



CORSO TRIENNALE  
**BACHELOR OF ARTS IN  
CINEMA & NEW MEDIA**

**Insegnamento:**

**Cinema**

---

**TITOLO TESI:**

---

**Color Grading nel Cinema di Animazione**

---

---

---

**Relatore:**

**Prof. Simone Andriollo**

**Correlatore:**

**Candidato:**

**Caterina Corti**

**Matricola:**

**W8EMK**

**Anno Accademico: 2024/2025**



CORSO TRIENNALE  
**BACHELOR OF ARTS IN  
CINEMA & NEW MEDIA**

**Insegnamento:**

**Cinema**

---

**TITOLO TESI:**

---

**Color Grading nel Cinema di Animazione**

---

---

---

**Relatore:**

**Prof. Simone Andriollo**

**Correlatore:**

**Candidato:**

**Caterina Corti**

**Matricola:**

**W8EMK**

**Anno Accademico: 2024/2025**

## INDICE

Introduzione.....	1
Capitolo 1. Il Colore.....	2
1.1 Teoria del colore.....	2
Colori Primari: Sintesi Additiva e Sintesi Sottrattiva.....	2
Colori Secondari.....	3
Colori Complementari, Colori Acromatici e “Terre”.....	4
Colori Caldi e Colori Freddi.....	4
Luminosità e Saturazione.....	5
1.2 Psicologia del colore.....	6
Rosso.....	6
Giallo.....	8
Blu.....	9
Arancione.....	10
Verde.....	11
Viola.....	13
Bianco.....	14
Grigio.....	15
Nero.....	16
Marrone.....	17
Rosa.....	19
Capitolo 2. Il Colore in Animazione.....	20
2.1 Dal bianco e nero al colore.....	20
“Tracing” e “Opaquing”.....	20
Color Grading in Technicolor.....	20
“Inkers” e “Painters”.....	21
Bambi (1942).....	21
Paesaggi Orientali.....	22
Impressionismo.....	23
2.2 Dal grande schermo al piccolo schermo.....	23
“Limited Animation”.....	24
Animazione Intercontinentale.....	24
DuckTales (1987).....	24
Color Grading in Televisione.....	25
Televisione Analogica (NTSC).....	25
Video Home System (VHS).....	26
2.3 Dalla pittura al digitale.....	26
Carl Barks.....	27
Hergé.....	27

Ben Day Dots.....	28
DuckTales (2017).....	28
Gamut.....	28
Color Grading in Digitale.....	29
2.4 Breve Nota sull'Animazione Non-Disneyana.....	29
2.5 Percezione ed Equilibrio Cromatico.....	30
Schema Monocromatico.....	31
Schema Analogo.....	33
Schema Triadico.....	34
Schema Complementare.....	37
Schema Tetradico o Quadratico.....	39
Schema Complementare Divergente.....	40
Capitolo 3. Applicazione e Interpretazione dei Principi Cromatici.....	42
3.1 Cortometraggio: "Job Interview".....	43
Dall'Idea allo Storyboard.....	43
Utilizzo del Colore.....	44
3.2 Conclusioni.....	45
Bibliografia, Filmografia e Sitografia.....	47

## Introduzione

Parlare di *color grading* in animazione equivale a parlare del *colore*. A differenza del cinema in *live-action*, dove il color grading è un processo di post-produzione, e che avviene quindi solo dopo la realizzazione del film, nei prodotti animati (siano essi corti, lungometraggi o serie), il colore avviene *prima*, nella fase di concept, a volte precedendo addirittura la storia.

Questo probabilmente perché, sempre a differenza del cinema dove si parte dal mondo reale che è di per sé un luogo *a colori*, in animazione si parte dal foglio bianco. Il bianco, colore molto simbolico (come vedremo), è in sostanza un vuoto che deve essere riempito, e il colore, insieme all'animazione, è il mezzo con cui appunto si crea "*the Illusion of Life*".

Ma se l'animazione è la struttura portante con il suo susseguirsi di linee che creano forme e contorni di luoghi e personaggi, il colore, nelle sue varie sfumature di tonalità e di significato, è ciò che rende queste forme *piene, reali*. Perché la strabiliante caratteristica del colore risiede appunto nella sua grande versatilità: la stessa forma, riempita con due colori diversi, richiama effetti e sentimenti diversi. Ed è proprio da qui, dopo una breve introduzione tecnica, che parte la mia analisi, dal *colore nei suoi significati*.

Tuttavia, ecco che ci si imbatte subito nel primo ostacolo, lo scoglio contro cui naufragano tutte le buone intenzioni di un colorista: l'apparente incolmabile distanza tra immaginazione e realtà. Perché infatti avere in mente il colore ideale è ben diverso dal riuscire effettivamente *ad usarlo*. Oggi siamo fortunati, in quanto la tecnologia ci permette di avere accesso a quasi ogni tonalità e sfumatura percepibile dall'occhio umano. Ma non è sempre stato così. E la storia dell'evoluzione dei metodi di coloritura e della rappresentazione del colore nel corso degli anni, dall'Epoca d'Oro dell'Animazione (anni '20) ad oggi, ci permette appunto di comprendere quali limitazioni gli artisti hanno dovuto affrontare, e come queste abbiano influenzato le loro scelte cromatiche.

Ed è proprio sulla base di queste scelte che è andato via via formandosi un modello di rappresentazione del colore standardizzato, molto simile a quello cinematografico, riscontrabile in quelli che oggi sono noti come "schemi cromatici". Nelle mie ricerche ho riscontrato che un'analisi di tali schemi in applicazione all'animazione non era mai stata fatta, per questo, con le basi apprese nello studio della psicologia dei colori, mi sono cimentata in prima persona nell'impresa.

Gli esempi che tratterò riguardano varie tipologie di prodotti (serie animate e lungometraggi) realizzati sia con tecniche analogiche (pittura) che in digitale,

in cui gli schemi sono applicati a specifici elementi (singole scene, personaggi, sfondi) o al prodotto animato nel suo insieme.

Infine, la parte conclusiva (e la più importante) è la mia applicazione dei principi e delle nozioni apprese in questo percorso ad un prodotto animato, in questo caso un cortometraggio.

Ho avuto modo di apprendere molte cose in questo mio viaggio all'interno del colore, ed è dunque ora mio compito farvi da guida, come Virgilio fece con Dante, ma (fortunatamente) in un mondo con molte più sfumature.

## Capitolo 1. Il Colore

### 1.1 Teoria del Colore

Cos'è il colore? Semplice, il colore è la *luce*<sup>1</sup>. Nello specifico, è la luce composta dalla radiazione elettromagnetica di una determinata lunghezza d'onda (colori semplici) o di più lunghezze d'onda sovrapposte (colori composti) comprese nello spettro visibile. In sostanza, il colore è la luce che il nostro apparato visivo riesce a percepire. Ma come?

Quando la luce colpisce un oggetto, parte della sua radiazione elettromagnetica viene assorbita mentre la restante parte viene riflessa; è questa radiazione riflessa che viene percepita dai nostri occhi e che viene elaborata dal nostro cervello, il quali gli attribuisce una *sensazione di colore*<sup>2</sup>.

#### *Colori Primari: Sintesi Additiva e Sintesi Sottrattiva*

I "colori semplici" sono le singole lunghezze d'onda percepibili dal nostro sistema visivo; sono i *colori base*, detti anche *colori dell'iride* o *dell'arcobaleno*, ovvero: rosso, arancione, giallo, verde, blu, indaco, viola<sup>3</sup>. Dalla somma di questi colori si ottiene la luce bianca. Tra questi, i **colori primari**<sup>4</sup> sono un sottogruppo di colori dalla cui combinazione è possibile ottenere l'intera gamma cromatica. Ed è qui che le cose si complicano.

Esistono infatti due diversi approcci alla creazione dei colori: la **sintesi additiva** e la **sintesi sottrattiva**<sup>5</sup>. Questo avviene perché la luce emessa e la luce riflessa si comportano in modo diverso: abbiamo visto che è la luce riflessa a dare colori agli oggetti. Questo accade in quanto la luce bianca viene

---

<sup>1</sup> De Grandis Luigina, *Teoria e Uso del Colore*, Milano, Arnoldo Mondadori Editore, 2003, pag. 11;

<sup>2</sup> op. cit. pag. 12;

<sup>3</sup> ibid;

<sup>4</sup> op. cit. pag. 17;

<sup>5</sup> ibid; cfr. op. cit. pag. 79;

scomposta nella somma dei colori base che la compongono; questo processo è chiamato sintesi sottrattiva.

Nella sintesi sottrattiva (CMYK), i colori primari (detti anche “colori primari sottrattivi”) sono colori che presi singolarmente producono sensazioni di colore distinte. Tuttavia, se questi colori vengono mescolati o sovrapposti, producono la sensazione di altri colori. La sintesi sottrattiva è propria di tutti gli oggetti che non emettono luce e quindi alla maggior parte del mondo che ci circonda: esso acquisisce colore solo quando viene illuminato. Al buio, tutto (o quasi) diventa nero. Ma cosa succede quando abbiamo a che fare con un oggetto che, al contrario, emette luce, come ad esempio lo schermo del computer o del televisore?

In questo caso, ovvero quando è la luce stessa ad apparire “colorata”, si parla di sintesi additiva. Nella sintesi additiva (RGB), i colori primari (detti anche “colori primari additivi”) sono due o più fasci luminosi che singolarmente producono sensazioni di colore distinte, ma che se visti *insieme*, oppure in *rapida successione*, producono la sensazione di altri colori.

I colori primari della sintesi additiva sono diversi da quelli della sintesi sottrattiva: i colori primari additivi sono infatti il rosso, il verde e il blu , mentre quelli sottrattivi sono il ciano, il magenta e il giallo.

### *Colori Secondari*

Quando si uniscono due colori primari, come menzionato precedentemente, si ottiene un colore diverso dai due che lo hanno originato: questi colori, nati dalle coppie di colori primari, sono detti **secondari**<sup>6</sup>. Se si uniscono, poi, un primario e un secondario in parti uguali, si ottiene come risultato un colore intermedio tra i due: questi colori sono detti “ternari”. Mescolando, sempre in parti uguali, un primario con un ternario si ottiene un “quaternario”; mescolando un secondario con un ternario si ottiene un “quinario”. E proseguendo con questo schema è possibile ottenere una molteplice varietà di sfumature di colore. Per consentire una visualizzazione strutturata di tutti questi colori, o perlomeno di quelli principali, è stato ideato il **cerchio cromatico**<sup>7</sup>: un diagramma che permette di rappresentare l’ordine di successione dei colori e le loro relative combinazioni.

Il cerchio cromatico è stato teorizzato da Isaac Newton nel suo trattato di ottica (“Opticks”) del 1704 in seguito ai suoi esperimenti sulla luce condotti con un prisma. Ma fu solo con il chimico francese Michel Eugène Chevreul nel 1839 che si ebbe una vera e propria classificazione dei colori. Il suo cerchio cromatico fu a lungo utilizzato nell’industria dei coloranti e delle tinture e si

---

<sup>6</sup> op. cit. pag. 18;

<sup>7</sup> ibid;

riferisce alla sintesi sottrattiva. Ad oggi, il più utilizzato è il cerchio cromatico di Itten, insegnante e pittore svizzero, che mette in evidenza l'armonia e la complementarità dei colori della sintesi sottrattiva. Per semplicità, da questo momento in poi, anche io userò il cerchio cromatico di Itten come riferimento (a meno che non sia esplicitato diversamente).

### *Colori Complementari, Colori Acromatici e "Terre"*

Il cerchio cromatico di Itten mette in evidenza sia il colore primario comune ai due secondari vicini, sia il suo **colore complementare**<sup>8</sup>, ovvero il colore secondario che si trova nella direzione opposta. Nella sintesi sottrattiva, si dicono "complementari" tra loro tutte le coppie di colori che uniti in parti uguali tendono a neutralizzarsi, dando come risultato un grigio scuro. Nella sintesi additiva, invece, i colori complementari sono i *colori composti*, ovvero i colori la cui unione produce la luce bianca.

La relazione tra un colore primario e il suo complementare è fondamentale in quanto ha un'origine fisiologica: è infatti il sistema occhio-cervello ad organizzare le radiazioni elettromagnetiche (o **tinte**) in coppie tra loro *opposte*<sup>9</sup>. In questo modo, quando la nostra retina viene eccessivamente sollecitata da una particolare tinta, la nostra mente ci fa percepire il colore opposto per ripristinare l'equilibrio percettivo, fenomeno noto come *tinta postuma*<sup>10</sup>.

L'unico colore per cui questo non avviene è il grigio, perché è il risultato della combinazione di due complementari che si bilanciano a vicenda. Il grigio, come il bianco e il nero, è un colore **acromatico**<sup>11</sup>, ovvero è un colore privo di tinta, un colore "senza colore".

Un altro gruppo di colori dalle caratteristiche particolari sono le "terre", o **colori terrosi**<sup>12</sup>, più comunemente noti come "marroni". È possibile ottenere un marrone mescolando i tre primari in proporzioni disuguali, oppure due secondari in parti uguali; le terre fondamentali che ne derivano sono opache, ma dorate e calde, tendenti al primario contenuto in entrambi i secondari che le hanno formate.

### *Colori Caldi e Colori Freddi*

Un'altro aspetto messo in risalto dal cerchio cromatico è la sua divisione in **colori caldi** e **colori freddi**<sup>13</sup>. I colori "caldi" sono quelli che noi istintivamente associamo alla luce solare e al fuoco: i gialli (dai più pallidi fino ai bruni),

---

<sup>8</sup> op. cit. pag. 25;

<sup>9</sup> op. cit. pag. 26;

<sup>10</sup> ibid;

<sup>11</sup> op. cit. pag. 27; cfr. op. cit. pag 35;

<sup>12</sup> op. cit. pag. 32;

<sup>13</sup> op. cit. pag 35;

l'arancio e il rosso (dal rosso-arancio, alle terre rosse). I colori “freddi” sono quelli propri dell’acqua e della pallida luce lunare: il verde-azzurro (dal verde-acqua al verde petrolio), il blu e il violetto (in tutte le sfumature dove predominano tonalità blu).

Il rosso più caldo è considerato il Rosso di Saturno, un rosso aranciato molto saturo e se, invece delle sfumature del colore, come Virgilio vi stessi mostrando i meandri dell'Inferno, probabilmente essi sarebbero di questo colore; per contrasto, il colore più freddo è il turchese.

Verde e viola, che si collocano al confine tra “caldi e freddi”, possono mostrare una propensione verso uno dei due poli a seconda di quale primario predomini nella loro composizione: un verde-giallo apparirà più caldo rispetto ad un verde-acqua, così come un viola-rosso è meno freddo di un color ametista.

Il grigio può essere caldo o freddo, a seconda dei colori che lo compongono; il bianco puro e il nero puro sono neutri. Tutti i colori però possono apparire più caldi o più freddi a seconda degli altri colori che li circondano (un arancione circondato da sfumature blu apparirà più caldo per contrasto).

### *Luminosità e Saturazione*

Fin’ora abbiamo parlato di tinte e di colori acromatici separatamente: mescolando diverse tinte si ottengono nuove tinte, e mescolando il bianco e il nero si ottiene il grigio. Ma cosa succede se ad una tinta aggiungiamo una minima quantità di bianco o di nero? In questo caso, otterremo un colore simile alla tinta iniziale ma dalla diversa chiarezza (o **luminosità**)<sup>14</sup>. La luminosità è la quantità di luce che un colore è in grado di riflettere: più alta è la quantità di bianco presente in un colore, più il colore è *riflettente* e di conseguenza luminoso. Mentre, se la luminosità si abbassa, il colore tende al nero. Quindi i colori possono variare non solo nella tonalità (ovvero nella tinta), ma anche nella luminosità (ovvero nel loro contenuto di bianco e di nero).

La terza variabile di un colore (oltre a tonalità e luminosità) è la **saturazione**<sup>15</sup>. Con questo termine si intende lo stato di *purezza* assoluta di una tinta: più il colore è “puro”, più appare intenso e forte. Le tinte rappresentate nel cerchio cromatico sono colori “puri”, ovvero al massimo della saturazione<sup>16</sup>. Per desaturare una tinta, basta aggiungere anche una minima quantità del suo complementare: il colore così ottenuto risulta più tenue e tendente al grigio. I grigi, infatti, sono colori completamente privi di saturazione.

---

<sup>14</sup> op. cit. pag. 37;

<sup>15</sup> op. cit. pag. 41;

<sup>16</sup> ibid;

## 1.2 Psicologia del Colore

Il legame che intercorre tra i colori e la nostra psiche ha radici molto profonde. I colori, che ne siamo consapevoli o meno, influenzano il nostro umore, evocano ricordi e sensazioni, e sono un forte tramite per le nostre emozioni<sup>17</sup>. Tuttavia, conosciamo molti più sentimenti che colori; per questo ogni colore può produrre molti effetti diversi spesso contraddittori. E di conseguenza ad ogni colore sono spesso associati molteplici significati, ma come è possibile?

In realtà, nessun colore appare isolato. Abbiamo già visto che un colore può variare la sua temperatura se messo in relazione con altri colori. E questo è valido anche e soprattutto per la loro simbologia: nessun colore è privo di un significato proprio, ma l'effetto di ognuno di essi è influenzato dal contesto in cui si trova<sup>18</sup>. È questo il principio degli **accordi cromatici**: il colore predominante viene messo in relazione con i colori che lo circondano, ed è questa relazione che acquisisce significato<sup>19</sup>.

Gli effetti dei colori sul piano psicologico non sempre corrispondono alle relazioni tecniche che abbiamo visto nella prima parte del capitolo; ad esempio, sappiamo che il rosso è complementare con il verde, ma secondo la nostra mente tra rosso e blu c'è un contrasto maggiore. Questa relazione di contrasto viene definita come un **opposto psicologico**: i colori psicologicamente opposti sono quelle coppie di colori che secondo le nostre sensazioni e la nostra comprensione presentano il massimo contrasto<sup>20</sup>.

Ora vediamo il significato dei diversi colori ad uno ad uno...

### *Rosso*

Il rosso è un colore primario, il primo a cui l'uomo abbia dato un nome; in molte lingue, inoltre, la parola "colorato" significa anche "rosso" (ad esempio, il termine spagnolo *colorado*)<sup>21</sup>. Il simbolismo di questo colore è determinato da due esperienze fondamentali: il fuoco e il sangue. Nell'antica lingua babilonese, così come in quella eschimese, la parola "rosso" significa letteralmente "come sangue"<sup>22</sup>. In tutte le culture, il fuoco e il sangue hanno un significato esistenziale, e per questo il rosso è sempre stato il *primo* tra i colori.

---

<sup>17</sup> Heller Eva, *Psicologia del Colore* [titolo originale: *Wie Farben auf Gefühl und Verstand wirken*], traduzione di Franzina Marta, Milano, Ulrico Hoepli Editore, 2025, pag. 17;

<sup>18</sup> op. cit. pag. 18;

<sup>19</sup> ibid;

<sup>20</sup> op. cit. pag. 35;

<sup>21</sup> op. cit. pag. 53;

<sup>22</sup> ibid;

Dall'amore all'odio, il rosso è il colore di tutte le passioni. È l'esperienza a dare origine ai simboli<sup>23</sup>: il sangue si altera, sale alla testa e ci fa arrossire, perché siamo innamorati, o arrabbiati, oppure per vergogna, o per ogni emozione viscerale che non riusciamo a trattenere. E proprio per questo suo legame con il sangue, il rosso è considerato il più vigoroso dei colori, quello che domina tutti i sentimenti vitali e attivi.

Il rosso è anche il colore del fuoco; il fuoco illumina ciò che è buio e riscalda ciò che è freddo. Il rosso di conseguenza è il colore del calore, di ciò che riscalda sia fisicamente che metaforicamente. Ma il fuoco ha anche un aspetto negativo; il fuoco brucia e consuma tutto quello che trova sul suo cammino, sia il buono che il cattivo. Il fuoco purifica o annienta, e il rosso di conseguenza diventa il colore del sacrificio, ma anche della forza e della guerra. A molte divinità guerriere era sacro questo colore, come Marte per i Romani e Seth per gli Egizi, e in molti popoli i guerrieri si vestivano di rosso o si dipingevano di questo colore per prendere in prestito la forza e il vigore a cui era associato<sup>24</sup>.

In Asia, il rosso tende ad assumere un significato più positivo che negativo. Nella lingua russa, dalla parola "rosso" derivano gli aggettivi "bello, magnifico, buono, prezioso"; in Cina questo colore rappresenta il "lieto inizio", motivo per cui durante il Capodanno cinese tutto viene decorato di rosso, comprese le buste con cui viene donato denaro ai bambini. Le spose cinesi vestono di rosso, così come le spose indù, per cui il rosso è il colore sacro a Lakshmi, la dea della bellezza e della ricchezza<sup>25</sup>.

Infine, il rosso, in quanto colore vitale e appariscente, è spesso usato come simbolo di pericolo; il semaforo rosso indica di fermarsi, e freni e pulsanti di allarme sono rossi, se non sempre nella realtà, lo sono di sicuro nell'immaginario collettivo. Perché il rosso, con il suo vigore, è un colore che si impone, che attira l'attenzione. Ed è grazie a questa sua forza visiva, che il rosso riesce ad affievolire l'effetto di profondità: gli oggetti di questo colore infatti tendono ad apparire "vicini", meno distanti rispetto alla loro effettiva posizione.

Negli accordi cromatici, il rosso appare ancora più caldo e vitale quando è insieme al giallo e all'arancione; se accostato al rosa o al viola simboleggia la sensualità. Il rosso si trova in coppia con il nero quando è usato nella sua accezione negativa, e rappresenta rabbia, violenza e malvagità.

L'opposto psicologico del rosso è il blu, colore dell'etere e della logica<sup>26</sup>.

---

<sup>23</sup> op. cit. pag. 54;

<sup>24</sup> op. cit. pag. 66;

<sup>25</sup> op. cit. pag. 59;

<sup>26</sup> op. cit. pag. 37;

## Giallo

Il giallo è un colore primario, che nella simbologia è spesso associato al sole, alla luce e all'oro. Eppure è un colore non molto apprezzato, perché? La spiegazione va ricercata nel fatto che il giallo è il più chiaro di tutti i colori vivaci; e dal momento che più un colore è chiaro, più è facile mescolarlo con altri colori, il giallo non possiede forte identità. Il giallo è infatti il colore che più di tutti risente del contesto cromatico in cui si trova, il che lo fa apparire un colore instabile<sup>27</sup>.

La nostra esperienza elementare del giallo è il sole, e proprio come il sole, il giallo rallegra e vivifica, è il colore dell'ottimismo e della felicità perché appare radioso, luminoso e brillante. In Cina è il colore della gioia, dell'armonia e della bellezza<sup>28</sup>; il giallo è un colore chiaro, e per questo appare leggero, un colore che sembra provenire dall'alto.

In senso figurato, il colore della luce è anche quello dell'illuminazione mentale. In molte lingue, "chiarezza" è sinonimo di "intelligenza"; ed essendo il giallo il colore *più chiaro*, esso è stato spesso associato all'intelletto. Come nel mondo islamico, dove il giallo dorato è il colore simbolico della saggezza<sup>29</sup>. Anche nel simbolismo europeo il giallo è associato alla ragione: Dio viene rappresentato simbolicamente con un triangolo giallo (spesso con un occhio al centro) proprio per enfatizzare la sua onniscienza.

Il giallo diventa oro quando si vuole rappresentare qualcosa di *bello*: per gli antichi Greci, gli dei avevano i capelli d'un biondo dorato, mentre nell'antico Egitto, gli dei avevano la pelle di oro giallo, perché questo è il colore di tutto ciò che è eterno e indistruttibile<sup>30</sup>. Un'altra accezione del giallo dorato è quella della maturità: le spighe diventano gialle solo quando sono giunte a maturazione, così come le mele e molti altri frutti.

C'è anche però un giallo *sgradevole*<sup>31</sup>: è il giallo pallido con un tocco di verde, quello dello zolfo. Questo giallo-verdastro è anche il colore della bile: secondo l'antica tradizione, irritabilità e malumori sono legati alla bile, e il giallo quindi diventa il simbolo di chi cova nel proprio animo sentimenti malsani, come gelosia e rancore. Se il rosso è il colore delle passioni incontenibili, il giallo lo è di quelle represses. Anche la pelle, così come gli occhi, diventa giallastra quando si sta male, per cui, nella tradizione europea, il giallo può anche essere associato alla malattia e, in senso lato, a tutto ciò che è *malsano*, che fa *star male*, come la menzogna, l'ignominia e il tradimento.

---

<sup>27</sup> op. cit. pag. 85;

<sup>28</sup> op. cit. pag. 86;

<sup>29</sup> *ibid*;

<sup>30</sup> op. cit. pag. 87;

<sup>31</sup> op. cit. pag. 88;

Il giallo a livello simbolico presenta dunque una forte ambivalenza: la facilità con cui può mescolarsi con altri colori lo rende *instabile*, e per questo è il colore che rappresenta l'insicurezza, la diffidenza, il dubbio<sup>32</sup>. Ma è anche un colore brillante e vivace: il giallo brilla come un lampo, ed è anche il colore della spontaneità e dell'impulsività. Ambivalente è anche il variare dell'effetto del giallo con la distanza: se da lontano è perfettamente visibile, da vicino appare irritante e fastidioso alla vista<sup>33</sup>.

Negli accordi cromatici, il giallo, se accompagnato dai colori caldi, ha un significato positivo e solare; quando è associato al verde e al nero invece indica sentimenti ed effetti negativi.

L'opposto psicologico del giallo è il grigio, colore della routine e dell'apatia<sup>34</sup>.

### *Blu*

Il blu è l'ultimo colore primario e trova il suo significato più profondo nei sentimenti che si consolidano con il tempo, quelli che si fondano sulla profonda conoscenza e comprensione reciproca, piuttosto che sulla passione, come la fiducia e l'amicizia<sup>35</sup>. È anche il colore associato alla calma e all'armonia. Perché?

L'esperienza ci insegna che, quando si accumulano grosse masse di qualcosa di trasparente (come acqua o aria), appare il colore blu; per questo il blu è associato alla profondità e all'immensità<sup>36</sup>. È il colore delle dimensioni illimitate, della distanza: ciò che è lontano ci appare bluastrò a causa degli strati d'aria che si frappongono tra noi e ciò che stiamo osservando. In senso lato, il blu è il colore della fiducia, così come dell'amicizia e della tristezza, perché questi sentimenti richiedono profondità per esistere. Anche la fedeltà è blu, perché si basa sulla fiducia<sup>37</sup>.

L'esperienza consolidata ha trasformato il blu nel colore di tutto quello che deve durare per sempre, di ciò che noi vogliamo permanga, di ciò che è (o dovrebbe essere) eterno. Gli dei vivono nel cielo che è blu, per questo in molte religioni il blu è il colore di ciò che è divino: i Romani, per esempio, associavano il blu a dio Giove, "Signore del Cielo". Inoltre, sono molte le divinità che vengono raffigurate con la pelle blu a sottolineare la loro origine celeste, come Vishnu nell'Induismo e il dio Amon per gli antichi Egizi<sup>38</sup>.

---

<sup>32</sup> op. cit. pag. 89;

<sup>33</sup> op. cit. pag. 91;

<sup>34</sup> op. cit. pag. 37;

<sup>35</sup> op. cit. pag. 23;

<sup>36</sup> op. cit. pag. 24;

<sup>37</sup> op. cit. pag. 25;

<sup>38</sup> op. cit. pag. 27;

Un'altra cosa che ci dice l'esperienza è che il blu è il colore del freddo<sup>39</sup>: la pelle e le unghie diventano bluastre quando la temperatura si abbassa. Più si sale di quota (e quindi più ci si avvicina al cielo blu), più fa freddo; il ghiaccio e la neve, anche se bianchi, hanno tonalità tendenti all'azzurro. La sua componente fredda lo rende anche un colore passivo, privo dell'impeto passionale caratteristico dei colori vivaci come il rosso: il blu è un colore calmo e paziente, un colore tranquillo che tranquillizza.

Il blu è il colore della vastità, e quindi delle possibilità illimitate, e della freddezza; queste due caratteristiche convivono nell'intelligenza, per cui il blu diventa anche il colore delle qualità intellettuali. Tutte le volte che la fredda ragione deve prevalere sulla calda passione, il blu è il colore dominante, come per esempio nella logica, nella concentrazione, negli aspetti intangibili della tecnologia<sup>40</sup>. Il blu è il colore associato a tutto ciò che è profondo, ma anche intangibile, etereo e immateriale, come l'aria e come lo scorrere del tempo.

Negli accordi cromatici, il blu è associato al bianco e/o al verde quando si vuole enfatizzare le sue qualità fredde. Più raramente si trova in coppia con il giallo, altro colore *intellettuale*, mentre insieme al nero diventa *elegante*. L'opposto psicologico del blu è il marrone che lo contrasta con la sua concretezza<sup>41</sup>.

### *Arancione*

L'arancione è il colore secondario che nasce dall'unione tra giallo e rosso, e ha un ruolo secondario anche nel nostro pensiero e nel nostro simbolismo: pensiamo al giallo e al rosso prima che all'arancione, e vediamo meno arancioni di quanti ce ne siano realmente. Prima che l'Europa conoscesse le arance, questo colore non esisteva: l'arancia è originaria dell'India, dove è chiamata *narang*. Quando in Francia si iniziarono a coltivare le arance, *narang* divenne *orange*; con l'aggiunta di *or* ("oro") il frutto acquisisce riflessi dorati, diventando a noi più familiare<sup>42</sup>.

Dove il rosso risulta essere un colore caldo ma aggressivo, e il giallo appare più chiaro e delicato ma troppo instabile, l'arancione è il giusto compromesso che eredita e rafforza le caratteristiche positive di entrambi. Esso è infatti il colore del divertimento, della socialità e dell'allegria; in pratica, rappresenta l'energia positiva e vitale, senza le accezioni negative che accompagnano i due colori da cui nasce<sup>43</sup>. L'arancione è il risultato di luce e

---

<sup>39</sup> op. cit. pag. 27;

<sup>40</sup> op. cit. pag. 32;

<sup>41</sup> op. cit. pag. 37;

<sup>42</sup> op. cit. pag. 181;

<sup>43</sup> op. cit. pag. 183;

calore, per questo crea un'atmosfera piacevole: la sua luminosità non è abbagliante come quella del giallo e la sua temperatura non è soffocante come quella del rosso. L'arancione armonizza, illumina e riscalda *il giusto*<sup>44</sup>.

In Cina, se il giallo è il colore della perfezione e il rosso quello della felicità e del buon auspicio, l'arancione è il colore della trasformazione. Nell'arte asiatica, più in generale, questo colore è spesso usato come simbolo del divino, e in molte pitture indù vengono infatti raffigurate divinità con la pelle arancione; per le cerimonie tradizionali, le donne indiane si dipingono motivi decorativi su mani e piedi con l'*henné*, una tinta arancione scuro conosciuta in tutto il Medio Oriente fin dai tempi antichi. Nel buddhismo, l'arancione è il colore dell'*illuminazione*, che secondo il pensiero buddhista è il grado ultimo di perfezione<sup>45</sup>.

Negli accordi cromatici, l'arancione è spesso usato insieme al rosso e al giallo; questa unione rafforza il *calore* che accomuna questi colori, dando un risultato gioioso e vitale. Con il marrone, l'arancione diventa accogliente, combinazione ideale per gli ambienti abitati, mentre se è associato al nero diventa un segnale di pericolo, grazie all'appariscenza ereditata dal rosso. In coppia con il verde, l'arancione può indicare freschezza, spensieratezza o immaturità.

L'opposto psicologico dell'arancione è il bianco, che lo contrasta con il suo senso di candore e distacco<sup>46</sup>.

### Verde

Il verde è il colore secondario nato dall'unione di giallo e blu, ed è la quintessenza della natura, di tutto ciò che *inizia* e di tutto ciò che *cresce*. È un colore molto indipendente, capace di mescolarsi bene agli altri colori senza mai perdere la sua individualità<sup>47</sup>.

Dal punto di vista psicologico, il verde è un colore neutro: non ha di per sé una connotazione positiva o negativa, e anche nell'accostamento ad altri colori tende a rafforzarli senza polarizzarsi. La natura neutrale del verde si estende anche ad altri ambiti: dove il rosso è caldo, e il blu è freddo, il verde appare neutro leggermente tendente al fresco. Se il rosso sembra più vicino e il blu molto distante, il verde si colloca nella media distanza; ed è questa sua collocazione intermedia che dà al verde un senso di stabilità e sicurezza<sup>48</sup>. E

---

<sup>44</sup> op. cit. pag. 187;

<sup>45</sup> *ibid*;

<sup>46</sup> op. cit. pag. 37;

<sup>47</sup> op. cit. pag. 105;

<sup>48</sup> op. cit. pag. 106;

probabilmente per lo stesso motivo che è stato scelto per un'innumerabile moltitudine di mascotte e personaggi del mondo dell'animazione.

Il colore verde non è solo simbolo della natura, ma anche della vita in senso più ampio: ciò che germoglia è verde, come la primavera dopo l'inverno. E, dato che la primavera simboleggia la rinascita e il rinnovamento, il verde che la rappresenta ne acquisisce i simboli, diventando il colore di ciò che è nuovo (o fresco), di ciò che è appena germogliato, di tutto ciò che è ancora agli inizi; è il colore della giovinezza e dell'immaturità e, in senso lato, dell'infanzia e della speranza<sup>49</sup>.

Anche i sentimenti germogliano: nella poesia dei trovatori, l'inizio di un amore è rappresentato dal colore verde. In questo stesso senso, una "giovane verde" era un'espressione che si riferiva ad una ragazza nubile, e verde chiaro erano appunto gli accessori indossati tipicamente dalle giovani in età da marito. Nella tradizione antica, le fanciulle venivano spesso associate alle fronde degli alberi le cui foglie verdi rappresentano la loro giovane età<sup>50</sup>.

Nella religione islamica, il verde è il colore sacro della vita eterna; questo colore infatti richiama il paradiso, luogo di prati fioriti, boschi ombrosi e oasi perenni, contrapposto alla realtà color sabbia del deserto<sup>51</sup>. Anche per gli antichi Egizi il verde rappresentava la speranza della rinascita dopo la morte; questo è infatti il colore della pelle di Osiride, dio della rinascita e della vita ultraterrena, ovvero colui che decretava chi era degno di accedere ai rigogliosi Campi Aaru, il paradiso Egizio<sup>52</sup>. In Cina, la giada verde è considerata la più preziosa, perché questo colore è associato all'armonia e alla fertilità.

Il verde risulta anche essere il colore più tranquillizzante: grazie all'effetto della *tinta postuma*, il verde è il colore che ci appare subito dopo aver visto *troppo rosso*. E se il rosso è il colore della collera e del sangue, il verde è dunque quello della calma e della tranquillità<sup>53</sup>. Il verde è il colore che *allevia* e che *accoglie*; i tavoli da gioco, un tempo presenti in tutte le case borghesi, erano rivestiti di feltro verde, perché questo colore non affatica la vista ed offre un buon contrasto con le carte e i dadi. Anche i teli chirurgici e i camici del personale in sala operatoria sono verdi per i motivi sopra citati: oltre al loro effetto calmante, su di essi il sangue appare marrone e quindi meno impressionante.

Negli accordi cromatici, il verde accentua il suo valore calmante se associato al blu e al bianco. Se a questi colori si aggiunge anche il giallo, si

---

<sup>49</sup> op. cit. pag. 107;

<sup>50</sup> op. cit. pag. 110;

<sup>51</sup> op. cit. pag. 111;

<sup>52</sup> op. cit. pag. 112;

<sup>53</sup> op. cit. pag. 119;

ottiene un effetto più vitale e allegro. Se il giallo è associato da solo con il verde, si ottiene un effetto più pungente, che unisce spontaneità e immaturità. L'opposto psicologico del verde è il viola, la cui aura magica, mistica e artificiale si contrappone alla concretezza e naturalezza del primo<sup>54</sup>.

### *Viola*

Ultimo dei colori secondari, il viola è il colore dei sentimenti ambivalenti; nato dall'unione del rosso e del blu, rappresenta l'unione del fuoco e dell'acqua. In nessun altro colore si uniscono qualità così opposte, ed è proprio l'unione dei contrari a caratterizzare il simbolismo del viola. In molte lingue questo colore prende il nome da uno dei pochissimi fiori o frutti che lo rappresentano (la *viola* in italiano, il *fiore di lillà* in francese, e il *frutto del gelso* in spagnolo)<sup>55</sup>.

In antichità, la porpora violacea (un viola molto scuro, simile al bruno) era un colore molto apprezzato dai nobili e dai reali che, dati gli elevati costi di produzione, erano gli unici a potersi permettere abiti e indumenti di questo colore; da ciò deriva l'uso del viola come simbolo di potere. La porpora violacea è anche ottenuta con un processo particolare, che la rende stabile alla luce, per cui non sbiadisce e non cambia colore nel tempo; per questa sua caratteristica è anche simbolo di eternità e rettitudine. Questa sfumatura di porpora era nota già dall'epoca romana, come dimostrano i mosaici di Ravenna<sup>56</sup>.

Nella tradizione cristiana, il viola è simbolo di umiltà e penitenza. Tuttavia, la gente comune tende di più ad associare questo colore all'eccentricità e a tutto ciò che appare singolare e *diverso*; il viola è il colore della vanità e dell'eleganza non convenzionale, fuori dagli schemi<sup>57</sup>. Questo perché il viola e le sue sfumature sono i colori che si vedono più raramente in natura e ciò li rende unici, speciali e anche difficili da inquadrare.

Il viola è il colore della magia: questa sfumatura del suo simbolismo deriva sempre dalla porpora violacea, di cui in antichità si vestivano gli alti sacerdoti (considerati al pari dei nobili), ma ha anche una componente propria, che deriva dai due colori che lo hanno generato. Perché se il rosso è il colore della forza e del potere e il blu è quello dell'etere e della profondità, il viola diventa il colore del sogno e dell'immaginazione, di tutto ciò che, proprio perché intangibile, ha il potere di trascendere il piano fisico della realtà. Il viola è ambivalente: in esso il rosso e il blu si equilibrano. Nel simbolismo indiano, il viola è il colore della metempsicosi (la "trasmigrazione delle anime" o *reincarnazione*); di notte, il

---

<sup>54</sup> op. cit. pag. 37;

<sup>55</sup> op. cit. pag. 193;

<sup>56</sup> op. cit. pag. 197;

<sup>57</sup> op. cit. pag. 199;

viola è l'ultimo colore prima del buio totale, quello che segna il confine tra il visibile e l'invisibile<sup>58</sup>.

Negli accordi cromatici, il viola si carica di un alone di mistero se associato al nero, mentre diventa frivolo e stravagante insieme all'arancione. Se associato al rosso o al blu, ne rafforza la temperatura che li caratterizza.

L'opposto psicologico del viola è il verde (questo è uno dei pochi casi in cui due colori sono l'uno l'opposto dell'altro)<sup>59</sup>.

### *Bianco*

Il bianco è il primo dei colori acromatici e, secondo il simbolismo di molte culture, è il colore assoluto: più è *puro* (cioè privo di componenti cromatiche), più è perfetto. Tuttavia, la perfezione esige distacco e impone distanza, ed è per questo che il bianco appare così asettico<sup>60</sup>.

Per molte culture, *l'inizio* è bianco: secondo un mito molto diffuso, il mondo nacque da un uovo bianco e perfetto (parole non associate a caso). Anche il latte, il primo alimento che l'essere umano riceve, è bianco; nel mito induista della Creazione, il mondo emerge da un mare di latte<sup>61</sup>.

La pulizia è esteriore, mentre la purezza è interiore, ed entrambe sono associate al bianco. Questo è infatti il colore di ciò che non è macchiato dal male (associato al nero di solito); il giglio bianco, che in molti dipinti si trova rappresentato in mano a santi e martiri, è simbolo di purezza e innocenza<sup>62</sup>. Ma questi sentimenti sono fragili; il bianco è un colore puro, ma questo lo rende anche delicato, vulnerabile.

Il simbolismo del bianco è anche il simbolismo della luce: ad entrambi vengono infatti associate le qualità che illuminano, risplendono, come il bene, l'onestà e la verità. Il bianco, in quanto luce, è anche emanazione del divino: in India le mucche bianche sono considerate "incarnazioni della luce", mentre in Cina, l'ibis e l'airone bianco sono simbolo di immortalità<sup>63</sup>.

Dove c'è il bianco, non c'è nulla: in molte lingue, "bianco" equivale a "vuoto". E al concetto di vuoto si associa spesso quello dell'assenza di sentimenti; in questo senso, il bianco è il colore del distacco e della freddezza. È anche il colore delle cose non ancora iniziate, lasciate intonse come una pagina bianca; è il colore delle cose non ancora scoperte o imparate, è il colore dell'ignoto. L'esperienza poi ci insegna che ciò che è vuoto è anche leggero; la

---

<sup>58</sup> op. cit. pag. 201;

<sup>59</sup> op. cit. pag. 37;

<sup>60</sup> op. cit. pag. 155;

<sup>61</sup> op. cit. pag. 156;

<sup>62</sup> op. cit. pag. 163;

<sup>63</sup> op. cit. pag. 157;

leggerezza si associa alla chiarezza e il bianco, essendo il colore più chiaro, è anche il più leggero<sup>64</sup>.

Nelle culture asiatiche, il colore del lutto è il bianco, in quanto esso rappresenta l'assenza del colore. Il lutto bianco è più coerente con l'idea religiosa della reincarnazione, che non considera la morte un addio definitivo al mondo, ma solo un rito di passaggio. Anche nelle culture dove il lutto è nero, il bianco ha un suo ruolo: secondo la tradizione, infatti, i fiori e le candele per i defunti devono essere bianchi, in quanto simboleggiano pace, luce e protezione<sup>65</sup>.

Il primo abito da sposa bianco (con tanto di velo) fu quello della regina Vittoria I d'Inghilterra, convolata a nozze nel 1840; prima di allora, le spose indossavano semplicemente il vestito migliore che avevano (un abito da indossare un giorno soltanto era una cosa inimmaginabile). Questa nuova tradizione dell'abito bianco prese piede molto lentamente, tanto che ci sono foto degli anni '50 che mostrano le spose in abiti molto più scuri e pratici<sup>66</sup>.

Negli accordi cromatici, il bianco acquisisce eleganza e nobiltà se associato al blu, e delicatezza e pacatezza accanto al rosa. Se è associato al grigio appare ancora più freddo e distaccato, mentre con il giallo diventa ancora più leggero.

L'opposto psicologico del bianco è il rosso, che vi si contrappone con la sua forza<sup>67</sup>.

### *Grigio*

Colore acromatico, il grigio è il colore *senza forza*<sup>68</sup>: in esso il candore del bianco si sporca e il nero si indebolisce, dando vita a un senso di mediocrità. Il grigio è conformista, come il marrone è un colore spento che si adatta. Ma a differenza delle terre, la percezione del grigio dipende completamente dal suo contesto: può infatti apparire più chiaro o più scuro a seconda dei colori che lo circondano. Questa mutevolezza lo rende difficile da valutare: è troppo delicato per essere considerato un colore forte, e troppo minaccioso per essere un colore debole. Non è né caldo, né freddo; non è etereo, né concreto. Tutto nel grigio è indecisione.

Il grigio è il colore usato quando si vogliono simboleggiare tutte le cose che sono l'opposto della gioia di vivere, come l'infelicità, l'ansia e la preoccupazione. Le nuvole temporalesche e le giornate di pioggia sono grigie,

---

<sup>64</sup> op. cit. pag. 169;

<sup>65</sup> op. cit. pag. 164;

<sup>66</sup> op. cit. pag. 174;

<sup>67</sup> op. cit. pag. 37;

<sup>68</sup> op. cit. pag. 269;

perché quando non splende il sole, tutto diventa spento, cupo e malinconico. E il colore del tempo inclemente è passato poi a simboleggiare tutto ciò che è tedioso e spiacevole, al lavoro, alla routine, alla “grigia quotidianità”<sup>69</sup>. In alcuni luoghi, i folletti e gli spiriti della terra sono chiamati “ometti grigi”, perché sono le creature che escono nel grigiore del crepuscolo e si ammazzano di lavoro fino all’alba<sup>70</sup>.

Il grigio, colore del dubbio, è anche il colore di chi si interroga, si pone delle domande, riflette; una teoria, un’ipotesi, tutto ciò che si basa su congetture e che è frutto delle “cellule grigie”, è anch’esso grigio<sup>71</sup>. Perché, in fondo, qualcosa di grigio non è né bianco, né nero, ed è quindi *indefinito*; in senso giuridico, una “zona grigia” è l’ambigua zona di confine tra ciò che è perfettamente lecito e ciò che è punibile penalmente. Il grigio è anche il colore dei sentimenti insondabili; è il colore della maschera, delle cose segrete che vanno tenute nascoste<sup>72</sup>.

L’età rende i capelli grigi, ed è questa l’evidente origine dell’associazione del grigio alla vecchiaia; ma, a differenza del marrone che evoca nostalgia per “i bei tempi andati”, il grigio evoca un passato decisamente più lontano, spento, quasi sbiadito. Un tempo remoto ormai perduto che non si riesce più a ricordare, di cui resta solo la cenere grigia dell’oblio<sup>73</sup>.

Negli accordi cromatici, il grigio insieme al bianco diventa il simbolo di astuzia e distacco; unito al rosa, rappresenta la modestia, mentre in coppia con il marrone ne rafforza l’antiquatezza. Associato al nero, ne accentua la pesantezza visiva.

L’opposto psicologico del grigio è il giallo (anche in questo caso, i due colori sono l’uno l’opposto dell’altro)<sup>74</sup>.

## Nero

Ultimo dei colori acromatici, il nero è il colore *senza colore*; e se il bianco è *l’inizio*, il nero è *la fine*. Nella sintesi additiva, infatti, se il bianco è la somma di colori nella luce, il nero è l’assenza della luce: senza una fonte luminosa, tutto appare nero. Nella sintesi sottrattiva, se si sommano i colori primari (che è un po’ come dire “se si sommano tutti i colori”) si ottiene un nero quasi perfetto<sup>75</sup>.

---

<sup>69</sup> op. cit. pag. 270;

<sup>70</sup> op. cit. pag. 271;

<sup>71</sup> ibid;

<sup>72</sup> op. cit. pag. 272;

<sup>73</sup> op. cit. pag. 278;

<sup>74</sup> op. cit. pag. 37;

<sup>75</sup> op. cit. pag. 129;

Tutto termina nel nero, per questo è il colore associato alla morte, alla fine di tutto. Il nero è il colore del lutto e, in senso lato, di tutte le cose *cattive* che vorremmo evitare, come la sfortuna. Per secoli, gli animali tipicamente neri come gatti, corvi e mucche (nonché le signore anziane che si vestivano spesso di questo colore) sono stati sinonimo di mala sorte, con l'unica eccezione dello spazzacamino che si ritiene porti fortuna<sup>76</sup>.

Il nero è in grado di invertire il significato positivo di qualsiasi colore vivace; perché se il nero stabilisce la differenza tra il giorno e la notte, allora deve stabilire per forza anche quella tra bene e male. Ed è per questo che è il colore solitamente associato all'odio e alla malvagità; si dice infatti che i malvagi abbiano il "cuore nero" e, in senso lato, una "giornata nera" è sinonimo di una sventura o un giorno terribile<sup>77</sup>.

L'eleganza implica la rinuncia al fasto e al desiderio di attirare l'attenzione, per questo il nero è il colore perfetto per rappresentarla. Gli abiti e i vestiti neri, essendo *privi di colore*, fanno risaltare chi li indossa, in quanto esso è un colore molto potente a livello visivo, che evidenzia e mette in risalto. Inoltre, dal momento che il nero concentra il suo effetto sui contorni dell'oggetto, fa apparire qualsiasi cosa *più piccola e più sottile*<sup>78</sup>. In passato, questo duplice effetto ha reso il nero perfetto per i matrimoni; in molte foto dell'inizio del secolo scorso, infatti, si vedono spose vestite di nero dalla testa ai piedi (con l'eccezione del velo bianco per alcune). Il nero, colore pratico ed elegante, era la scelta più logica, soprattutto dal momento che l'abito nuziale veniva confezionato per essere riutilizzato in altre celebrazioni o come "vestito buono della domenica"<sup>79</sup>.

Negli accordi cromatici, il nero in coppia con il rosso rappresenta la brutalità (male passionale), mentre se è associato all'instabile giallo simboleggia l'ergoismo e la menzogna (male premeditato). Se associato al grigio e al blu appare *spigoloso* e freddo; se unito al marrone, diventa ancora più *pesante*.

L'opposto psicologico del nero è il rosa, sinonimo di *delicatezza*<sup>80</sup>.

### *Marrone*

Il marrone è il risultato della mescolanza di due complementari; è questa sua origine a renderlo così equilibrato e versatile, permettendogli di armonizzarsi bene con quasi tutti i colori. In natura è onnipresente: il legno, la

---

<sup>76</sup> op. cit. pag. 133;

<sup>77</sup> op. cit. pag. 132;

<sup>78</sup> op. cit. pag. 141;

<sup>79</sup> op. cit. pag. 139;

<sup>80</sup> op. cit. pag. 37;

terra, la pelliccia di molti animali e le piume di altrettanti uccelli sono marroni. Eppure non è un colore molto amato<sup>81</sup>. Perché?

L'esperienza ci dice che le cose che si decompongono sono marroni; per questo è il colore di ciò che è appassito, di ciò che si estingue. La carta e i tessuti bianchi ingialliscono col passare del tempo, fino a diventare marroni. Questo è insomma il colore di ciò che è passato, ma, a differenza del grigiore dei ricordi ormai sbiaditi, il marrone ha una sfumatura più calda, più accogliente, di nostalgia e di memoria<sup>82</sup>. È il colore dei materiali rustici, come il legno, e come il legno, il marrone contribuisce a *riscaldare*, pur non essendo di per sé un colore caldo. In senso lato, il marrone è associato al focolare, alla famiglia e alle "radici" di una persona<sup>83</sup>.

Il marrone annulla il carattere dei colori che lo compongono, per questo è il colore dell'ordinario, della semplicità e dell'umiltà; il marrone è il colore di chi non vuole distinguersi, di chi si accontenta e si adatta. Nel Medioevo, il marrone era il colore dei tessuti *grezzi*, perché chi li indossava non si poteva permettere abiti tinti: contadini poveri, servi della gleba, domestici e frati che facevano voto di povertà assoluta vestivano tutti di marrone<sup>84</sup>. Il marrone era il colore della povertà, ma era anche quello dell'amore segreto, che non può essere rivelato per via delle diverse classi sociali dei due innamorati. Nel simbolismo della poesia trobadorica, appare spesso la figura della "fanciulla bruna" o "castana", dove questi aggettivi non si riferiscono al colore dei capelli, ma a quello della pelle abbronzata delle contadine<sup>85</sup>.

Il marrone ha anche una forte associazione con il senso del gusto. Molti cibi saporiti e dall'aroma intenso, come il pane tostato, l'arrosto, il caffè e il cioccolato, sono infatti marroni. Per questo il marrone è anche associato al cibo calorico, e soprattutto alle cose dolci<sup>86</sup>.

Negli accordi cromatici, il marrone appare antiquato accanto ai colori freddi, ma accogliente insieme a quelli caldi; in particolare, in coppia con l'arancione dona calore e positività ed è simbolo dell'autunno. Mentre insieme al verde, crea una combinazione gradevole e naturale.

L'opposto psicologico del marrone è il bianco, con la sua *purezza e leggerezza*<sup>87</sup>.

---

<sup>81</sup> op. cit. pag. 255;

<sup>82</sup> op. cit. pag. 256;

<sup>83</sup> op. cit. pag. 257;

<sup>84</sup> op. cit. pag. 259;

<sup>85</sup> op. cit. pag. 260;

<sup>86</sup> op. cit. pag. 258;

<sup>87</sup> op. cit. pag. 37;

## Rosa

Il rosa è un caso particolare, un colore a sé stante: è la combinazione di rosso e bianco, due colori psicologicamente opposti<sup>88</sup>. Ma non è solo il colore intermedio tra i due, perché ci sono sentimenti e concetti che possono essere espressi solo attraverso il rosa. Vediamo quali...

Il nome di questo colore è quello di un fiore: e alla *rosa* sono solitamente attribuite qualità tipicamente femminili, quali la delicatezza e la dolcezza. In senso lato, sono rosa tutti i sentimenti *delicati*, come la cortesia e la gentilezza, la sensibilità e la tenerezza<sup>89</sup>.

Anche i sogni ad occhi aperti sono rosa: questo è il colore di chi è innamorato e non può fare altro che “vedere tutto rosa”. Ma anche le cose belle che accadono inaspettatamente possono essere rosa; in alcuni dipinti medievali che narrano la vita dei santi sono raffigurate intere città, e al loro interno alcune case sono dipinte di rosa, proprio in quanto luoghi dove sono avvenuti miracoli<sup>90</sup>.

Chi pensa che il rosa sia un colore “tipicamente femminile” potrebbe essere sorpreso dal fatto che in passato era invece ritenuto un colore maschile; essendo infatti il rosso un colore associato alla forza e al potere sin dai tempi più antichi, era naturale che il rosa (ovvero il “piccolo rosso”) fosse il colore adatto a designare i figli dei nobili e i piccoli principi nei quadri e nei dipinti<sup>91</sup>. La moda di “rosa per le femmine e azzurro per i maschi” nacque solo nel 1920.

Il rosa *shocking* è una particolare sfumatura di rosa molto intensa, tendente al magenta; fece il suo debutto nella moda degli anni '30 e da allora è ancora molto presente. Grazie alla sua tendenza verso il rosso, questa sfumatura di rosa si carica di aggressività, perdendo tutte le qualità femminili ad esso tipicamente associate; il rosa shocking è vistoso e appariscente, un colore che lascia il segno, ma che decisamente non è per tutti<sup>92</sup>.

Negli accordi cromatici, il rosa è in coppia al rosso quando se ne vuole accentuare la femminilità e la sensualità. Se è associato al giallo o al bianco, appare più infantile e può simboleggiare tenerezza e sensibilità, mentre con l'arancione è simbolo di felicità e dolcezza.

L'opposto psicologico del rosa è il marrone, che vi si contrappone con la sua concretezza<sup>93</sup>.

---

<sup>88</sup> op. cit. pag. 213;

<sup>89</sup> *ibid*;

<sup>90</sup> op. cit. pag. 218;

<sup>91</sup> op. cit. pag. 215;

<sup>92</sup> op. cit. pag. 219;

<sup>93</sup> op. cit. pag. 37;

## Capitolo 2. Il Colore in Animazione

### 2.1 Dal bianco e nero al colore

Esattamente come il cinema, anche l'animazione nasce in bianco e nero. I primi cortometraggi animati erano molto simili ai fumetti, non solo per lo stile e per la tipologia di storie raccontate, ma anche per le tecniche di inchiostrazione dei disegni. L'animatore era l'unico responsabile di ogni aspetto della produzione, dall'idea alla coloritura. Vediamo come questo si sia evoluto nel tempo e quali fattori abbiano influenzato il susseguirsi dei cambiamenti seguendo la storia di uno dei più longevi studi di animazione: Walt Disney Animation Studios.

#### *“Tracing” e “Opaquing”*

Quando Walt Disney e suo fratello Roy si trasferirono ad Hollywood per fondare il loro studio di animazione, tra le prime persone che assunsero c'erano i *Blackeners*: uomini, ma soprattutto donne che, usando pennino e inchiostro, trasferivano i disegni realizzati a matita dall'animatore sopra un foglio di carta acetata (un materiale trasparente) in modo che potessero poi essere fotografati sopra uno sfondo<sup>94</sup>. Questo processo comprendeva due fasi: il *Tracing*, che consisteva nel tracciare con l'inchiostro i contorni della figura, e l'*Opaquing*, che si riferiva al riempire le figure con il colore. Questa seconda fase era applicata sul retro della carta acetata, in modo da lasciare inalterati i contorni tracciati nella prima fase<sup>95</sup>.

“Una cosa è dire che i disegni sono tracciati sulla carta acetata, un'altra cosa è farlo!” - **Frenk e Ollie**, animatori e leggende Disney.

All'epoca (gli anni '20, anche noti come l'Epoca d'Oro dell'animazione), i colori a disposizione degli artisti erano il nero, il binaco e diverse sfumature di grigio.

#### *Color Grading in Technicolor*

Nel 1934, iniziò la produzione di “Snow White”; il colore era entrato nelle sale cinematografiche già da qualche anno, e dopo diversi test-colore per constatare come la pittura apparisse una volta fotografata e proiettata sullo schermo, lo studio decise di adottare il technicolor in pianta stabile<sup>96</sup>.

---

<sup>94</sup> BFI, “*More than tracing: The women behind Disney animation*”;

<sup>95</sup> *ibid*;

<sup>96</sup> *ibid*;

Technicolor era una tecnologia che permetteva di fissare il colore sulla pellicola. Più precisamente, utilizzava *quattro canali*, il cosiddetto CMYK<sup>97</sup>. Questi canali venivano impressi sulla pellicola separatamente, in bianco e nero, e ad ognuno di essi corrispondeva una determinata tonalità: il primo canale era per il ciano (verde-blu), il secondo per il magenta (rosa tendente al rosso), il terzo per il giallo, e l'ultimo registrava la luminosità generale della scena. I colori che corrispondevano ad ogni canale venivano poi applicati in post-produzione. Questo processo laborioso implicava un certo grado di *approssimazione* e di *errore*: infatti, non tutte le sfumature di colore erano riproducibili. In questi casi, veniva rappresentata la tonalità più simile, rendendo i passaggi da un colore all'altro più attenuati. Il risultato finale di questo processo appare quindi più *caldo* e *morbido*, proprio perché i colori riprodotti tendono ad amalgamarsi. Nel caso specifico dell'animazione, questo effetto è visibile soprattutto negli sfondi, in quanto i personaggi sono solitamente dipinti con campiture uniformi e prive di sfumature.

### *"Inkers" e "Painters"*

Nella fasi di produzione, per gestire l'immensa mole di lavoro, dalle reference per i colori dei personaggi allo spessore delle linee, fu istituito il Color Model Department. Nel frattempo, al posto dei *Blackeners*, che si occupavano allo stesso tempo di tracciare i contorni e riempire le campiture, furono istituite due figure professionali distinte: le *Inkers*, ovvero le inchiostatrici, e le *Painters* che si occupavano del colore<sup>98</sup>. Il processo di coloritura tuttavia rimaneva invariato: dopo essere stati inchiostriati, i fogli di acetato venivano controllati insieme allo sfondo, per poi essere mandati ai tavoli delle *Painters*.

Ogni colore veniva steso separatamente, e tra un colore e l'altro, i fogli dovevano asciugare per diverse ore. La tecnica era fondamentale, perché il colore doveva essere steso uniformemente; ogni bolla d'aria o qualsiasi altra imperfezione avrebbe infatti potuto espandersi quando i fogli venivano pressati nella fase di fotografia, compromettendo l'intero disegno. Quando anche la fase di pittura era terminata, i fogli venivano controllati un'altra volta sotto la luce, prima di essere inviati alla "stanza della cinepresa", dove venivano impilati sopra lo sfondo e *fotografati* per il film<sup>99</sup>.

### *Bambi (1942)*

In pre-produzione già dal 1934, Bambi fu il secondo lungometraggio animato dello studio Disney. Inizialmente, per creare un look realistico, un

---

<sup>97</sup> John Austin, "RGB to XYZ: The Science and History of Color";

<sup>98</sup> BFI, "More than tracing: The women behind Disney animation";

<sup>99</sup> *ibid*;

gruppo di fotografi naturalisti fu mandato a fotografare le texture nascoste della foresta. Il risultato fu scoraggiante: c'erano troppi dettagli da rappresentare per un film d'animazione. L'opzione del realismo fu quindi presto scartata, in favore di uno stile più *semplice*<sup>100</sup>.

“Credo che Walt realizzò quasi subito che non sarebbe stato in grado di fare (questo film) con tanti dialoghi e con il modo tradizionale di raccontare una storia, ma che doveva fare affidamento sull'arte, sulla bellezza dei disegni e sulla musica per creare l'atmosfera, per creare l'emozione” - **Frank e Ollie**.

I colori usati in animazione erano gli stessi che si trovavano in commercio, ovvero una sottile polvere, a cui bisognava aggiungere un collante per ottenere un impasto abbastanza fluido da poter essere steso con il pennello. Questi colori, tuttavia, non erano stati pensati per i fogli di acetato e nell'asciugarsi spesso si formavano delle crepe, oppure si scioglievano con facilità nel caldo californiano<sup>101</sup>.

Nel 1936, Mary Weiser era supervisor nel Color Model Department; non essendo soddisfatta dei risultati fino a quel momento ottenuti con i colori commerciali, si impegnò affinché lo studio aprisse il proprio laboratorio per la produzione dei colori<sup>102</sup>. Entro la fine dell'anno, il suo nuovo laboratorio era già attivo e in grado di produrre pigmenti non reperibili in commercio, permettendo non solo un miglioramento della qualità dei colori, ma anche un ampliamento della gamma cromatica a disposizione degli artisti. E questo passaggio fu fondamentale per la realizzazione di un film come *Bambi*, basato quasi totalmente sulle diverse tonalità di verde della foresta.

### *Paesaggi Orientali*

In passato, ognuno dei lungometraggi animati della Disney aveva un artista di riferimento che ne definiva lo stile. Per *Bambi* fu Tyrus Wong, un artista cinese immigrato in America da bambino; i suoi lavori, soprattutto paesaggi, rivelano una spiccata estetica cinese, soprattutto nel modo in cui tratti stilizzati vengono usati per dar vita a forme complesse<sup>103</sup>. Il modo in cui la sua arte contribuì alla direzione artistica del film fu impressionante: egli realizzò centinaia di disegni a pastello e acquerello, di piccole e grandi dimensioni, ognuno dei quali ha in sé una certa qualità lirica, trascendente, poetica. Quella rappresentata da Wong non è una foresta *reale*, ma è la foresta dei sogni, un

---

<sup>100</sup> Walt Disney Studios, “*Bambi, The Magic Behind The Masterpiece*”;

<sup>101</sup> BFI, “*More than tracing: The women behind Disney animation*”;

<sup>102</sup> *ibid*;

<sup>103</sup> American Masters PBS, “*Tyrus Wong, The Chinese American artist behind Bambi*”;

qualcosa che si può *percepire*, piuttosto che *vedere*<sup>104</sup>. Una caratteristica, questa, molto evidente nelle pitture tradizionali cinesi, dove il paesaggio viene *evocato*, piuttosto che *rappresentato*.

Con la semplicità degli sfondi dipinti da Tyrus Wong è possibile avere un'enorme varietà di colori, ma con poche semplici forme, permettendo ai personaggi di emergere splendidamente dallo sfondo. Questo avviene perché la foresta non è realistica, ma è stilizzata in modo da apparire *credibile*<sup>105</sup>.

“Walt Disney aveva questo concetto dell'impossibile credibile: sosteneva che i film non devono essere reali, devono essere credibili, eppure ciò che creiamo sullo schermo è completamente impossibile” - **Don Han**, produttore Disney.

### *Impressionismo*

L'idea non era quella di dipingere la natura, ma piuttosto l'emozione che si percepisce quando si è circondati dalla foresta. Per questo Tyrus Wong era l'artista perfetto: il suo stile di dipingere era molto *atmosferico*, i dettagli non erano importanti quanto il colore e la composizione. Un cespuglio, così come i fili d'erba di un campo, potevano essere rappresentati da una semplice pennellata; non dipingeva ogni foglia, ma ne dava semplicemente l'idea<sup>106</sup>.

“Dal momento che è così affine all'impressionismo, il suo uso della luce e della morbidezza delle forme aiuta a focalizzare l'attenzione sui personaggi, che, per loro natura, essendo disegnati sull'acetato, appaiono più netti. Il suo uso del colore è molto, molto avventuroso. Il colore aumenta l'impatto emotivo di quello che accade nella storia” - **Eric Goldberg**, animatore.

## 2.2 Dal grande schermo al piccolo schermo

Verso la fine degli anni '50, la lenta ma costante ascesa della televisione a colori vide un corrispondente declino nella produzione sia di lungometraggi che di cortometraggi animati da proiettare nei cinema. Questo periodo di transizione fu caratterizzato dall'incertezza<sup>107</sup>; negli anni '70 questo fenomeno raggiunse l'apice, con i grandi studi cinematografici che smisero di produrre animazioni dai grossi budget per concentrarsi sul mercato televisivo, puntando al risparmio.

---

<sup>104</sup> Walt Disney Studios, “*The Making of Bambi: A Prince is Born*”;

<sup>105</sup> *ibid*;

<sup>106</sup> *ibid*;

<sup>107</sup> Bendazzi Giannalberto, *Animazione: una storia globale (vol. 1 e 2)*, Milano, UTET (De Agostini Editore), 2017, vol. 1, pag. 447;

### *“Limited Animation”*

Con questo termine si indica un insieme di tecniche utilizzate in varie fasi del processo di animazione (animazione, regia e montaggio) che permettono di ridurre la quantità di lavoro e i tempi di produzione, con una conseguente diminuzione dei costi. Le animazioni ottenute grazie a questo processo, sebbene meno fluide nei movimenti rispetto alle animazioni tradizionali, erano perfette per gli standard televisivi dell'epoca. Questo tipo di approccio, finalizzato all'ottimizzazione della produzione, era necessario data la natura stessa del medium televisivo, in grado di generare profitti sulla *quantità* piuttosto che sulla *qualità*<sup>108</sup>.

Negli anni '80, era più efficiente dal punto di vista economico mandare in Giappone gli episodi delle serie televisive da animare; gli studi di animazione giapponesi infatti erano diventati pionieri di molte tecniche di *limited animation*, riuscendo ad ottenere un livello di qualità maggiore rispetto alle controparti americane<sup>109</sup>.

### *Animazione Intercontinentale*

Essendo consapevoli di non avere uno stretto controllo diretto sulla fase produttiva, in quanto le animazioni venivano fatte oltreoceano, gli artisti di quest'epoca dovettero rivedere il modo in cui si approcciavano all'animazione. A differenza dell'Epoca d'Oro dell'animazione, dove l'enfasi era posta sul lavoro dell'animatore, ora la fase di pre-produzione divenne quella più importante. Tutto doveva essere pensato, programmato e preparato attentamente, perché una volta che il materiale veniva inviato agli animatori non era più possibile fare modifiche, soprattutto per le animazioni destinate alla televisione, dove tutto doveva essere fatto *al risparmio*. Il materiale tuttavia era molto dettagliato in ogni aspetto, dalla storia alle palette dei colori, e molto poco era lasciato all'immaginazione degli animatori giapponesi<sup>110</sup>.

È questo il contesto in cui viene sviluppata e realizzata la serie animata televisiva *DuckTales*, che ruota intorno alle vicende del famoso personaggio Disneyano Paperon de' Paperoni e alla sua famiglia.

### *DuckTales (1987)*

Per fare in modo che i colori e l'aspetto estetico di questa serie animata fossero conformi all'idea creativa degli artisti dello studio Disney, vennero create apposite reference. Invece di disegnare direttamente lo sfondo nella sua interezza, il *layout artist* si occupava di produrre una *key*, ovvero una “reference

---

<sup>108</sup> op. cit. pag. 455;

<sup>109</sup> op. cit. pag. 814;

<sup>110</sup> Michael Peraza, “*Ink and Paint Club: Memories of the House of Mouse*”;

chiave” dello stesso in bianco e nero. Questa *layout key* veniva poi passata al *background artist* che la dipingeva seguendo la palette scelta per la serie. Un processo simile avveniva per in contemporanea per i personaggi<sup>111</sup>.

“Disegnavo almeno 15 bozzetti delle diverse location dell’episodio, lasciandoli, dopo averli fatti approvare da Brad Landreth (Art Director), ai *layout artists* affinché fossero rifiniti. A volte, se avevo tempo, aggiungevo un po’ di colore, in modo che Paro Hozumi (Background Artist) avesse una base da cui partire, non che ne avesse bisogno, ma a volte quando disegni in bianco e nero pensi già a colori” - **Michel Peraza**, key layout artist.

### *Color Grading in Television*

Per quanto riguarda i colori, c’è una distinzione fondamentale che va fatta tra gli sfondi e i personaggi. Tutto ciò che non veniva animato era infatti incluso nello sfondo, risultando in disegni molto dettagliati, che, in modo simile agli sfondi dei lungometraggi animati, spesso potevano avere sfumature di vari colori e ombre incorporate. Al contrario dei lungometraggi, dove anche i personaggi hanno almeno una sfumatura per colore, i personaggi delle serie destinate alla televisione avevano il minor numero di colori possibile. Anche questo era ovviamente fatto per ottimizzare i costi, riducendo al minimo i colori da produrre e le rispettive parti da animare.

Sebbene sia i colori degli sfondi che quelli dei personaggi trovino origine nella stessa palette, i primi, dal momento che contengono più sfumature, appaiono comunque più naturali e morbidi dei secondi, le cui campiture piatte contribuiscono a metterli in evidenza. Ma perché i colori delle serie televisive animate di questo periodo sono così brillanti?

### *Televisione Analogica (NTSC)*

Piuttosto che *brillanti*, il termine più appropriato dovrebbe essere ad *alto contrasto*, e tale vivacità cromatica era permessa dalle nuove tecnologie che fecero la loro comparsa in quegli anni.

La televisione era ormai entrata a far parte della vita quotidiana di migliaia di famiglie americane da qualche anno; dopo un periodo di bianco e nero, con il sistema televisivo NTSC, negli anni ‘50 si arrivò ad una standardizzazione dei colori televisivi<sup>112</sup>. Sebbene la televisione a colori impiegò un paio di decenni a prendere piede, verso la fine degli anni ‘80 tutte le trasmissioni delle maggiori emittenti venivano registrate e trasmesse a colori, e anche le ultime stazioni

---

<sup>111</sup> *ibid*;

<sup>112</sup> Filmmaker IQ, “*The Forgotten War for Color Television*”;

televisive in bianco e nero furono dunque costrette a compiere questo passaggio<sup>113</sup>.

### *Video Home System (VHS)*

Questa rivoluzionaria tecnologia si basava su un sistema di codifica e trasmissione del colore in RGB, dove un canale è usato per il rosso, uno per il verde e l'ultimo per il blu, mentre la luminosità viene registrata a parte<sup>114</sup>. In questo modo, i colori appaiono più definiti, saturi e brillanti, in netto contrasto con quelli della pellicola cinematografica.

Un'altra importante innovazione, soprattutto per quanto riguarda la televisione e l'animazione, fu l'introduzione sul mercato del *videotape*. Mentre la pellicola cinematografica si basa su un processo chimico di esposizione di materiale fotosensibile (solitamente alogenuro di argento) ad una fonte luminosa per imprimere le immagini, processo che conferisce loro una caratteristica patina dalla struttura granulosa, il videotape ha un processo di *registrazione magnetica*: le informazioni audio e video vengono impresse come tracce magnetiche su un nastro di plastica ricoperto di particelle di ossido di ferro oppure lega di alluminio<sup>115</sup>.

Il videotape, oltre al fatto che la registrazione e il playback erano istantanei, aveva anche il vantaggio di funzionare in RGB, lo stesso sistema usato dalla televisione; quindi, registrare su videotape era la scelta migliore per quei programmi destinati appunto alla trasmissione televisiva, in quanto il suo utilizzo permetteva di ottenere colori più brillanti e vivaci di quelli ottenibili attraverso la registrazione su pellicola cinematografica. Anche il *frame rate* televisivo era simile a quello usato per la registrazione su videotape (30 frame al secondo)<sup>116</sup>.

## 2.3 Dalla pittura al digitale

Alla fine degli anni '90, una nuova tecnologia fece la sua comparsa sul mercato: quella dei software di animazione. Questi programmi contenevano gli strumenti necessari per replicare a computer l'animazione tradizionale, dalla texture per le matite ai fogli di acetato *virtuali*, ma avevano anche di più, come strumenti per il compositing, particle systems e l'intera gamma di colori RGB. Prima erano necessarie diverse persone per produrre un singolo frame;

---

<sup>113</sup> Filmmaker IQ, "*The Forgotten War for Color Television*";

<sup>114</sup> *ibid*;

<sup>115</sup> Technology Connections: "*The Impossible Feat inside Your VCR*";

<sup>116</sup> *ibid*;

dall'inizio del nuovo millennio, una singola persona può animare e colorare da sola un'intera scena, disegnando direttamente nel software attraverso l'uso di una tavola grafica.

### *Carl Barks*

Supportato dalle nuove tecnologie, il primo decennio del nuovo millennio ha visto un moltiplicarsi della produzione di serie animate da parte di tutti i maggiori studi cinematografici.

Dal momento che gli artisti avevano a disposizione un mezzo più efficiente per raccontare le loro storie, tutti erano decisi a trarne il massimo. E le persone dietro il remake di DuckTales avevano le idee chiare: volevano qualcosa che ricordasse i vecchi fumetti inchiostriati da Carl Barks, ma in chiave moderna. Insomma, prendere spunto dal *vecchio* per creare qualcosa di *nuovo*<sup>117</sup>.

“E se ci fosse un artista nel mondo di DuckTales che, andando in giro per città e villaggi con un blocco per gli appunti, disegnasse i paesaggi che vede?”  
- **Matt Youngberg**, produttore esecutivo di DuckTails

### *Hergé*

“E se la persona (o *papera*, in questo caso) che se ne andasse a spasso a disegnare fosse Hergé, con il suo stile *pulito e minimalista*?” - **Sean Jimenez**, direttore artistico di DuckTails.

Hergé, creatore di Tintin e padre del fumetto europeo, era famoso per il suo stile di disegno: la “Ligne Claire” (*linea pulita*)<sup>118</sup>. Esso si riconosceva dalla caratteristica *linea* netta e definita, sempre costante in spessore e proporzioni. I disegni da lui così ottenuti apparivano chiari e di facile lettura, grazie anche all'assenza di *hatching*, ovvero la tecnica artistica di disegnare linee parallele molto ravvicinate per creare effetti di ombra e chiaroscuro. Anche il contrasto cromatico era minimizzato: le ombre apparivano spesso illuminate e i colori non avevano sfumature. Le tonalità usate erano brillanti e sature, sebbene il loro accostamento non producesse un elevato contrasto. Hergé rappresentava i suoi personaggi in un modo molto più stilizzato rispetto agli sfondi, che apparivano dettagliati e in generale più realistici.

---

<sup>117</sup> Plume Ken (con gli artisti e il cast di DuckTales), *The Art of DuckTales*, s.l., Dark Horse Comics, 2022, pag. 14;

<sup>118</sup> *ibid*;

### *Ben Day Dots*

Un'altra tecnica molto usata dai fumettisti dell'epoca di Hergé e Carl Barks erano i *Ben Day Dots*, una fitta rete di puntini che venivano usati per creare ombre, illusioni ottiche o colori secondari a basso costo. A seconda dell'effetto ricercato, i puntini potevano essere più o meno vicini tra di loro, o addirittura sovrapporsi parzialmente gli uni agli altri.

Per poter usare questa tecnica in modo efficace in un prodotto destinato ad essere visualizzato su uno schermo televisivo, gli artisti hanno dovuto trovare la giusta grandezza per i loro *Ben Day Dots*: se troppo grandi, infatti, avrebbero oscurato lo sfondo con la loro presenza, mentre se troppo piccoli avrebbero dato problemi di *errata visualizzazione*<sup>119</sup>.

### *DuckTales (2017)*

L'idea era quella di realizzare un'ambientazione che sembrasse reale, plausibile, senza però essere fotorealistici; uno spazio che apparisse stilizzato nella sua estetica<sup>120</sup>. E per imitare lo stile della linea dei fumetti, gli artisti si sono impegnati nel disegnare solo con grandi movimenti della penna: le linee così ottenute appaiono chiare e nette, molto simili a quelle usate da Hergé. In questo modo, tuttavia, non è sempre possibile riuscire a connettere le linee tra di loro, e capita spesso che rimanga un "gap", un *intervallo* tra una tratto e l'altro. Per riempire questi intervalli viene utilizzato il colore: la forma della campitura del colore non segue, infatti, il contorno delle linee in maniera precisa, ma solo in modo approssimativo. Esattamente come avveniva nei vecchi fumetti<sup>121</sup>.

Il processo di coloritura è stato eseguito seguendo le indicazioni riportate nelle *color key*, ovvero reference cromatiche date dal *color script artist*, che è l'artista visivo responsabile della creazione del tono estetico ed emozionale di un prodotto animato attraverso l'uso dei colori<sup>122</sup>.

### *Gamut*

Nella colorimetria, con "gamut" si definisce la gamma di colori che possono essere attualmente rappresentati, ovvero riprodotti da un *device output* (stampante o monitor), misurati da un *device input* (videocamera, ma anche l'apparato visivo umano) oppure che semplicemente fanno parte di uno "spazio colore" (set di colori universali non legati ad un dispositivo specifico)<sup>123</sup>.

---

<sup>119</sup> op. cit. pag. 15;

<sup>120</sup> op. cit. pag. 14;

<sup>121</sup> op. cit. pag. 17;

<sup>122</sup> op. cit. pag. 21;

<sup>123</sup> John Austin, "*RGB to XYZ: The Science and History of Color*";

L'estensione cromatica visibile da un normale individuo è detta "gamut visibile" ed è raffigurata nel diagramma cromatico "CIE 1953", dove sono rappresentati i *colori base* spalmati su una superficie vagamente triangolare; i *colori primari* di questo diagramma sono quelli in corrispondenza delle punte arrotondate, gli *spectrum locus*, ovvero i "luoghi spettrali" (spettrali, nel senso di "appartenenti allo spettro cromatico")<sup>124</sup>.

Dal momento che i monitor odierni hanno un gamut di grandezza inferiore a quello della visione umana, i colori che appaiono *fuori gamma* vengono riprodotti dai colori ad essi più vicini che rientrano nel gamut, un po' come avveniva in passato per il processo di technicolor. Essendo il gamut basato anch'esso sullo schema RGB, i suoi colori primari (ovvero, quelli rappresentati nei *luoghi spettrali*) sono il rosso, il verde e il blu<sup>125</sup>.

### *Color Grading in Digitale*

Lo spazio colore usato nel remake di DuckTales è il Rec. 2020, quello con il gamut più esteso tra gli odierni metodi di rappresentazione digitale del colore. I colori primari usati da questo spazio colore sono equivalenti a quelli degli spectrum locus del diagramma CIE 1953, e in sostanza sono uguali a quelli del *gamut visibile*. Questo, oltre a consentire una rappresentazione cromatica più fedele a quella reale, offre anche una ricca scelta di tonalità, ognuna delle quali possiede inoltre anche vaste scale di luminosità e di saturazione.

"In software come Photoshop, puoi direttamente importare una texture invece che tentare di riprodurla dal vero, mentre nella serie originale hanno dovuto dipingere a mano. Grazie a questi mezzi, ora possiamo davvero ricreare lo stile dei fumetti" - **Sean Jimenez**

## 2.4 Breve Nota sull'Animazione Non-Disneyana

Diversamente dalla Disney, gli altri maggiori produttori di animazioni erano prima di tutto produttori cinematografici, specializzati in cortometraggi: questo tipo di prodotto animato era venduto ai distributori e alle sale cinematografiche insieme ai film, in modo da poter attirare un pubblico più ampio. Così, dopo la fine dell'Epoca d'Oro dell'Animazione, quando questa pratica di vendita non fu più economicamente vantaggiosa, soprattutto per via dell'avvento della televisione, la maggior parte degli studi perse interesse nella produzione animata. A cavallo tra la fine degli anni '50 e l'inizio degli anni '60 molti furono

---

<sup>124</sup> John Austin, "*RGB to XYZ: The Science and History of Color*";

<sup>125</sup> *ibid*;

infatti gli studi e le divisioni di animazione che vennero chiusi<sup>126</sup>. Solo pochi ebbero la lungimiranza di affrontare la sfida posta dalla nuova tecnologia televisiva, come Hanna-Barbera Cartoons; lo studio di animazione, fondato dai due animatori nel 1957, si specializzò fin da subito in serie animate per la televisione ed ebbe così un incredibile successo<sup>127</sup>.

Il tipo di atmosfera di incertezza che regnava in quegli anni all'interno degli studi di animazione (salvo appunto poche eccezioni) è meglio esplicitato da questa citazione di **Chuck Jones**, animatore e regista della divisione animata della Warner Bros, noto soprattutto per i suoi corti con Bugs Bunny:

“Eddie (produttore della Warner Bros Cartoons), come le persone al comando dei network televisivi al giorno d’oggi, odiava e temeva qualsiasi cosa che non avesse mai visto prima. L’innovazione, per lui, era come le zanne di una vipera, e rispondeva ad *ogni* idea innovativa scalciando e recalcitrando<sup>128</sup>.”

Bisognerà aspettare fino agli anni ‘90 affinché i produttori dei maggiori studi cinematografici si rendano conto del potenziale del mezzo televisivo ed inizino a sfruttarlo<sup>129</sup>.

## 2.5 Percezione ed equilibrio cromatico

I differenti metodi di coloritura a disposizione degli artisti nel corso degli anni non sono stati però l’unico fattore ad influenzare la scelta cromatica dei prodotti animati; anche la psicologia ha infatti avuto un ruolo fondamentale in questo processo. Nel corso degli anni, in cinematografia come nell’arte in generale si sono venuti a delineare alcuni *Schemi Cromatici*, ovvero metodi di accostamento di colori secondo principi specifici. Questi schemi, ormai universalmente riconosciuti, vengono solitamente adottati in base ad esigenze estetico-narrative, con una funzione di supporto o di contrasto.

Una importante nota di cui tenere conto è il fatto che i *colori acromatici* (bianco, grigio e nero), sebbene possano accompagnare gli schemi cromatici, essendo colori privi di *croma*, non ne influenzano gli effetti a livello visivo. Possono tuttavia essere interessanti a livello simbolico, e in questa accezione

---

<sup>126</sup> Bendazzi Giannalberto, *Animazione: una storia globale* (vol. 1 e 2), Milano, UTET (De Agostini Editore), 2017, vol. 1, pag. 447;

<sup>127</sup> op. cit. pag. 454;

<sup>128</sup> Chuck Jones, *Chuck Amuck*, Londra, Simon and Schuster Ltd, 1989, pag. 92;

<sup>129</sup> Bendazzi Giannalberto, *Animazione: una storia globale* (vol. 1 e 2), Milano, UTET (De Agostini Editore), 2017, vol. 2, pag. 19;

verranno appunto analizzati, se necessario. L'importante è tenere presente che i colori acromatici non fanno parte dello schema, ne sono soltanto un'aggiunta.

### *Schema Monocromatico*

Come suggerisce il nome, questo schema prevede l'utilizzo di un singolo colore, nelle sue sfumature di luminosità e saturazione. Tuttavia, secondo la nostra esperienza, non c'è mai solo un colore: i colori esistono in coesione e dove finisce uno ne comincia subito un altro. Quindi, quando tutto è dello stesso colore, non può essere una cosa *naturale*; quando lo schema è monocromatico, allora qualcosa non va.

“*Star VS the Forces of Evil*” è una serie animata Disney creata da Daron Nefcy nel 2015; la storia segue le avventure di Star, una principessa di un'altra dimensione che per il suo quattordicesimo compleanno riceve in dono, come da tradizione di famiglia, uno scettro che le conferisce poteri magici. La giovane si dimostra fin da subito un po' troppo entusiasta dei suoi nuovi poteri, creando non pochi problemi, e i suoi genitori decidono così che sia meglio mandarla a "studiare all'estero". Star si ritrova dunque sulla Terra, dove fa amicizia con Marco, suo coetaneo molto bravo con il karate, e i due uniscono le forze per difendere lo scettro magico e i suoi poteri, appunto, “dalle forze del male”.

Nell'episodio 15 della prima stagione, Tom, l'ex fidanzato demone di Star, si presenta alla sua scuola per invitarla al *Ballo della Luna di Sangue*. La ragazza all'inizio è restia ad accettare: dopotutto la loro relazione era finita per via degli improvvisi e violenti attacchi di rabbia di lui. Tuttavia, Tom la sorprende ammettendo di aver riconosciuto i suoi sbagli e di essere entrato in terapia per diventare un demone migliore. Marco è scettico riguardo le vere motivazioni del demone, ma Star è comunque decisa a dargli un'altra possibilità e si reca al Ballo.

Questo è un episodio cardine nel stabilire le relazioni tra i tre personaggi: Marco infatti, preoccupato per la sua migliore amica, decide di seguirla al Ballo, dopo essersi mascherato da *Dia de los Muertos*. Arriva giusto in tempo per sentire l'organizzatore della festa annunciare che è arrivato il momento della *Danza della Luna di Sangue*: la luce della luna rossa, illuminando la sala attraverso un lucernario, si poserà su due ballerini ed unirà le loro anime per l'eternità. Star, lasciata sola da Tom, viene raggiunta da Marco proprio nel momento in cui la luce della luna li illumina. I due ragazzi, ipnotizzati dal suo effetto, ballano finché la luce della luna svanisce.

Il colore principale dell'episodio è il rosso: già prima dell'inizio del Ballo, l'atmosfera tende a toni caldi. La luce di un tramonto arancione entra dalla finestra della camera di Star che si sta preparando, illuminando la stanza di una luce arancio-rossastra. Anche l'abito che la ragazza ha scelto per il ballo è rosso, diversamente dalla maggior parte dei vestiti che indossa, tutti dai toni ciano/verde-acqua. Questa atmosfera vagamente romantica ha però qualcosa di strano: la protagonista è illuminata solo di profilo, mentre la maggior parte della figura è in ombra, resa da un rosa tendente al rosso. Questa immagine descrive molto bene il tono della scena: Star crede romanticamente nella buona fede di Tom, lo dimostrano i colori rosa e arancio che la circondano. Ma l'abito e l'ombra rossastra che incombe su di lei ci fanno presagire che non tutto in realtà è così luminoso.

Tom accoglie Star nella sala da ballo con un vestito bianco, ma da sotto la giacca fanno capolino un papillon rosso e un gilet color vinaccia, ulteriore indizio della sua doppia natura.

Quando la luce della luna entra attraverso il lucernario, l'intera sala si tinge di rosso: l'atmosfera è magica, ma anche vagamente sinistra. Marco e Star non lo sanno mentre ballano, ma la luce che li sta illuminando è portatrice di una maledizione (più avanti nella serie verrà infatti spiegato che la luce della luna rossa costringe due persone ad innamorarsi, senza che però questo sentimento sia sincero). Il simbolismo del colore rosso, qui usato nella sua iterazione sanguigna, viene enormemente rafforzato dallo Schema Monocromatico: gli artisti ci stanno suggerendo che c'è qualcosa di sinistro nell'aria, di sbagliato.

Quando la luce della luna svanisce, la sala da ballo ritorna a colori, ma c'è una strana sfumatura rosa acceso che permane sulla scena: non è ancora finita. E infatti, Tom, vedendo che il suo piano di legare la sua anima a quella di Star è fallito a causa di un altro ragazzo, ha una ricaduta nelle sue vecchie abitudini violente. La rabbia del ragazzo si manifesta attraverso fiamme rosso intenso che lo circondano, e la sala torna ad essere pervasa di una luce rossastra. Ma, se la luce della luna pur tingendo ogni cosa di rosso lasciava visibili i contorni e i dettagli, il rosso della rabbia elimina ogni cosa; lo sfondo si perde nella sua saturazione e tutto viene avvolto dalla sue sfumature, persino Tom stesso, il cui abito bianco diventa color vinaccia scuro, quasi nero. La responsabilità di risolvere i problemi di Tom ricade ancora una volta su Star, che raffredda l'atmosfera grazie ai suoi poteri; delusa per l'ennesima volta dal comportamento del demone, la ragazza lascia la sala da ballo amareggiata, seguita da Marco. Ma, anche dopo essere ritornati a casa, la luce della luna rossa continua ad incombere sui due ragazzi.

### *Schema Analogo*

Lo Schema Analogo è la composizione di due (o tre) colori che si trovano posti uno accanto all'altro nel cerchio cromatico. I colori di questo schema, essendo appunto in relazioni vicine tra loro, si armonizzano con facilità, risultando in una composizione dall'equilibrio *pacato*, a volte monotono, ma comunque più naturale rispetto a quello dello Schema Monocromatico.

“*Kid Cosmic*” è una serie animata Netflix del 2021, creata da Craig McCracken; la serie è basata sul fumetto *The Kid from Planet Earth* del 2009, e segue le avventure di Kid, un bambino di 9 anni che sogna di diventare un supereroe. Dopo la morte dei suoi genitori in un incidente d'auto, Kid va a vivere con il nonno in un borgo sperduto nel deserto del New Mexico. La sua vita scorre monotona fino alla sera in cui un'astronave si schianta non lontano dal borgo; incapace di resistere alla curiosità, Kid inforca la sua bici e va a controllare da vicino.

A bordo dell'astronave, Kid trova le cinque *Pietre Cosmiche del Potere*, in grado di donare al loro possessore poteri soprannaturali e per questo ricercate in tutta la galassia. Non passa molto tempo infatti, che invasori alieni iniziano ad arrivare, minacciando la sicurezza del pianeta pur di ottenere le *Pietre*. Approfittando della situazione e abbracciando la possibilità di realizzare il suo sogno, Kid mette insieme una sgangherata squadra di supereroi improvvisati per difendere la Terra ed evitare che le *Pietre* cadano nelle mani sbagliate.

Il gruppo, di cui ogni membro custodisce una *Pietra* che gli conferisce uno specifico potere, prende il nome di *Local Heroes* e consiste di: il nonno di Kid George “Papa G” (Old Man Many Men), in grado di creare infinite copie di se stesso; Jo (Portal Girl) una teenager che lavora come cameriera presso la tavola calda della madre, che acquisisce l'abilità del teletrasporto tramite portali; Rosa (Niña Gigantica) la figlia di 4 anni dei vicini di casa di Kid, che può diventare un gigante di 12 metri; Tuna Sandwich (The Precognitive Cat), un gatto dal terzo occhio sulla fronte in grado di predire il futuro; e Kid stesso, la cui *Pietra* gli conferisce la telecinesi, che il ragazzo sfrutta per potersi librare liberamente nell'aria.

La prima stagione è prevalentemente ambientata nel deserto; questo, unito al fatto che l'intento del creatore era proprio quello di imitare i vecchi fumetti, implica una grande quantità di color sabbia e di toni gialli. Lo stesso protagonista, Kid, ha una palette che spazia dal giallo, al giallo-verde, all'arancio tenue, seguendo appunto uno Schema Analogo. Questo parallelismo tra il paesaggio desertico e Kid è fondamentale, perché è il fulcro su cui si basa la storia: il senso di solitudine che Kid tenta di nascondere si rispecchia nel

paesaggio che condivide con lui la stessa gamma cromatica. Il colore predominante dello Schema Analogico in questo caso è il giallo, leggermente desaturato (e quindi tendente verso il grigio) cosa che ne sottolinea la propensione ad un significato più negativo che positivo. Questo è molto in linea con la personalità di Kid, soprattutto all'inizio della serie, di personaggio ambivalente: se da un lato è un ragazzino spontaneo e impulsivo, sempre pronto a spronare chi gli sta intorno (fino all'exasperazione nel caso di Jo), dall'altro la sua insicurezza e il suo conseguente bisogno di dimostrare agli altri il suo valore lo portano spesso ad esagerare e a commettere errori.

Il secondo colore utilizzato nello Schema Analogico è l'arancione, che sottolinea le qualità più vitali e solari del giallo: l'arancione in questo contesto è infatti usato come il colore dell'energia e dell'azione. Particolare è, soprattutto, la scelta di avere gli occhiali del protagonista di questo colore, mettendo in evidenza che quella di Kid non è solo energia giovanile, ma è proprio un modo di vedere la vita, il suo punto di vista positivo sul mondo.

Ultimo, ma non per importanza, dall'altra parte dello Schema Analogico troviamo il verde. Questo non è però un verde intenso che ricorda la natura, ma piuttosto un verdino pallido, tendente al giallo, che ci ricorda la giovane età del protagonista e in senso lato la sua immaturità. Anche la sua Pietra è di colore verde, ma questo sì che è un verde intenso, che richiama la vita e la speranza, e non è un caso che Kid impieghi tre stagioni ad imparare a padroneggiarla.

Questo brillante uso dei colori per sottolineare il conflitto interiore del personaggio è messo in evidenza alla perfezione dallo Schema Analogico; il conflitto/caratteristica principale del protagonista è rappresentato dal giallo, con i due colori che lo affiancano a rafforzare gli estremi. Mentre l'arancione serve a mettere in luce le qualità positive del giallo (e di Kid), il verdino ne sottolinea gli aspetti meno gradevoli. Ed è solo alla fine, una volta che l'arco di evoluzione del personaggio si è concluso, che il verde diventa anch'esso un colore positivo, andando ad armonizzare pienamente il protagonista.

### *Schema Triadico*

Lo Schema di colori Triadico deve il suo nome al fatto che i colori che lo compongono formano un triangolo equilatero (120 gradi) nel cerchio cromatico. Essendo, di conseguenza, questi colori molto distanti tra di loro, i valori di luminosità e saturazione giocano un ruolo fondamentale nell'armonizzare il risultato finale, che potrebbe altrimenti apparire troppo disconnesso. Il risultato di una composizione triadica è un effetto molto dinamico e vivace; questo schema ha trovato largo uso nei cartoni animati della *Warner Bros* (anni '40 -

'60), soprattutto in quelli con *Will E. Coyote* e il *Road Runner*, proprio perché complementa perfettamente il forte senso di azione e dinamicità tipico dello stile di questo studio. Io però ho scelto di portare un esempio diverso...

*“La Regina delle Nevi”* (Снежная королева, *Snežnaja koroleva* in russo) è un lungometraggio di animazione russa realizzato nel 1957 da Lev Atamanov; basato sull'omonimo racconto di Hans Christian Andersen, quest'opera vinse il *Leone d'oro* nella categoria “film di animazione” alla 18° Mostra internazionale d'arte cinematografica di Venezia.

La pellicola narra la storia di Gerda e Kai, due bambini che vivono l'uno di fronte all'altra e sono amici inseparabili. Durante una fredda notte invernale, la nonna di Gerda racconta ai due bambini la leggenda della Regina delle Nevi. Kai, per mostrarsi coraggioso agli occhi di Gerda, inizia a deridere la Regina, dichiarando di non avere paura di lei. Sfortunatamente per lui, la Regina delle Nevi, stava osservando la scena dal suo specchio magico e, adirata dal comportamento irrispettoso del bambino, manda una tempesta di ghiaccio a punirlo. Kai, colpito da due schegge di ghiaccio, una agli occhi e una al cuore, diventa un bambino freddo e insensibile, arrivando ad odiare tutto quello che prima amava, compresa Gerda. La bambina, spaventata dell'improvviso cambiamento dell'amico, cerca di capirne la ragione e, seguendo Kai, assiste all'arrivo della slitta della Regina delle Nevi, che convince il bambino a seguirla. Gerda, sebbene intimorita dalla Regina, decide di partire per un lungo viaggio nel tentativo di raggiungere il suo palazzo di ghiaccio e liberare Kai.

L'uso dei colori in questo lungometraggio è abilmente basato, non solo sul connubio dei tre colori primari (rosso, giallo e blu), ma anche sul contrasto tra colori caldi e freddi. Nelle scene iniziali del film, soprattutto nella città dove i due bambini abitano, sono preponderanti i toni caldi, in particolare il rosso-bruno e il rosso aranciato. Molto importante è anche la presenza del giallo, nelle sue sfumature più calde (e quindi tendenti al rosso); questa dualità è presente soprattutto in Kai, la cui palette è composta da marroni caldi e gialli rosati. Unica eccezione sono i capelli, che tendono di più ad un giallo desaturato e spento; questo è un indizio importante, che fin dalle prime scene del film ci rivela la vera natura di Kai. Perché se il rosso è un colore decisamente caldo, il giallo, essendo vicino alla linea di confine tra le due temperature, possiede anche sfumature decisamente più fredde; lo stesso accade per Kai, che è un personaggio ambivalente e passa dal caldo al freddo, dal bene al male, con molta facilità. Il giallo, nel contesto di questo film, è infatti l'ago della bilancia tra il calore e il freddo, e non è quindi un caso che questo colore, il colore instabile dell'indecisione, sia alla base della palette di Kai.

Se da una parte però abbiamo il caldo rosso, dall'altra dovevamo per forza avere il freddo blu; questo è infatti il colore principale della Regina, nelle sue sfumature più chiare e in alcuni casi tendenti al verde (in fondo il verde-blu è considerato il colore più freddo di tutti). Anche Kai, una volta sotto l'influsso del sortilegio della Regina, cambia colori, assumendo tonalità fredde e desaturate. Questa dualità tra rosso e blu è molto usata anche nei personaggi secondari: quelli che aiutano Gerda, tendono ad avere colori che richiamano il rosso, mentre gli ostacoli sul suo cammino hanno tendenzialmente sfumature bluastre o tendenti al grigio-verde.

Anche l'ambientazione, con i suoi colori, è fondamentale: il ghiaccio è trattato come un personaggio in tutto e per tutto, che agisce per conto della Regina, ma ha anche caratteristiche proprie. E quando è sulla scena, i suoi toni freddi e cupi hanno il potere di influenzare gli altri personaggi presenti, cambiando letteralmente i loro colori, rendendoli cupi, desaturati. Questo avviene non solo per Kai, ma anche ad esempio per la renna della lapponia che aiuta Gerda nella parte finale del suo viaggio. L'unica apparentemente immune da questo incantesimo cromatico è appunto Gerda. Nonostante il cambio delle sfumature e dei paesaggi che la circondano, la bambina riesce infatti a mantenere intatti i suoi colori. Per lei gli artisti hanno pensato uno schema di colori triadico: il giallo pallido dei capelli, la gonna rosso fuoco e la camicia con lo scialle sui toni azzurro-verdi sono in perfetto equilibrio tra loro. A differenza di Kai, in cui il giallo era dominante, in Gerda è l'ago della bilancia che tiene in equilibrio i poli opposti del caldo e del freddo. Il rosso della gonna simboleggia l'amore che muove Gerda nel suo viaggio, ma è anche simbolo di protezione: è l'affetto che lega Gerda a Kai a muovere la storia e a far commuovere gli altri personaggi (anch'essi appunto simboleggiati dal colore rosso) che poi decidono di aiutarla nella sua impresa. Infine, lo scialle blu-verde e la camicia dai toni azzurro-chiaro riflettono, anche se invertiti, i colori del mantello indossato dalla Regina quando incontra Kai. Nel caso della Regina, il bianco che copre il blu sta a indicare la purezza della neve; si tratta tuttavia di una purezza ingannevole, in quanto il blu sottostante indica il freddo e il distacco. Per Gerda, l'azzurro-bianco è messo *sotto*, a simboleggiare una purezza autentica e nascosta, non ostentata, mentre il blu-verde che porta incrociato sul petto è un'anticipazione delle sfide che dovrà affrontare. Anche la posizione di questo colore è molto eloquente: è il suo cuore infatti che dovrà resistere al freddo e alla sofferenza. In questo modo, alla fine del suo viaggio, anche il blu diventa un amuleto; le difficoltà che quel colore rappresenta sono state ormai superate e i poteri della Regina delle Nevi non possono più nulla contro la bambina, che ha affrontato e conquistato il colore del gelo che la rappresentava.

Lo Schema Triadico in questo caso, non serve solo a descrivere Gerda, ma la identifica anche come la protagonista indiscussa, in quanto solo in lei si ritrovano rappresentati tutti i colori importanti della storia.

### *Schema Complementare*

Come abbiamo già visto, due colori complementari si trovano uno di fronte all'altro nel cerchio cromatico e tendono visivamente ad annullarsi a vicenda. Questo potrebbe anche rivelarsi controproducente in uno schema cromatico, a meno che non si voglia appunto ricreare un effetto davvero straniante. Per evitare ciò, di solito si usano dei piccoli accorgimenti, come usare i due colori in proporzioni differenti, in modo che uno dei due prevalga. L'effetto così ottenuto risulta vibrante e in grado di attirare l'attenzione senza risultare innaturale e disturbante.

“*Gravity Falls*” è una serie animata televisiva Disney, creata nel 2012 da Alex Hirsch; la serie, oltre ad aver ottenuto numerosi riconoscimenti, ha profondamente influenzato le successive serie animate Disney in vari aspetti, soprattutto per quanto riguarda lo storytelling.

La storia di questo prodotto animato racconta le avventure di due gemelli dodicenni, Dipper e Mabel, che per le vacanze estive vengono mandati dal prozio Stan, gestore di una trappola per turisti in una sperduta cittadina dell'Oregon chiamata (appunto) *Gravity Falls*. Poco dopo il loro arrivo, Dipper trova un misterioso diario che racconta di strani avvenimenti, apparizioni e altri fenomeni paranormali che sembrerebbe accadano nell'apparente tranquilla cittadina. Insieme alla sorella Mabel, allo staff del negozio del nonno e ad altri bizzarri personaggi del luogo, Dipper decide di cimentarsi nel risolvere i misteri che avvolgono la città, compreso quello di scoprire l'identità del proprietario del diario stesso.

Questa serie, come accennato, presenta un nutrito gruppo di personaggi ricorrenti negli abitanti di Gravity Falls. Uno di questi, forse il più carismatico, è Wendy Corduroy, cassiera e aiutante nel negozio del prozio Stan. Wendy è una teenager ribelle e niente affatto dedita al lavoro; sicura di sé ma non per questo arrogante, la ragazza è l'emblema stesso della popolarità e dell'essere *cool*, ragione per cui viene ammirata da molti dei suoi coetanei (e da Dipper).

Wendy però è molto più che una ragazza popolare: è il simbolo stesso della cittadina di Gravity Falls. Vagamente un maschiaccio, forse anche per via del fatto che, dopo la prematura scomparsa della madre, è rimasta l'unica donna in una numerosa famiglia di boscaioli, Wendy è forte, tenace e indipendente. Caratteristiche queste che sono un po' l'orgoglio degli abitanti del

luogo, abituati ad avere quotidianamente a che fare con mostri ed eventi paranormali; il parallelismo tra la ragazza e l'ambiente stesso da cui proviene è sottolineato anche dal fatto che i due condividono la stessa palette, basata sullo Schema Complementare rosso-verde. Sebbene nel caso di Wendy questi colori siano più accessi e leggermente *spostati* (il verde tende verso l'azzurro, e il rosso verso l'arancio) e quelli dell'ambiente e dei luoghi di Gravity Falls siano meno saturi e più tendenti al marrone, la relazione tra lei e il paesaggio, soprattutto quello della foresta, è innegabile.

Anche se la luce cambia a seconda del clima o dell'ora della giornata in cui si svolge l'episodio, i toni verdi e rossi sono sempre protagonisti: sono solo le sfumature a variare e spesso di poco. Il rosso e il verde, in questo contesto, danno un senso di calore: la terra-rossa è una sfumatura accogliente, calda ma non troppo. La sua componente marrone ha una punta di nostalgia, che ricorda le radici, il luogo natio (il creatore della serie ha ammesso in diverse occasioni di essersi ispirato alla sua infanzia per l'ambientazione). Il verde-oliva ha un'accezione simile, di qualcosa legato all'infanzia, alla spensieratezza e alla natura stessa del luogo, un posto semi-selvaggio sperduto tra i boschi.

Nel caso di Wendy, il rosso che tende all'arancione, ne sottolinea l'energia, ma anche l'aggressività della sua natura ribelle (e un po' selvaggia) di adolescente cresciuta tra i boschi. Il verde-acqua implica un livello di lettura più profondo: da una parte il verde e il blu sono colori entrambi associati alla libertà, dall'altra se il verde rappresenta la media distanza, il blu indica la profondità e in Wendy c'è molto più di ciò che appare. Un'altra interpretazione suggerisce che, come detto poc'anzi, il verde-blu è appunto il colore più freddo; nel finale della seconda e ultima stagione, viene rivelato che ad ognuno dei personaggi principali corrisponde un simbolo nel cerchio magico che, secondo la leggenda, è l'unica cosa in grado di distruggere Bill, demone dei sogni e personificazione del caos. Il simbolo di Wendy è appunto una borsa di ghiaccio, per via del suo essere *cool* (lett. "fredda"), come il verde-acqua: il colore più freddo per il simbolo più *cool*.

Lo schema di colori complementari è uno schema stabile, perché i due colori, quando sono usati in quantità differenti, non si eliminano a vicenda, ma si armonizzano, dando stabilità alla scena. E la composizione rosso-verde è appunto usata per controbilanciare un luogo come Gravity Falls, dove in ogni secondo può accadere l'impossibile e il soprannaturale regna sovrano. Infatti, sebbene i colori delle varie scene cambino spesso a seconda del mostro o dell'evento straordinario della settimana, il finale è solitamente riequilibrato dal ritorno allo schema cromatico complementare.

Anche gli episodi più *estremi*, come *Weirdmageddon 1 e 2*, in cui il luogo stesso viene completamente stravolto, dall'ambientazione ai colori, presentano questa struttura cromatico-narrativa. A questo punto della storia (è il finale dell'ultima stagione) la città di Gravity Falls è stata presa in ostaggio e quasi completamente distrutta dal demone Bill, e sono infatti i suoi colori a prendere possesso della scena: giallo e rosso, spesso mischiati insieme in un arancione post-apocalittico. A contrapporsi ad essi, il viola-blu, simbolo della magia, usato dai protagonisti come scudo (nella forma di una bolla magica). Ma quando questo tentativo disperato di sconfiggere il nemico da parte dei protagonisti viene sventato, e la storia si avvia verso il suo climax, i colori cambiano ulteriormente: il giallo diventa quasi accecante, accompagnato da un rosso neon e un blu fosforescente. In questo vivido schema, i primi due colori rappresentano l'instabilità emotiva di Bill che passa dalla calma (il giallo simbolo di intelligenza, suo colore *naturale*) alla rabbia in rapida successione, mentre il blu è il colore *degli strumenti*: la gabbia dove sono intrappolati i due protagonisti è blu, così come il cerchio magico che dovrebbe sconfiggere Bill, e il fuoco che alla fine lo consumerà. Il blu è quindi il colore della disfatta per Bill, che in questi ultimi due episodi assume uno schema cromatico triadico di colori primari, a sottolineare la sua importanza e centralità nella storia, e quindi anche la gravità della situazione dal punto di vista dei protagonisti.

Ma, nonostante la situazione appaia disperata e il luogo stesso dove si svolgono le vicende sia distrutto e irriconoscibile, alla fine, quando tutto si è risolto, lo schema che ritorna è quello familiare e rassicurante del rosso e del verde. Solo un velo di magenta copre l'ultima scena, quando Dipper e Mabel salgono sull'autobus che li riporterà a casa, come un velo rosato di speranza che avvolge la foresta rossa e verde, rendendola un luogo da favola, una foresta incantata. Come se tutto ciò che è accaduto non fosse stato altro che un sogno.

### *Schema Tetradico o Quadratico*

Lo Schema di colori Tetradici o Quadratici, detto anche di Complementari Doppi, è lo schema più complesso in quanto formato da quattro colori, più precisamente due coppie di colori complementari, che dovrebbero funzionare in armonia tra loro. Non ho trovato molti esempi di questo schema, data appunto la sua natura complessa; un caso che però ha attirato la mia attenzione è stato quello dei personaggi di *"My Little Pony: Friendship is Magic"*, serie animata commissionata da Hasbro nel 2010 e creata da Lauren Faust. I colori usati per quattro delle sei protagoniste potrebbero derivare dallo Schema Quadratico (arancione-azzurro e giallo-viola le coppie di colori contrapposti), ma essendo questo prodotto di animazione realizzato sulla base di un brand preesistente

(My Little Pony è una linea di giocattoli per bambine che consiste in piccoli pony dai colori pastello, principalmente sfumature di rosa) non è possibile attribuire con certezza le scelte cromatiche agli artisti responsabili della serie.

### *Schema Complementare Divergente*

Questo schema, invece di essere basato sulla contrapposizione di due colori complementari, è formato da un colore e dai due colori analoghi al suo complementare. Questa combinazione ha il vantaggio, rispetto allo schema di colori complementari tradizionale, che i colori che ne fanno parte non si annullano a vicenda; il contrasto così ottenuto risulta meno intenso ed è quindi anche più versatile. Malgrado ciò, le combinazioni di colori di questo schema possono comunque essere interessanti; di solito, i due colori analoghi sono usati come colori secondari, mentre il complementare ha il ruolo di colore principale.

*“Sleeping Beauty” (Bella Addormentata nel Bosco)* è un lungometraggio Disney del 1959, realizzato prendendo come stile di riferimento gli arazzi medievali, reinterpretati dall’artista illustratore Eyvind Earle. Sebbene non si rivelò subito un successo commerciale, il film è stato rivalutato con il passare del tempo proprio grazie al suo stile iconico, caratterizzato anche da una particolare scelta cromatica.

Il film racconta la storia della principessa Aurora, la tanto attesa erede al trono di re Stefano che, appena neonata, viene maledetta dalla strega Malefica: prima che il sole tramonti sul suo sedicesimo compleanno, ella si pungerà il dito con il fuso di un arcolaio e morirà. Per proteggere la figlia da questa terribile sorte, re Stefano e la sua consorte affidano la bambina alle cure di tre fate madrine. Affinché Aurora possa crescere al sicuro, lontano dalle grinfie di Malefica, le fate assumono le sembianze di tre contadine e crescono la principessa come loro figlia adottiva nel folto del bosco.

La storia si svolge in tre location principali: il bosco dove vive Aurora, il castello di re Stefano e quello di Malefica. I primi due luoghi sono caratterizzati da un colore dominante (verde per il bosco e grigio per il castello) con poche sfumature di altri colori, permettendo ai personaggi di risaltare maggiormente. Tuttavia, il più interessante è certamente rappresentato dal castello (o antro) di Malefica. Qui la palette cambia completamente, passando dai toni più realistici degli altri due luoghi a colori ultraterreni, sinistri e demoniaci.

Il colore principale della strega, senza alcuna sorpresa, è il viola: colore della magia per eccellenza, in questo contesto appare spesso associato al nero, colore che qui rappresenta il *lato oscuro*. Il viola compare non solo nel

mantello della strega, ma la segue come un'ombra: viola è l'effetto che indica la presenza di Malefica, un'aura oscura che l'avvolge.

I colori secondari sono il verde, di una sfumatura che ricorda molto il colore dello zolfo, e il giallo intenso; questi due colori appaiono usati spesso insieme come fossere un tutt'uno. Il giallo-verde è il colore del fuoco delle torce usate per illuminare le pareti scure, quasi nere, del castello diroccato della strega. Le fiamme normalmente non sono di questo colore, e in una delle prime scene del film, in cui re Stefano ordina di bruciare tutti gli arcolai del paese, vediamo infatti che il colore del fuoco è un rosso aranciato molto intenso. Ma queste non sono fiamme qualunque, sono l'emanazione del potere della strega, che ne dispone a suo piacimento: nella scena in cui viene introdotto il personaggio di Malefica, il suo arrivo è preannunciato da fulmini e fiamme di questo colore. Il fuoco giallastro si manifesta anche sui volti terrorizzati delle guardie che la circondano, ed è l'ultima cosa che rimane di lei quando esce di scena. Lo stesso colore appare anche nella sequenza in cui la strega incanta Aurora, appena ritornata al castello, attirandola verso l'arcolaio; in questo caso, la giovane, come ipnotizzata, perde la sua palette luminosa per acquisire sfumature verdastre, dai capelli al vestito. Solo un colore rimane fermo: il rosso sanguigno delle labbra, premonitore della tragedia che sta per compiersi.

Lo Schema Divergente di viola e verde e giallo rappresenta la massima estensione del potere di Malefica; un perfetto esempio di questo, è la sua trasformazione in drago durante lo scontro finale. Dopo essersi teletrasportata davanti alle porte del castello, avvolgendole con le sue fiamme verdastre per bloccare la corsa del principe Filippo, unico in grado di spezzare la maledizione con il bacio di vero amore, la strega si prepara a dare sfoggio della sua malvagia potenza. Alzando le braccia verso il cielo, accompagnata da una colonna di fuoco giallo-verdastra e nubi viola, Malefica muta le sue sembianze trasformandosi in un imponente drago, mentre il principe, minuscolo ai suoi piedi, viene oscurato dalla sua ombra, in una sequenza magistralmente diretta ed animata. Anche questa forma animale mantiene lo stesso schema cromatico che aveva la strega in forma umana, con nero e viola come colori principali, mentre gli occhi sono verde zolfo e l'interno della bocca è giallo intenso. Il principe appare fin da subito visibilmente in svantaggio: il rosso intenso del suo mantello, che in questo caso simboleggia la forza e il coraggio di un guerriero, è l'unica macchia di colore effettivamente visibile di lui in mezzo al giallo-verde delle fiamme che appare sempre più dominante man a mano che la scena prosegue.

I colori usati in questo schema cromatico divergente sono distribuiti nella scena in percentuali molto diverse tra loro: il verde e il viola (unito al nero) sono quelli che hanno maggiore spazio all'interno della narrazione, mentre il giallo

pieno tendente all'arancio appare solo in piccoli dettagli, come ad esempio il becco del corvo, famiglia della strega. Questo cambia nel finale della battaglia, in cui la scena è completamente dominata dallo sfondo giallo caldo, mentre il viola e il verde diminuiscono, preannunciando la sconfitta della strega. Tutto ciò che rimane di lei alla fine è il suo mantello nero e viola trafitto dalla spada del principe.

Un altro esempio dello Schema Divergente lo si può trovare nei colori associati alle tre fate madrine: rosso, verde chiaro e azzurro. Il rosso, in questo caso associato a Flora la fata principale, è il colore dominante; l'azzurro, che contrapposto al rosso crea un contrasto molto forte, rappresenta Serenella la fata più ribelle, che litiga con Flora su ogni piccola cosa, mentre il verde chiaro è il colore di Fauna, la fata più calma.

È davvero interessante notare come i personaggi che metaforicamente rappresentano i poli opposti di bene e male utilizzino uno Schema Divergente, ma con colori che ne danno un effetto completamente diverso: i colori vivaci della fate, che richiamano quelli della natura (fuoco, acqua e foresta), appaiono gioiosi e vitali con i loro toni saturi e luminosi. Inoltre questi colori sono poi abbinati all'ocra e al marrone chiaro, che ne attenuano l'impatto visivo senza dover ricorrere alla desaturazione: in questo modo i colori restano brillanti senza però risultare troppo accesi e innaturali. Al contrario, i colori associati a Malefica sono portati all'estremo, sia della saturazione che della luminosità, soprattutto nel caso del verde e del giallo, creando un'atmosfera cupa e sinistra, il perfetto contrappeso alla naturalezza e luminosità cromatica delle tre fate, le vere protagoniste del film.

### Capitolo 3. Applicazione del Colore in Animazione

“Quindi Eddie (produttore della Warner Bros Cartoons) chiedeva di vedere le sceneggiature, e nei dodici anni del suo mandato la sua mente da topo non è mai arrivata a realizzare che non ci sono sceneggiature in animazione<sup>130</sup>” - **Chuck Jones**

E non volendo affatto contraddire uno dei grandi maestri dell'animazione, anche io ho seguito questo principio per il mio progetto.

---

<sup>130</sup> Chuck Jones, *Chuck Amuck*, Londra, Simon and Schuster Ltd, 1989, pag. 91;

### 3.1 Cortometraggio: “Job Interview”

#### *Dall’Idea allo Storyboard*

Prima dello storyboard, però, è stato necessario trovare un’idea: basandomi sulla mia esperienza, ho pensato alla storia di una ragazza alle prese con un colloquio di lavoro, dove però va tutto storto. Il passo successivo è stato creare il *concept*, ovvero ideare i personaggi e pensare all’ambientazione. Per potermi concentrare maggiormente sui personaggi, ho optato per uno sfondo cittadino senza troppi dettagli, ispirandomi allo stile dei cortometraggi di *Bugs Bunny* tra gli anni ‘40 e ‘50, dove le forme sono principalmente date da blocchi di colore con poche linee a definire i dettagli. Anche per i personaggi ho scelto qualcosa di semplice, in modo da potermi concentrare di più sui movimenti in fase di animazione, piuttosto che dovermi preoccupare della consistenza del design.

Dopo la fase di *concept*, era arrivato il momento dello storyboard: con *storyboard* si intende la rappresentazione grafica di una storia attraverso una serie di disegni che ne illustrano i momenti chiave. In passato, per l’animazione, si era soliti appendere i disegni alla parete, e i *writers* (ovvero i disegnatori addetti alla storia) narravano le vicende da loro illustrate davanti al resto degli animatori. Oggi, grazie ai software di animazione, è possibile montare i disegni in sequenza e visualizzarli come se fossero un film. Io ho appunto utilizzato questo approccio più moderno, preparando una serie di disegni dettagliati delle varie scene grazie al software di disegno e animazione Clip Studio Paint; rivedendo poi la sequenza così ottenuta, mi è anche stato possibile sistemare i tempi e allungare o accorciare le sequenze che ne avevano bisogno, in una sorta di pre-montaggio. Questa tecnica di fare storyboard, a metà strada tra uno storyboard vero e proprio e un test-reel (filmati di “prova” con le animazioni non finite, usati per controllare le varie scene prima di procedere troppo oltre con il lavoro), è diventata molto comune al giorno d’oggi, soprattutto nell’industria degli anime, in quanto permette di accorciare i tempi di produzione. Nel caso si abbiano dialoghi, è proprio in questa fase che vengono solitamente registrati; nel mio caso, avendo optato per una storia priva di narrazione orale, sono passata direttamente alla fase successiva, il “clean-up”.

Il *clean-up* (che anticamente veniva chiamato “Inking”) è la procedura in cui vengono tracciate le linee definitive dell’animazione: usando lo stesso software della fase di storyboard, ho ricalcato le animazioni su un *transparent layer* (foglio di acetato virtuale), cercando di ottenere un disegno *pulito* e in grado di armonizzarsi bene nella sequenza. Per rendere più agevole questo processo e i successivi controlli, ho deciso di dividere lo storyboard in tre parti e

lavorare su di esse separatamente. A questo punto, dopo un ulteriore controllo dei tempi comici, tutto era pronto per il colore.

### *Utilizzo del Colore*

Per quanto riguarda il colore, ho optato fin da subito per uno Schema Complementare arancione-blu: la scelta è stata motivata soprattutto dal voler contrapporre toni caldi e freddi, senza però che questo contrasto fosse troppo evidente come nel caso di rosso e blu.

Le tinte blu, dove il blu è colore dominante, sono principalmente usate per l'ambientazione e i personaggi antagonisti. Data la loro onnipresenza, per evitare che i toni freddi *oscurassero* troppo l'arancione, ho optato per sfumature desaturate e/o luminose, evitando il blu *puro*. Inoltre, queste tinte blu sono accompagnate da grigi tendenti al viola, in grado di riequilibrare la scena senza attirare troppo l'attenzione. Un'altro espediente usato per bilanciare la presenza di tinte fredde e calde è stato lo scegliere come colore di sfondo un azzurro intenso: in questo modo, tutti i colori caldi, sia le sfumature arancioni che quelle violacee, appaiono ancora più caldi per contrasto.

L'arancione è il colore della protagonista Katie: anche per lei ho scelto come colore principale (quello della sua pelliccia) un arancio estremamente luminoso, mentre i dettagli sono resi con sfumature di arancio più *pure*. La gonna marrone completa il personaggio, evitando che l'insieme cromatico appaia troppo appariscente. Solo gli occhi sono di un azzurro freddo, un ponte di collegamento con l'ambiente che la circonda. Il fiocco di un arancione quasi rosso è un *foreshadowing*, un elemento che preannuncia gli ostacoli che dovrà affrontare. Ultima, ma non certo per importanza, l'ombra di Katie, *Shadie*, è di colore nero; la contrapposizione tra lei e la protagonista appare evidente proprio perché l'arancione di Katie tende molto al bianco. Un altro elemento di connessione tra le due è dato dal rosso-aranciato (che compare negli occhi di *Shadie* quando si lascia andare a pensieri poco pacifici), il colore della forza che assume significati diversi in base ai colori principali a cui è abbinato: in Katie è il colore dell'iniziativa, dell'essere attivi e vitali, ed è preso nella sua accezione positiva proprio perché è accompagnato dall'arancione. Per *Shadie*, che invece è associata al nero, il rosso diventa il colore dell'aggressività.

Anche i personaggi antagonisti hanno tutti un elemento di questo colore: in questo caso, il rosso aranciato è reso ancora più caldo dalla contrapposizione con toni freddi, acquisendo proprio un significato di "rabbia" e di "pericolo". Gli unici due personaggi che appaiono fuori contesto sono la segretaria e il raccomandato, i cui toni dominanti sono i marroni. Il verde degli occhi del raccomandato è l'unico colore fuori dalla palette, a sottolineare il fatto che c'è qualcosa di "sbagliato" nella sua presenza sulla scena.

Il finale è il riassunto cromatico dello schema arancio-blu su cui si basa la storia, ma con i colori leggermente *spostati*: l'arancione, che ora tende verso un giallo dorato, occupa la maggior parte della scena, ed è posto in alto, come a ricordare le qualità positive di vitalità ed entusiasmo che sono proprie della protagonista. Nella parte bassa invece troviamo il blu, ora tendente al viola, che è il colore del "sogno", a ricordare le sue aspirazioni; in combinazione questi due colori simboleggiano la positività e le buone aspettative per il prossimo colloquio di lavoro.

Dopo questa fase di coloritura, ho montato insieme le tre diverse parti usando DaVinci Resolve, aggiungendo poi gli effetti di luce e ombra che non mi era stato possibile fare con Clip Studio Paint; dopo ulteriori modifiche alle tempistiche delle varie scene, sono passata alla realizzazione del sound design. E con quest'ultima parte si è conclusa la lavorazione del mio progetto.

### 3.2 Conclusioni

La realizzazione di questo progetto, mettendo al centro il colore e i suoi significati, mi ha permesso di affrontare l'animazione in modo diverso: non soltanto, quindi, dal punto di vista del movimento e dell'azione, ma anche da quello visivo e soprattutto da quello del significato, che spesso è il più effimero e sfuggente. Come abbiamo visto, l'utilizzo di un solo colore (o di una particolare sfumatura) può aiutare a sottolineare il tono e l'atmosfera di una scena, ma anche preannunciare il corso che prenderanno gli eventi. Una scena con colori luminosi e saturi crea un sentimento diverso da una con colori spenti e opachi; questi dettagli spesso passano in secondo piano rispetto ai personaggi e all'azione in generale, proprio perché i colori sono elementi che vanno ad agire ad un livello più inconscio, ma questo non li rende certo meno determinanti. Basare il mio cortometraggio su questo aspetto mi ha aiutato a realizzare quanto davvero la scelta dei colori sia importante, ma soprattutto quanto sia fondamentale saperli accostare in modo corretto. I colori che ho scelto per il mio progetto, ad esempio, danno sensazioni completamente diverse se accostati ad uno sfondo acromatico; il fatto di averli contrapposti ad uno sfondo freddo mi ha permesso di ottenere colorazioni più calde pur usando toni tendenti al blu. E in un medium come quello dell'animazione, dove il realismo spesso viene messo in secondo piano, la vasta gamma di abbinamenti cromatici, oggi resa possibile anche grazie alla tecnologia, diventa uno strumento fondamentale, non solo per l'estetica del prodotto, ma anche in funzione allo storytelling.

Il fatto di voler raccontare una storia soprattutto attraverso i colori, e su ciò che essi trasmettono e rappresentano, mi ha posto forse alcune limitazioni, ma

questa non è di certo stata una cosa negativa, in quanto la creatività ha bisogno di ostacoli per poter germogliare. Soprattutto in animazione.

“Quindi, anche se con una certa riluttanza, devo dire che Eddie Selzer (produttore della Warner Bros Cartoons), per tutte le ragioni sbagliate, ha fatto tutte le cose giuste per mantenere i nostri nervi creativi all’erta, e quindi attivi. Se c’è una *vipera soffiante* libera per la tua casa, non ti annoi di certo<sup>131</sup>” -  
**Chuck Jones**

E come ho detto all’inizio di questo capitolo, chi sono io per contraddire il maestro?

E qui, cari lettori, si conclude la nostra discesa dantesca all’interno del mondo del colore. Il nostro viaggio è stato un po’ più lungo, tuttavia, e le stelle stanno già tramontando. Vi lascio allora con la rassicurante sfumatura dell’alba, che dal viola-blu del sogno si trasforma rapidamente nel giallo chiaro della luce e della gioia. Grazie per avermi permesso di farvi da guida.

---

<sup>131</sup> Chuck Jones, *Chuck Amuck*, Londra, Simon and Schuster Ltd, 1989, pag. 94.

## Bibliografia

- De Grandis Luigina, *Teoria e Uso del Colore*, Milano, Arnoldo Mondadori Editore, 2003;
- Heller Eva, *Psicologia del Colore [Wie Farben auf Gefühl und Verstand wirken]*, traduzione di Franzina Marta, Milano, Ulrico Hoepli Editore, 2025;
- Bendazzi Giannalberto, *Animazione: una storia globale* (vol. 1 e 2) Milano, UTET (De Agostini Editore), 2017;
- Barrier Michael, *Hollywood Cartoons*, New York, Oxford University Press, 2003;
- Chuck Jones, *Chuck Amuck*, Londra, Simon and Schuster Ltd, 1989;
- Plume Ken (con gli artisti e il cast di DuckTales), *The Art of DuckTales*, s.l., Dark Horse Comics, 2022.

## Filmografia

- David Hand, *Bambi*, USA, 1942;
- Alan Zaslove, Steve Clark, David Block, *DuckTales (Avventure di Paperi)*, USA, 1987;
- Matt Youngberg, Francisco Angones, *DuckTales*, USA, 2017;
- Daron Nefcy, *Star VS the Forces of Evil (Marco e Star Contro le Forze del Male)*, USA, 2015;
- Craig McCracken, *Kid Cosmic*, USA, 2021;
- Chuck Jones, Michael Maltese, *Will E, Coyote and the Road Runner*, USA, 1949;
- Lev Atamanov, *Snežnaja koroleva (La Regina delle Nevi)*, Russia, 1957;
- Alex Hirsh, *Gravity Falls*, USA, 2012;
- Clyde Geronimi, *Sleeping Beauty (Bella Addormentata nel Bosco)*, USA, 1959;
- Frix Freleng, *Ballot Box Bunny*, USA, 1951.

## Sitografia

- ❖ BFI, “*More than tracing: The women behind Disney animation*”, <https://www.youtube.com/watch?v=zBTYQpeVQyc>;
- ❖ Walt Disney Studios, “*Bambi, The Magic Behind The Masterpiece*”, <https://www.youtube.com/watch?v=LWzVG7fkNuc>;
- ❖ Walt Disney Studios, “*The Making of Bambi: A Prince is Born*”, <https://www.youtube.com/watch?v=47ys9f5Auo4>;
- ❖ American Masters PBS, “*Tyrus Wong, The Chinese American artist behind Bambi*”, <https://www.youtube.com/watch?v=ff5zOgAZvYM>;

- ❖ Michael Peraza, "*Ink and Paint Club: Memories of the House of Mouse*",  
<https://michaelperaza.blogspot.com/search/label/DuckTales>;
- ❖ Filmmaker IQ, "*The Forgotten War for Color Television*",  
<https://www.youtube.com/watch?v=6r4FMcuq5DU&t=1161s>;
- ❖ Technology Connections: "*The Impossible Feat inside Your VCR*",  
<https://www.youtube.com/watch?v=KfuARMCyTvg>;
- ❖ John Austin, "*RGB to XYZ: The Science and History of Color*",  
<https://www.youtube.com/watch?v=AS1OHMW873s&t=12s>.