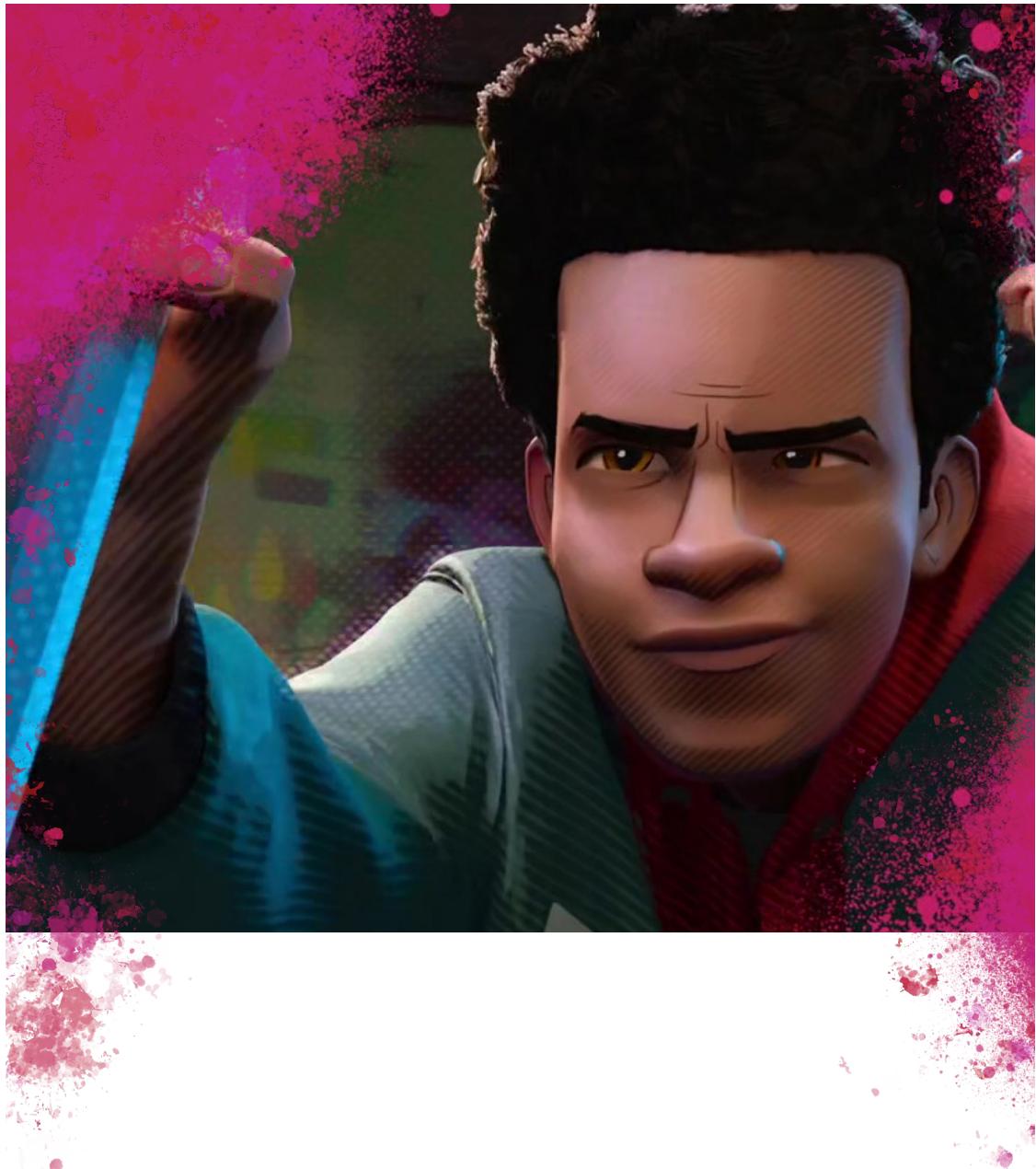


- Marino Guarnieri

*“È come se
non sapessi
cosa vuoi fino
a quando non
te lo danno”*

Dalla nascita della CGI, l'obiettivo degli artisti è stato ottenere un'immagine quanto più possibile fedele alla realtà. Grandi case di animazione come Disney e Pixar hanno puntato molto su questa tecnica fino a padroneggiarla, raggiungendo quello stile fotorealistico, oggi noto anche come "stile Pixar". Con il passare del tempo, però, l'animazione fotorealistica è diventata così

diffusa che oggi è quasi difficile distinguere i lavori dei diversi studi. E' qui che salta fuori lo stile NPR, acronimo inglese per "rendering non fotorealistico", finora quasi esclusivo di produzioni minori e sperimentali. Questa zine analizzerà alcune produzioni che si sono distinte nel panorama della CGI con uno stile fresco e innovativo, spesso caratterizzato dall'uso di tecniche miste.

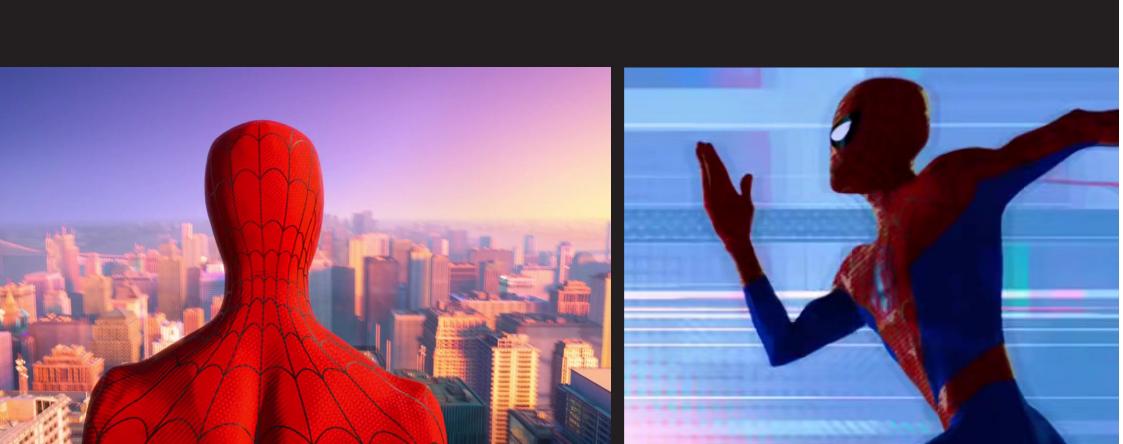


La rivoluzione arriva ufficialmente nel 2018 con l'uscita di *Spider-Man: Into the Spider-Verse*, che dà inizio ad una nuova era nel mondo dell'animazione. L'**effetto Spider-verse**, come verrà poi

chiamato dalla cultura di massa, invita gli animatori a sperimentare con tecniche e supporti, andare fuori dagli schemi e far spaziare la fantasia lontano dalle leggi della realtà.

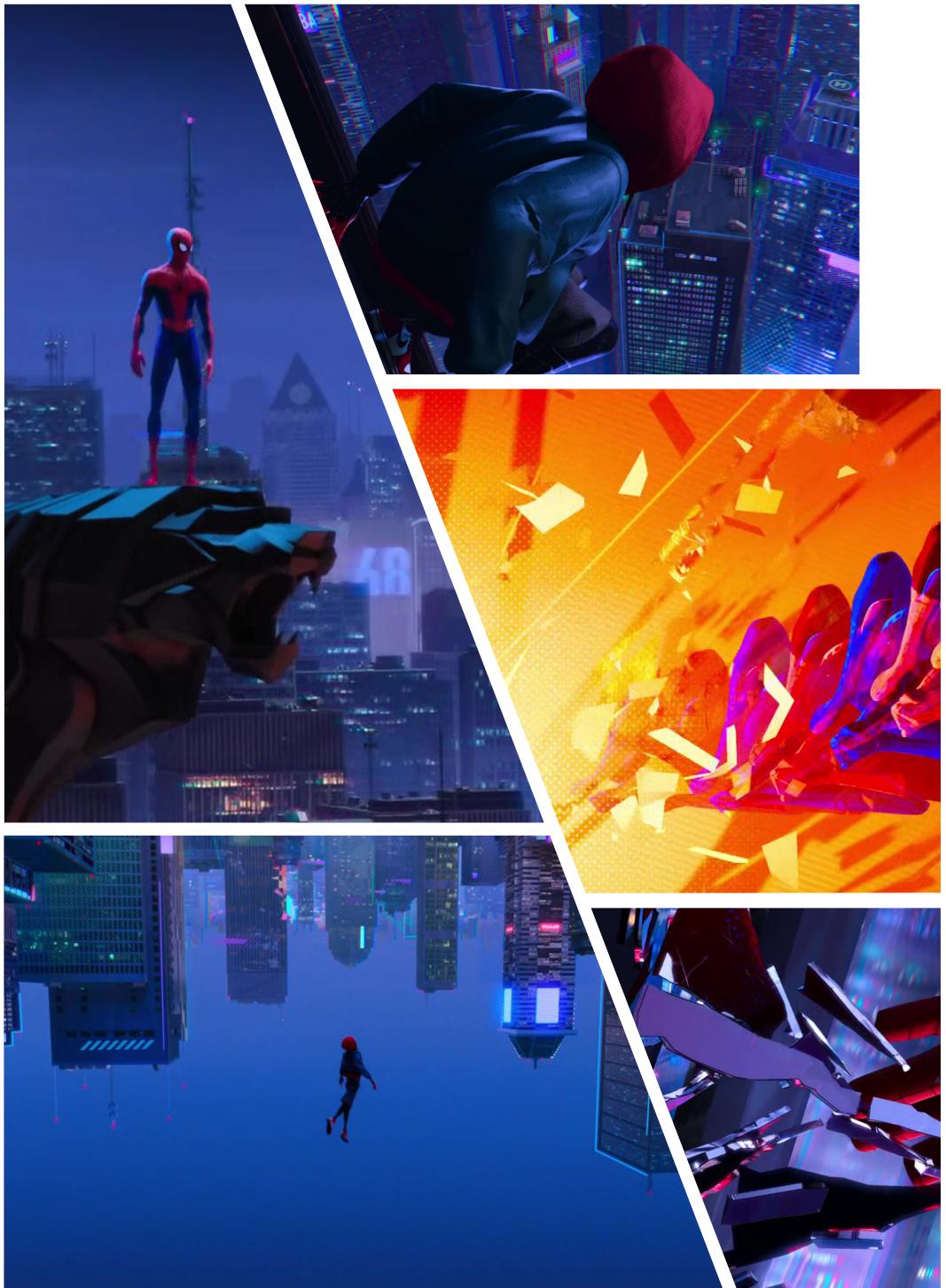
SPIDER-MAN INTO THE SPIDER - VERSE





Negli ultimi anni, lo studio di animazione **v** ha dato vita ad un approccio *creator-oriented*, che mira a dare più libertà agli artisti per realizzare prodotti non convenzionali. Questa impostazione si è rivelata un grande successo, con l'uscita di produzioni uniche come *Spider-verse*, considerata da molti una vera e propria opera d'arte.





L'animazione è a frame variabili, per lo più "passo due", come nelle animazioni tradizionali 2d. La frequenza cambia in base all'emozione evocata in una scena e al personaggio presente. Ad esempio, quando il protagonista non è in sintonia con gli altri personaggi, questi sono animati con frame rate diverso. Gli elementi in movimento e in secondo piano, che nella CGI classica vengono sfocati con le tecniche del motion blur e della profondità di campo, sono realizzati con un effetto che ricorda la stampa offset: la sovrapposizione di colori rimanda agli errori di stampa nella produzione dei fumetti. I dettagli sono realizzati con la sovrapposizione di una lineart dinamica, disegnata a mano e riadattata tramite un software.



SMEAR FRAMING

ENTERGALACTIC



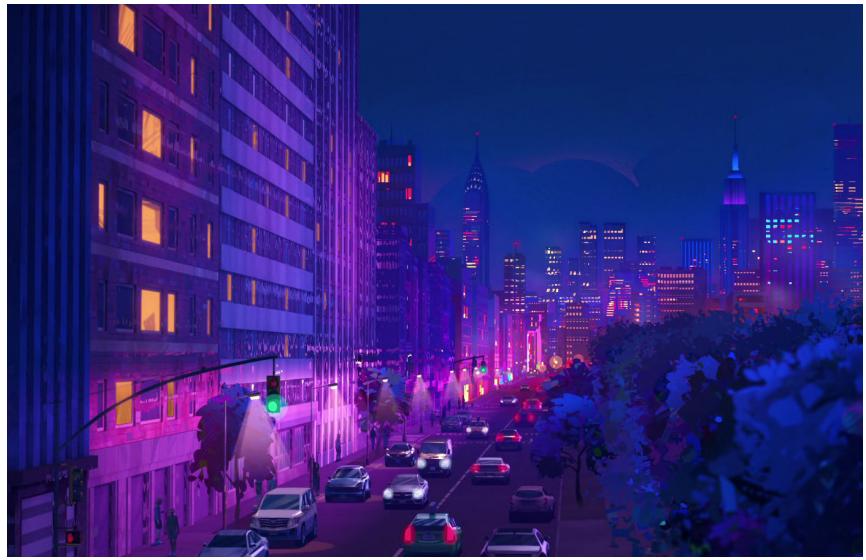
CTIC



Dopo il successo sul grande schermo di *Spider-verse*, esce su Netflix *Entergalactic*, film evento di animazione dedicato all'uscita dell'album omonimo di Kid Cudi. La scelta del film di animazione come medium è dovuta al fatto che questo strumento permette molta più libertà nello storytelling visivo: solo così si può veramente dare forma alla musica e trasmettere le emozioni del cantante. Il team della **DNEG Animation** parte da un'osservazione interessante: spesso per i film di animazione moderni si realizzano concept art mozzafiato, che vengono quasi completamente dimenticate in fase di produzione. Questo film si propone di restare fedele ai concept iniziali, nell'uso di luci, colori e texture.



Nella vita di tutti i giorni, veniamo colpiti da migliaia di stimoli ma di questi ci resta solo un'impressione, un sagoma, un colore, un'emozione... Questo film è una celebrazione della semplicità: se fatta nel modo giusto, una semplice silhouette può comunicare molto di più di un volto dettagliato, permette di cogliere la vera essenza del soggetto senza perdersi in dettagli superflui.





Entergalactic trae grande vantaggio dal fatto che l'animazione permette di alterare la realtà, in particolare nei momenti surreali che rappresentano il flusso di pensieri del protagonista.







CODY GINDY

Cody Gindy è un illustratore e animatore statunitense che unisce tecniche differenti per ottenere risultati visivi unici; l'aspetto più interessante dei suoi ultimi lavori è il modo in cui crea le texture. Sui

social condivide il processo che sta dietro ai suoi lavori e le tecniche innovative che impiega per ogni progetto. Un esempio è l'*albero pringles*, così battezzato dai suoi followers per la forma delle foglie.

L'albero ha aperto sui social un'interessante discussione sulle tecniche impiegate. Anche in altri lavori è utilizzato lo stesso procedimento, in presenza di piante e fogliame di ogni genere.

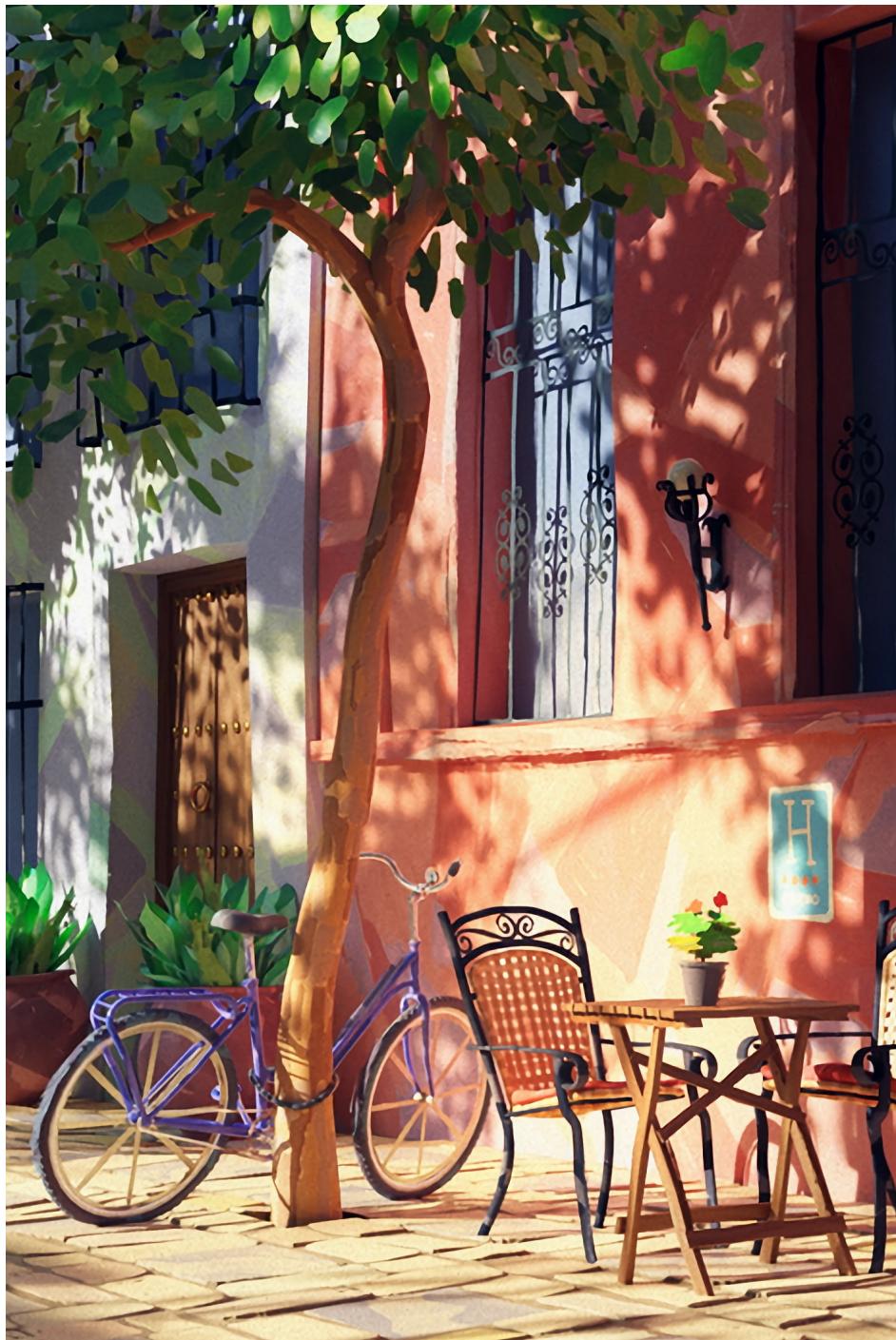


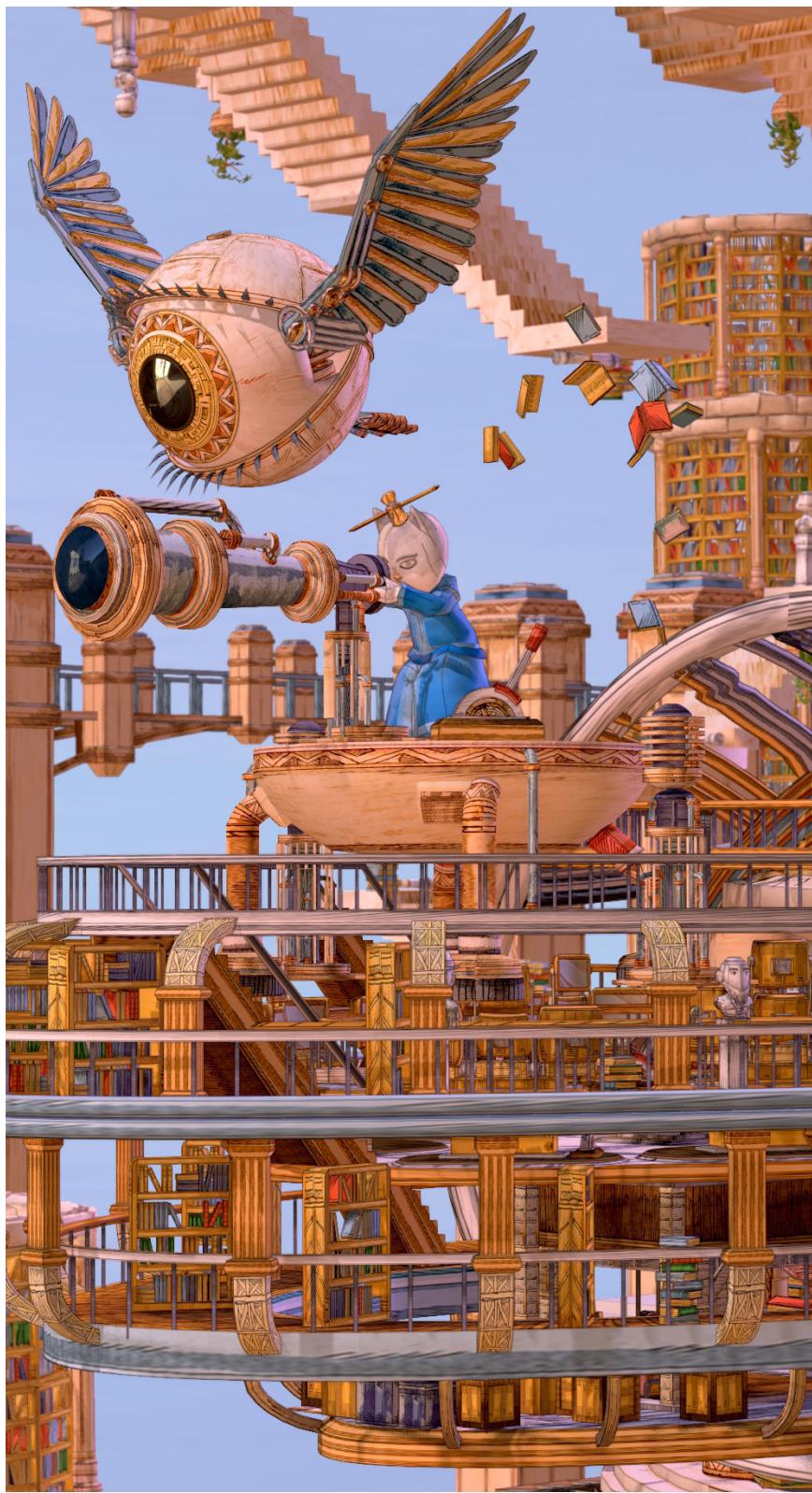
TEXTURE



Gindy ha scomposto le foglie dell'albero in due figure geometriche che ricordano la forma delle patatine, e ha applicato ad ognuna una texture con un tratto di pennarello che non ha

i bordi definiti. Il risultato finale è una pennellata tridimensionale dalla forma curva, perfetta semplificazione grafica di una foglia.







Marc o Matic è un artista, animatore e tecnologo creativo, che realizza esperienze di storytelling interattivo grazie all'unione di tecniche provenienti da campi diversi: a partire da tradizionali illustrazioni, realizzate da lui, crea mondi tutti da scoprire con la realtà virtuale e aumentata. Ha studiato da autodidatta animazione e realtà virtuale, per poter dare vita ai suoi disegni e combinare finalmente arte e tecnologie. Dall'ideazione delle storie, ai disegni, alle animazioni, lui segue l'intero processo e lavora con tutte le tecniche e i supporti.

MARC O MATIC



STORYTELLING

Nei suoi progetti personali, l'artista dà sfogo alla creatività rappresentando realtà esagerate e surreali, ispirate spesso a sogni e riflessioni. I modelli sono renderizzati in modo non realistico, usando texture analogiche: in questo progetto, l'aspetto di ogni elemento è dato dalla sovrapposizione di più livelli di texture, disegnati dall'artista con inchiostro su carta.

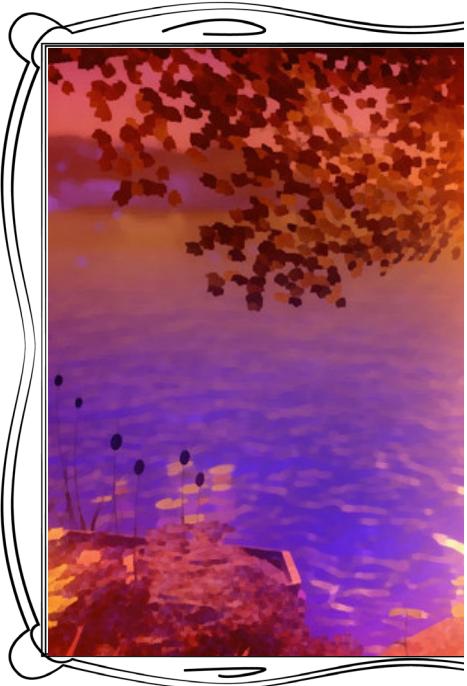


LAST DAY OF JUNE

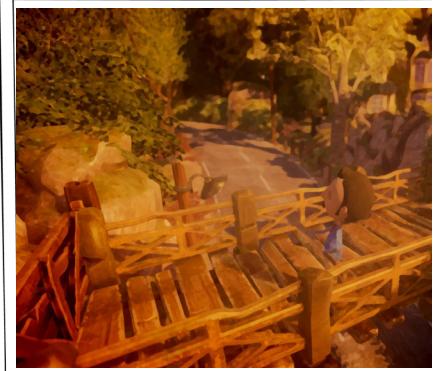
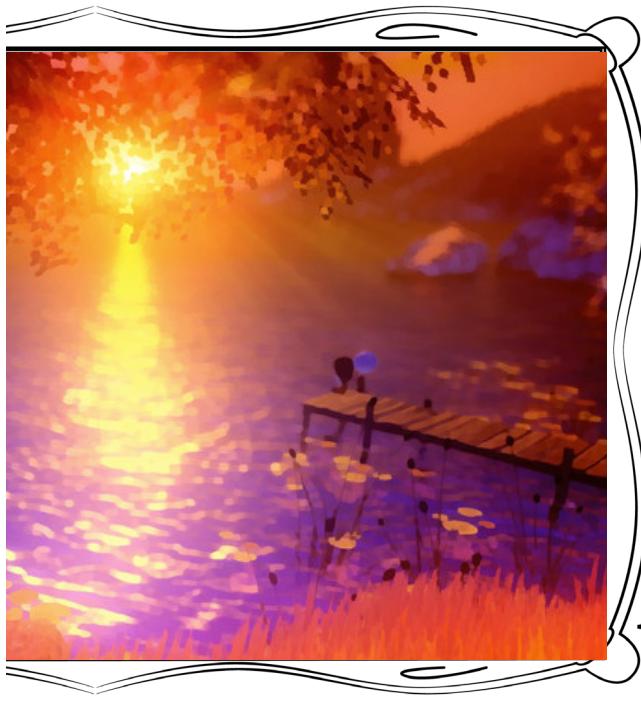


Un altro campo che risente molto del cambio di trend in materia di rendering è quello dei videogiochi, che da sempre provano a simulare fedelmente la realtà. *Last day of June* è un gioco dallo stile unico, che dimentica il fotorealismo e si pone invece l'obiettivo di imitare un dipinto.

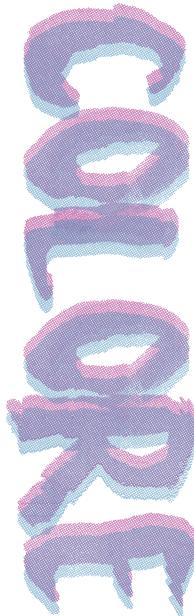




Il team che ha lavorato all'estetica del videogioco ha sviluppato uno shader, che è stato battezzato “shader marmellata” proprio a causa dell'effetto che crea. Questo shader applica al render un particolare filtro che mescola i colori, ricordando un dipinto ad acquerelli. Lo stile pitturato è anche funzionale alla trama del gioco: la moglie del protagonista era una pittrice e lui rivive momenti del passato tramite i suoi dipinti.







Il videogioco è stato sviluppato da **Ovosonico**, azienda italiana nata proprio con l'obiettivo di sviluppare prodotti insoliti, in qualche modo differenti dai giochi tradizionali che si trovano sul mercato, ed eventualmente anche progetti non legati al mondo dei videogiochi. Vengono creati solo due giochi, *Murasaki Baby* e *Last day of June*, prima che l'azienda venga acquisita dalla Digital Bros. I due prodotti hanno comunque avuto un grande impatto sulla scena italiana e mondiale dei videogiochi.



Ispirata al mondo dei videogiochi, nel 2021 esce su Netflix *Arcane*, una serie animata per adulti che prende spunto dal mondo dei videogiochi di League of Legends. La particolarità di questa serie

è l'estetica, che si colloca a metà tra un dipinto ed un videogioco: perfetta per il soggetto raccontato, è stata realizzata con la sapiente unione di tecniche provenienti da diversi campi dell'animazione.



ARCANE



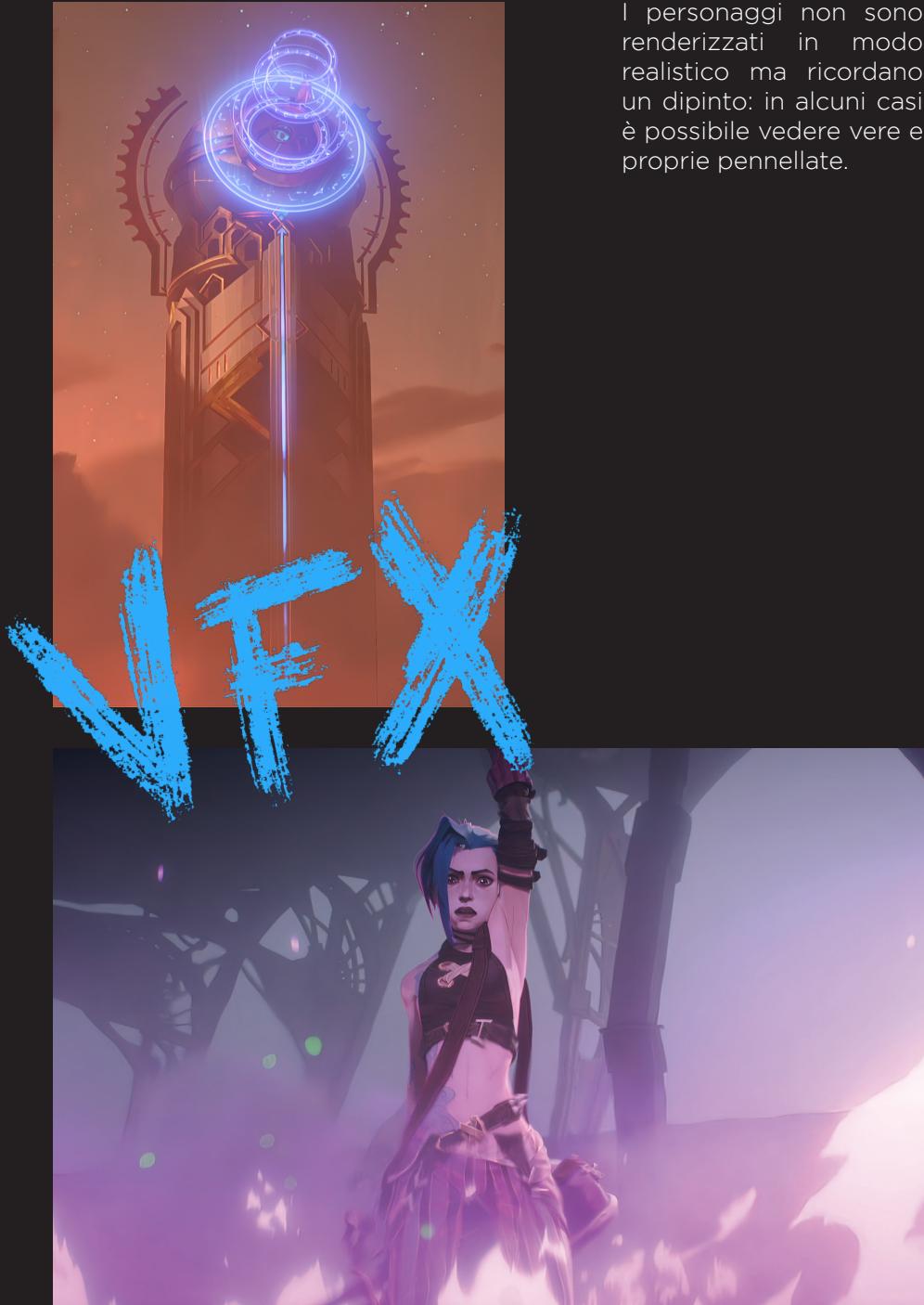
FOR
TICHE

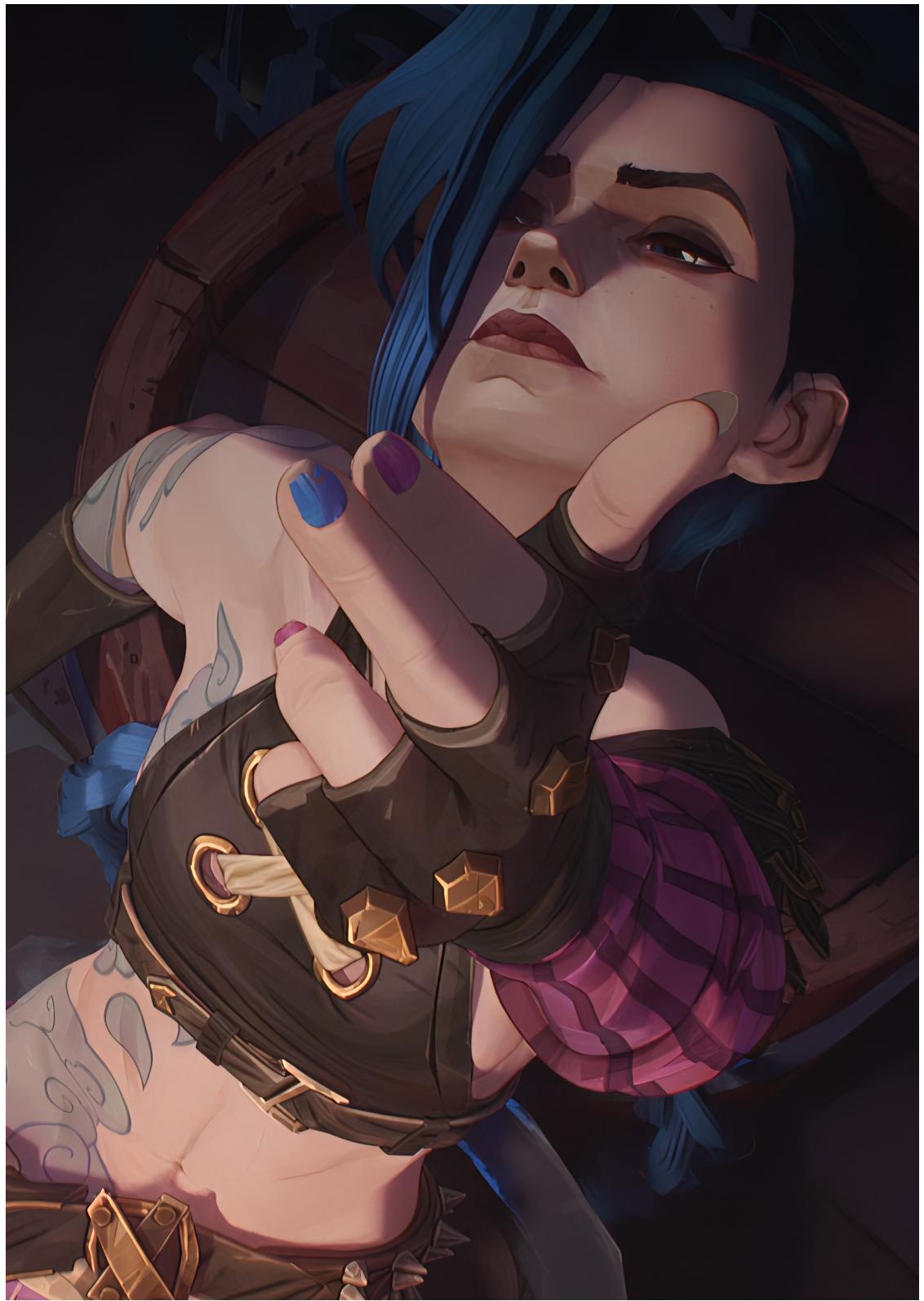
Fortiche Production è uno studio di animazione francese che si è sempre interessato al possibile mix di 2d e 3d e al trasferimento di immagini tradizionali nel mondo tridimensionale.

Arcane è stato scritto da Riot Games, ma il visual è interamente di Fortiche, che lavora con questo stile da molto tempo, e durante la produzione le scelte e le esigenze degli animatori hanno influenzato enormemente il risultato finale.



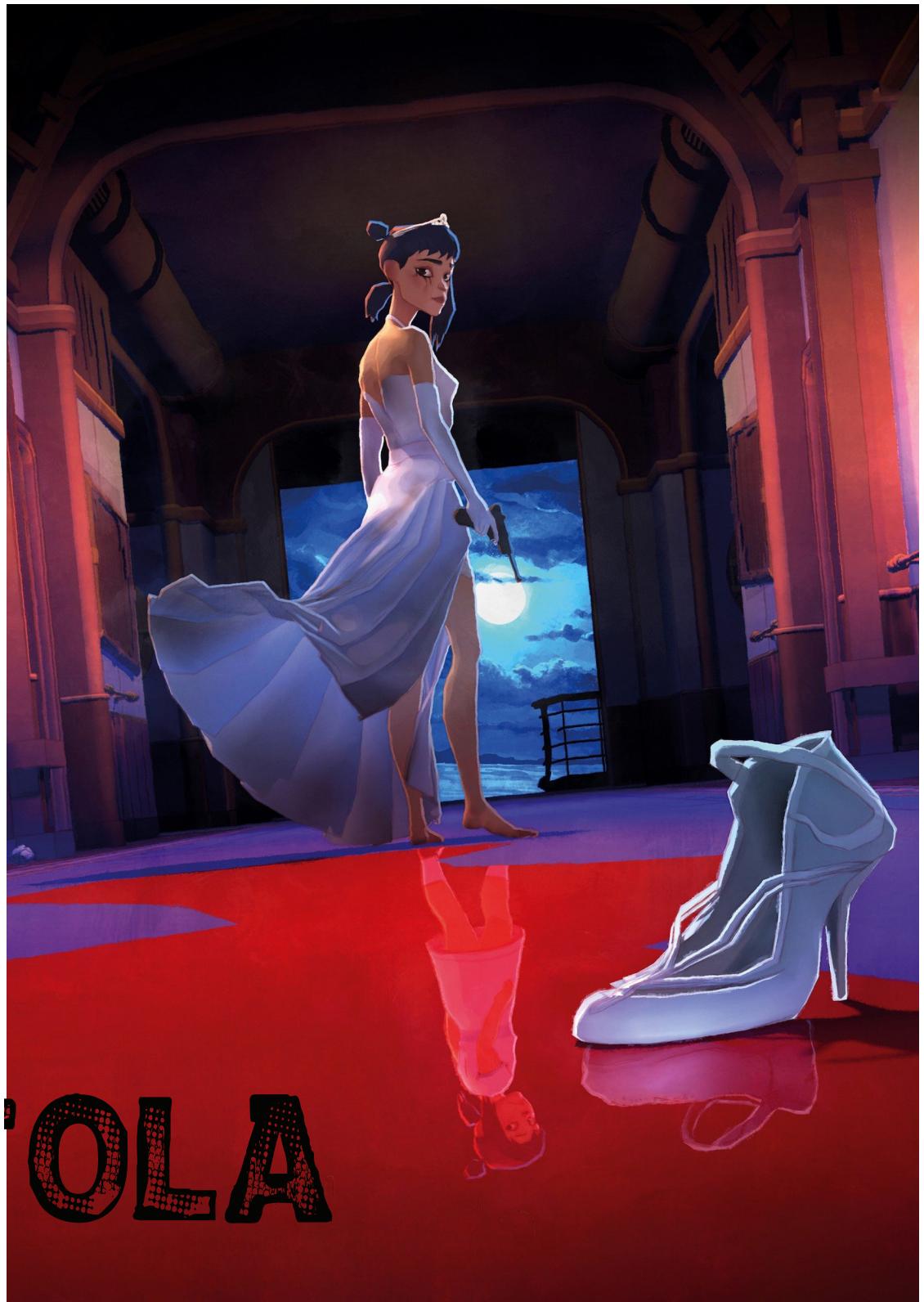
I personaggi non sono renderizzati in modo realistico ma ricordano un dipinto: in alcuni casi è possibile vedere vere e proprie pennellate.

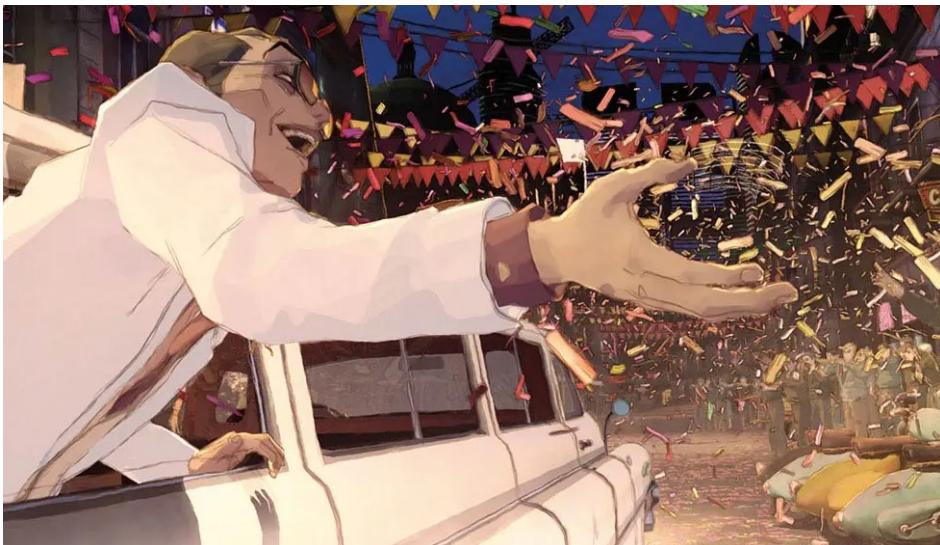




Una tecnica molto simile viene usata anni prima già da Mad Entertainment, con il film *Gatta Cenerentola*. Si tratta di un lungometraggio animato ispirato alla celebre fiaba di Gianbattista Basile, ambientato ai giorni nostri e con uno stile del tutto innovativo.

GATTA CENERENT

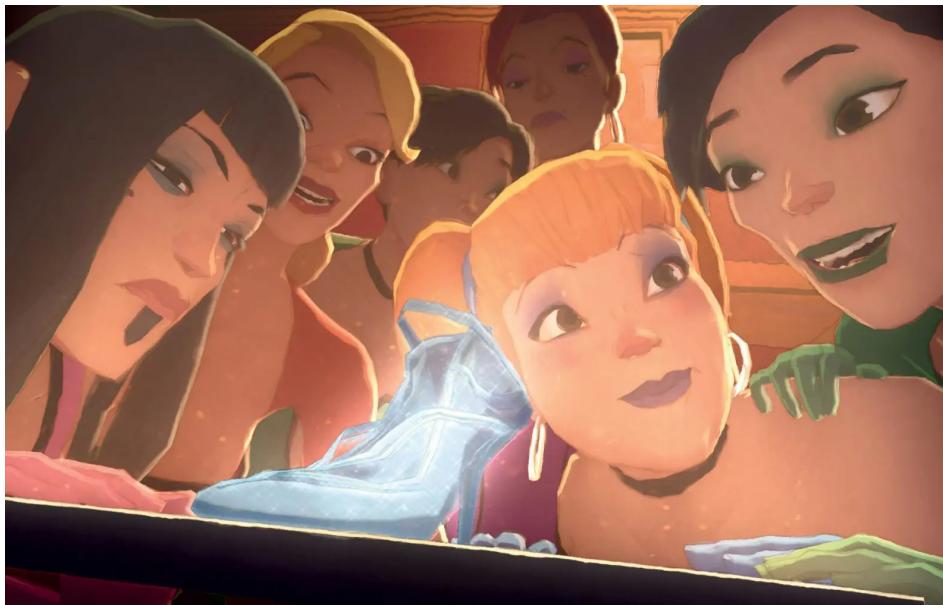




PANTOVER



Il film è stato realizzato interamente in 3d, nonostante lo stile sembri voler imitare un disegno tradizionale. Tutti i modelli sono stati renderizzati con una tecnica che imita il cel shading, un processo tipico delle animazioni 2d; luci e ombre appaiono piatte perché sono state sovrapposte in un secondo momento proprio come avviene nelle animazioni tradizionali. Gli sfondi sono stati modellati e poi ridipinti in digitale a partire dai render delle scenografie 3d.





Mad Entertainment è uno studio di Napoli nato nel 2010, che ha iniziato fin da subito ad occuparsi di cortometraggi e altre produzioni brevi e dall'impronta sperimentale. Questo ha permesso allo studio di sperimentare con le nuove tecniche del settore e riuscire a trovare uno stile proprio, invidiabile anche all'estero. Il successo arriva con i lungometraggi *L'arte della felicità* e *Gatta Cenerentola*, rivoluzionari nello scenario dell'animazione italiana.

L'Italia non ha mai mostrato particolare interesse verso l'animazione per adulti, anche per questo la Mad ha avuto un ruolo fondamentale nello sviluppo del settore nel paese.





FOOD WIZARDS

L'ultima produzione Mad Entertainment è *Food Wizards*, la prima serie animata realizzata interamente in Blender. Lo stile

ricorda quello di produzioni passate dello studio, caratterizzato da un approccio non fotorealistico all'animazione 3d.







La sfida principale nella produzione di *Food Wizards* è stata ridurre al massimo la fase di compositing. L'unico momento in cui viene usata è per la creazione del contorno del personaggio; infatti non viene usata una semplice lineart ma si sovrappongono due livelli: uno con il personaggio colorato e uno con la sola silhouette. Voler evitare il compositing ha costretto il team a cercare soluzioni alternative anche nel sistema di illuminazione delle scene. Per simulare un'animazione tradizionale, è stata realizzata una pose library con i vari comportamenti della luce sul personaggio in base alla posizione e dimensione della sorgente luminosa.



Southern Shotty è un animatore e modellatore 3d, che realizza tutti i suoi lavori in Blender. Ha un grande seguito sui social, dove fa aggiornamenti sull'avanzamento dei suoi progetti, e realizza corsi

e tutorial su diverse piattaforme, insegnando le basi per utilizzare il programma e alcune tecniche particolari da lui inventate, per ottenere gli effetti grafici che caratterizzano i suoi lavori.

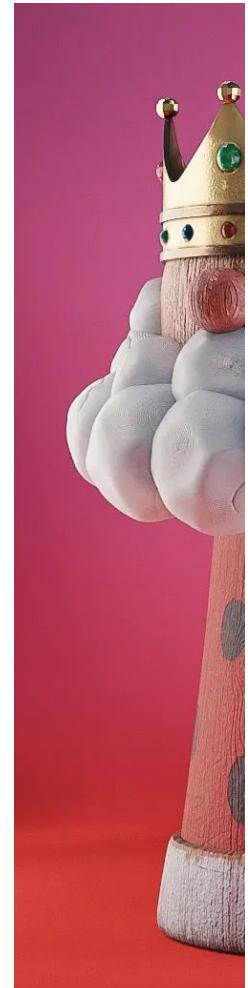


SOUTHERN SHOTTY 3D



MATERIAL

Molti dei suoi corsi sono incentrati sull'applicazione di materiali e texture ai modelli e infatti l'aspetto più interessante dei suoi progetti è proprio l'utilizzo della texture, realizzata interamente in Blender.







Un esempio è il mare, elemento ricorrente nel film, che è composto da diversi livelli di onde dall'effetto cartonato, sempre più lontane tra loro, che sembrano muoversi in modo meccanico.