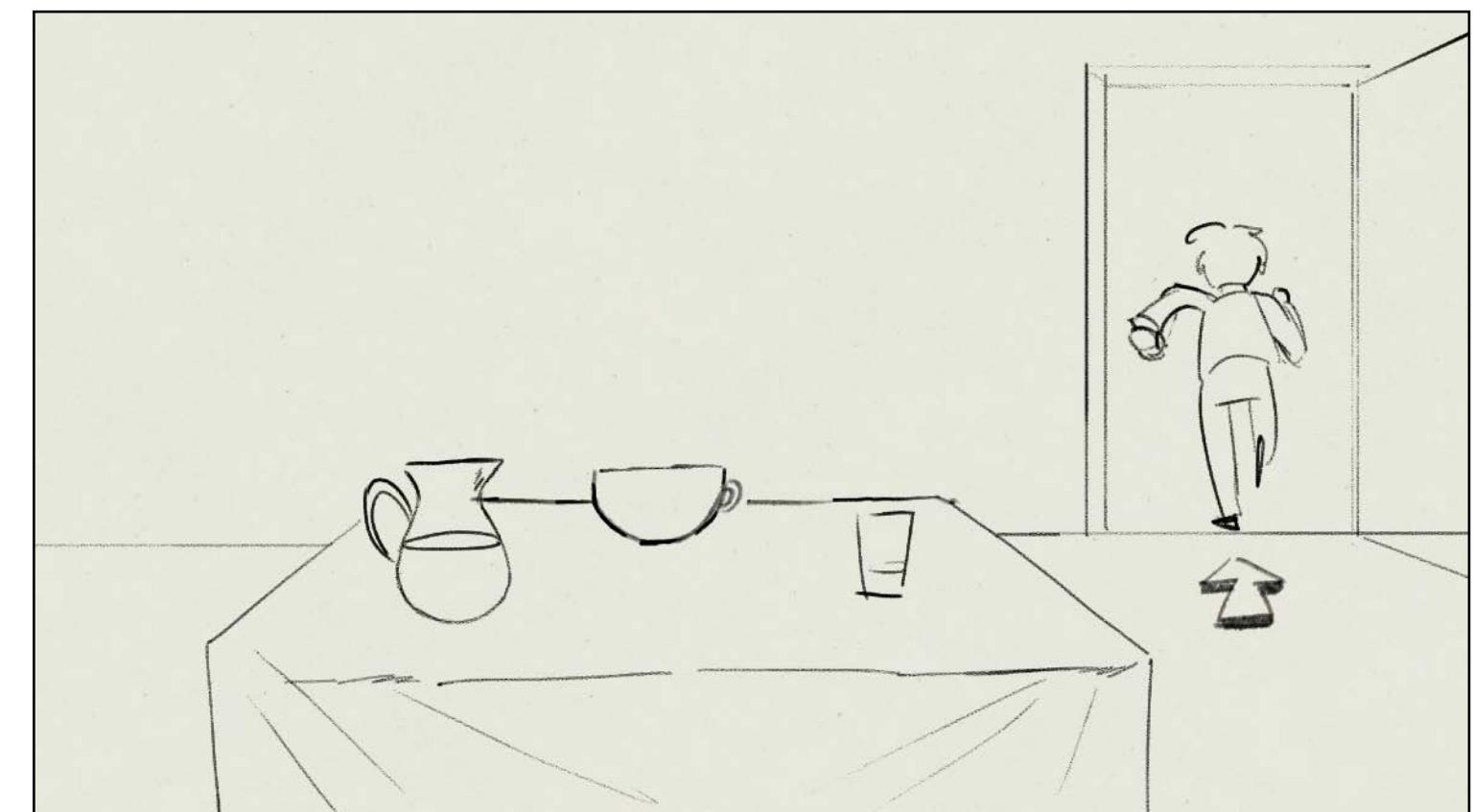
4. Il Booktrailer

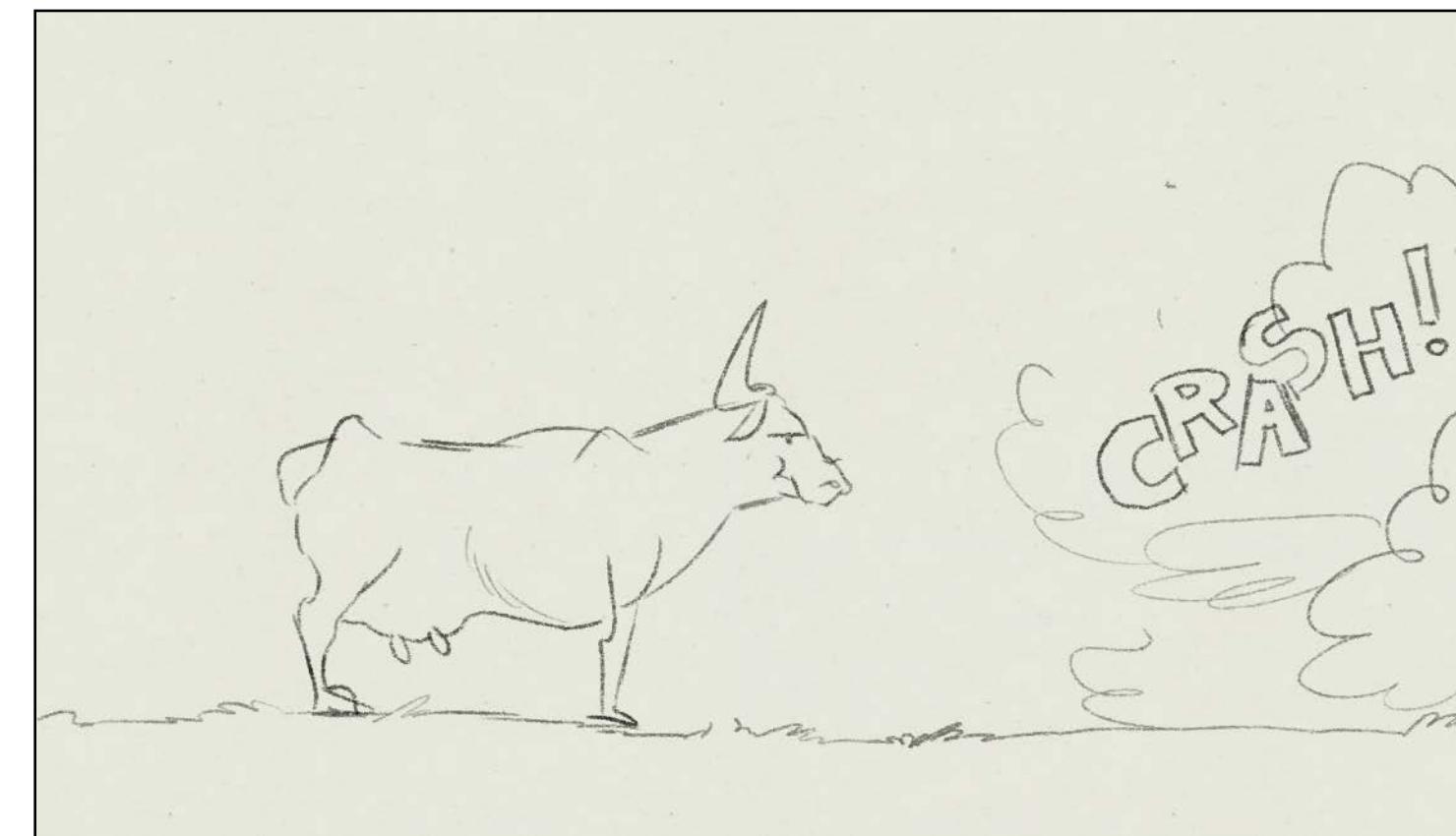
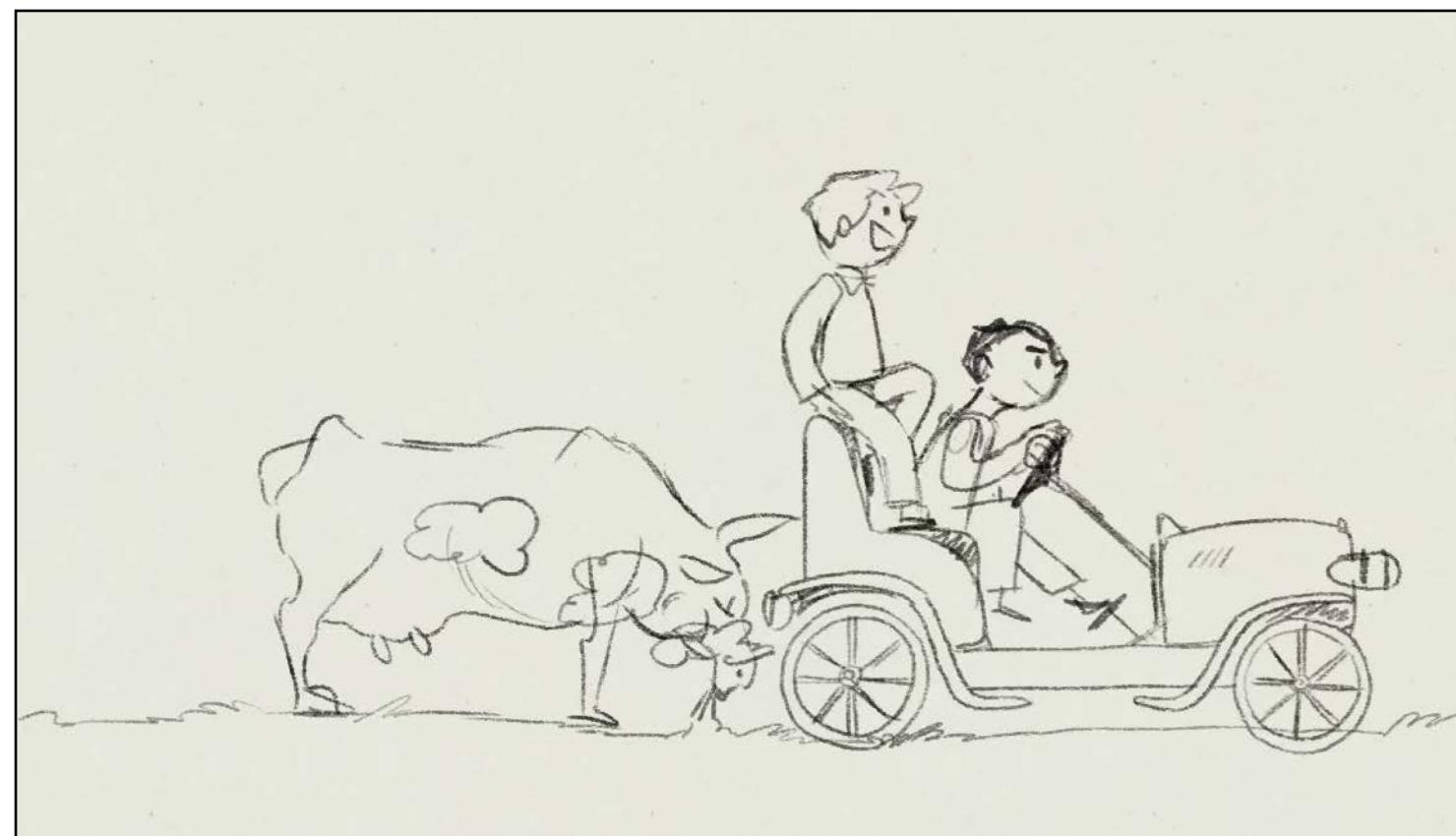
4. Il booktrailer

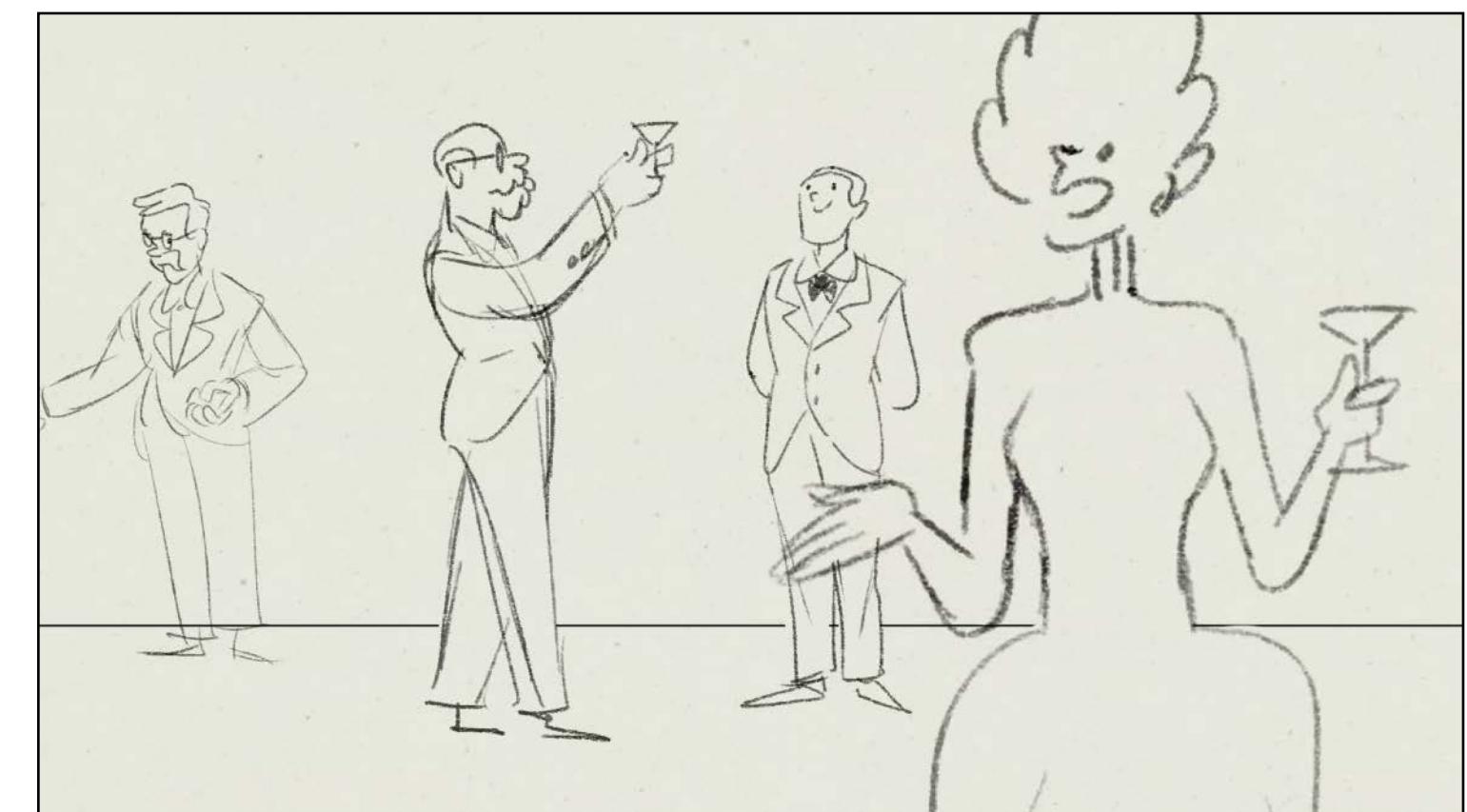
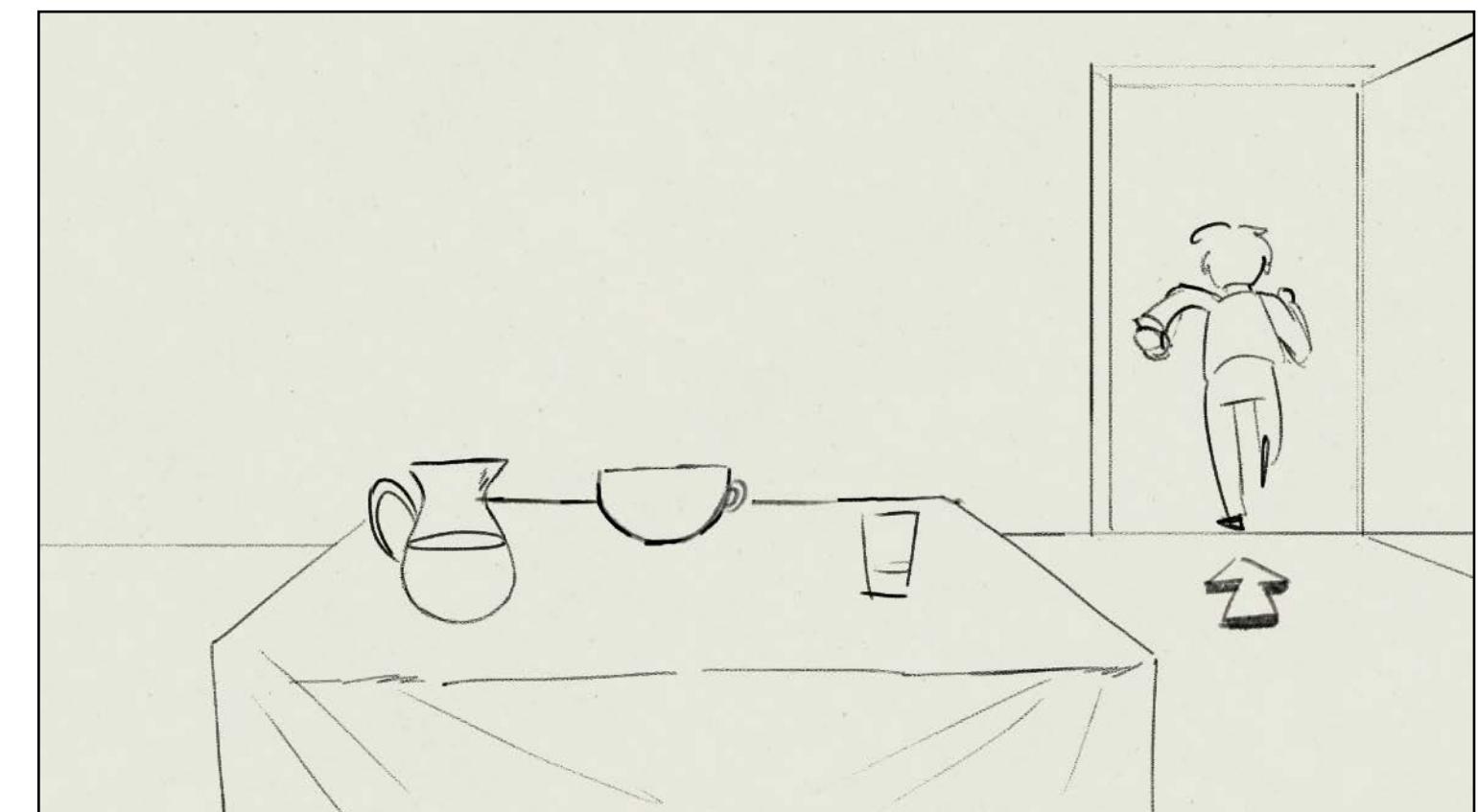
Storyboard & moodboard

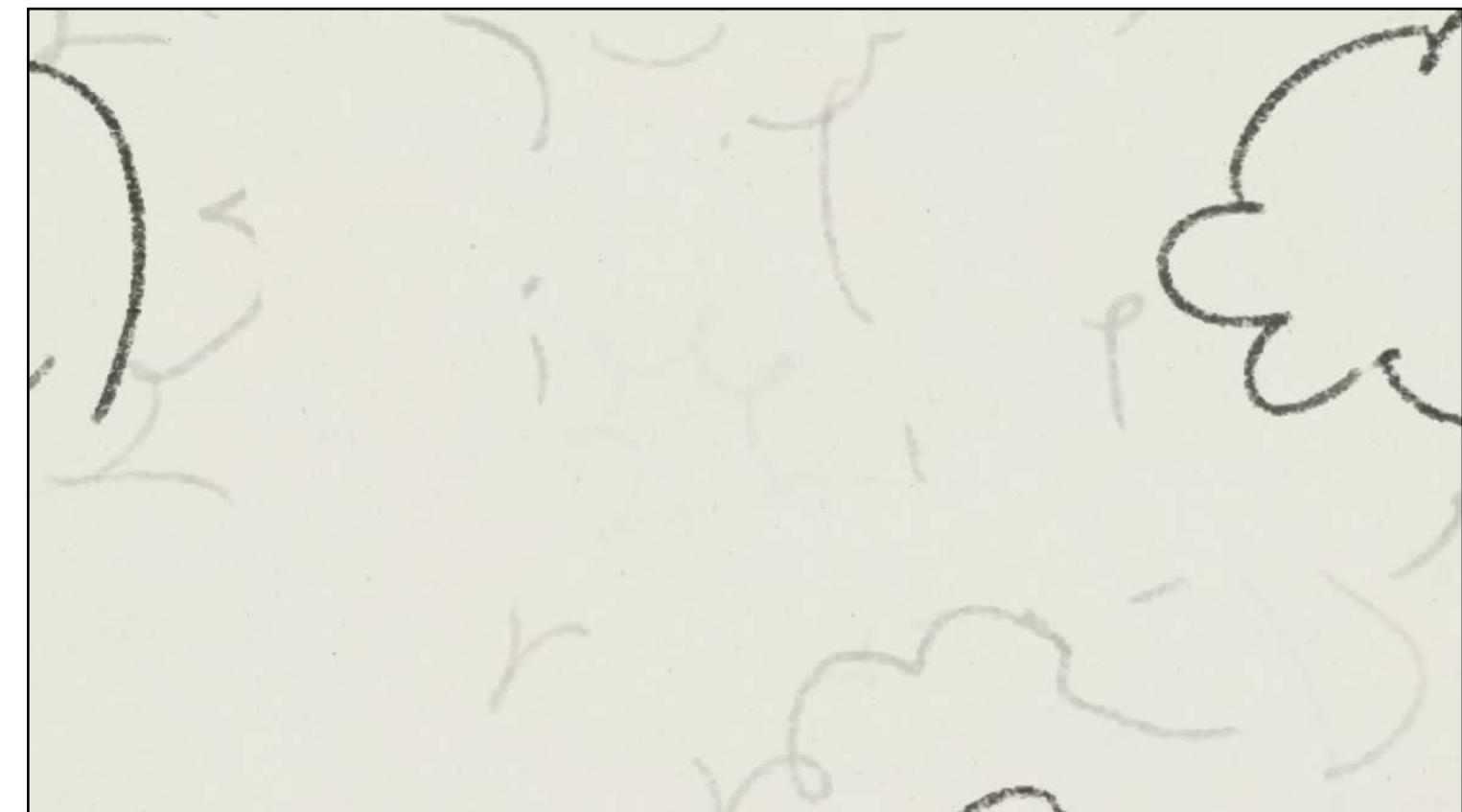
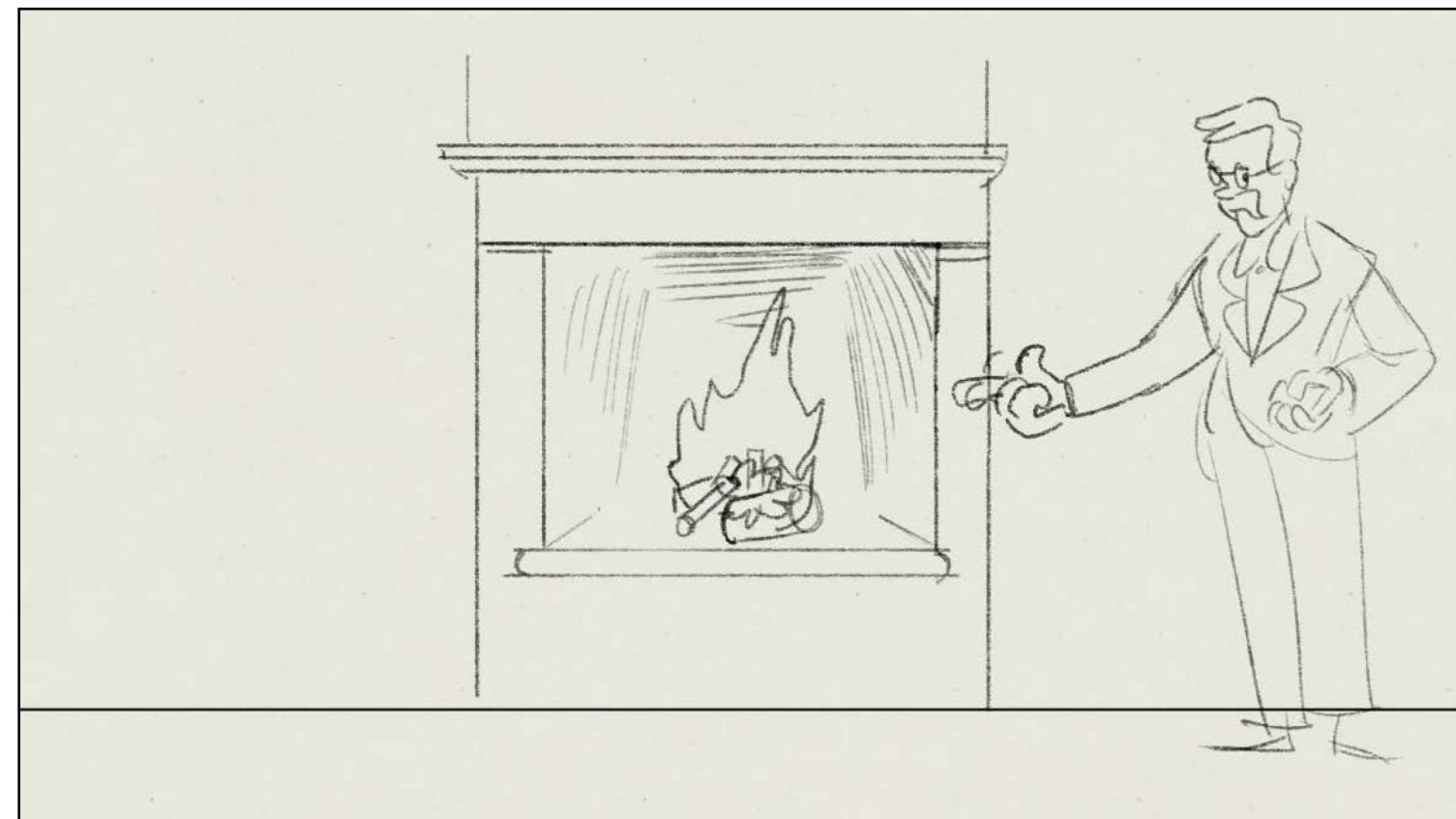
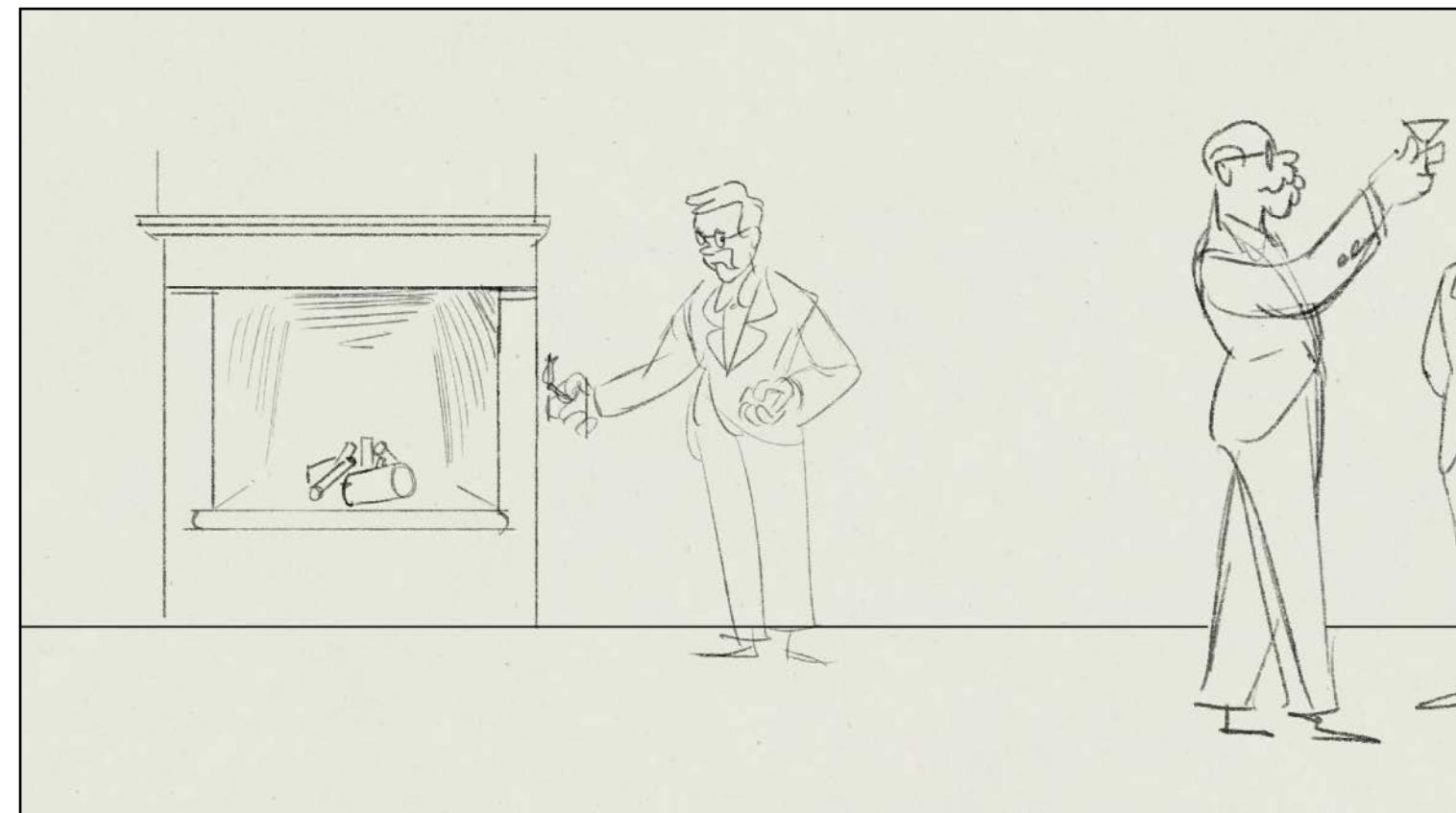


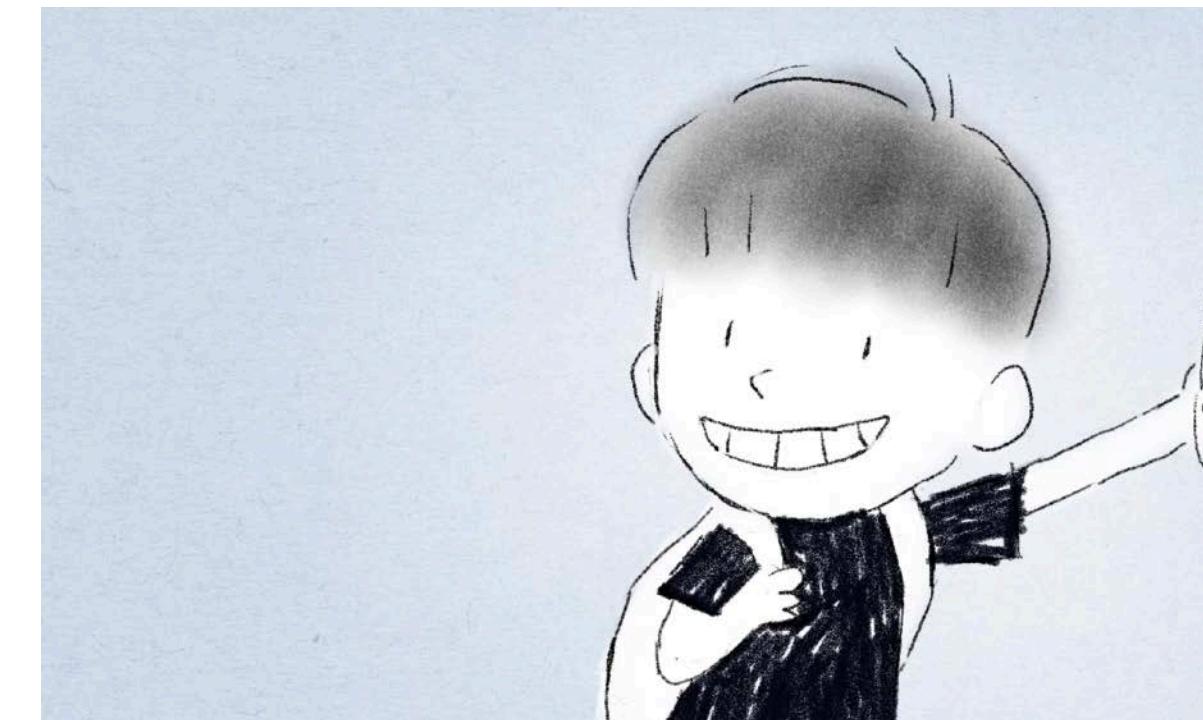












4. Il booktrailer

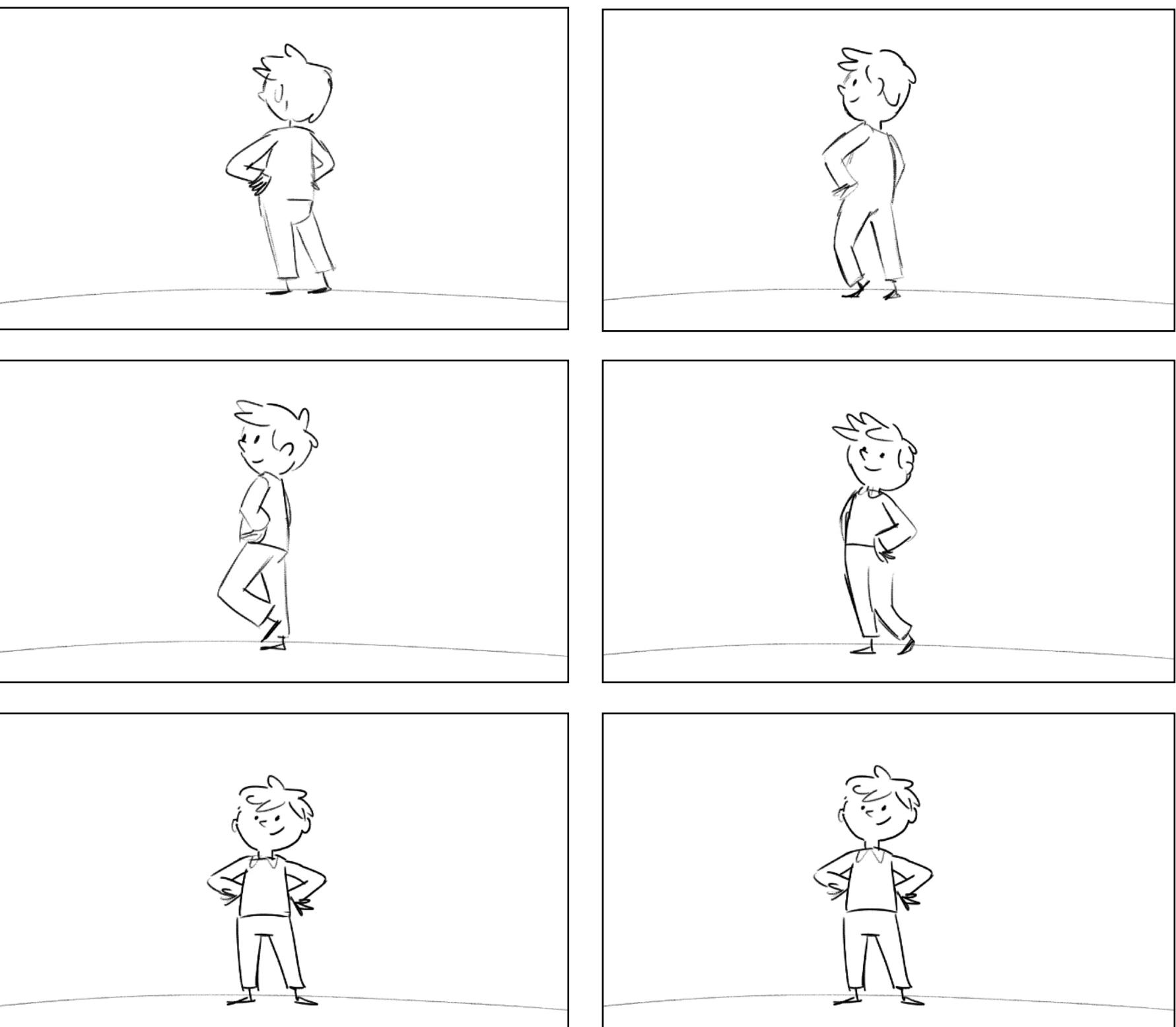
Animazione frame by frame

Scelta del metodo di animazione

Dopo una prima versione del copione e una provvisoria registrazione del *voice-over*, è stato realizzato il primo *animatic*. Da questo lo stile grafico (con riferimento sia alle illustrazioni originali, sia ai vari casi studio precedentemente citati) cominciava ad emergere e consolidarsi. Rimaneva tuttavia un'incognita: la modalità attraverso cui rendere i movimenti dei personaggi all'interno della scena. L'intento iniziale era infatti quello di utilizzare unicamente il software *Adobe After Effects*. Ben presto ci siamo però resi conto che questo avrebbe portato a numerose limitazioni, ad animazioni

eccessivamente piatte e bidimensionali e ad una resa fin troppo "pulita" e non abbastanza espressiva del movimento. Abbiamo dunque iniziato a discutere della possibilità di un progetto interamente in animazione tradizionale, in cui animare i vari personaggi disegnandoli manualmente per ogni fotogramma.

Il primo schizzo del personaggio (ripreso poi nella parte introduttiva del booktrailer) è stato animato per testare questa tecnica a noi nuova, cercando anche di definire un processo di lavoro funzionale per la realizzazione dell'intero artefatto.



Frame by frame

Fin da questo primo test, l'animazione tradizionale ci è sembrata ideale per rappresentare quell'idea di imperfetto, sporco e dinamico che hanno le illustrazioni originali di Vamba.

Ci ha anche permesso di conferire al personaggio di Gian Burrasca una forte espressività (ovviando anche al fatto che nel video non parla mai) e libertà di movimento, che sarebbe stata altrimenti impossibile. In definitiva si è trattato di una tecnica per noi nuova con la quale abbiamo avuto modo di sperimentare ed apprendere in corso d'opera, una scommessa che fortunatamente ha dato esiti positivi, conferendo al video una forte caratterizzazione estetica.

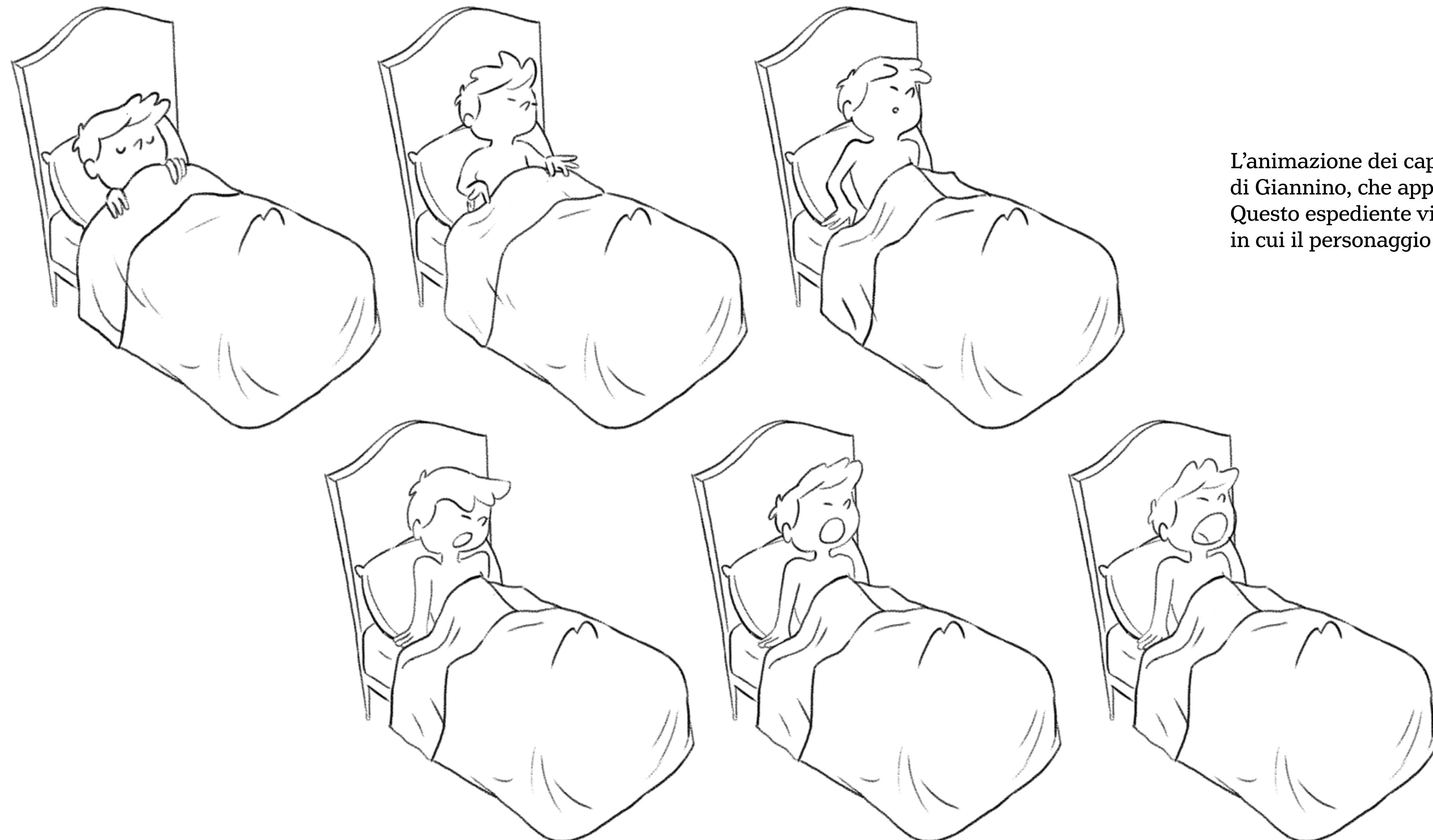


Character Design

Giannino Stoppani, protagonista del romanzo, è stato il soggetto dei primi schizzi di concept e prove di animazione. Il design finale è una versione estremamente semplice del personaggio (di fatti sintetizzabile in alcune forme geometriche elementari). Questo per permettere una maggiore libertà nel momento in cui i singoli fotogrammi venivano disegnati per definire i diversi movimenti. Un *character design* eccessivamente dettagliato avrebbe da un lato impedito la realizzazione di un numero sufficiente di fotogrammi per rendere il movimento

fluido e piacevole, dall'altro appesantito eccessivamente il registro visivo (contando che il video avrebbe presentato anche numerosi testi in sovrapposizione). Un elemento apparentemente irrilevante, ma che si è rivelato essenziale per dare vita alle animazioni di Giannino, sono stati i suoi capelli. Abbozzati come tre ciuffi dalla forma rotondeggiante appena sopra la fronte, i capelli, anche se impercettibilmente, seguono ed accentuano ogni movimento del personaggio, conferendo una maggiore fisicità e dinamicità.





L'animazione dei capelli accentua il movimento di Giannino, che appena sveglio esce dalle coperte. Questo espediente viene utilizzato in tutte le scene in cui il personaggio compie rapidi movimenti.





Giorno 2: Passanti

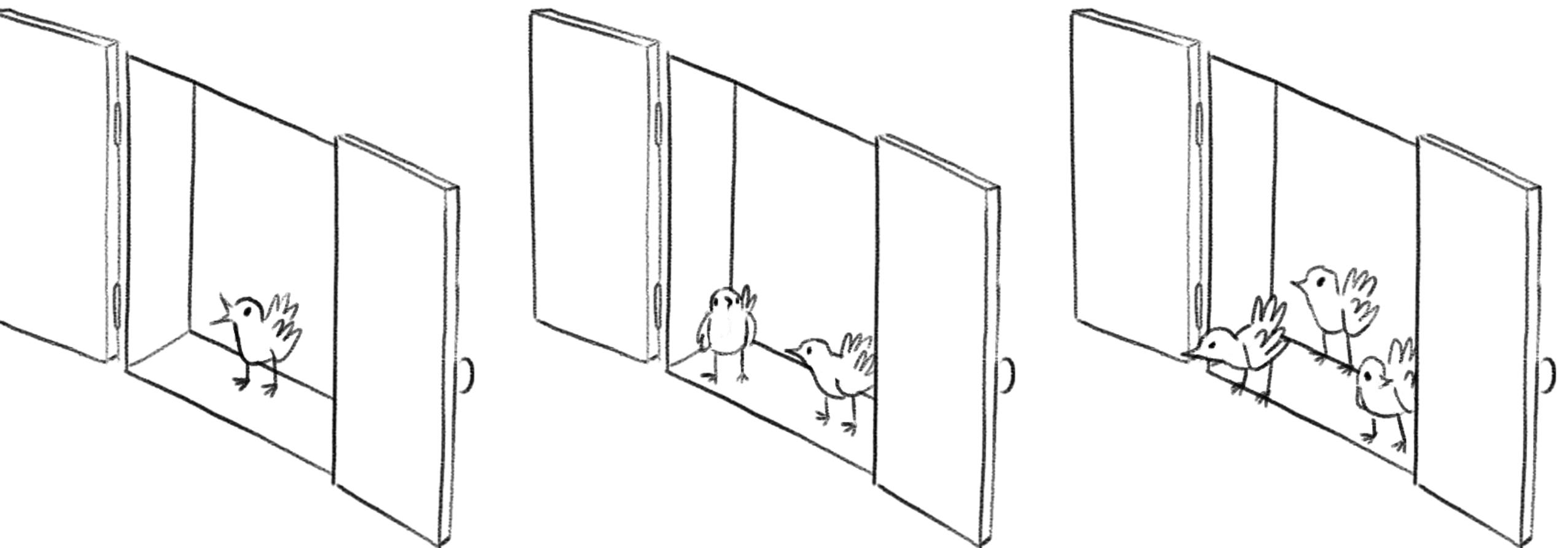


Giorno 3: Invitati

Ripetizione e novità

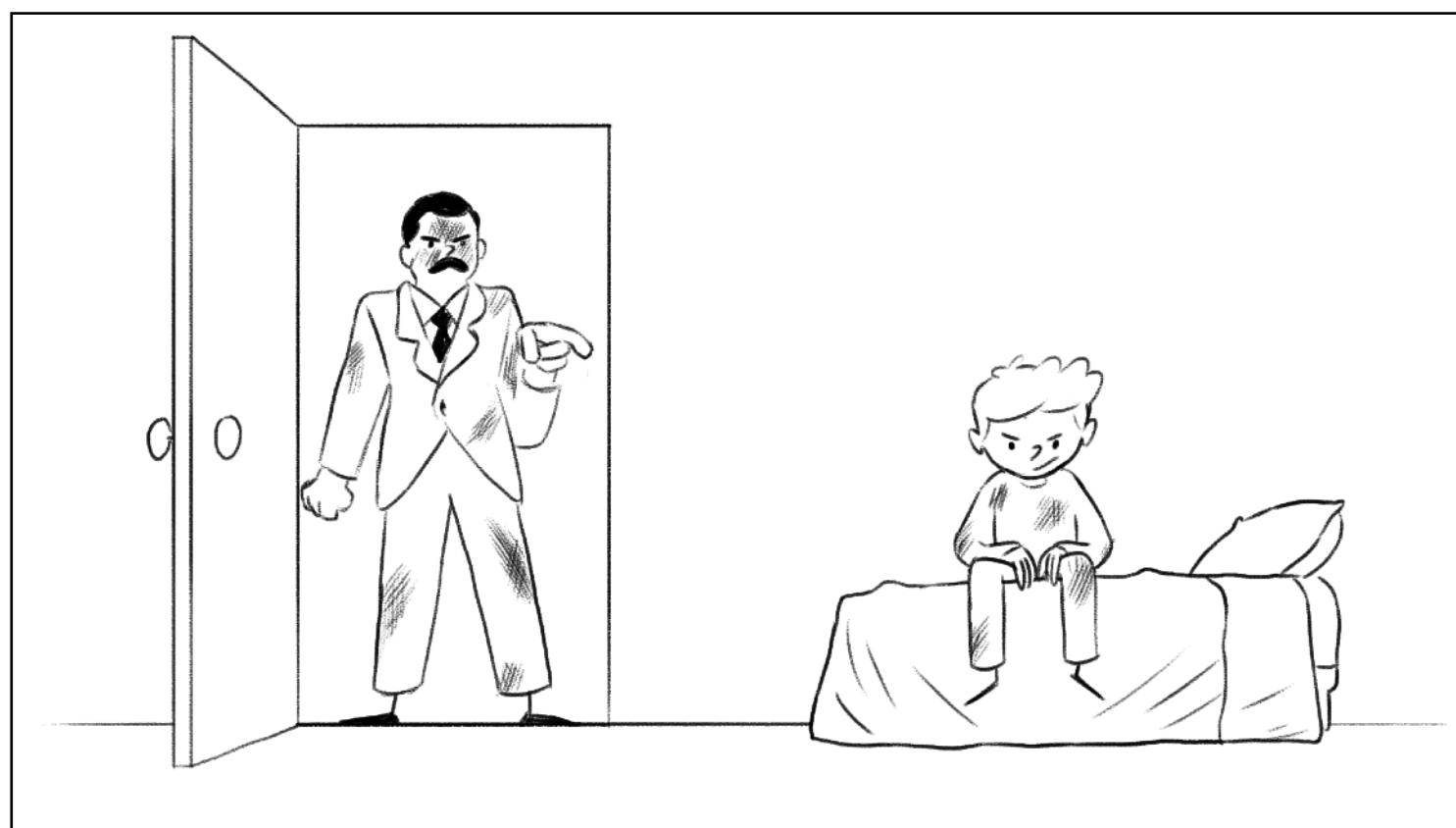
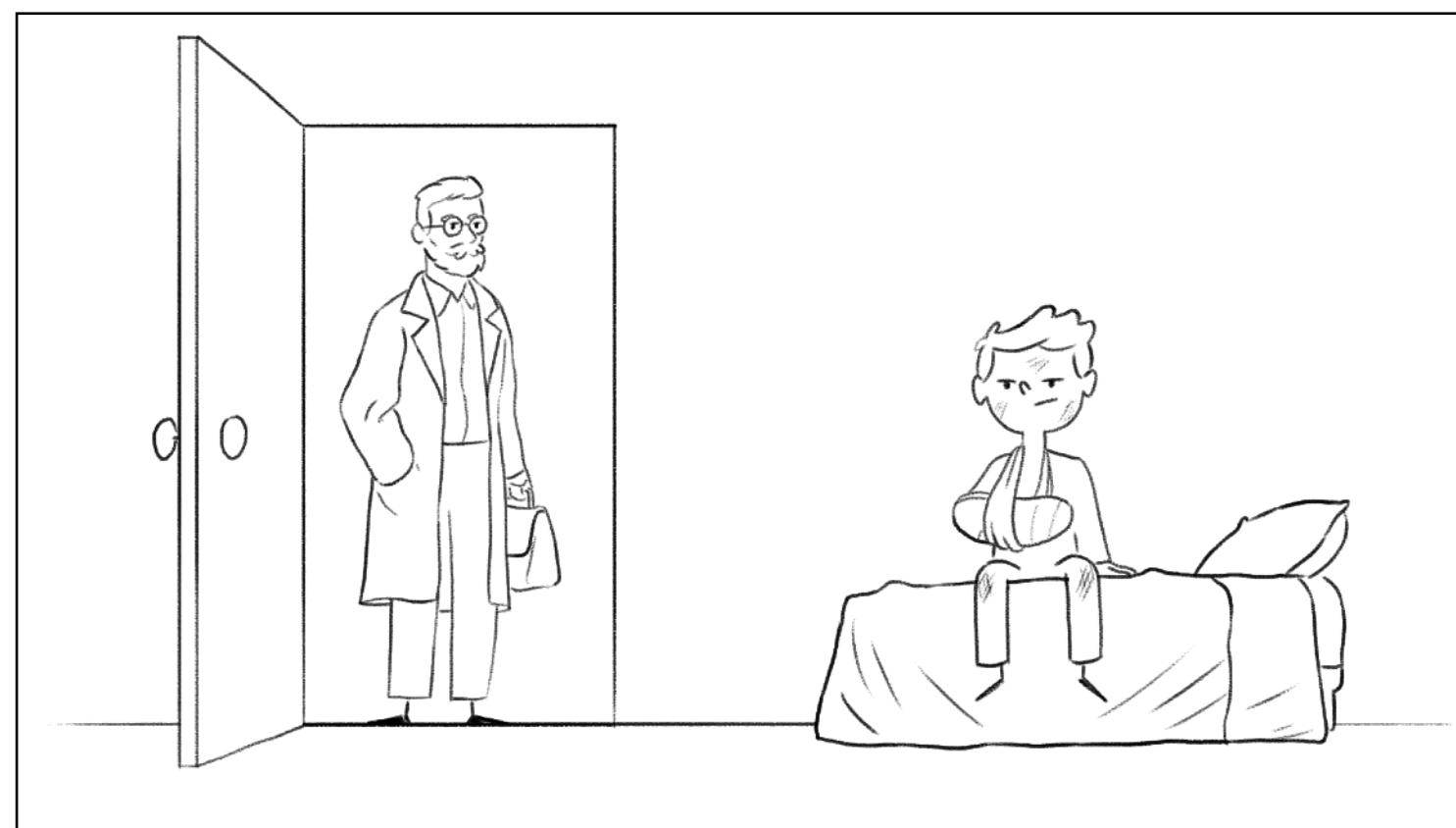
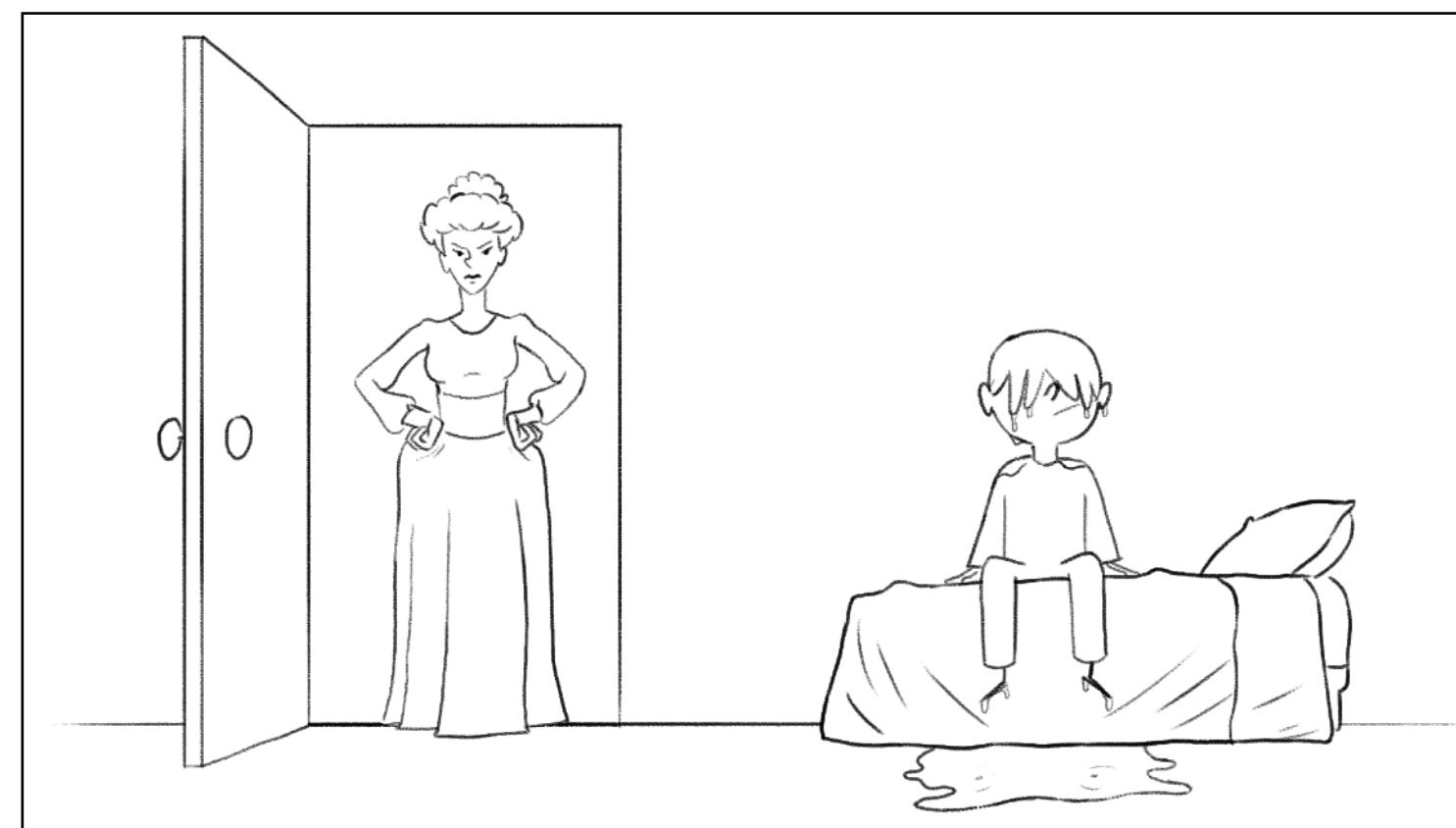
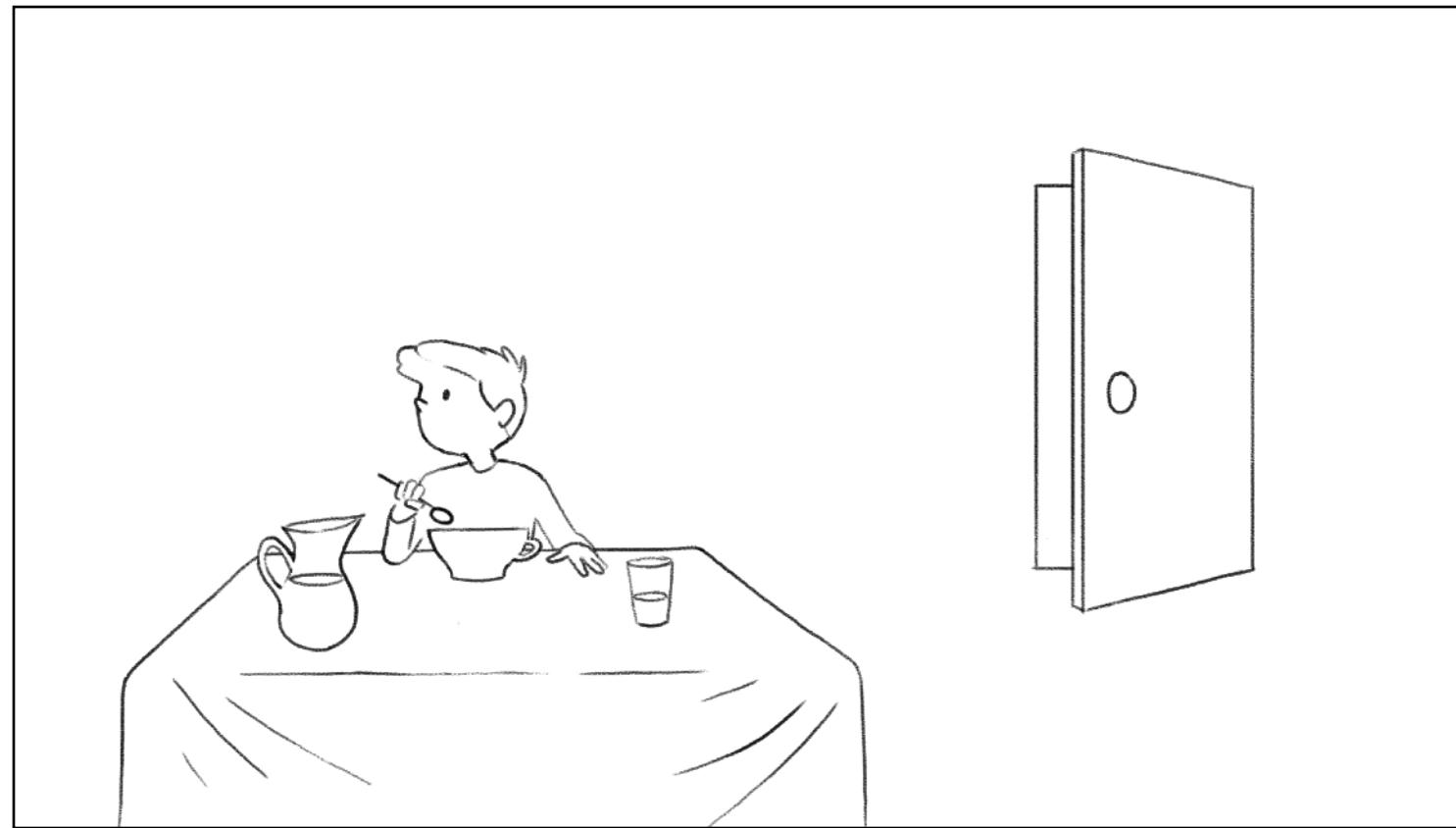
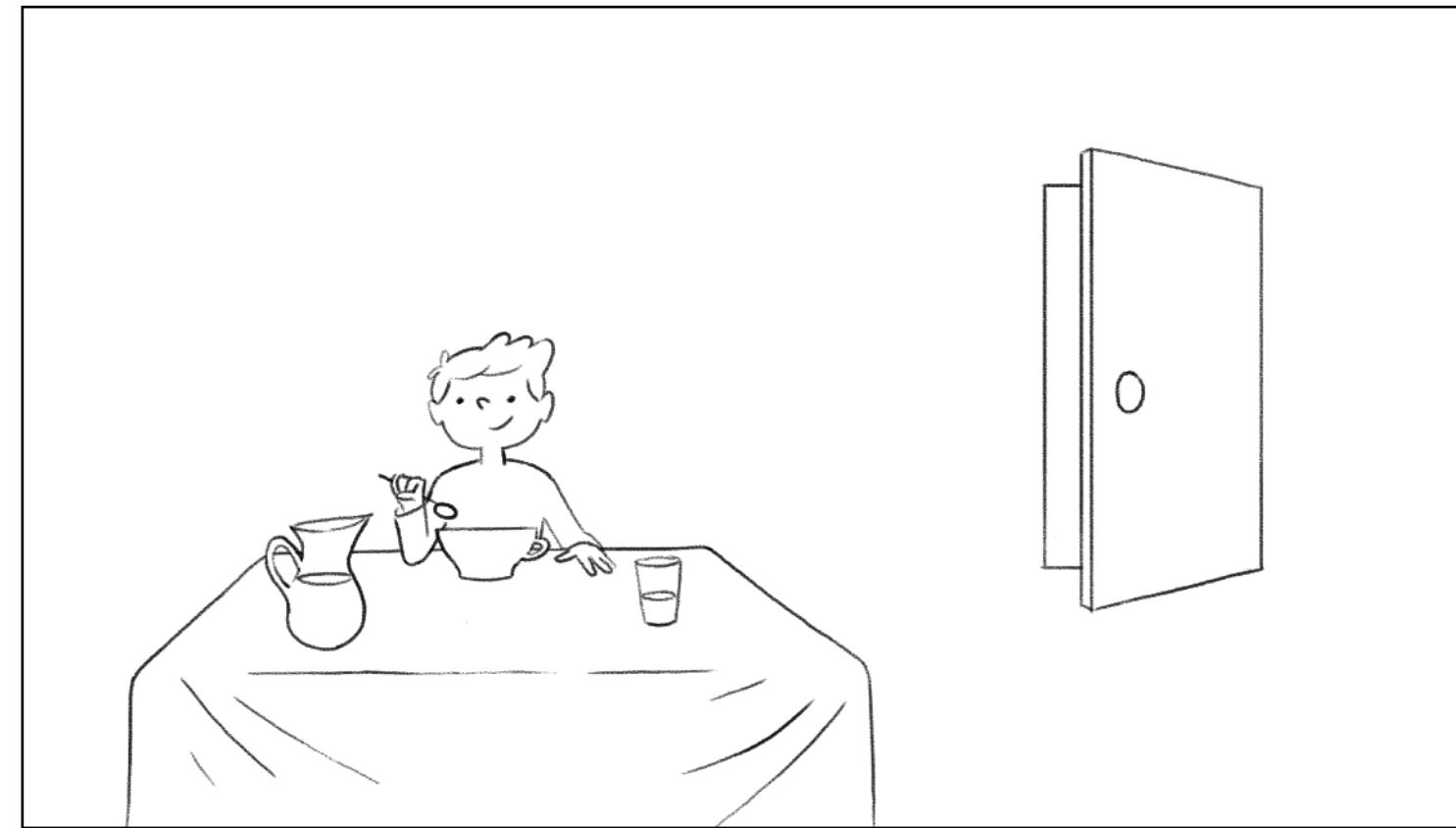
Nonostante la struttura ciclica del video, non abbiamo voluto ricorrere ad un semplice copia/incolla per le scene che si ripetevano nelle varie giornate (e questo vale, oltre che per la componente visiva, sulla quale ci concentriamo di seguito, anche per quella sonora). La scena del risveglio di Giannino presenta sempre la stessa animazione: la sveglia suona, lui esce dalle coperte e sbadiglia. La scansione temporale delle tre giornate è però evidenziata da un piccolo dettaglio: gli uccellini che si posano sulla finestra, che aumentano di giorno in giorno.

La colazione, che si ripete in maniera pressoché identica nel primo e nel secondo giorno, cambia invece nel terzo introducendo un elemento di novità (la sorella di Giannino sta per sposarsi), che permette un aumento di ritmo nella narrazione e un avvicinamento al climax della vicenda. La scena del rimprovero, infine, presenta un'inquadratura sempre identica: a cambiare sono Giannino, dal cui aspetto intuiamo le conseguenze delle sue azioni, e la figura adulta che lo rimprovera.



4. Il Booktrailer

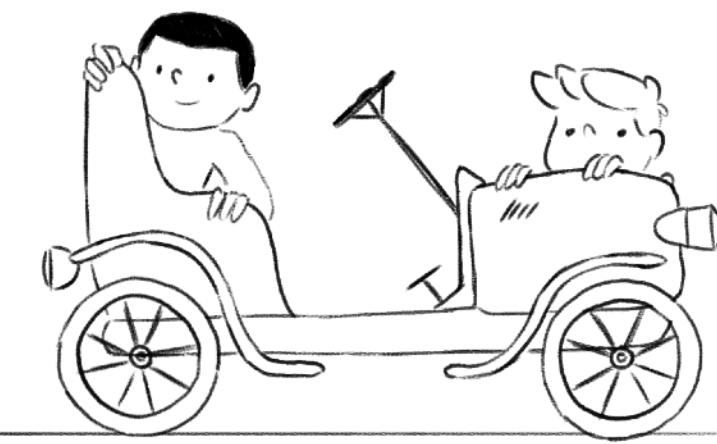
Animazione frame by frame



Disegni digitali su carta

I disegni, realizzati in digitale su *Adobe Photoshop* utilizzando una tavoletta grafica *Wacom One*, non vogliono sembrare eccessivamente “digitali”. Si parla infatti di un diario, che già rimanda ad un’idea di matericità della carta. Nella versione originale illustrata da Vamba, inoltre, gli schizzi a china presentano un tratto volontariamente sporco ed impreciso. È stato dunque utilizzato un pennello digitale la cui texture ricorda quella del tratto di una matita su carta.

Lo sfondo, anziché essere lasciato su un bianco puro, è stato sostituito da una texture che ricorda una carta ruvida e ricca di imperfezioni. Questa texture è in movimento continuo, così che ogni frame risulti, anche se impercettibilmente, differente dal precedente. Questo per conferire al booktrailer nel complesso una maggiore dinamicità, oltre che per donare alle immagini organicità, analogamente a come avviene con la grana della pellicola cinematografica.



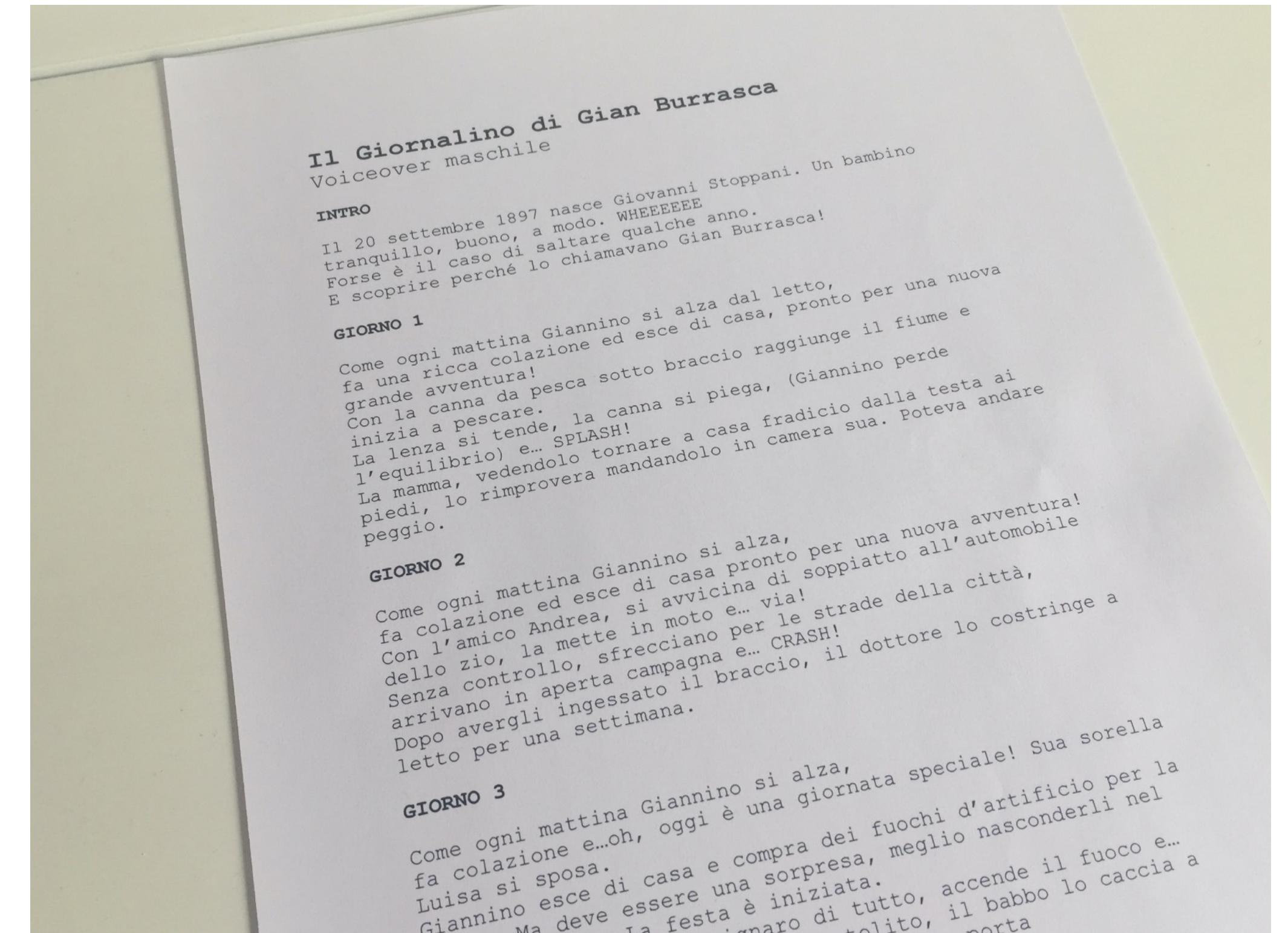
4. Il booktrailer

Testi e tipografia

La sceneggiatura

Una volta definito il concept del video con la sua struttura ciclica a giornate è stata stesa una prima versione della sceneggiatura che prevedeva sei giornate e altrettanti eventi tratti dal libro. Questa in seguito è stata modificata e sintetizzata per rendere la narrazione più fluida e per rispettare un minutaggio generale non eccessivo. La narrazione è affidata ad un *voice-over* secondo una rielaborazione del materiale di partenza.

Dalla prima persona, utilizzata nel libro, si passa ad una narrazione in terza persona al presente caratterizzata da un tono descrittivo e giocoso. Come se si stesse leggendo una favola ad un bambino.



Copione

INTRO.

Il 20 settembre 1897 nasce Giovanni Stoppani. Un bambino tranquillo, buono, a modo. Forse è il caso di saltare qualche anno e scoprire perché lo chiamavano Gian Burrasca!

GIORNO 1.

Come ogni mattina Giannino si alza dal letto, fa una ricca colazione ed esce di casa, pronto per una nuova grande avventura!
Con la canna da pesca sotto braccio raggiunge il fiume e inizia a pescare.
La lenza si tende, la canna si piega, (Giannino perde l'equilibrio) e...
SPLASH!
La mamma, vedendolo tornare a casa fradicio dalla testa ai piedi, lo rimprovera mandandolo in camera sua. Poteva andare peggio!

GIORNO 2.

Come ogni mattina Giannino si alza, fa colazione ed esce di casa pronto per una nuova avventura!
Con l'amico Andrea, si avvicina di soppiatto all'automobile dello zio, la mette in moto e... via!

Senza controllo, sfrecciano per le strade della città, arrivano in aperta campagna e... CRASH!

Dopo avergli ingessato il braccio, il dottore lo costringe a letto per una settimana.

GIORNO 3.

Come ogni mattina Giannino si alza, fa colazione e...oh, oggi è una giornata speciale! Sua sorella Luisa si sposa.
Giannino esce di casa e compra dei fuochi d'artificio per la festa.
Ma deve essere una sorpresa, meglio nasconderli nel grande cammino.
La festa è iniziata. Il babbo di Giannino, ignaro di tutto, accende il fuoco e... KABOOM!
Infuriato e mezzo abbrustolito, il babbo lo caccia a letto senza cena, chiudendo a chiave la porta.

FINE

È ormai tardi, e Giannino si infila sotto le coperte.
Nonostante tutti i rimproveri, sta già pensando ad un nuova avventura...
...e noi potremo leggerla nel suo giornalino!

Font & motivazione scelta

Per quanto riguarda la scelta dei caratteri tipografici dei sottotitoli, le scelte sono ricadute su un carattere handwritten non corsivo ed altamente leggibile.

Il *Minute* di *PintassilgoPrints* è un carattere che riprende perfettamente l'immaginario fanciullesco della scritta a mano senza rinunciare alla leggibilità che necessariamente deve contraddistinguere dei sottotitoli che rendano il video accessibile. Inoltre il *Minute* si sposa perfettamente con lo stile illustrato del video, mai statico grazie all'effetto *wiggle* apportato ad ogni elemento visivo in fase di animazione. In un primo momento è stato utilizzato nel formato minuscolo, ma vista la scarsa leggibilità in mobile abbiamo optato per rendere tutti i sottotitoli maiuscoli permettendo un'alta leggibilità adeguata anche a persone ipovedenti.



Font & motivazione scelta

Questa scelta è stata raggiunta dopo innumerevoli prove di font preesistenti e di scritte a mano da noi progettate. Alcune delle ipotesi vagliate:

Henriette: un font grazioso che si accosta perfettamente alle illustrazioni del video ma scartato per la poca leggibilità.

Mano Danielli: font *handwritten* poco leggibile anche se coerente con lo stile illustrativo di Vamba.

Caution! LOGOTYPE
Belgium Waffles
Rush time *Daily Newspaper Cover*
Figure478

Henriette

“Jag vill skriva för en läsekrets som kan skapa mirakel. Barn skapar mirakel när de läser. Därför behöver barn böcker.”

Skolbiblioteket (1958:3) Astrid Lindgren fick då och då frågan om hon inte skulle börja skriva “riktiga” böcker snart.

Mano Danielli

Titoli

Abbiamo inoltre ipotizzato di scrivere in corsivo a mano tutti i testi ma anche in questo caso, pur mantenendo una coerenza con lo stile del video la leggibilità era estremamente ridotta. Non abbiamo però scartato completamente questa idea, infatti abbiamo utilizzato scritte a mano per i titoli e per le onomatopee. Per il titolo del video *Il giornalino di Gian Burrasca* è stata impiegata una scrittura a mano digitale che riprende lo stile della copertina del libro. Il tratto impiegato e l'effetto *wiggle* applicato è lo stesso delle illustrazioni: questi accorgimenti creano una forte coerenza con il resto del video.

La festa è iniziata

*Il babbo di Giannino,
ignaro di tutto,
accende il fuoco e...*

*Il giornalino di
Gian Burrasca*

Il testo scritto

In linea generale c'è un andamento sincrono tra voce e testo. Il testo scritto sotto forma di sottotitoli animati però non coincide perfettamente con il *voice-over* poiché le finalità e l'accessibilità sono differenti. Come detto sopra i sottotitoli sono stati progettati per essere altamente leggibili sia a livello di font e grandezza, sia per quanto riguarda la posizione nello schermo. Abbiamo studiato un sistema di posizioni fisse mai troppo variabili e sempre definite in base a dove cade l'occhio e a quello che sta accadendo nella scena. Anche per quanto riguarda le animazioni dei sottotitoli l'accessibilità è rispettata: nelle transizioni

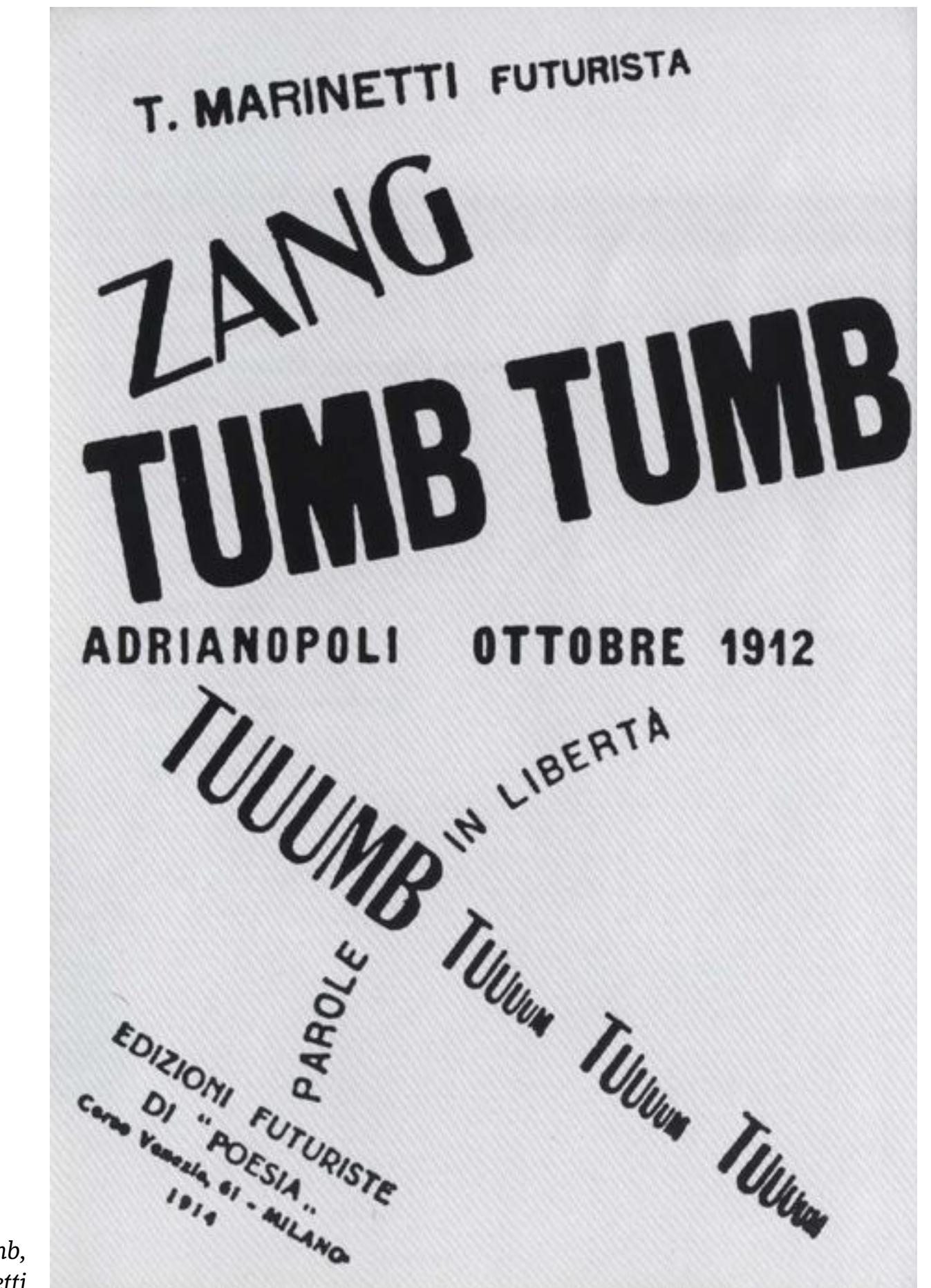
il testo compare sempre nell'ordine di lettura, da sinistra a destra, permettendo di leggerlo simultaneamente alla sua comparsa nella scena. Questo stesso espediente è stato impiegato nelle tre scene in cui Giannino viene sgredito, dove i testi compaiono per successione di parole, andando a comporre la frase da sinistra a destra. In alcune scene inoltre i testi interagiscono con le illustrazioni. Nella scena del furto della macchina ad esempio, il testo è "sbalzato" in alto dal movimento delle teste dei bambini, in quella della corsa in auto tra le persone invece i sottotitoli scompaiono in prospettiva dietro ai passanti.



Le onomatopee

Nel booktrailer sono presenti numerose onomatopee: tre principali ed altre minori. Per tre principali soprattutto (SPLASH, CRASH, KABOOM) abbiamo sfruttato l'alto grado di ricorrenza associativa del linguaggio visivo-uditivo, in particolare attraverso colori e forme. Sono infatti in particolare la forma ed il cinetismo della tipografia a ad essere fortemente sinestesici, avendo in se connaturati un marcato rimando sonoro e di significato. «Le peculiarità grafiche di un dato segno (lo spessore, la dimensione, la rotondità/angolarità, andamento del cinetismo) e la sua collocazione nello spazio sono portatori di contenuti extravisivi.»¹ Questi elementi dalla validità intersoggettiva rimandano al mondo sonoro in maniera immediata facilitando/permettendo la fruizione e la comprensione del video anche da parte di persone non udenti o con difficoltà uditive.

1. Dina Riccò, *Sentire il Design*, 2008



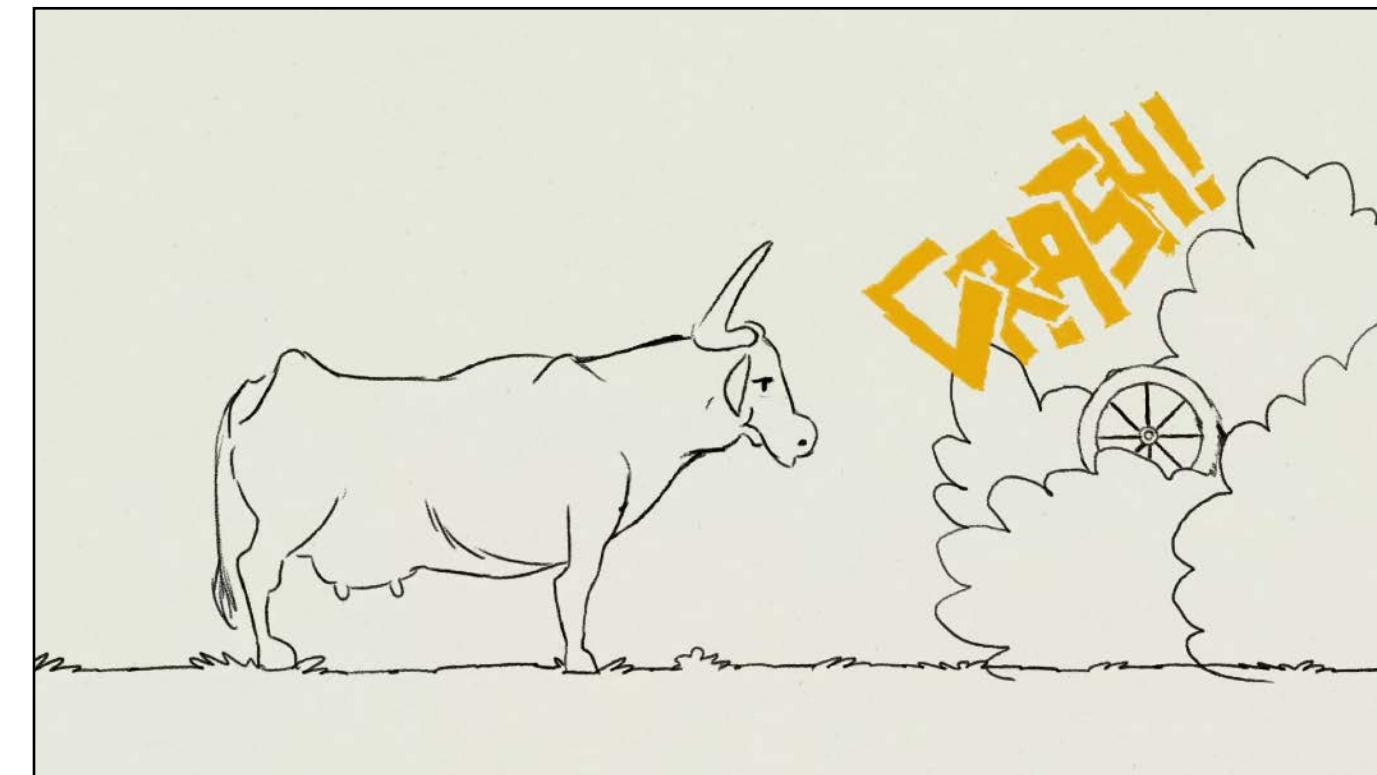
Zang Tumb Tumb,
Filippo Tommaso Marinetti

SPLASH

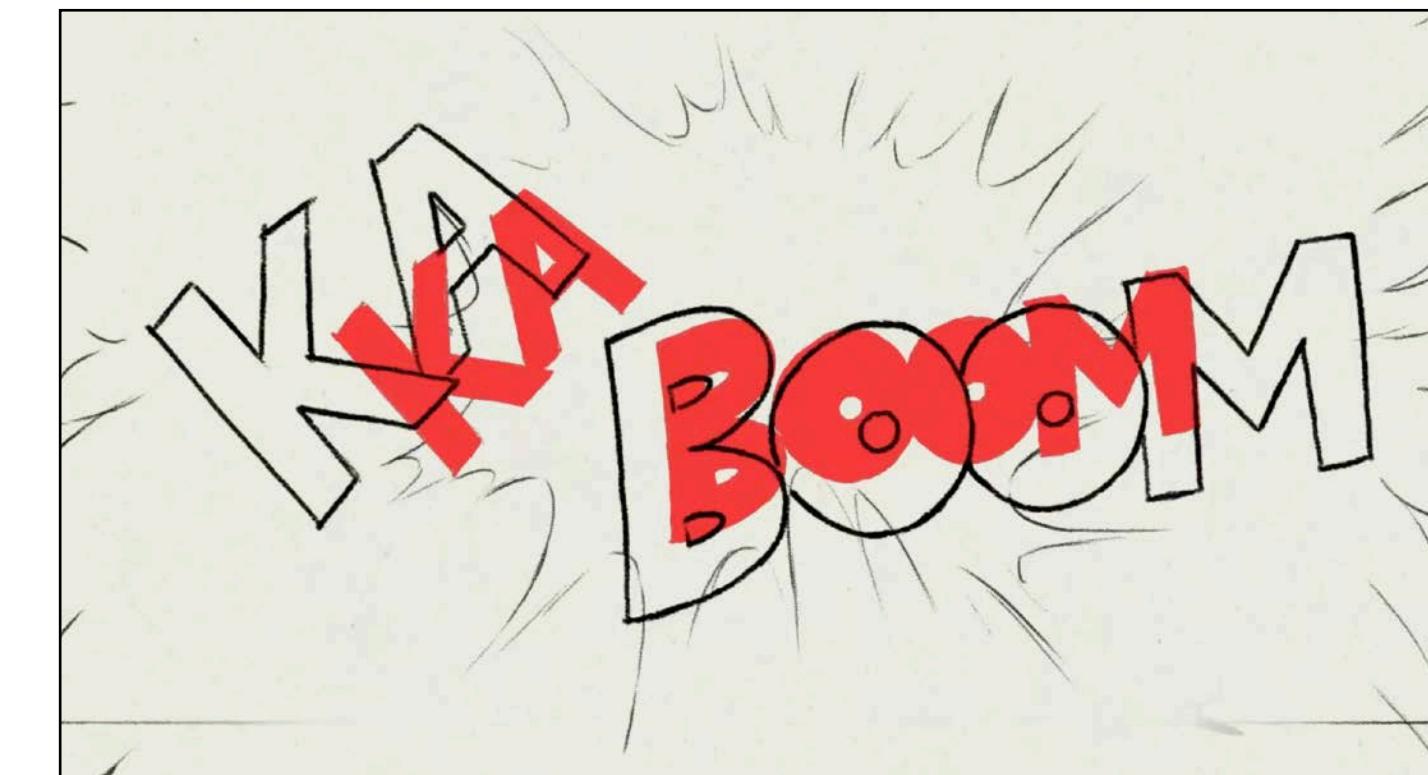
All'effetto sonoro dell'impatto di Giannino con l'acqua è collegata una tipografia tondeggiante, che richiama la forma di una goccia. L'azzurro ricorda sia il colore dell'acqua dalla quale "esce" l'onomatopea, sia l'immaginario legato all'essere bagnati ed alla sensazione di freddo.

**CRASH!**

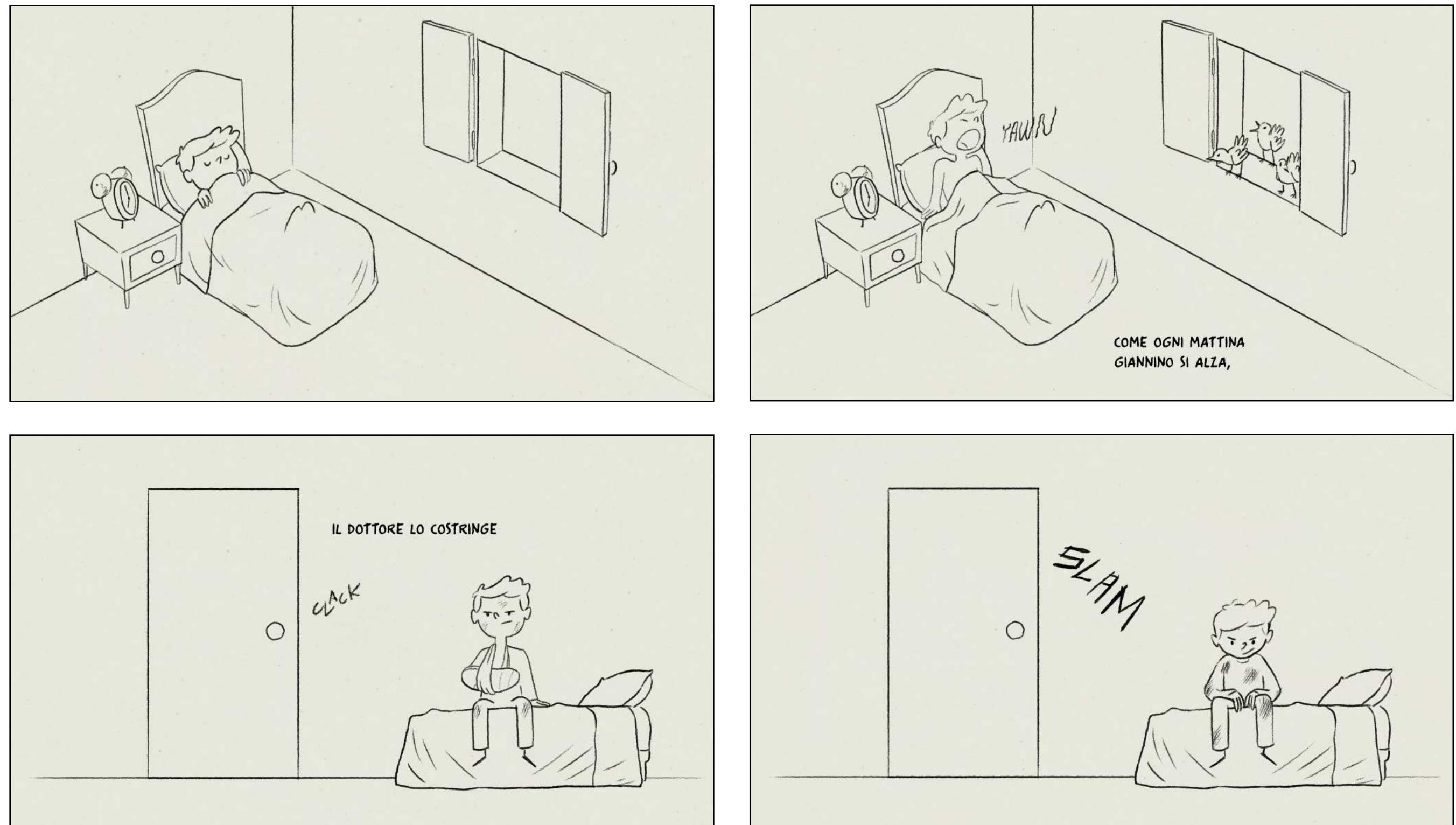
Onomatopea generalmente accostata ad un forte impatto, in questo caso un incidente automobilistico. L'incidente avviene di fatto fuori dalla scena ma il fumo e l'animazione dell'onomatopea accostata all'effetto sonoro dello schianto generano l'illusione di aver assistito direttamente al fatto. La tipografia dal tratto deciso e gli angoli "taglienti" permette di immaginarsi ancora meglio l'incidente.

**KABOOM**

Anche in questo caso abbiamo attinto dall'immaginario dei fumetti per rendere come onomatopea l'esplosione del camion nel salotto. Il colore rosso, il forte rumore e l'animazione a scalare, oltre alla resa tipografica sfalsata, rendono perfettamente l'idea dell'esplosione.



Queste tre onomatopee scandiscono la narrazione poiché si inseriscono nel flusso degli eventi sempre in modo costante, ovvero prima che Giannino venga sgridato e la giornata finisca. Questo espediente è molto utile per enfatizzare la struttura ciclica della narrazione e per non renderla mai monotona. Oltre alle tre principali ci sono altre onomatopee minori, non caratterizzate dal colore e rese tipograficamente con una scritta maiuscola *handwritten*. Queste sono: lo sbadiglio di Giannino appena sveglio (YAWN) e la porta che a fine giornata viene chiusa (CLACK) o sbattuta con forza dal babbo (SLAM).



4. Il booktrailer

Musica e audio

La musica

Le tracce che sono state selezionate come tappeto musicale richiamano immediatamente ad un immaginario di una storia per bambini, inoltre hanno un accento musicale di spensieratezza. Questo tipo di traccia calza perfettamente con la storia che vogliamo raccontare. La traccia *What a Cheek (A)* di *West One Music* è connotata da una struttura ripetitiva che si interrompe bruscamente ad intervalli regolari. La ripetitività e la malleabilità a moduli del brano ci ha permesso di adattarlo a tutte le nostre esigenze di montaggio video. Il motivo tematico della musica si ripete e si sviluppa fino a raggiungere un climax nel terzo giorno. È da notare che tutte le tracce di *West One Music* forniscono tre versioni differenti (A, B, C) che permettono un'ulteriore flessibilità nella scelta di quale strumento deve essere prevalente nella traccia (percussioni, fiati ecc.)



What a Cheek (A) - The Scoring House
A smiley dose of jollity

AUDIO TAGS

children, pre school, nature, wildlife, daytime, leisure, home, garden, comedic, happy, lighthearted, playful.

Gli effetti sonori

Li effetti sonori provengono da librerie diverse utilizzate anche da grandi case di produzione cinematografiche. Gli effetti sonori predominanti (splash dell'acqua, crash dell'auto ed esplosione) sono collegati alle onomatopee che appaiono alla fine di ogni giorno. Tutti gli altri effetti sono sincronizzati con quello che accade nella scena (chiusura delle porte, sveglia al mattino ecc.) e cercano di non essere invadenti anche nel missaggio finale della traccia. Alcuni suoni sono stati addirittura modificati rispetto alla loro durata originaria (*time-stretched*) in modo da riuscire a seguire pedissequamente il movimento dell'animazione *frame by frame*. Il bilanciamento degli effetti sonori è stato fondamentale perché questi non sovrastassero la traccia audio. Con l'aiuto di *Adobe Audition* e *GarageBand* siamo riusciti a trovare l'equilibrio desiderato.



Il voice-over

Sin dall'inizio abbiamo capito che il *voice-over* avrebbe accompagnato la quasi totalità delle scene del booktrailer. La possibilità di eseguire il *voice-over in-house*, formato da un componente del gruppo, ci ha permesso di registrare una quantità molto elevata di sessioni di registrazione, simile ad un *voice-over* professionale. Questo ci ha permesso di adattare ad ogni esigenza, di far evolvere, perfezionare il *voice-over* mano mano che si sviluppava il progetto. C'è stato un lavoro di preparazione dal punto di vista recitativo (con una ricerca di *voice-over* professionali) e per quanto possibile di rispetto della dizione

italiana. Il rispetto della chiusura e apertura delle vocali in parole con significato dipendente dall'accento stesso, si è rivelato fondamentale nel corso della registrazione del *voice-over*; ad esempio in Lombardia il sostantivo pésca (pesce) è erroneamente pronunciato pèsca (frutto). Da ultimo si è cercato di ottenere un *mixdown* il più vicino possibile a produzioni professionali. Le tracce audio e gli SFX sono tutti file a 320 kbps e con una fedeltà audio molto elevata. Il *voice-over* è stato registrato con un microfono a condensatore e *pop-filter* in uno spazio isolato.



4. Il booktrailer

Relazione Audio/Video

Premessa

Di seguito, le singole componenti audio/video del booktrailer analizzate in precedenza verranno approfondite nelle loro modalità di interazione reciproca. Singolarmente sono state presentate le tecniche di animazione impiegate, la progettazione della componente tipografica, e ancora, per quanto riguarda la colonna audio, il *voice-over*, la musica e gli effetti sonori: ma come si relazionano queste parti tra loro nel momento in cui il booktrailer viene fruito nella sua completezza? Ancor prima di parlare di fruizione del prodotto finito, riteniamo interessante rispetto ai temi del laboratorio notare come una stretta interdipendenza tra audio e video sia emersa fin da subito, plasmando l'intera fase di progettazione. A inizio lavori, definita una

provvisoria versione del copione, è stato realizzato un primo *voice-over*. Questo è stato utilizzato come base per il montaggio delle prime immagini dell'*animatic*. A questo punto, avendo tra le mani una bozza di progetto con tracce audio/video sincronizzate, siamo stati in grado di tornare al punto di partenza, individuando le criticità nella traccia sonora, andando a ripensarla, sintetizzarla e modificarla. Un processo circolare e iterativo che ben si accorda con la tesi di Michel Chion per cui colonna audio e video non sono due elementi che procedono su tracciati paralleli: piuttosto si influenzano fortemente l'un l'altro, modificando in modo decisivo la percezione dell'audio-spettatore.

Voice-over e video

Il *voice-over* è stato l'elemento di partenza: riteniamo utile portare avanti i confronti tra le varie componenti audio/video proprio a partire da esso. Il *voice-over* costituisce la parte centrale della colonna audio del booktrailer. Con tono descrittivo viene narrato ciò che vediamo sullo schermo, mentre il ritmo incalzante del parlato determina anche i passaggi da una scena all'altra (con tagli netti o transizioni a scorimento). Il *voice-over* appare doppiamente legato al visivo: se da un lato le scene descritte a voce trovano una loro rappresentazione grafica nelle scene animate *frame by frame*, dall'altro i testi seguono più o meno fedelmente il parlato nel momento in cui compaiono a fianco ai disegni. La tipografia appare sincronicamente rispetto al parlato, anche se con una precisione variabile:

in alcuni casi, infatti, i testi scritti sono delle sintesi di quanto viene detto a voce, mentre in altri (è questo il caso delle tre scene dei rimproveri) compaiono su schermo parola per parola, con una corrispondenza completa rispetto al *voice-over* anche per quanto riguarda i tempi di pronuncia.

Come detto in precedenza, quanto espresso a voce (e trascritto nei testi) trova una sua rappresentazione visiva nelle animazioni dei personaggi. Tutto ciò non crea però una ridondanza: ciascuna delle due componenti, a livello narrativo ed emotivo, aggiunge infatti le sue particolarità. Il parlato fornisce delle informazioni di contesto in più, oltre ad utilizzare un tono di voce che ben si lega al *mood* giocoso del booktrailer; il visivo riesce a dare un volto al personaggio attraverso il *character design*,

e a conferirgli una forte espressività per il modo in cui questo si muove nello spazio. Infine, ancora in accordo con quanto detto da Chion, avendo il sonoro una velocità di comprensione maggiore rispetto al visivo, possiamo affermare che il *voice-over* costituisca una sorta di guida laddove il montaggio si fa più serrato, fornendo le informazioni per comprendere istantaneamente quello che viene visualizzato su schermo. Il video, progettato per un'accessibilità anche in condizioni di impedimenti acustici, risulta comunque fruibile anche se privato della colonna audio; è tuttavia importante riconoscere le diverse modalità con cui questi registri sensoriali si rafforzano vicendevolmente.

Musica e video

Altro elemento portante della colonna audio è ovviamente la musica. Ricorrendo alla terminologia di Chion, possiamo definirla come musica empatica, ovvero che «esprime direttamente la propria partecipazione all'emozione della scena, rivestendo il ritmo, il tono, il fraseggio adatti, il tutto evidentemente in funzione dei codici culturali della tristezza, della gioia, dell'emozione e del movimento.»²

Da un punto di vista emotionale la musica completa quindi quanto già comunicato da *voice-over*, testi e disegni, rafforzando l'idea dell'atmosfera giocosa della vicenda e dell'indole disubbidiente del personaggio. Questa tuttavia ricopre anche una funzione narrativa: abbiamo già parlato, nella fase di concept, di come

il video si strutturi su una narrazione ciclica. La musica sottolinea ulteriormente l'elemento della ripetizione: ogni mattina, quando Giannino si sveglia, il tema musicale inizia, per poi evolversi nel corso della giornata e concludersi bruscamente solo a seguito del rimprovero dei più grandi. Giannino avrà imparato la lezione? Quando sentiamo nuovamente quello che possiamo definire il *leitmotif* del personaggio, sappiamo già che la risposta è negativa, e che Gian Burrasca combinerà altri guai. La musica assume anche la funzione di punteggiatura nella parte introduttiva: le parole che compongono il titolo *Il giornalino di Gian Burrasca* compaiono infatti su schermo seguendo, oltre che la voce, dei sincronismi con le percussioni della base musicale.

2. Michel Chion, *L'Audiovisione*, 2017

Effetti sonori e video

Gli effetti sonori sono l'ultima componente delle colonne audio. La relazione con il visivo in questo caso è simile a quella del *voice-over*: se questo presentava infatti una trascrizione più o meno fedele delle varie battute, ai differenti effetti sonori corrispondono delle rappresentazioni tipografiche onomatopeiche. Le avventure di Giannino si concludono sempre con un guaio, un'incidente inaspettato. Le scene in questione trovano nell'effetto sonoro non un semplice arricchimento, ma un'informazione narrativa essenziale: il *voice-over*, infatti, in questi casi si interrompe, lasciando alla combinazione tra effetto sonoro e visivo il completamento della narrazione.

Per comprendere meglio, basta riportare le parti della sceneggiatura in questione:

«La lenza si tende, la canna si piega e... SPLASH»
«Arrivano in aperta campagna e... CRASH»
«Il babbo accende il fuoco e... KA-BOOM»

Altri effetti sonori sono quello della porta, che a seguito di ogni rimprovero viene chiusa e sancisce la fine della giornata in questione, l'accensione dell'automobile e la sveglia. Gli ultimi due sono gli unici a non trovare una rappresentazione onomatopeica: collocati in scene movimentate o troppo dettagliate, è stato deciso di non

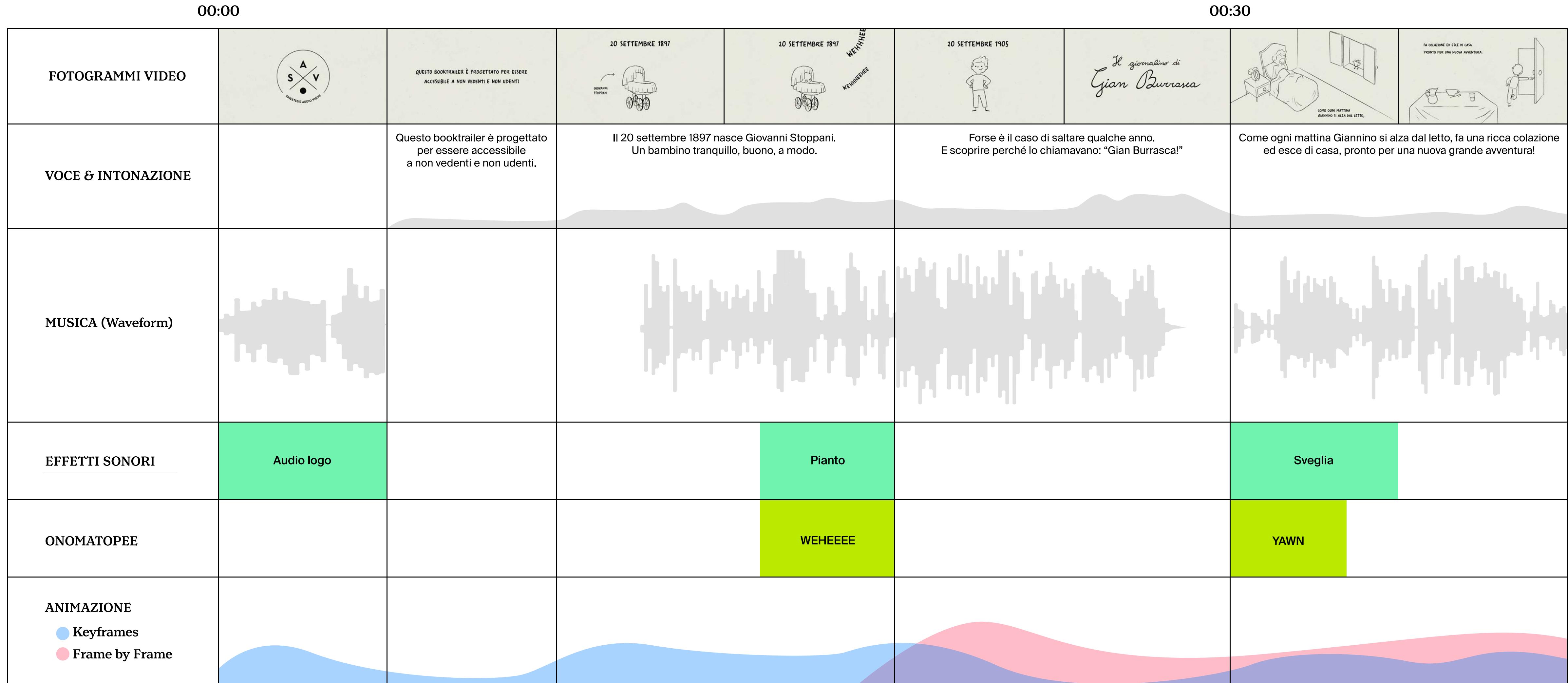
sovrcaricare il registro visivo. Questi effetti sonori hanno comunque un corrispettivo visivo nei disegni animati, come la sveglia che vibra e il tubo di scappamento dell'auto che emette del fumo. Al contrario lo sbadiglio, rappresentato come onomatopea al risveglio (lo "YAWN" emesso da Giannino mentre esce dalle coperte) non ha un corrispettivo sonoro per un motivo analogo al precedente: la scena presentava già il suono della sveglia, l'inizio del tema musicale ed il *voice-over* che introduceva la giornata. Il rischio sarebbe stato un momento eccessivamente caotico nella colonna audio.

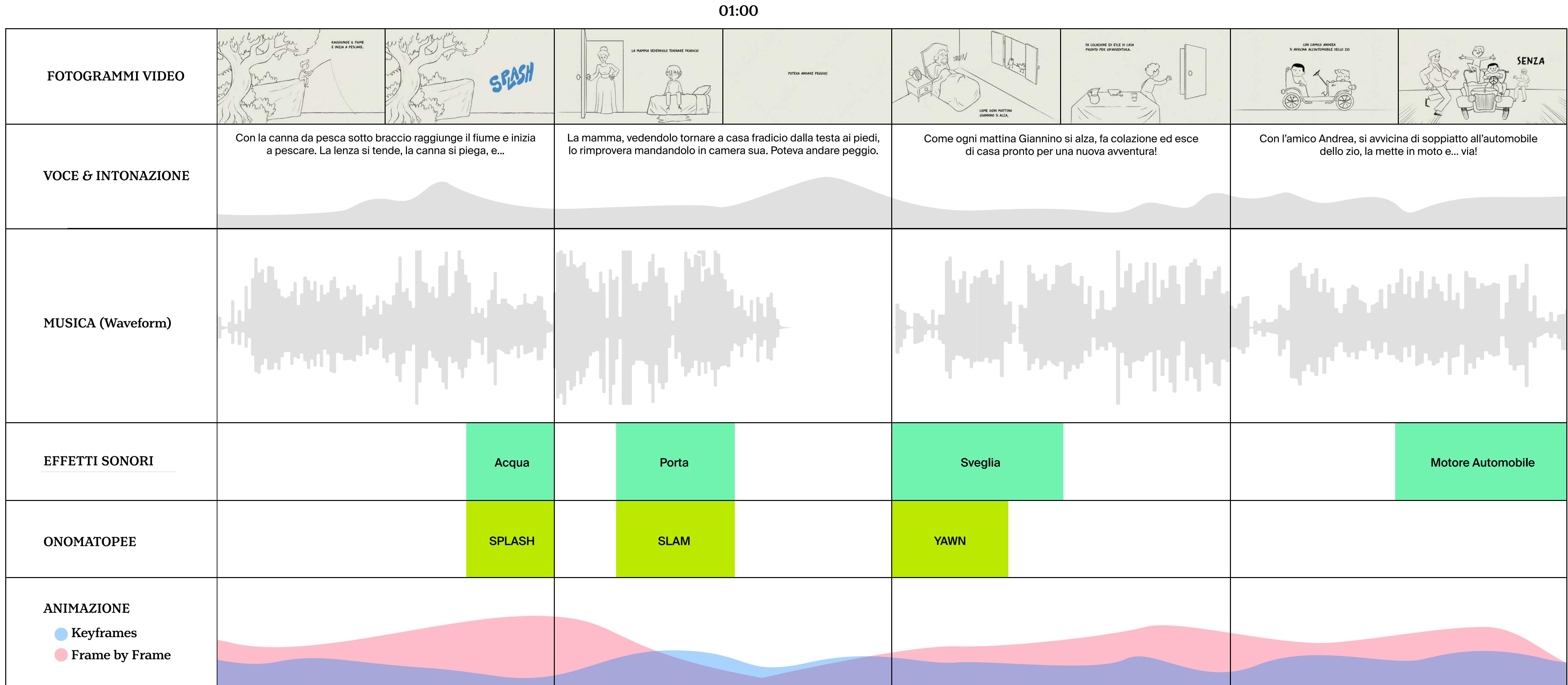
4. Il booktrailer

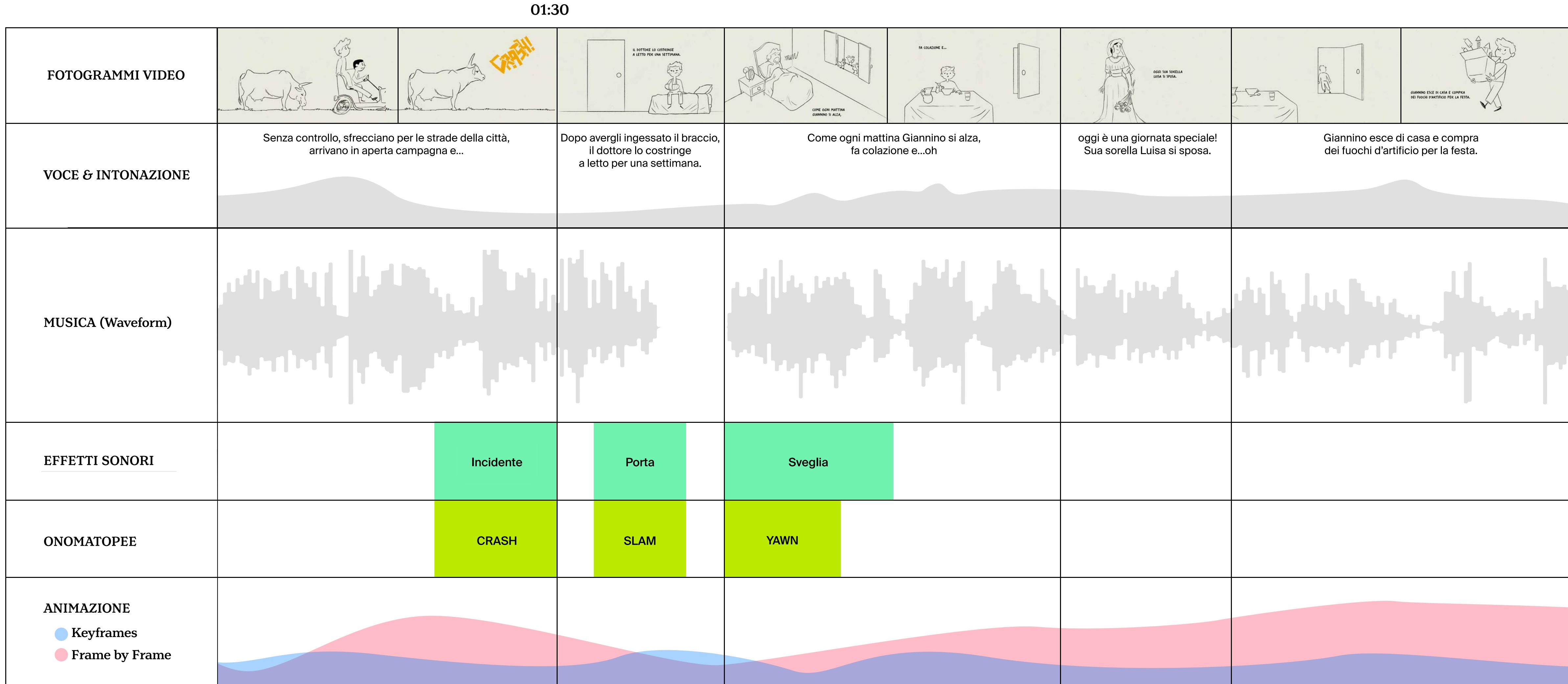
Partitura intercodice

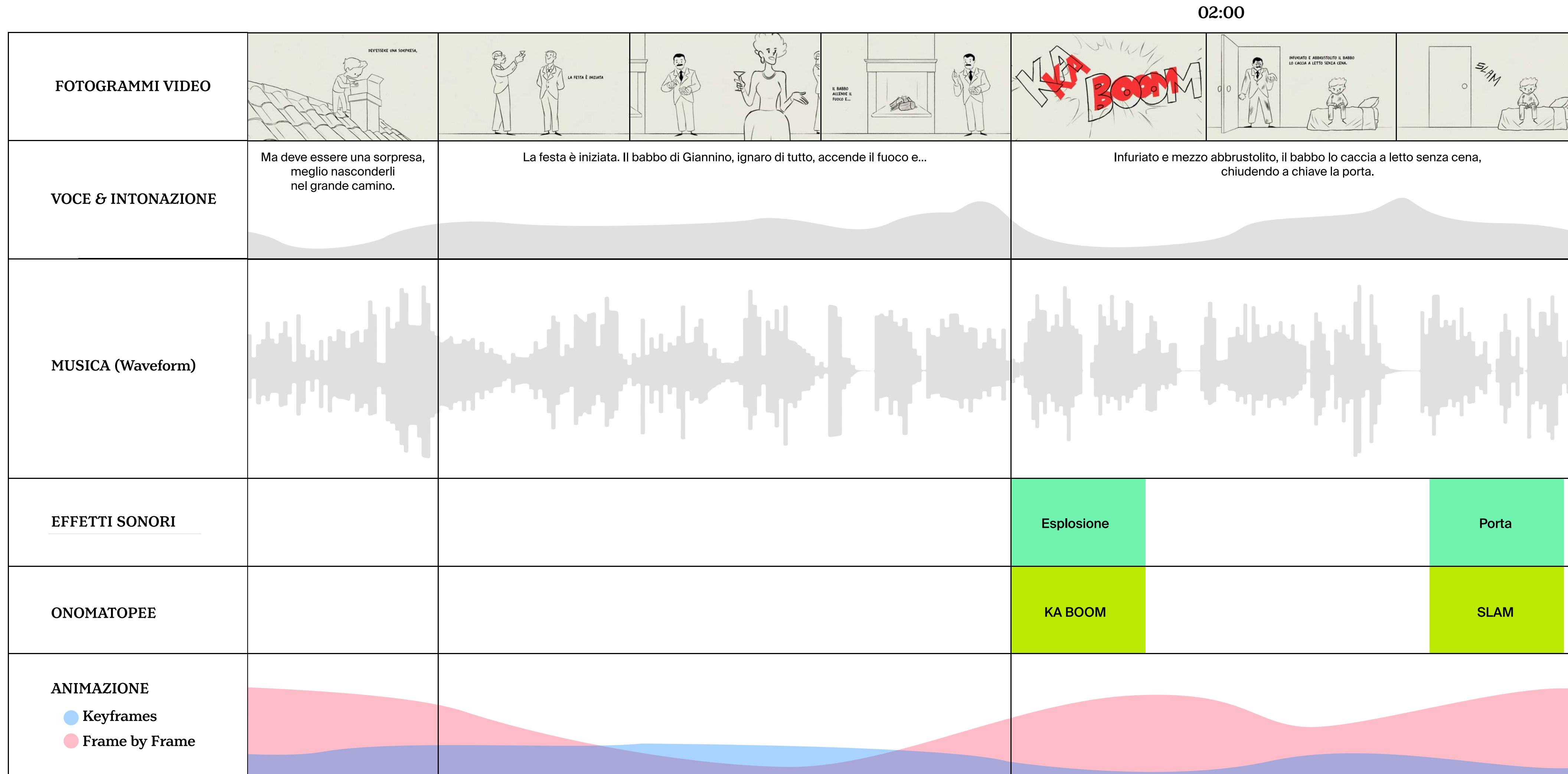
4. Il Booktrailer

Partitura intercodice









4. Il Booktrailer

Partitura intercodice

02:30						
FOTOGRAMMI VIDEO						
VOCE & INTONAZIONE	È ormai tardi, e Giannino si infila sotto le coperte. Nonostante tutti i rimproveri, sta già pensando ad un nuova avventura e noi potremo leggerla nel suo giornalino!		Il Giornalino di Gian Burrasca. Di Vamba. Edizioni Gribaudo	Musica: What a Cheek (a) e I Love Slow. The Scoring House	Voce: Andrea Silvano	Docenti: Dina Riccò, Gian Luca Balzerano
MUSICA (Waveform)						
EFFETTI SONORI						
ONOMATOPEE						
ANIMAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> Keyframes Frame by Frame 					

4. Il Booktrailer

Partitura intercodice

03:00				
FOTOGRAMMI VIDEO				SCUOLA DEL DESIGN POLITECNICO DI MILANO A.A. 2019-2020
VOCE & INTONAZIONE	Cultori: Alberto Barone, Giulia Martimucci, Alessandro Zamperini	Autori: Marco Gabriele, Alessandro Parca, Andrea Silvano	Corso: Laboratorio di Progettazione di Artefatti e Sistemi Complessi	Scuola del Design, Politecnico di Milano, Anno Accademico 2019-2020
MUSICA (Waveform)				
EFFETTI SONORI				
ONOMATOPEE				
ANIMAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> Keyframes Frame by Frame 			

5. Il sistema degli artefatti

5. Il sistema degli artefatti

Il Booktrailer

Il Booktrailer

Il booktrailer è l'artefatto primario progettato per comunicare e promuovere il libro *Il Giornalino di Gian Burrasca*. L'artefatto è completamente accessibile a persone non udenti e non vedenti. La progettazione di un artefatto che risulti piacevole dal punto di vista audiovisivo e che al contempo sia accessibile è complessa. Numerosissime prove di animazione, combinazioni di font e diversi stili di narrazione sono state vagliate prima di raggiungere il risultato desiderato. Affinché qualsiasi utente percepisca la qualità dell'artefatto realizzato è stato fondamentale trattare con la stessa cura gli elementi che compongono il booktrailer: il mondo dell'audio (*voice-over*, musica e effetti sonori), il mondo dell'illustrazione (illustrazione tradizionale e animazione *frame by frame*) e il mondo del sottotitolo (animazione e temporizzazione della traccia accurata).

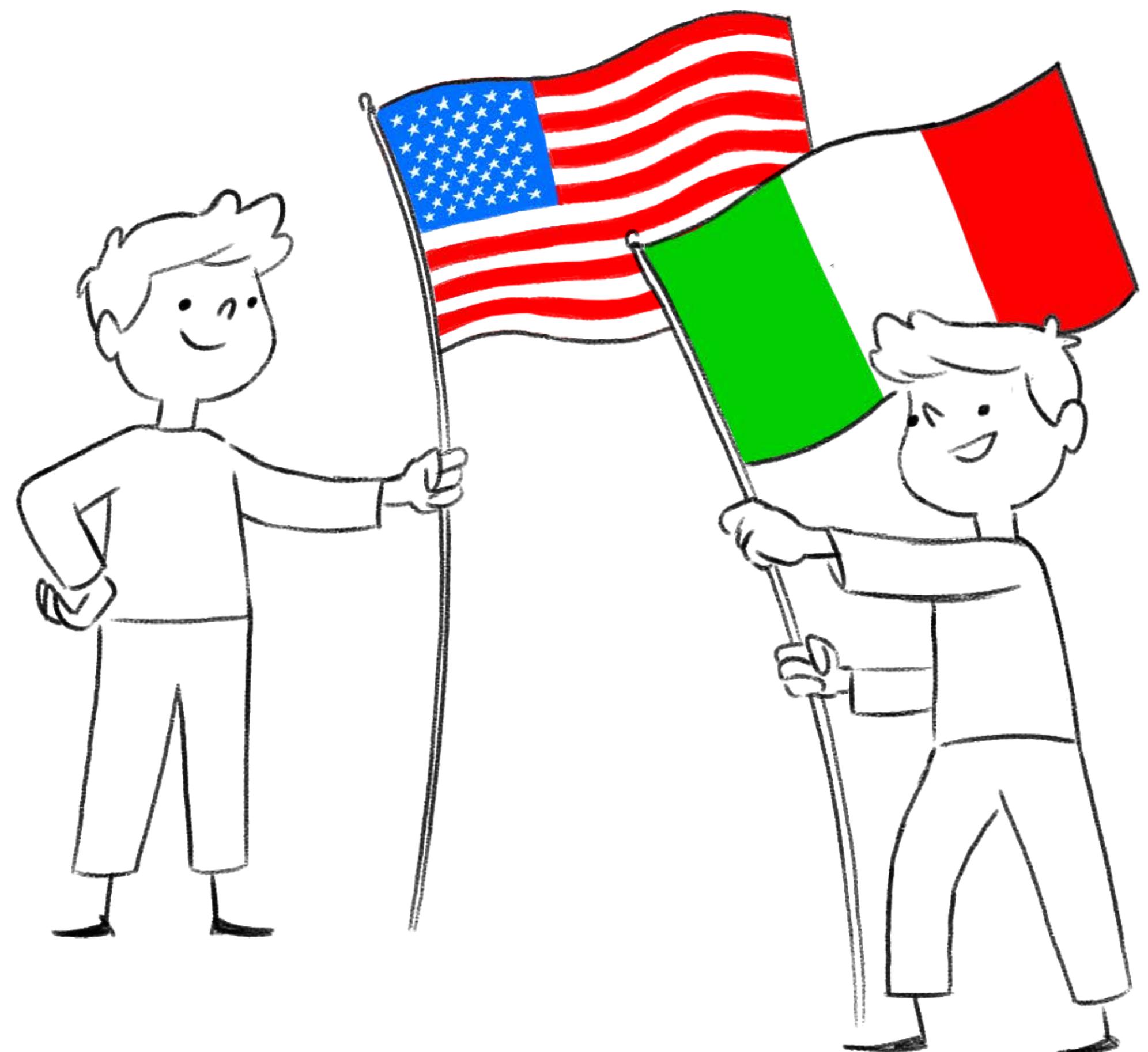


5. Il sistema degli artefatti

L'accessibilità linguistica

L'accessibilità linguistica

Una volta raggiunta l'accessibilità sia dal punto di vista sonoro, che dal punto di vista visivo, ci siamo domandati quali potessero essere altre barriere da abbattere in modo che il nostro artefatto potesse arrivare a tutti. Fin dall'inizio abbiamo pensato che ampliare l'area geografica poteva essere un'ottima soluzione. L'accessibilità linguistica è quindi stata al centro della nostra ricerca. Il libro non è mai stato tradotto ufficialmente in versione inglese: esiste infatti solo una versione *fan-made* anglofona di alcuni capitoli.³ Abbiamo quindi deciso di perseguire questa strada per rendere accessibile il contenuto a tutti i paesi anglofoni, prendendo come riferimento principale gli Stati Uniti.



3. <http://www.ghira.mistral.co.uk/burrasca/index.html>

5. Il sistema degli artefatti

**Ricerca sulla traduzione e
caratterizzazione regionale**

Ricerca sulla traduzione e caratterizzazione regionale

Decidendo di rendere accessibile linguisticamente il booktrailer, abbiamo ricercato come le case di produzione internazionali rendono disponibili i loro contenuti in diverse regioni del mondo. L'azienda leader del settore (*Disney Pixar*) rende disponibili i suoi film di animazione in numerosissime regioni del mondo. Oltre alla traduzione, adattamento testi, doppiaggio di dialoghi e canzoni, Disney si interroga molto su come il proprio contenuto potrà essere interpretato dalle diverse culture del mondo. In release internazionali dello stesso film alcune scene sono modificate per assecondare credenze popolari, caratteristiche peculiari di una specifica regione del mondo, risultando così più efficaci e vicine al pubblico di destinazione. Queste caratterizzazioni regionali fanno parte di un progetto di traduzione ampio e incredibilmente accurato. Qualcosa di certamente competente al ruolo del Designer della Comunicazione che, di fatto, quando progetta un artefatto, compie una traduzione (come descritto da Caratti, Baule in *Design è traduzione*). Di seguito alcuni esempi di come *Disney Pixar* ha tradotto in alcune regioni del mondo i suoi prodotti di intrattenimento.

① Titoli & Segnaletica



From *Toy Story 3* (2010)



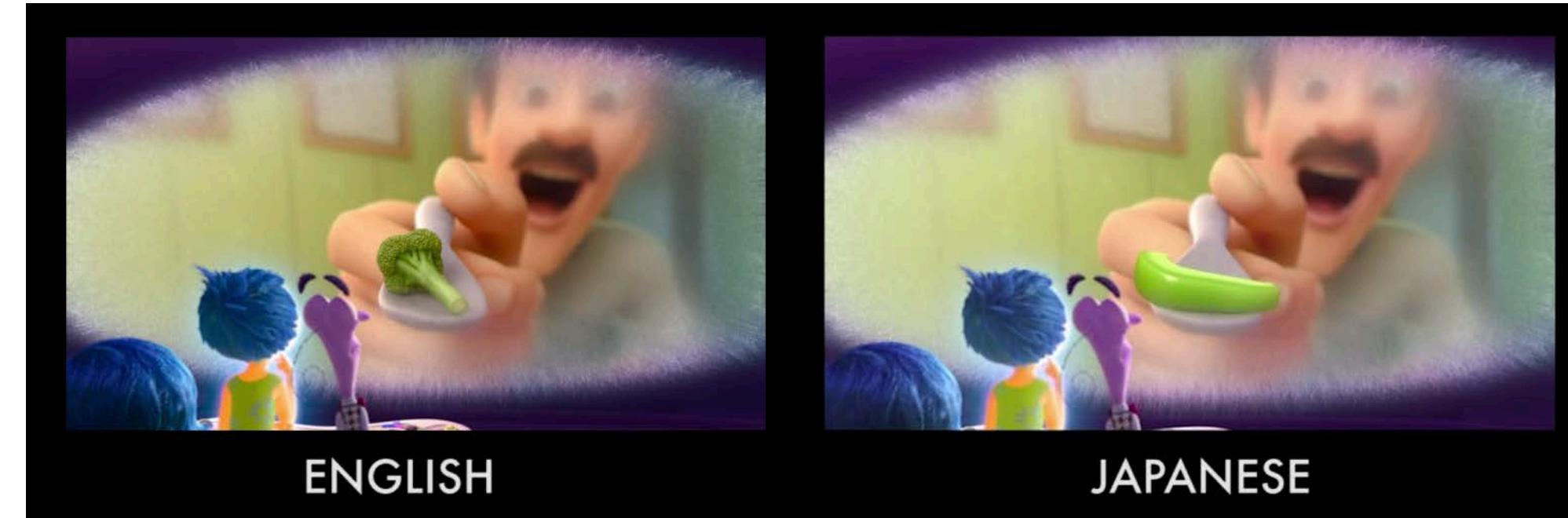
From *Inside Out* (2015)

② Immagini



From *Up* (2009)

③ Caratterizzazioni regionali



From *Inside Out* (2015)

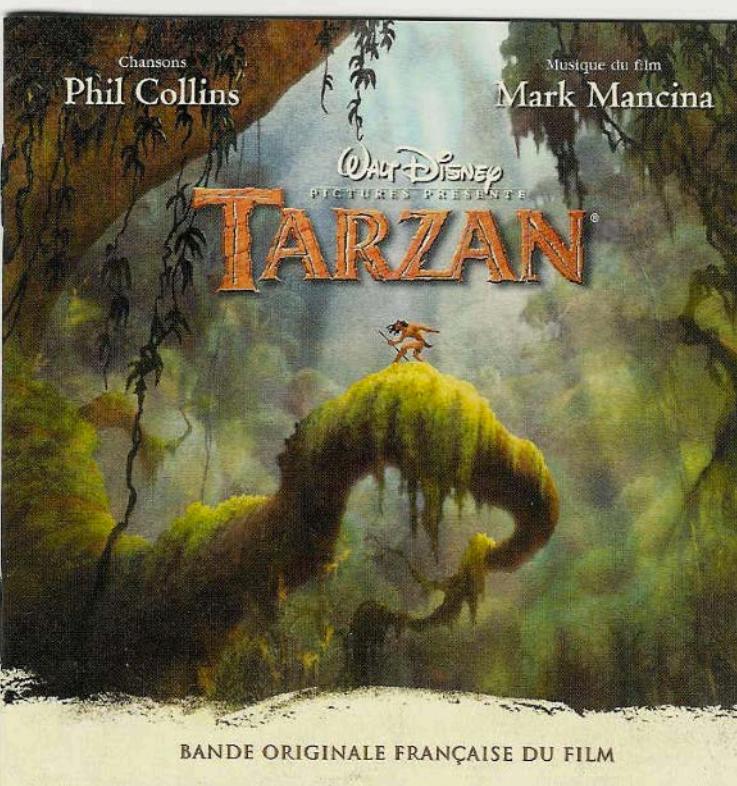


From *Monsters University* (2013)

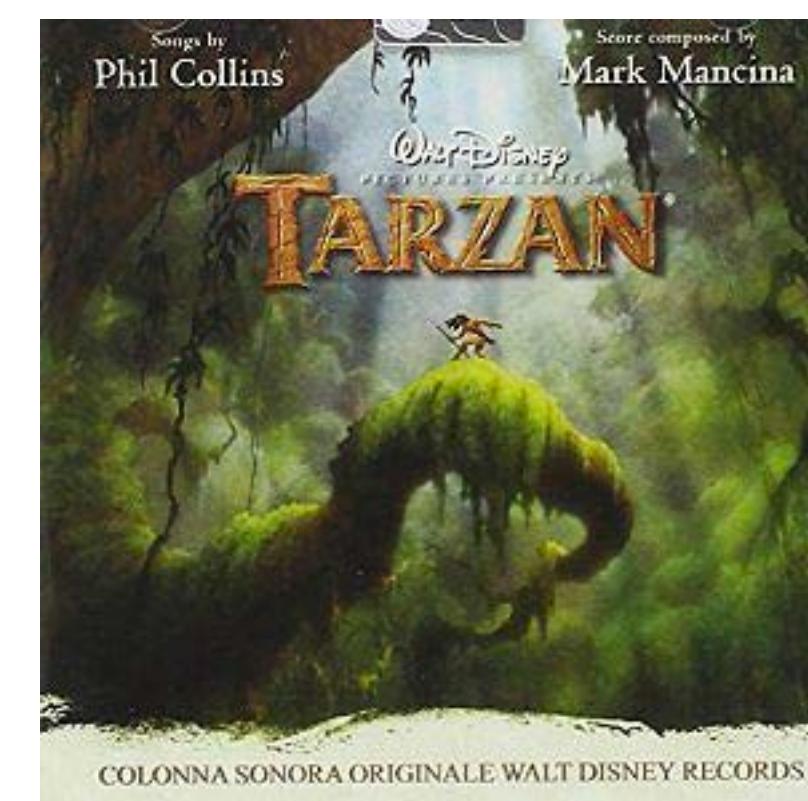


From *Inside Out* (2015)

Anche dal punto di vista audio, nei film di animazione vengono adoperate alcune strategie di traduzione incredibilmente sorprendenti. In *Tarzan*, Phil Collins canta la canzone *Son of a Man* in svariate lingue per mantenere la coerenza musicale e il timbro vocale in modo trasversale sulle *release* internazionali. Clicca sulle copertine per ascoltare le varie versioni della stessa canzone.



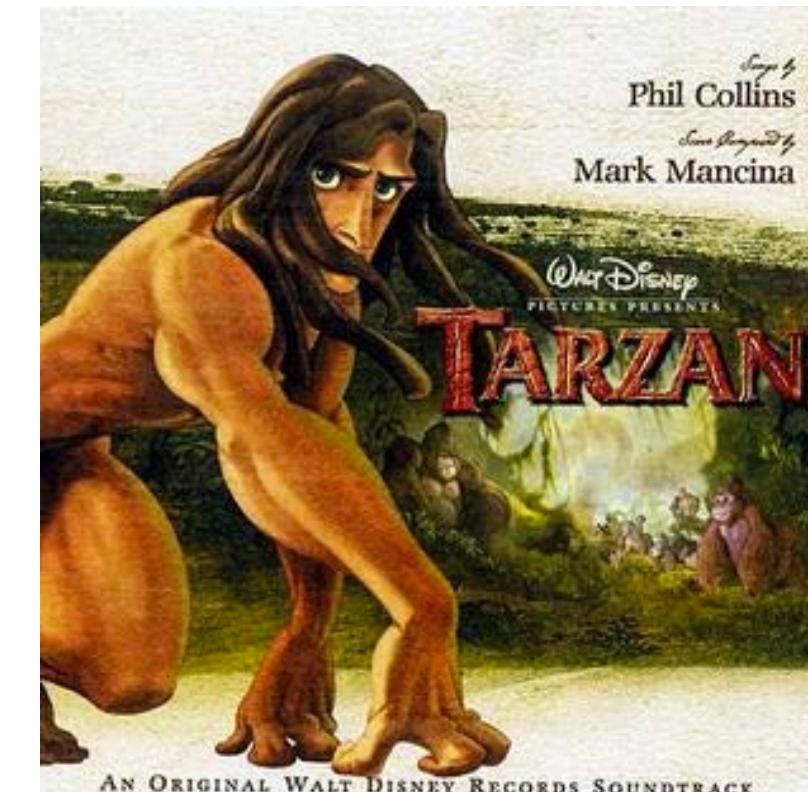
Enfant de l'homme
Versione francese



Figlio di un uomo
Versione italiana



Hijo de Hombre
Versione spagnola



Son of a man
Versione inglese

5. Il sistema degli artefatti

**Traduzione e
caratterizzazione regionale**

Traduzione e adattamento testi

La traduzione del testo originale ha cercato di mantenere il più possibile la durata del parlato italiano, in modo tale da non complicare l'adattamento audio in lingua inglese. La traduzione non è letterale: le espressioni idiomatiche italiane sono state adattate in inglese, mantenendo nella maggior parte dei casi fedeltà assoluta rispetto all'italiano. Non dovendo adattare il testo per un doppiaggio vero e proprio, ma solo per un *voice-over* è stato più facile modificare la traccia originale di *Adobe Audition* inserendo il *voicing* inglese sulla traccia musica ed effetti sonori preesistente.

Il Giornalino di Gian Burrasca

Voiceover maschile

INTRO

Il 20 settembre 1897 nasce Giovanni Stoppani. Un bambino tranquillo, buono, a modo. WHEEEEEE
Forse è il caso di saltare qualche anno.
E scoprire perché lo chiamavano Gian Burrasca!

GIORNO 1

Come ogni mattina Giannino si alza dal letto,
fa una ricca colazione ed esce di casa, pronto per una nuova grande avventura!
Con la canna da pesca sotto braccio raggiunge il fiume e inizia a pescare.
La lenza si tende, la canna si piega, (Giannino perde l'equilibrio) e... SPLASH!
La mamma, vedendolo tornare a casa fradicio dalla testa ai piedi, lo rimprovera mandandolo in camera sua. Poteva andare peggio.

GIORNO 2

Come ogni mattina Giannino si alza,
fa colazione ed esce di casa pronto per una nuova avventura!
Con l'amico Andrea, si avvicina di soppiatto all'automobile dello zio, la mette in moto e... via!
Senza controllo, sfrecciano per le strade della città, arrivano in aperta campagna e... CRASH!
Dopo avergli ingessato il braccio, il dottore lo costringe a letto per una settimana.

GIORNO 3

Come ogni mattina Giannino si alza,
fa colazione e...oh, oggi è una giornata speciale! Sua sorella Luisa si sposa.
Giannino esce di casa e compra dei fuochi d'artificio per la festa. Ma deve essere una sorpresa, meglio nasconderli nel grande camino. La festa è iniziata.
Il babbo di Giannino, ignaro di tutto, accende il fuoco e... KABOOM! Infuriato e mezzo abbrustolito, il babbo lo caccia a letto senza cena, chiudendo a chiave la porta.

FINE

È ormai tardi, e Giannino si infila sotto le coperte.
Nonostante tutti i rimproveri, sta già pensando ad un nuova avventura
e noi potremo leggerla nel suo giornalino.

The Diary of Johnny Hurricane

Male voiceover

INTRO

On September 20th 1897 a boy named Johnny Stoppani was born.
He was a good little fella, I said a good, little, fella!
Well maybe let's fast forward a bit so that we can understand why they called him Johnny Hurricane!

DAY 1

Every day, Johnny gets up, eats some breakfast and gets ready to start a new fabulous adventure.
Today, he'll go fishing nearby his house. Suddenly his fishing rod starts pulling and Johnny gets pulled so hard that...SPLASH!
He goes home to his mama, soaked to the bone. She is unhappy and sends him to his room. It could have been worse!

DAY 2

Every day, Johnny gets up, eats some breakfast and gets ready to start a new adventure.
Today Johnny is with his friend Andrew. They cunningly steal a car from Andrew's uncle and start racing!
The car runs fast through the city, gets to the countryside and...CRASH!
With his arm broken Johnny has to stay home for the entire week.

DAY 3

Every day, Johnny gets up, eats some breakfast and...oh, today is a special day!
His sister, Louise, is about to get married.
Johnny runs out to buy some fireworks for the party. He wants this to be a surprise, so he hides the box into the chimney!
The party is about to begin. Johnny's dad, unaware of the danger, lights up the fireplace and...BOOM!
Father is furious, full of dirt and ashes locks Johnny away in his room, no dinner.

THE END

It's getting late, our boy is under the covers. Despite his shenanigans and consequences, he's already thinking about what he could do next. Well, all of his endeavors are written in his diary.

Caratterizzazioni regionali

Guidati dalla ricerca, abbiamo deciso di intraprendere un processo di traduzione complesso per portare alla luce un artefatto complementare in lingua inglese destinato principalmente agli Stati Uniti. È così nata una versione modificata del booktrailer originale. Alcuni elementi sono stati modificati per adattarci all'immaginario di riferimento (USA)

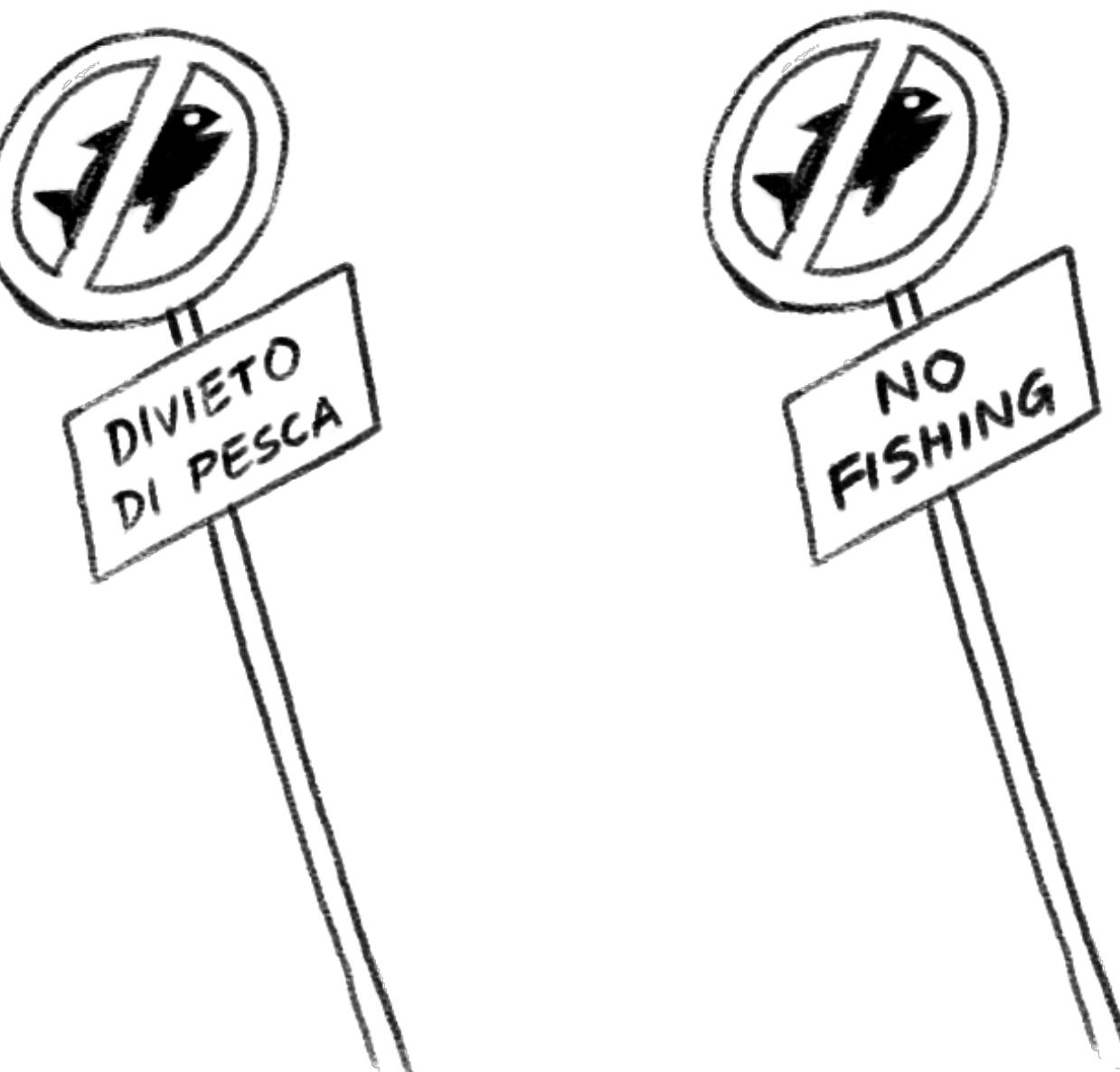
- ① Cartello
ITA: divieto di pesca
USA: no fishing

- ② Colazione
ITA: succo di frutta e tazza con i cereali
USA: bottiglia di latte e uova con il bacon

- ③ Animale in campagna
ITA: mucca
USA: cavallo

- ④ Fuochi d'artificio
ITA: pericolo
USA: danger

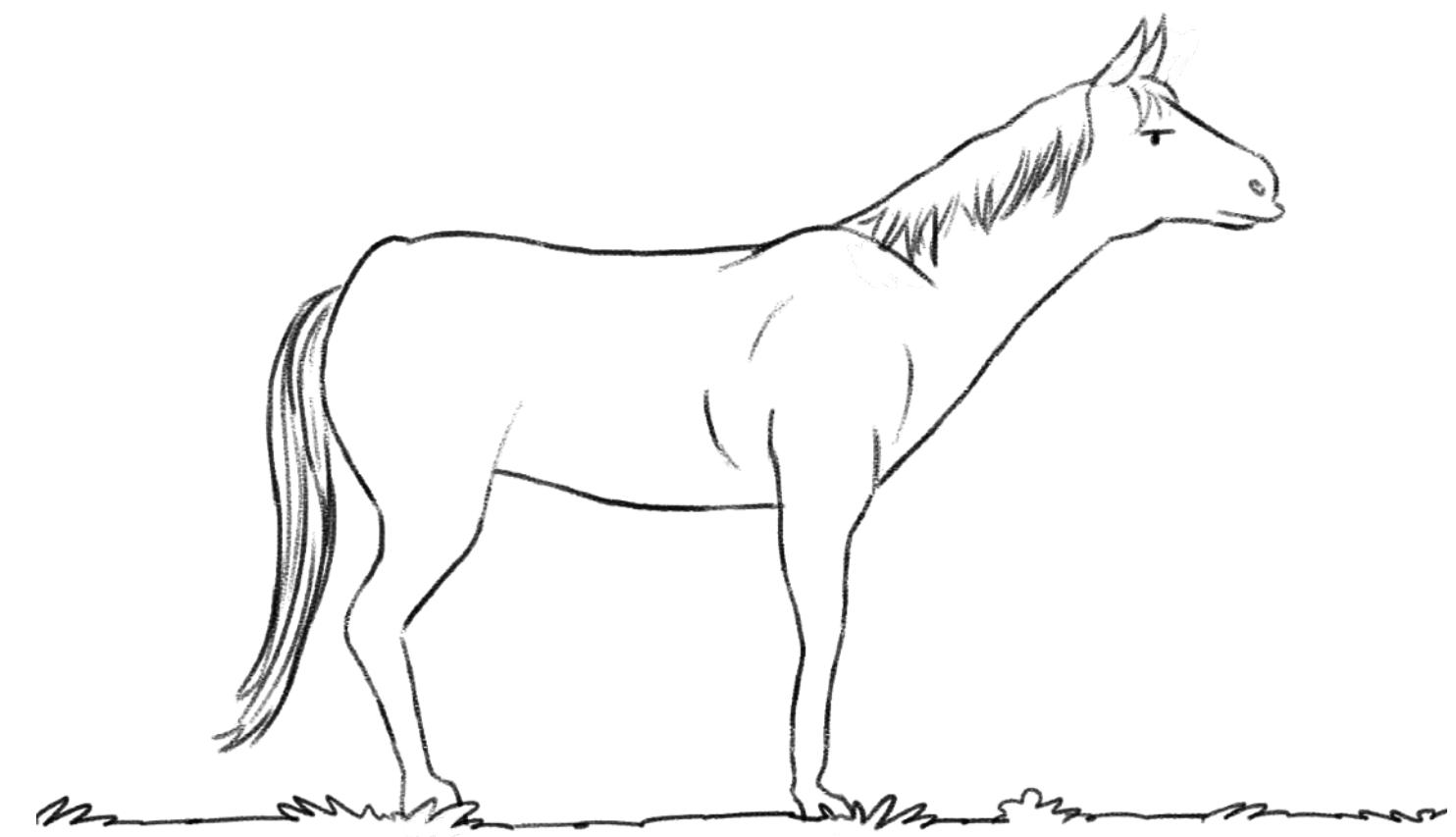
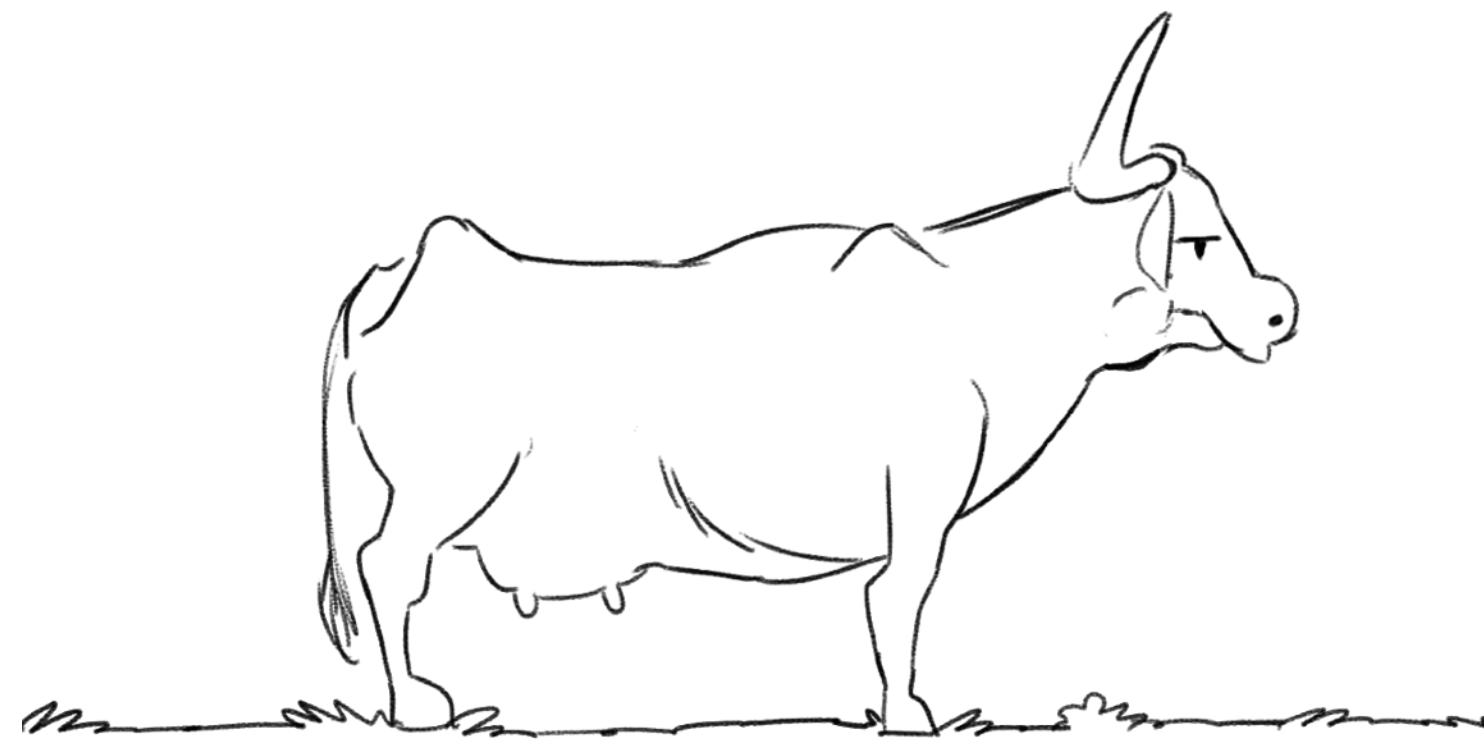
① Cartello



② Colazione



③ Animale in campagna



④ Fuochi d'artificio



Voice-over

Il voice-over è stato affidato alla stessa persona che ha prestato la voce al booktrailer originale. L'accento e l'intonazione prettamente americana del voice-over ci permettono di ottenere un prodotto estremamente credibile dal punto di vista di destinazione d'uso, ma al contempo coerente con la versione originale.



5. Il sistema degli artefatti

Il sito web

Il sito web

Gli artefatti complementari espandono l'accessibilità dell'artefatto primario e ci aiutano a rendere accessibile il nostro contenuto a più persone possibile.

I nostri artefatti sono pensati per essere fruiti su un sito web dedicato che introduce brevemente la storia del personaggio, mostra il booktrailer nella versione regionale più adatta all'utente (ITA o ENG in base al paese dal quale l'utente accede) e infine fornisce le informazioni necessarie per l'acquisto del libro o dell'audiolibro. L'artefatto digitale aderisce e implementa a pieno regime le linee guida WCAG (Web Content Accessibility Guidelines) che garantiscono ad un utente con disabilità di poter accedere ai contenuti senza particolari difficoltà. Inoltre, per garantire coerenza con il progetto e una esperienza migliore all'utente, il sito web ha una funzione di lettura dei contenuti integrata.

Il voice-over, anche in questo caso, è diverso in base al luogo dal quale l'artefatto viene fruito.



The image shows two side-by-side screenshots of a website for "Gian Burrasca".

Left Screenshot (ITA):

- Header:** ITA
- Title:** CHI È GIAN BURRASCA?
- Text:** Ogni giorno Giannino Stoppani detto Gian Burrasca, annota in un diario gli avvenimenti della sua vita e della vita della sua famiglia. Naturalmente, poiché è stato educato a non mentire mai, dice sempre la verità, anche quella che non dovrebbe o potrebbe dire. Scopri alcune delle sue avventure nel booktrailer qua sotto.
- Illustration:** A simple line drawing of a boy with hands on hips.
- Section:** BOOK TRAILER
- Thumbnail:** A small image of a book cover titled "Il Giornalino di Gian Burrasca - Booktrailer" by Alessandro Parca.

Right Screenshot (ENG):

- Header:** ENG
- Title:** CHI È GIAN BURRASCA?
- Text:** Vamba's book was first published in 1907. Since then many different versions have spread. Purchase in paper version or epub.
- Illustrations:** Two line drawings of a boy: one sitting and reading a book, and another sitting and listening to a device.
- Section:** BOOK
- Text:** Vamba's book was first published in 1907. Since then many different versions have spread. Purchase in paper version or epub.
- Details:**
 - Genre:** 10 years old
 - Price:** \$ 8,99
 - Publisher:** Penguin Book
 - Collection:** Fly the Page
 - Release date:** 2016
 - Pages:** 320
 - Format:** Bound, Illustrated
 - Language:** English
- Section:** AUDIOBOOK
- Text:** The audiobook is available at Audible and Storytel
- Details:**
 - Duration:** 6h 20min
 - Price:** \$ 4,99
 - Voice:** Billy West
 - Format:** mp3
 - Language:** English
- Buttons:** Available at **amazon**, Available at **audible**, Available at **storytel**

6. Analisi dell'accessibilità degli artefatti

6. Analisi dell'accessibilità degli artefatti

Il Booktrailer

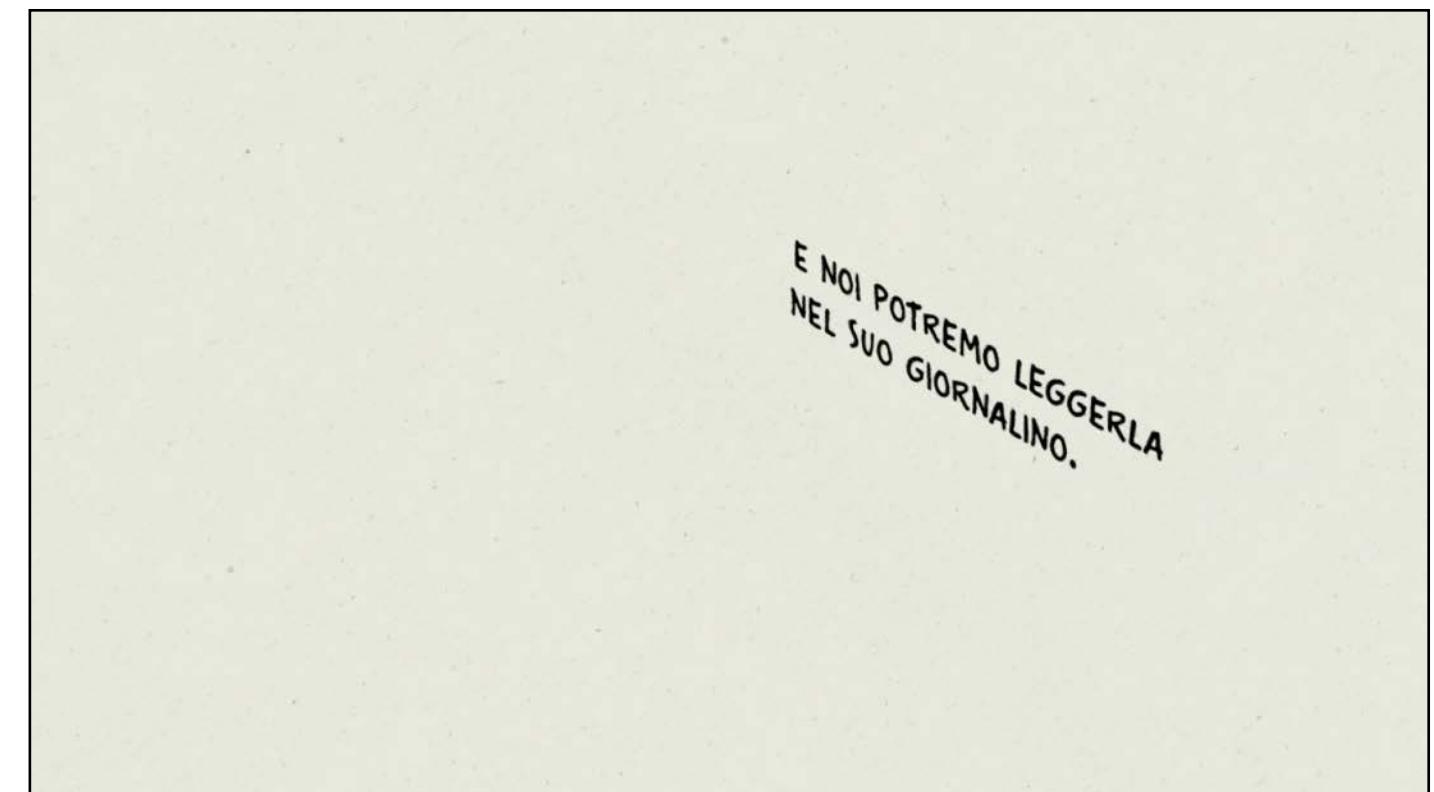
Accessibilità del Booktrailer: il metodo delle mascherature

Come dichiarato nella sezione *Obiettivi e Concept*, un punto fermo durante l'intero processo di realizzazione del booktrailer è stato quello dell'accessibilità: l'artefatto audiovisivo avrebbe dovuto essere fruibile per non udenti e non vedenti. Il registro visivo e quello sonoro, sebbene strettamente interconnessi tra loro (come approfondito in precedenza), dovevano poter funzionare in maniera indipendente, fornendo anche singolarmente una narrazione compiuta. Non solo: l'artefatto avrebbe dovuto essere fruibile anche in condizioni audiovisive non ottimali (come la riproduzione su uno schermo di dimensioni ridotte o una situazione di rumore acustico). Per analizzare l'accessibilità verrà utilizzato il metodo delle mascherature proposto da Michel Chion ne *L'Audiovisione*. Avendo già preso in esame la visione del booktrailer con suono e immagine nella sezione *Relazioni audio/video*, ci limiteremo alle visioni private ora del suono, ora dell'immagine.

Mascheratura del sonoro: solo immagine

I disegni, in questo caso, riescono a dare volto al personaggio e a definire le varie situazioni narrate con un certo stile visivo. Nella sintetica e giocosa rappresentazione del personaggio ritroviamo il *mood* espresso dall'accompagnamento musicale, nelle scelte tipografiche il tono di voce del narratore, e nelle onomatopee, grazie all'uso di forma e colore, le caratteristiche del suono illustrato. Pur essendo talvolta sintetizzati rispetto al *voice-over*, i testi non omettono mai informazioni rilevanti, permettendo una completa fruizione e comprensione del prodotto audiovisivo. Quel che viene a meno è sicuramente tutta la parte di relazioni sinergiche precedentemente approfondite: si perde una certa ritmicità data dalla combinazione del visivo, con i suoi cinetismi e transizioni dinamiche, con la colonna audio. Non ricevendo informazioni a livello uditivo,

l'occhio risulta in questo caso più impegnato: viene a meno la scansione temporale data dalla colonna audio ed il fotogramma deve essere esplorato senza la guida del parlato. Lo stile sintetico e l'utilizzo di una linea nera su sfondo neutro permettono tuttavia una semplice individuazione degli elementi narrativi rilevanti. Sono state infine effettuate prove di riproduzione su dispositivi mobili: il testo, utilizzato sempre in maiuscolo, rimane sempre ben leggibile grazie al contrasto con lo sfondo e all'assenza di sovrapposizioni con le figure disegnate. Facendo infine riferimento alle due consegne complementari del primo booktrailer (BTA2, BTA3), abbiamo potuto verificare che testi e disegni, visualizzati indipendentemente tra loro, mantengono comunque una buona capacità narrativa.



Mascheratura dell'immagine: solo sonoro

Analogamente a quanto appena scritto, la musica riesce ad arricchire il *voice-over*, riprendendo il mood giocoso espresso anche dalle animazioni. La ripetizione del tema musicale e della battuta che dà il via ad ogni giornata (“Come ogni mattina, Giannino si alza, fa una ricca colazione...”) riesce a trasmettere l’idea di ciclicità alla base del booktrailer anche in assenza delle stesse inquadrature che si ripetono. Essendo la narrazione affidata al parlato (che è anche stato il punto di partenza su cui costruire l’intera componente visiva), la vicenda risulta ben comprensibile al solo ascolto. Gli incidenti causati da Giannino alla fine di ogni giornata, sebbene espressi non verbalmente ma con l’uso di un effetto sonoro, risultano ben comprensibili anche senza il visivo. L’ascoltatore può ben comprendere quello che succede collegando con un semplice legame causa-effetto

l’interruzione della voce narrante ed il sopraggiungere dell’effetto sonoro. Questo è un punto su cui ci siamo soffermati particolarmente: in una prima stesura del copione ci siamo resi conto che la voce narrante, nella scena della pesca, abbandonava Giannino dopo aver introdotto l’ambientazione del fiume. Lo “SPLASH!” che chiude la scena, senza il supporto del visivo, sarebbe stato poco chiaro ad un livello narrativo. Aggiungendo la battuta “La lenza si tende, la canna si piega e...” si riesce a capire, anche in assenza di immagini, che Giannino ha perso l’equilibrio cadendo in acqua. Infine, data l’importanza centrale del *voice-over*, ci siamo assicurati che questo risultasse sempre ben comprensibile rispetto alle altre componenti sonore, grazie all’utilizzo di un microfono professionale e di un missaggio audio appropriato.

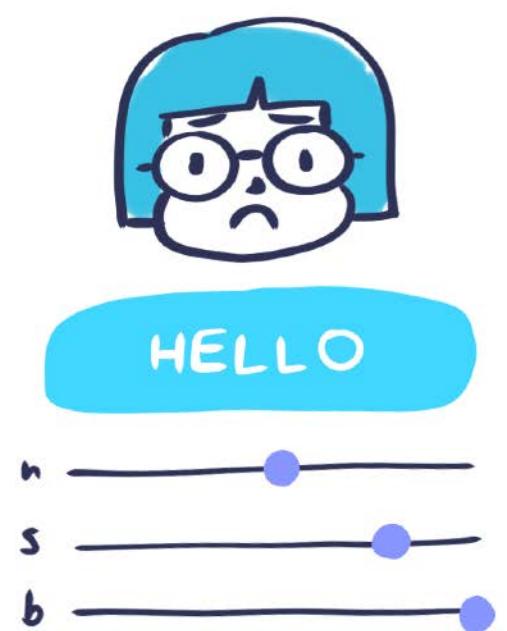


6. Analisi dell'accessibilità degli artefatti

Il sito web

Accessibilità del sito web

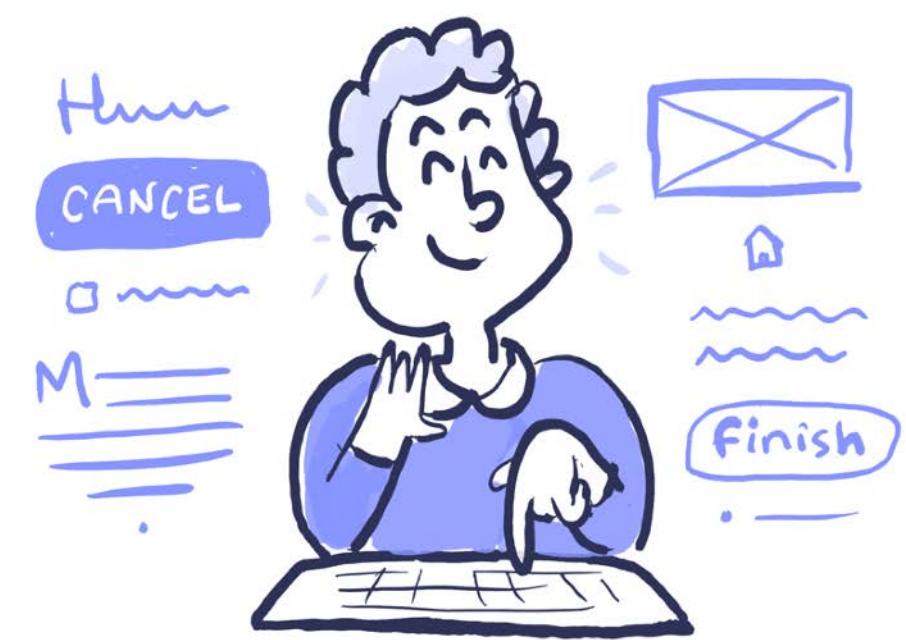
Il sito web implementa e risponde alle linee guida delle WCAG (Web Content Accessibility Guidelines). È stato progettato avendo in mente i tre criteri principali dell'accessibilità web: contrasto colore, navigazione a tastiera e focus indicators. Queste *features*⁴, se rispettate, permettono di garantire accessibilità a persone non vedenti. Per facilitare ulteriormente la navigazione, abbiamo inoltre implementato una funzione di lettura ad alta voce integrata con l'esperienza del sito. Tutti i contenuti sono letti da uno speaker e non da una voce sintetizzata di sistema. L'espeditore permette di migliorare l'esperienza di navigazione di tutti gli utenti, soprattutto coloro che hanno impedimenti visivi.



Contrasto colore



Focus Indicators



Navigazione tastiera

4. <https://uxdesign.cc/designing-for-accessibility-is-not-that-hard-c04cc4779d94>

7. Bibliografia e sitografia

Bibliografia

Vamba, *Il Giornalino di Gian Burrasca*, Gribaudo, 2016

Dina Riccò, *Sentire il design: sinestesie nel progetto di comunicazione*, Carocci, 2008

Michel Chion, *L'audiovisione. Suono e immagine nel cinema*, Lindau, 2017

Elena Caratti, Giovanni Baule, *Design è traduzione*, FrancoAngeli, 2016

Luigi Giachino, *Ascoltare le immagini. L'importanza della musica nel linguaggio cinematografico*, Gremese, 2009

Sitografia

Spider-Man: Into the Spider-Verse, USA, 2018
<https://www.imdb.com/title/tt4633694/>

Frozen II: Il regno di ghiaccio, USA, 2019
<https://www.imdb.com/title/tt4520988/>

NOS: Policy Trailer, PT, 2016
<https://www.youtube.com/watch?v=pW-wdqLOIV8>

Ketel One - Drink Marvelously, ES, 2019
<http://niceshit.tv/project/89553919/ketelone-drink-marvelously>

Once Upon a Line, USA, 2016
<https://vimeo.com/287949378>

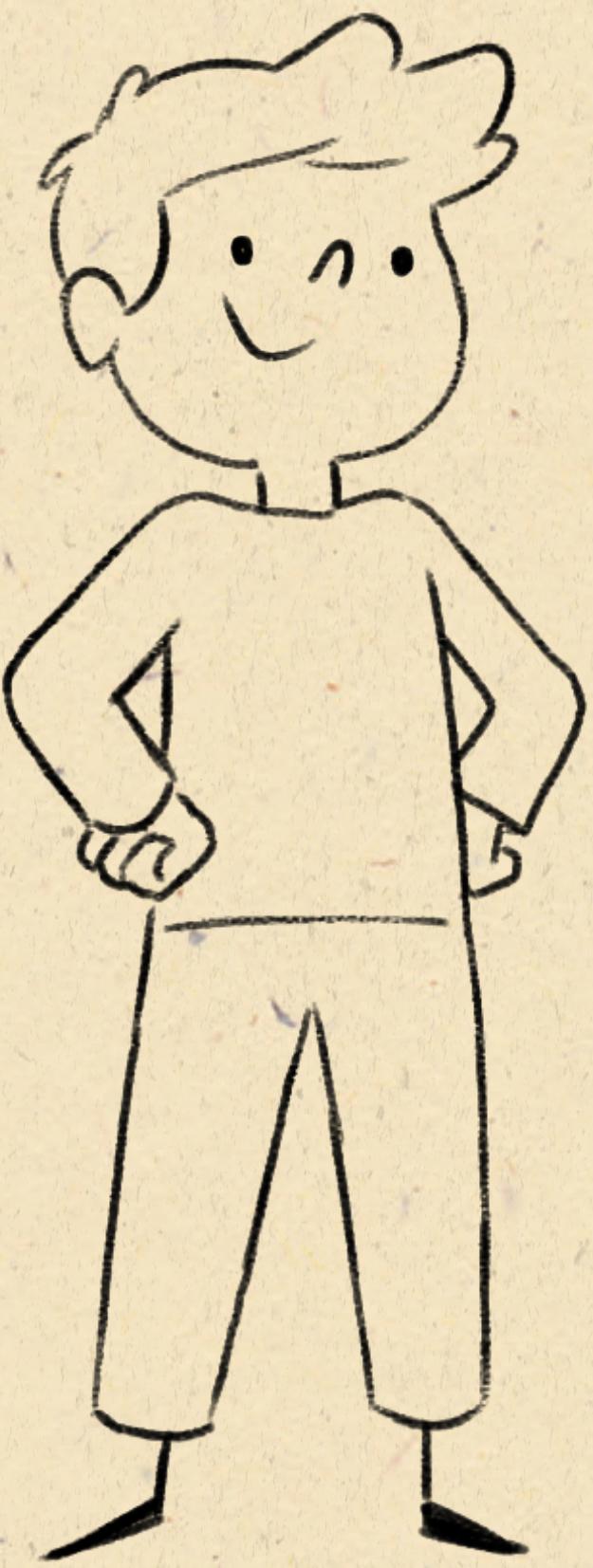
Il Cavaliere Inesistente, ITA, 2019
<https://www.youtube.com/watch?v=UvIfvv9WxiM>

La cartolina, ITA, 2018
<https://www.youtube.com/watch?v=7CoHKS0hV-E>

Disney-Pixar International Movie
<https://www.youtube.com/watch?v=WYrHmkf6Mk8>

PintassilgoPrints – Digital type foundry
<https://www.pintassilgoprints.com/>

Traduzione fan-made
<http://www.ghira.mistral.co.uk/burrasca/index.html>

**Corso**

Laboratorio di Progettazione
di Artefatti e Sistemi Complessi

Cultori

Alberto Barone
Giulia Martimucci
Alessandro Zamperini

Scuola del Design
Politecnico di Milano
A.A. 2019-2020

Docenti

Dina Riccò
Gian Luca Balzerano

Studenti

Marco Gabriele
Alessandro Parca
Andrea Silvano

