



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

CINEMA & NEW MEDIA

TEATRALITÀ E ANIMAZIONE NEL
CINEMA DAL VERO:
un dialogo per la costruzione di un
linguaggio unificato

Relatore:

Prof. Aldo Iuliano

Candidato:

Filippo Giannursini

Matricola:

SHKKQ

Anno Accademico: 2024/2025

Sommario

INTRODUZIONE	6
CAPITOLO 1 IL CINEMA E L'EREDITÀ DEL LINGUAGGIO TEATRALE	10
1.1 IL TEATRO COME MACCHINA NARRATIVA.....	10
1.2 LE ORIGINI DEL LINGUAGGIO CINEMATOGRAFICO E LA SUA RELAZIONE CON LA GRAMMATICA TEATRALE	12
1.3 LA TEATRALITÀ COME SCELTA NEL CINEMA CONTEMPORANEO	13
CAPITOLO 2 I CODICI DEL CINEMA D'ANIMAZIONE	16
2.1 LE ORIGINI DELL'ANIMAZIONE COME FORMA CINEMATOGRAFICA	17
2.2 IL LINGUAGGIO ANIMATO E LA SUA LIBERTÀ	19
2.2.1 <i>Inquadrature</i>	19
2.2.2 <i>Dialoghi</i>	21
2.2.3 <i>Animazione (il movimento stesso)</i>	23
2.3 AFFINITÀ TRA TEATRO E ANIMAZIONE.....	25
2.3.1 <i>Espressioni facciali e piccoli gesti</i>	25
2.3.2 <i>Il ruolo dei fondali</i>	26
2.3.3 <i>Manipolazione dello spazio nella messa in scena</i>	27
2.4 LA DERIVA DIGITALE E LA NECESSITÀ DELL'ESPERIENZA UMANA	28
CAPITOLO 3 CASI DI STUDIO: TRA TEATRO E ANIMAZIONE	31
3.1 QUANDO IL CINEMA DIVENTA TEATRO: DOGVILLE.....	31
3.2 SI ALZA IL VENTO: L'ANIMAZIONE COME ESPRESSIONE	34
3.3 - DOVE TEATRO E ANIMAZIONE SI FONDONO: ISLE OF DOGS	38
CONCLUSIONI.....	42
BIBLIOGRAFIA	45
SITOGRAFIA	46
RINGRAZIAMENTI.....	49

A mio nonno,
e ai suoi racconti che hanno definito chi sono.

INTRODUZIONE

Il teatro rappresenta una delle manifestazioni artistiche più antiche e persistenti della cultura umana. La sua origine si perde nei riti arcaici delle società pre-letterate, dove l'esibizione rivestiva un ruolo sacrale e collettivo. In questi contesti la performatività corporea emerge come una naturale espressione umana, un'esigenza intrinseca di liberare i limiti dell'individuo, di connettersi con il sacro e l'assoluto. Il corpo umano non era allora una maschera ma un tramite autentico tra il visibile e l'invisibile, un'azione inserita nel ciclo del tempo mitico e nell'elevazione interiore.

Con l'emergere del teatro greco classico, tale impeto primordiale, pur mantenendo la sua risonanza dionisiaca, si è articolato in una forma linguistica altamente codificata fondata sulla drammaturgia, sulla costruzione scenica, sull'utilizzo mirato dello spazio e sulla relazione attiva con il pubblico.



Figura 0.1 – *Rappresentazione delle prime manifestazioni performative collettive*

Nel corso dei secoli, il teatro ha operato come fonte creativa per una pluralità di linguaggi artistici. Più che un intrattenimento tra i tanti, ha costruito un vero e proprio modello in grado di ridefinirsi costantemente pur mantenendo una sua

coerenza strutturale. La sua forza non risiede soltanto nella longevità, ma nella capacità di rinnovarsi sull'onda dei mutamenti culturali e tecnologici, assumendo di volta in volta forme drammatiche, liriche, gestuali o multimediali. È all'interno di questa crescita costante che il teatro ha esercitato una profonda influenza – spesso indiretta ma non per questo meno determinante – sulla nascita e sull'evoluzione di successive arti visive, il cinema in particolare.

Al momento della sua comparsa, il cinema si trova a dover costruire da zero un



Figura 0.2 – Frame tratto da *La presa di Roma*, Filoteo Albertini, 1905.

proprio linguaggio, ed alle origini fu logico basarsi sui codici linguistici del teatro, unica vera forma di rappresentazione scenica fino a quel momento. Sebbene non riportati in modo diretto, vista la natura mediale del cinema, questi codici hanno contribuito a modellare le prime soluzioni formali della settima arte.

In tal senso il teatro non fornisce al cinema un lessico, ma una sintassi temporanea, una struttura in attesa di uno sviluppo.

Con l'evoluzione del linguaggio cinematografico, in particolare con l'invenzione del montaggio, con i primi movimenti di macchina e con l'emergere di una regia autonoma rispetto alla performance attoriale, il cinema si allontana progressivamente dal modello teatrale: Georges Méliès per primo comprese le possibilità della nuova arte nell'ambito della finzione, individuando nel cinema una innovazione capace di potenziare,

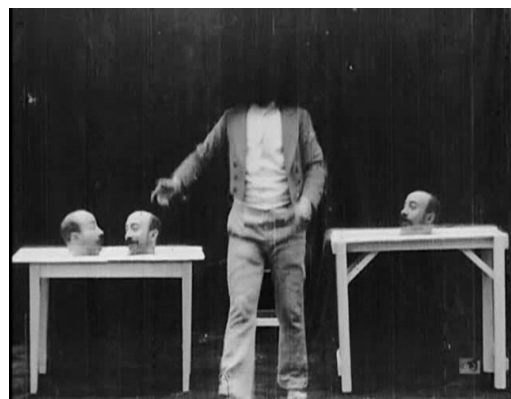


Figura 0.3 – Frame tratto da *Un homme de têtes*, Georges Méliès, 1898

attraverso la manipolazione visiva, l'arte dalla prestidigitazione. Nonostante la sua indipendenza, il cinema mantiene un legame profondo anche se meno evidente con il

teatro manifestato in tre aspetti chiave: l'idea che la performance e l'azione siano centrali, la teatralità intesa come modello drammatico di costruzione narrativa, e la costante ricerca di un equilibrio tra la rappresentazione scenica e l'immersione nella finzione dello spettatore.

Nel Novecento, l'emergere dell'animazione introduce una nuova concezione dell'audiovisivo. Lungi dall'essere una semplice forma alternativa del cinema, l'animazione si sviluppa come un linguaggio autonomo la cui forza risiede nella piena artificialità delle sequenze e delle sue immagini. A differenza del cinema dal vero, l'animazione non registra il reale, ma se lo costruisce. Ogni elemento è generato intenzionalmente, frutto di una scelta stilistica definita, rendendo l'animazione una prosecuzione delle arti plastiche in grado di offrire un'intersezione con quelle performative.



Figura 0.4 – Frame tratto da *Fantasia*, James Algar, 1940.

È proprio in questa intersezione che si colloca la presente ricerca. L'obiettivo è quello di portare alla luce i codici strutturali del teatro che, sfruttando le potenzialità espressive dell'animazione, confluiscono in un linguaggio cinematografico originale in cui la presenza scenica, la costruzione drammaturgica e la corporeità dell'attore – tutti elementi propri del teatro – si fondono all'interno di un contesto visivo

interamente costruito dove l'umorismo, il dramma e la personalità dei personaggi sono rappresentati attraverso l'applicazione di codici di regia derivati dall'animazione.

Capitolo 1

IL CINEMA E L'EREDITÀ DEL LINGUAGGIO TEATRALE

Fin dalla sua nascita il cinema ha instaurato un dialogo profondo e complesso con la più antica forma di espressione narrativa: il teatro. Anche se oggi le consideriamo due forme d'arte distinte, con proprie grammatiche e forme, è impossibile ignorare l'impronta indelebile che il palcoscenico ha lasciato sullo schermo. Questo capitolo esplora come l'arte drammaturgica abbia fornito le basi concettuali e strutturali su cui il cinema ha costruito la sua identità, analizzando sia la sua iniziale dipendenza sia la sua successiva e necessaria emancipazione.

1.1 Il teatro come macchina narrativa

Dalle sue forme più antiche a quelle contemporanee, il teatro è l'arte narrativa più potente e duratura sviluppata dall'intelletto umano.¹ È nato dall'esigenza di dare vita a storie, riti e leggende con lo scopo di rafforzare il senso di comunità. Questa esigenza si realizza attraverso la trasformazione di uno spazio fisico in un luogo simbolico, dove l'interazione tra realtà e finzione prende vita direttamente davanti a un pubblico. Questo avveniva trasformando uno spazio qualsiasi in un luogo dove si concretizzava questa esigenza, dove realtà e finzione si mescolavano direttamente davanti agli occhi del pubblico.²

Quest'arte complessa è sostenuta da elementi fondamentali la cui combinazione ne definisce la struttura e l'efficacia comunicativa. In primo luogo, lo spazio scenico, che trascende il suo semplice ruolo di palco per diventare una componente che parla con un suo preciso significato. Attraverso l'utilizzo strategico di scenografie, luci,

¹ Brook, Peter. *Lo spazio vuoto*, 1998.

² Katsantonis, Giorgos. "Il teatro quale veicolo di comunicazione con componenti sociali." *Rumorscena*, 7 December 2013, <https://www.rumorscena.com/07/12/2013/il-teatro-quale-veicolo-di-comunicazione-con-componenti-sociali>

costumi e coreografie, lo spazio definisce la percezione del pubblico, costruisce architetture immaginarie e delimita i confini della narrazione. Che sia pomposa o minimalista, la sua composizione aiuta a rendere reale la finzione.

L'attore, al centro dell'azione, è l'elemento principale e il motore dello spettacolo. La sua presenza scenica modulata dalla voce e dai gesti, è il mezzo principale attraverso cui il testo drammatico prende vita. Il ruolo dell'attore non si limita alla semplice interpretazione di un personaggio: l'attore si deve immergere in esso, ridefinirlo attraverso le indicazioni fornitegli ma filtrando il tutto con la propria creatività che gli permette di ridefinire il personaggio dove occorre, per stabilire un legame vero, empatico e diretto con il pubblico. La forza intrinseca del teatro è anche racchiusa in questa istantanea performativa: ogni spettacolo si configura come un evento irripetibile, un incontro unico e autentico tra interpreti e pubblico.

Altro elemento fondamentale è il testo drammaturgico, un intricato mezzo narrativo e strutturale progettato per esplorare la temporalità, definire situazioni, sviluppare i conflitti e le loro risoluzioni. Nel contesto teatrale il discorso assume un valore per sua natura performativo: stabilisce relazioni interpersonali, rivela stati emotivi e costruisce mondi interni ed esterni. La drammaturgia teatrale sperimenta linguaggi che spaziano dal simbolico al realistico, adattandosi al contesto storico e culturale.

Infine, naturalmente, il pubblico è il tassello necessario per la riuscita dello spettacolo, di cui viene troppo spesso sottovalutata la sua funzione drammatica. Uno spettacolo teatrale esiste solo quando incontra uno sguardo collettivo: la comunità degli spettatori non è passiva, ma partecipa attivamente, sia emotivamente che intellettualmente. Reagisce, giudica, si lascia coinvolgere o commuovere, contribuendo così a plasmare l'energia dello spettacolo. Questo rapporto vivo e diretto è ciò che conferisce al teatro la sua caratteristica di forma d'arte "qui e ora", capace di rigenerarsi costantemente con ogni nuova messa in scena.³

Considerando il teatro come una macchina narrativa, ci si accorge di come parole, corpi, spazi e sguardi lavorino all'unisono incastrandosi alla perfezione. Ogni elemento è legato agli altri, e tutti insieme ostruiscono il significato della storia.

³ Schechner, Richard. *Performance Theory*, Routledge, 2013.

1.2 Le origini del linguaggio cinematografico e la sua relazione con la grammatica teatrale

Logicamente privo di un proprio linguaggio, il cinema, alle sue origini, forse anche incoscientemente si affidava al teatro per costruire il modello narrativo con cui raccontare storie. I primi film replicavano la logica visiva di uno spettatore in platea, con scenografie stabili, inquadrature frontali e una posizione fissa della macchina da presa. Questa impostazione teatrale assicurava immediatezza e familiarità al pubblico abituato alle tradizionali convenzioni del palcoscenico⁴.



Figura 1.1 - Frame tratto da *L'uscita dalle officine Lumière*, Louis Lumière, 1895

Registi che provenivano da un background teatrale, o di varietà e illusionismo, rafforzarono questo rapporto tra cinema e teatro: i loro set erano teatri in miniatura in cui l'azione si svolgeva in uno spazio apposito e la narrazione sfruttava costumi, scenografie dipinte ed effetti speciali sperimentali per falsificare la realtà.⁵

Si è tuttavia sentita rapidamente l'esigenza di superare quel linguaggio teatrale che limitava le potenzialità di quella nuova arte. Registi innovativi introdussero

⁴ Bazin, André. *Che cosa è il cinema? Il film come opera d'arte e come mito nella riflessione di un maestro della critica*, Garzanti, 1999

⁵ Thompson, Kristin, and David Bordwell. *Film history: an introduction*, 1994

innovazioni rivoluzionarie quali il montaggio, per spezzare la continuità scenica, i movimenti di macchina, per offrire nuove prospettive, e inquadrature ravvicinate, per cogliere l'intimità di sguardi o espressioni. A mano a mano il cinema è così riuscito ad affermare la propria autonomia, passando da una narrazione schematica ad un linguaggio dinamico in costante evoluzione. La grammatica teatrale, rimasta comunque un punto di riferimento, viene gradualmente rielaborata costruendo il significato attraverso la combinazione di immagini.



Figura 1.2 - Frame tratto da *L'homme à la tête en caoutchouc*, Georges Méliès, 1901

Pur guadagnando piena indipendenza, il cinema mantenne saldi legami con le sue radici teatrali continuando a valorizzare la recitazione, la direzione degli attori e la scrittura di dialoghi efficaci, pur esplorando modalità espressive che il teatro non avrebbe potuto offrire. Questa duplice natura – radicata nella tradizione drammatica ma proiettata verso l'innovazione visiva e narrativa – è ciò che ha consentito al cinema di reinventarsi ad ogni passo di progresso tecnologico e artistico.⁶

1.3 La teatralità come scelta nel cinema contemporaneo

Nel cinema contemporaneo la teatralità non è più considerata obsoleta, o un limite da superare, ma è riconosciuta come una scelta estetica capace di aumentare la

⁶ Pavis, Patrice. *Dictionary of the Theatre: Terms, Concepts, and Analysis*, 1998

potenza drammatica del film o di rendere le sequenze più vivaci. Non sono pochi i registi che sfruttano elementi che attingono direttamente alla tradizione teatrale, come scenografie minimali o volutamente artificiali, recitazione che trascende la dimensione filmica, rotture della quarta parete e uno studio mirato dello spazio dell'inquadratura e della coreografia dei movimenti per trasformare lo schermo in un palcoscenico. Questa tendenza non punta a creare rappresentazioni normali e quotidiane, ma piuttosto bizzarre e artificiose grazie all'accentuazione dell'intensità emotiva, invitando il pubblico a riflettere sulla natura stessa della rappresentazione.⁷

In molti casi, la teatralità permette di affrontare temi esistenziali e sociali con una forza simbolica maggiore rispetto a un approccio realistico. Un esempio emblematico di questa tendenza si trova nelle opere di Baz Luhrmann: fin dall'inizio della sua carriera, come si vede in film quali *Romeo + Giulietta* (1996) e *Moulin Rouge!*, (2001) come nel più celebre *Il grande Gatsby* (2013), Luhrmann ha sempre sfruttato l'eccesso barocco di scenografie, costumi e colori, valorizzati da un montaggio frenetico. Il sipario rosso, ricorrente nella sua filmografia, diventa il simbolo esplicito di uno spettacolo volutamente teatrale, che celebra l'artificialità come parte integrante dell'esperienza estetica.



Figura 1.3 - Frame tratto da *Il grande Gatsby*, Baz Luhrmann, 2013

Le opere di Wes Anderson, invece, trasformano ogni scena in un piccolo teatro simmetrico e coreografato, con una messa in scena geometrica, dalla palette di colori

⁷ Pavis, Patrice. *Dictionary of the Theatre: Terms, Concepts, and Analysis*, 1998.

sobri e una recitazione volutamente impassibile e diretta verso lo spettatore. L'effetto complessivo è quello di assistere a un teatro in miniatura, dove ogni elemento della finzione appare meticolosamente calibrato. In sostanza, l'obiettivo di mirare a una rappresentazione realistica viene messo da parte, lasciando spazio al rapporto tra come le cose appaiono e cosa vogliono comunicare.

La teatralità assume caratteristiche più complesse in *Birdman* (Alejandro González Iñárritu, 2014): il finto piano sequenza che costruisce il film richiama la continuità di uno spettacolo dal vivo, mentre la storia di un attore in crisi che tenta di ritrovare sé stesso su un palco diventa una riflessione meta cinematografica sull'arte e sull'ego. In maniera diversa, registi come Roy Andersson, con inquadrature statiche e una recitazione maestosa, o Claire Danes, che dirige gli attori come corpi in dialogo con lo spazio circostante, utilizzano la teatralità per creare mondi sospesi e fuori dal tempo.⁸

Film come *Dogville* (Lars Von Trier, 2003) e *Come Back to the 5 & Dime, Jimmy Dean, Jimmy Dean* (Robert Altman, 1982) spingono all'estremo questa scelta: rappresentano la scelta stilistica che porta la teatralità all'interno dello spazio dell'inquadratura. In questi film le scenografie sono minimaliste, con pochi oggetti di scena, mentre la macchina da presa rimane prevalentemente immobile. In questi casi, l'artificio è evidente e ciò esalta la potenza del dialogo e la tensione interna tra spazio e parola, smontando le convenzioni del realismo cinematografico.

Queste scelte contemporanee dimostrano che la teatralità non è considerata un limite o una debolezza da superare. Il cinema può ora offrire spunti immediatamente riconoscibili per portare la finzione alla luce del sole, giocare consapevolmente con la presenza degli attori e coinvolgere gli spettatori nelle storie in modo più intenzionale e partecipativo. La linea di demarcazione tra teatro e cinema sta diventando sempre più labile, una soglia creativa che permette al cinema di reinventare continuamente le sue forme, di mescolare linguaggi e di costruire esperienze estetiche in cui artificio e autenticità convivono in un equilibrio vibrante.⁹

⁸ Bordwell, David, and Kristin Thompson. *Film Art: An Introduction*, McGraw-Hill Education, 2019.

⁹ Mroz, Matilda. "Theatricality and Artificiality in Lars von Trier's *Dogville*." *Studies in European Cinema*, 2008

Capitolo 2

I CODICI DEL CINEMA D'ANIMAZIONE

Sebbene il cinema d'animazione sia spesso classificato come un genere secondario o un intrattenimento per bambini, si tratta in realtà di una forma d'arte complessa ed estremamente affascinante, che offre possibilità narrative imprevedibili con una concezione saldamente reale. Questo capitolo si propone di analizzare la genesi dell'animazione cinematografica, la sua intrinseca libertà creativa, la sua inaspettata convergenza con il linguaggio teatrale e le implicazioni derivanti dall'avvento dell'era digitale.



Figura 2.1 - Frame tratto da *Akira*, Katsuhiro Otomo, 1988

2.1 Le origini dell'animazione come forma cinematografica

Le radici dell'animazione affondano ben prima della nascita del cinema stesso, trovando origine nella curiosità per l'illusione del movimento e i primi dispositivi ottici avanguardisti.

Strumenti innovativi che utilizzavano la rotazione di un cilindro girevole sul quale erano disegnate immagini per animarle, come il fenachistoscopio o il prassinoscopio, mettono in scena una scoperta cruciale: il movimento è un effetto percettivo, non una proprietà dell'immagine.¹⁰

L'animazione è diventata una forma d'arte riconosciuta con la nascita del cinema, quando le immagini in movimento hanno dato vita ai disegni statici. Le prime prove su pellicola, a metà tra prestigio e meccanica, rivelano che l'animazione la realtà se la costruisce, se ne appropria e la trasforma a proprio piacimento¹¹. All'inizio del Novecento i disegni di Émile Cohl, con le metamorfosi di *Fantasmagorie* (1908), tracciano un principio poetico fondativo: l'animazione eccelle quando cambia forma, quando il tratto diventa figura e poi altro ancora, definito o astratto che sia, in un flusso continuo¹². Una nuova concezione della realtà era finalmente possibile.

Il XX secolo ha visto le tecniche d'animazione moltiplicarsi e diventare sempre più raffinate. Il disegno su celluloidi, per separare sfondo e personaggi, accelera la produzione, l'uso del rotoscopio permette la naturalezza dei movimenti e consente così la caricatura dei personaggi, la camera multipiano, perfezionata e resa popolare dagli studi Disney con *Biancaneve*, permetteva di fornire profondità e dinamismo ai disegni bidimensionali¹³. Queste soluzioni non avvicinano l'animazione al cinema dal vero: ne affinano la tecnica, mostrando come il realismo possa essere un effetto di stile, non un obbligo¹⁴.

Se era possibile animare fotogrammi disegnati, era anche possibile animare fotografie: nacque così l'animazione stop-motion, basata sulla meticolosa

¹⁰ Bendazzi, Giannalberto. *Animazione. Una storia globale*, UTET, 2017.

¹¹ Wells, Paul. *Understanding Animation*. Routledge, 1998

¹² Ivi

¹³ Furniss, Maureen. *Art in motion: animation aesthetics*, Revised Edition, 2007.

¹⁴ Wells, Paul. *Understanding Animation*, Routledge, 1998.

manipolazione fotogramma per fotogramma di pupazzi o oggetti, che ottenne grande riscontro grazie a film iconici come *King Kong* (Merian C. Cooper ed Ernest B. Schoedsack, 1933) e alle opere del maestro Ray Harryhausen. Questo approccio è stato poi adattato da case di produzione focalizzate proprio su questa tecnica come Laika o Aardman Studios, o da registi già affermati come Tim Burton o Guillermo del Toro.¹⁵

Negli anni '50 i grandi studi perfezionano l'animazione, rendendola più precisa e fluida, mentre autori più sperimentali indagano nuove forme e stili visivi. La televisione e gli show americani introducono l'economia della "limited animation", mentre il mercato asiatico ed europeo spinge per introdurre nuovi generi.¹⁶

Un punto di svolta fondamentale nel campo dell'animazione è stato segnato dallo sviluppo dei computer. L'animazione 2d, prima interamente realizzata a mano, ha beneficiato dei nuovi software di compositing i quali hanno ottimizzato e ampliato le tecniche di produzione. Ma la vera svolta è arrivata con l'accesso all'animazione 3D, inaugurando possibilità creative sino ad allora inimmaginabili, culminando nel clamoroso successo di *Toy Story* (John Lasseter, 1995) che ha inaugurato una nuova era dell'animazione

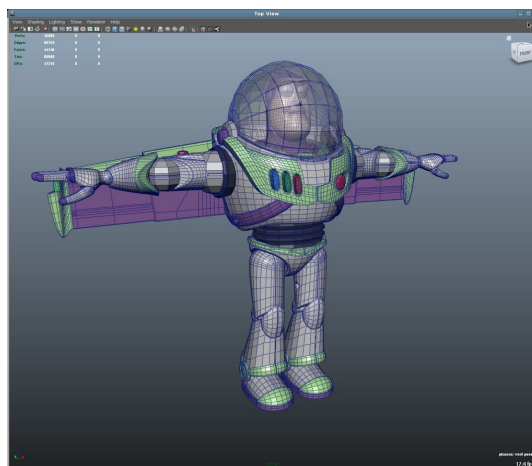


Figura 2.2 – Rappresentazione di un modello di rendering per *Toy Story*

ed ha permesso a studi come Pixar, Illumination, Dreamworks e Sony di imporsi nel mercato, grazie a sofisticati programmi che permettevano un rendering avanzatissimo, ed a futuristici programmi di intelligenza artificiale che sintetizzano i processi. Il settore dell'animazione rimane comunque estremamente eterogeneo, con ad esempio gli sforzi di Hayao Miyazaki e del suo Studio Ghibli che non hanno mai

¹⁵ 151eg, *Tutte le TECNICHE di ANIMAZIONE – Elenco.*
<https://www.youtube.com/watch?v=nv3iaX2vc0o>

¹⁶ Bendazzi, Giannalberto. *Animazione. Una storia globale*, UTET, 2017.

rinunciato alla tecnica classica, opponendosi addirittura a implementare questi nuovi programmi nei loro lavori¹⁷.

I bambini non sono più l'unico pubblico dell'animazione, che ora funge da mezzo globale attraverso il quale è possibile trasmettere praticamente qualsiasi forma di animazione, che si tratti di un racconto psicologico introspettivo o di una satira politica pungente, di un intrattenimento per i piccoli o di una ricostruzione storica. Il potenziale illimitato della narrazione è ora ricco e diversificato, e la costante trasformazione ne è la migliore testimonianza.

2.2 Il linguaggio animato e la sua libertà

Per sua stessa natura, l'animazione offre un grado di libertà nella forma senza pari rispetto alla realizzazione di film dal vivo. Liberi dai vincoli della fisica, della gravità e delle limitazioni logistiche, animatori e registi possono padroneggiare spazio, tempo e figure per costruire mondi, personaggi e storie che aggirano i confini della rappresentazione convenzionale. Questa flessibilità rende possibili scelte registiche fondamentali, dalla scomposizione del movimento alla stilizzazione estrema, che hanno contribuito a definirne il linguaggio cinematografico.¹⁸

2.2.1 Inquadrature

Uno degli aspetti più affascinanti dell'animazione è il controllo assoluto sulla macchina da presa. A differenza del cinema dal vero, dove una macchina da presa fisica è vincolata dalle leggi della fisica, la macchina da presa nell'animazione può compiere imprese impossibili, rendendola un potente strumento narrativo che può trasformare l'immagine stesa e creare scenari che rendono possibili inquadrature e sequenze altrimenti irrealizzabili¹⁹.

¹⁷ Kaku Arakawa, *Never-ending Man: Hayao Miyazaki*, NHK, 2016

¹⁸ Bendazzi, Giannalberto. *Animazione. Una storia globale*, UTET, 2017.

¹⁹ Wells, Paul. *Understanding Animation*, Routledge, 1998.



Figura 2.3 - Frame tratto da *Il re leone*, Roger Allers e Rob Minkoff, 1994

Prospettive e angolazioni: I registi utilizzano spesso inquadrature estremamente ampie, per enfatizzare la vastità e l'importanza dell'ambientazione, e primissimi piani per sottolineare emozioni o dettagli che sarebbero proibitivi da catturare nel live-action. Come nella grammatica classica del cinema usano angolazioni dal basso per rendere i personaggi imponenti o angolazioni dall'alto per farli sembrare vulnerabili, ma tali tecniche sono spesso accentuate da uno stile visivo più marcato, che si distingue nettamente dall'approccio del cinema dal vero. Questo approccio riflette la consapevolezza che l'animazione, fin dalle sue origini, non deve limitarsi a imitare la realtà, ma può distorcerla per comunicare idee e sentimenti in modo più incisivo.²⁰

Movimenti dinamici e fluidi: la macchina da presa può piombare, scivolare e intrecciarsi negli ambienti con precisione e velocità irrealistiche. Immaginate una macchina da presa che scorre senza sforzo attraverso una serratura, che zooma da una città a un elemento o che vortica intorno a un personaggio durante una sequenza

²⁰ Wells, Paul. *Understanding Animation*, Routledge, 1998.

d'azione. Questa libertà esalta il dinamismo e può trasmettere l'eccitazione o il caos in modo più efficace, unendo azione e significato in un'unica esperienza visiva.²¹

Rompere le regole della realtà: i registi possono utilizzare movimenti di macchina “impossibili”, come passare attraverso oggetti solidi o mettere a fuoco più piani di profondità con perfetta nitidezza sfruttando la natura intrinseca dell'immagine disegnata. Questo controllo assoluto non è solo una questione di efficienza o costi, ma un'espressione della libertà intrinseca dell'animazione di creare mondi che esistono solo sullo schermo, un'idea centrale nell'evoluzione del mezzo.

2.2.2 *Dialoghi*

Mentre nel cinema dal vero si ricerca prevalentemente una fedeltà al parlato quotidiano, l'animazione si distingue per l'adozione di dialoghi stilisticamente più elaborati e volutamente esagerati o di natura allegorica.

Tempo e ritmo: L'autonomia creativa concessa dalla libertà nell'esprimere la realtà permette ai registi di manipolare il tempo in modi impossibili per il cinema live-action. A conferma di ciò, si può osservare come il ritmo dei dialoghi animati venga volontariamente alterato per ottenere specifici effetti: ad esempio, i dialoghi frenetici dei classici cartoni animati o delle screwball comedy generano un esilarante comicità, mentre in contesti più maturi aiutano ad aumentare l'epicità della scena, mentre un loro rallentamento innaturale aiuta a creare una tensione drammatica o comica insostenibile. La libertà di esagerare e distorcere il ritmo del discorso è quindi una delle peculiarità dell'animazione, uno strumento fondamentale che i registi usano per dare vita ai personaggi e amplificare l'impatto emotivo delle loro storie.²² I doppiatori nell'animazione utilizzano spesso una gamma più ampia di espressioni vocali, toni e volumi rispetto agli attori dal vivo per adattarsi all'esagerazione visiva tipica dell'animazione, che consente ai personaggi di esprimere sentimenti o concetti in modo più esplicito.

²¹ Furniss, Maureen. *Art in motion: animation aesthetics*, Revised Edition, 2007.

²² Bendazzi, Giannalberto. *Animazione. Una storia globale*, UTET, 2017.

Competenza nella comunicazione non verbale: Nell'animazione, la competenza nella comunicazione non verbale è il pilastro su cui si regge la narrazione. La storia si svela primariamente attraverso l'uso magistrale delle immagini, relegando il dialogo a un ruolo complementare o secondario. Questo approccio si allinea perfettamente al principio narrativo dello "show, don't tell". Le espressioni facciali intricate di un personaggio, un gesto quasi impercettibile o un fonema meticolosamente dettagliato, possono comunicare un'emozione, un conflitto interiore o un cambiamento di situazione con un'intimità e una semplicità che le parole da sole non potrebbero mai raggiungere. Tuttavia spesso gli sceneggiatori non rispettano questi principi, lasciando che i personaggi si dilunghino, ripetino o parlino addirittura da soli. I dialoghi dovrebbero essere inseriti solo per evidenziare momenti cruciali della trama o per valorizzare la linea comica del film, dimostrando come la forza visiva dell'animazione sia il vero motore della storia.²³

Il sound design come dialogo: oltre alle parole pronunciate, i film d'animazione fanno ampio uso di effetti sonori e musica per trasmettere informazioni ed emozioni. Il suono può definire la personalità dei personaggi caratterizzandoli, rendendoli più comici, spaventosi o eroici. Ad esempio, un effetto sonoro specifico può rivelare la natura goffa di un personaggio, o l'uso strategico del silenzio può aiutare nel creare tensione emotiva, come accade nel film *WALL-E* (Andrew Stanton, 2008), dove il sound design sostituisce completamente il dialogo. Ben Burtt ha creato oltre 2500 effetti sonori apposta per il film. I suoni graffianti e analogici di WALL-E contrastano con quelli sintetici e moderni di EVE, comunicando le loro diverse personalità e la loro relazione.²⁴

²³ Hooks, Ed. "Show, Don't Tell." *Animation World Record*, 22 Novembre 2010, <https://www.awn.com/blog/show-dont-tell>

²⁴ Dupré, Gwénaëlle. "Sound Design in Animation: Definition, Process & Challenges." *CGWire Blog*, <https://blog.cg-wire.com/sound-design-in-animation-definition-process-challenges/>
"Storytelling through Audio at Skywalker Sound." *Life at Disney*, 7 Luglio 2025, <https://sites.disney.com/lifeatdisney/employee-stories/2025/07/07/storytelling-through-audio-at-skywalker-sound/>

2.2.3 Animazione (il movimento stesso)

È qui che la libertà dell'animazione si esprime con tutto il suo potenziale, poiché i registi decidono come i personaggi e gli oggetti si muovono ed esprimono sé stessi.

Esagerazione e squash-and-stretch: lo squash-and-stretch è una tecnica comune che deforma i personaggi per esaltare la velocità, la forza e il peso dei loro movimenti. Già nei primi esperimenti animati (come nei film di Winsor McCay del 1912) le figure venivano allungate o schiacciate in modo esagerato per enfatizzare l'azione. Allo stesso modo, il principio dell'esagerazione spinge i gesti oltre i limiti realistici – ingrandendo tratti o amplificando movimenti – per evidenziare chiaramente forza ed emozioni.²⁵

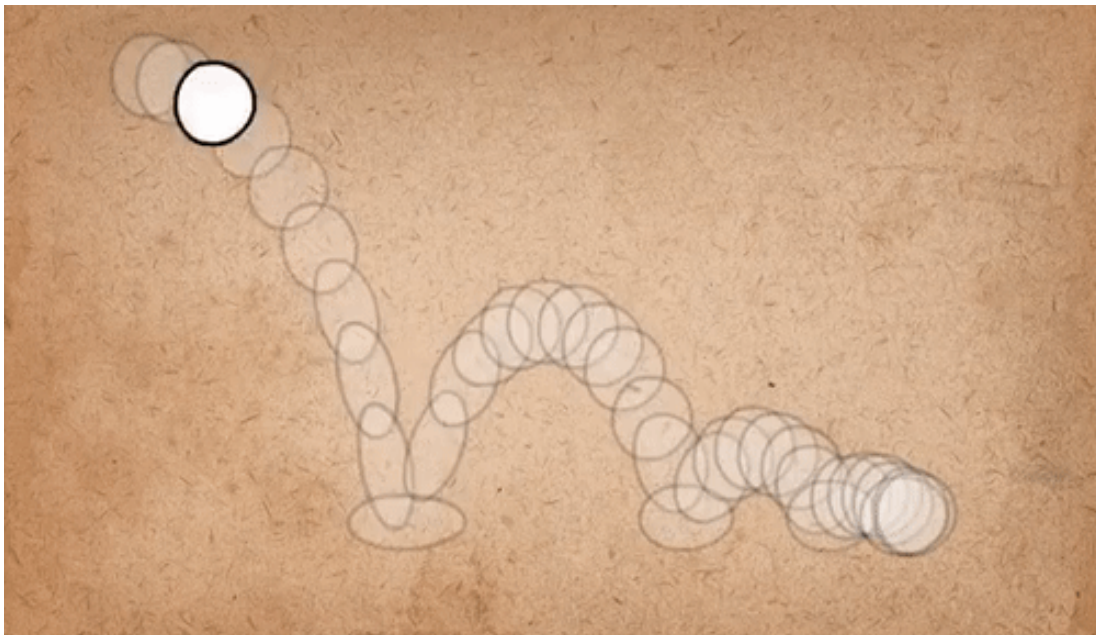


Figura 2.4 – Stretch e squash, rappresentazione

Tempismo e ritmo: Il tempismo governa il ritmo di ogni movimento, determinando quanto un'azione appaia veloce o lenta. Un'elevata quantità di fotogrammi per azione rallenta l'animazione, dando spazio a movimenti più ponderati e drammatici, mentre pochi fotogrammi accelerano tutto, aumentando caos

²⁵ Furniss, Maureen. *Art in motion: animation aesthetics*, Revised Edition, 2007.

ed energia. Il timing definisce il ritmo della scena e come si muovono i personaggi²⁶. Inoltre, i principi di slow in e slow out descrivono come gli oggetti non inizino o finiscano istantaneamente il moto, ma accelerino e decelerino gradualmente, simulando il peso e l'inerzia realistiche.²⁷

Stilizzazione del movimento: L'animazione non è vincolata alle leggi fisiche del mondo reale. Gli animatori possono sfidare le leggi della gravità conferendo ai personaggi poteri magici o movimenti surreali.²⁸ Questo permette, ad esempio, a un personaggio di fluttuare o compiere movimenti altamente stilizzati (quasi danzanti) che riflettono la sua personalità o il tono del film. In pratica, i registi adattano rigidità e fluidità a seconda delle esigenze narrative: un'animazione rigida o sincopata trasmette tensione, una fluida trasmette leggerezza o armonia.

Anticipazione e follow-through: Anticipazione e follow-through sono dispositivi di regia fondamentali per rendere più credibili i movimenti: il primo è un piccolo movimento preparatorio che preannuncia un'azione (ad esempio, tirare indietro il pugno prima di colpire), il secondo è il movimento residuo che continua anche dopo la fine dell'azione principale (come i capelli che oscillano dopo la corsa)²⁹. Questi dettagli creano aspettativa nello spettatore e aggiungono fluidità naturale all'animazione, migliorando l'impatto e il realismo della scena.



Figura 2.5 – Anticipazione e follow-through, rappresentazione

²⁶ Disney's 12 Principles of Animation: Bringing Characters to Life, New York Film Academy, 20 April 2023, <https://www.nyfa.edu/student-resources/12-principles-of-animation/>

²⁷ Furniss, Maureen. *Art in motion: animation aesthetics*, Revised Edition, 2007.

²⁸ Wells, Paul. *Understanding Animation*, Routledge, 1998

²⁹ Furniss, Maureen. *Art in motion: animation aesthetics*, Revised Edition, 2007.

Usare la distorsione per esprimere emozioni: Un aspetto unico dell'animazione consiste nell'utilizzo delle deformazioni per rappresentare le emozioni. Oltre ai cambiamenti nel volto, il corpo di un personaggio può trasformarsi per esprimere stati d'animo: per esempio, un protagonista potrebbe contrarsi durante momenti di tristezza oppure gonfiarsi di rabbia, mentre potrebbe sciogliersi dalla felicità (un effetto impossibile da ottenere nel cinema tradizionale). In generale, l'animazione amplifica le caratteristiche fisiche per sottolineare le emozioni³⁰, consentendo agli autori di mostrare letteralmente i sentimenti.



Figura 2.6 – Esempio della distorsione tratto da *Il mio vicino Totoro*, Hayao Miyazaki, 1988

2.3 Affinità tra teatro e animazione

Sebbene il teatro e il cinema d'animazione siano forme d'arte chiaramente distinte e lontane tra loro, caratterizzate rispettivamente dalla performance dal vivo e da una meticolosa produzione fotogramma per fotogramma, una disamina più approfondita rivela una sorprendente affinità tra i loro principi artistici e narrativi. In seguito, un elenco di come entrambe le discipline condividano un profondo insieme di fondamenti estetici, radicati in un approccio deliberatamente distinto dalla pura rappresentazione del reale.

2.3.1 *Espressioni facciali e piccoli gesti*

Nell'animazione, l'esagerazione è uno dei principi cardine: l'amplificazione delle caratteristiche fisiche, dei movimenti e dell'espressione delle emozioni rende la scena più comica, intensa o accattivante. Un perfetto esempio di questa idea sta nel già

³⁰ *Disney's 12 Principles of Animation: Bringing Characters to Life*, New York Film Academy, 20 April 2023, <https://www.nyfa.edu/student-resources/12-principles-of-animation/>

trattato squash and stretch³¹. Questo aspetto non naturale della rappresentazione del movimento corporeo rispecchia la filosofia della commedia dell'arte, un genere teatrale anche attraverso l'uso di maschere e costumi grotteschi e colorati mirava a creare un'esperienza viva, energica e collettiva³². Allo stesso modo, come gli animatori si affidano al principio dell'anticipazione, tecnica che prepara lo spettatore all'azione con una pausa o un piccolo movimento e che rende l'animazione più intrattenente, nel teatro, classico e moderno, si utilizza il principio dello staging: l'attore prepara il movimento con un cambio di postura, uno sguardo o un gesto per anticipare un climax emotivo.

2.3.2 *Il ruolo dei fondali*

Quando parliamo di fondali, sia nell'animazione che nel teatro, ci troviamo di fronte a un elemento che svolge un ruolo narrativo fondamentale. Lo sfondo non è mai neutro, nemmeno se è interamente spoglio: è lo spazio che accoglie l'azione, che le dà respiro e che spesso diventa parte integrante della narrazione; non si limita a fare da cornice, ma contribuisce a rendere credibile l'universo in cui i personaggi si muovono. Nell'animazione i fondali disegnati costruiscono ambienti che definiscono il tono e l'atmosfera di una storia. La meticolosità con cui vengono realizzati i dettagli, le sfumature dello sfondo (che sia un paesaggio o una stanza) definisce tanto lo stile stilistico degli autori quanto l'importanza della composizione e la filosofia del film. Inoltre, i fondali animati hanno la capacità di trasformarsi, evolversi insieme alla narrazione, diventando essi stessi dinamici protagonisti.³³

Nel teatro, invece, i fondali costruiti - che possono essere dipinti, costruiti o meccanici - hanno sempre avuto la funzione di ampliare lo spazio scenico e di trasportare il pubblico in un altro luogo. Fin dal passato, scenografi e tecnici hanno inventato sistemi ingegnosi per creare illusioni ottiche, cambi rapidi di scena e trasformazioni spettacolari. Anche qui il fondale non è mai solo sfondo, ma parte integrante dell'esperienza teatrale, agevolando l'immersione dello spettatore. Tanti sono gli strumenti usati da tecnici, scenografi o artisti, come le scenografie

³¹ Ivi

³² *La commedia dell'Arte: caratteristiche, maschere e canovacci*, Teatro di Caselette, <https://teatrocaselette.it/la-commedia-dellarte/>

³³ Pallant, Chris. *Animated Landscapes: History, Form and Function*, Bloomsbury Publishing, 2015.

prospettiche già messe in atto nel Medioevo che ne riflettevano le ambizioni culturali e politiche, o la scenotecnica, sviluppata negli anni con il progresso tecnologico, che con carrelli, telari, funi, meccanismi, creava rapidi e fluidi mutamenti scenici.³⁴

Messi a confronto i due ambiti, emergono numerose convergenze. In tutte e due le situazioni lo sfondo ha un ruolo essenziale, perché rende più coinvolgente la scena e arricchisce la percezione di chi guarda. Sia l'animazione che il teatro sfruttano le evoluzioni del loro tempo - dal disegno a mano all'invenzione della camera multipiano, dai fondali in acquerello a quelli in pastello fino ai più recenti modelli 3d, passando per i set in stop-motion più simili ad una costruzione teatrale, le cui tecniche sono state già definite.



Figura 2.7 – Frame tratto da *The Nightmare Before Christmas*, Henry Selick, 1993

2.3.3 Manipolazione dello spazio nella messa in scena

L'affinità più profonda tra le due arti sta forse nella capacità di padroneggiare lo spazio: la creazione parte da un vuoto originale - il palco spoglio o un foglio bianco - che diventa il terreno su cui si erge l'opera, dove ogni particolare rappresenta una volontà d'intento visionario³⁵. La libertà espressiva si affianca alla possibilità di

³⁴ Titomanlio, Carlo. *Sul palco: storia della scenografia e dell'architettura teatrale*, La casa Usher, 2019.

³⁵ Wells, Paul. *Understanding Animation*, Routledge, 1998.

eludere le norme fisiche e logiche - ne abbiamo già ampiamente parlato nell'animazione, mentre nel teatro ciò è possibile tramite illusioni sceniche, acrobazie di stuntman, variazioni visibili della scenografia³⁶. Per indirizzare lo sguardo dello spettatore, entrambe le parti si affidano allo stesso processo registico che coreografa la sequenza visiva e sonora modulandone emotività e comprensione³⁷. Nel teatro l'illuminazione con luci mirate e la disposizione scenica definiscono le traiettorie dello sguardo del pubblico, mentre nell'animazione lo fa la costruzione del fotogramma e la scelta cromatica, di toni e luci. Lo spazio viene occupato dagli attori tramite il cosiddetto "blocking", ovvero come il personaggio si posiziona, come si orienta ma soprattutto dove si colloca, la direzione che prendono quando si spostano, dinamiche che gli attori sfruttano per enfatizzare le loro peculiarità³⁸. Nella fase di preparazione dello spettacolo, il blocking viene progettato mediante una vera e propria mappatura dello spazio scenico, assimilabile alla posizione del fotogramma su cui il personaggio viene disegnato in base all'effetto visivo ed emotivo che si intende suscitare nello spettatore.

In conclusione, teatro e animazione condividono la stessa maestria nel manipolare lo spazio per costruire la narrazione e propagare storie emotivamente e visivamente più coinvolgenti.

2.4 La deriva digitale e la necessità dell'esperienza umana

L'avvento della tecnologia digitale ha modificato radicalmente le modalità di produzione, fruizione e interazione con i media, dal cinema all'animazione. Questa trasformazione, che possiamo definire come una "deriva digitale", apre possibilità creative inedite, ma solleva anche la cruciale questione del rischio di un progressivo distacco emotivo. L'esperienza umana diretta rimane insostituibile nel generare connessioni autentiche: l'intermediazione tecnologica, pur offrendo estetiche

³⁶ Brook, Peter. *Lo spazio vuoto*, 1998.

³⁷ Furniss, Maureen. *Art in motion: animation aesthetics*, Revised Edition, 2007.

³⁸ *Definition of Blocking in Theatre. Examples of Blocking*. New International Performing Arts Institute, 3 June 2024, <https://www.nipai.org/post/definition-of-blocking-in-theatre>

raffinate e una capacità di replica potenzialmente infinita, rende l'esperienza meno passionale ed emotiva.³⁹

L'autenticità e la profondità di un'opera d'arte nascono da una moltiplicazione di scelte, deliberate o intuitive che siano. I sistemi di Intelligenza Artificiale producono invece simulazioni basate su calcoli statistici e algoritmi mancanti del semplice vissuto esperienziale che contraddistingue l'intelletto artistico. La differenza diventa evidente nel confronto tra la materialità di un attore sul palcoscenico - respiro, gesti, interazione diretta - e la costruzione digitale di un personaggio animato, che per quanto realistico rimane una meccanica composizione di pixel.⁴⁰

Alcune analisi sostengono che l'intelligenza artificiale, pur non sostituendo la sensibilità umana, stia rimodellando il ruolo della cultura, rendendo al tempo stesso più evidente la necessità di salvaguardare ciò che solo gli esseri umani sanno fare: trasmettere vulnerabilità, imprevisto e autenticità⁴¹. Non a caso, il dibattito contemporaneo sull'ammissibilità delle opere generate da IA nei premi cinematografici dimostra come la difesa dell'autorialità e dell'integrità emotiva sia già oggi un nodo centrale⁴². Parallelamente, numerosi critici segnalano i rischi etici legati all'uso di dataset addestrati su opere umane senza consenso, un processo che oltre a sollevare questioni giuridiche rischia di svalutare la figura stessa dell'artista⁴³.

Ciò non significa che l'animazione o le pratiche digitali siano prive di valore espressivo: al contrario, esse consentono di rappresentare stati emotivi o esperienze interiori in modi che la performance dal vivo non sempre permette. Tuttavia, ciò è

³⁹ Petrides, Loizos. *The Impact of Digital Presence on the Careers of Emerging Visual Artists*, MDPI, 13 June 2024, <https://www.mdpi.com/2076-0760/13/6/313>

⁴⁰ Chiang, Ted. *Why A.I. Isn't Going to Make Art*, The New Yorker, 31 August 2024, <https://www.newyorker.com/culture/the-weekend-essay/why-ai-isnt-going-to-make-art>

⁴¹ Rothman, Joshua. *What Is Culture in the Age of A.I.?*, The New Yorker, 28 August 2025, <https://www.newyorker.com/newsletter/the-daily/what-is-culture-in-the-age-of-ai>

⁴² Canfield, David. *Why the Awards Race Is the Next Great Front in Hollywood's AI Debate*, Vanity Fair, 18 July 2025, <https://www.vanityfair.com/hollywood/story/hollywood-ai-debate-oscar-guilds-awards-insider>

⁴³ Corral, Matt. *The harm & hypocrisy of AI art — Matt Corral*, Matt Corral, 13 January 2024, <https://www.corralldesign.com/writing/ai-harm-hypocrisy>

possibile solo quando la tecnologia resta al servizio della sensibilità umana, capace di imprimere intenzione e autenticità all'opera.⁴⁴

In conclusione, questa “deriva digitale” deve portarci a comprendere la centralità della sensibilità umana, intesa come capacità di generare empatia attraverso imperfezioni, improvvisazioni e dettagli. Il superamento del termine “deriva” potrebbe consistere nell'integrare questi strumenti con consapevolezza, affinché arricchiscano la narrazione senza sostituirla con la dimensione passionale e relazionale.



Figura 2.8 – Esempio di differenze tra un'opera d'arte realizzata dall'uomo la stessa dall'IA

⁴⁴ Ongaro, Marco. *Cosa resta della creatività umana nell'era dell'IA*, Agenda Digitale, 10 Ottobre 2024, <https://www.agendadigitale.eu/cultura-digitale/dallobiettivo-allgoritmo-evoluzione-e-paradossi-della-creativita-nellera-dellia/>

Capitolo 3

CASI DI STUDIO: TRA TEATRO E ANIMAZIONE

Questo capitolo analizza opere cinematografiche specifiche che esemplificano intersezioni e sinergie espressive tra teatro e animazione. Attraverso una disamina tecnica di alcuni film, si dimostra come registi e animatori abbiano attinto e reinterpretato i codici e le convenzioni di queste discipline artistiche permettendo la creazione di narrazioni di peculiare originalità, ampliando significativamente i confini e le possibilità espressive del mezzo cinematografico. Il capitolo si propone di delineare i modi in cui le influenze teatrali e animate si manifestano, contribuendo alla complessità e alla profondità dell'esperienza cinematografica.

3.1 Quando il cinema diventa teatro: Dogville

Lars von Trier, con *Dogville*, costruisce un film che è allo stesso tempo cinema e teatro. La prima peculiarità a risaltare è la rinuncia alla scenografia materiale: non ci sono case, strade o alberi, ma solo i loro contorni disegnati sul pavimento di un grande capannone. A risaltare in seconda battuta sono di conseguenza la recitazione, la sceneggiatura e la fotografia a cui è stato affidato il compito di far esistere il luogo. Lo scopo nella rinuncia al realismo è quindi spingere lo spettatore a costruire mentalmente lo spazio.⁴⁵

⁴⁵ Pinsker, Beth. *The road to Dogville*, WIRED, 1 Marzo 2004, <https://www.wired.com/2004/03/the-road-to-dogville/>

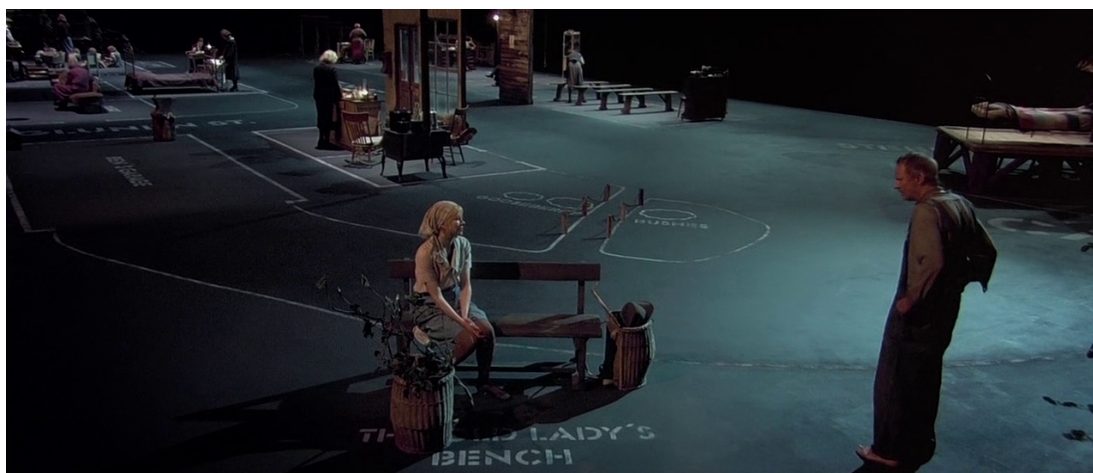


Figura 3.1 – Frame tratto da *Dogville*, Lars von Trier, 2004, rappresentazione dello spazio assente.

Questa ricercata affettazione ricorda le tecniche del teatro epico di Brecht, dove la narrazione sospende l'illusione in modo da interrompere l'identificazione emotiva dello spettatore attraverso effetti di distacco (*Verfremdungseffekt*), commenti diretti al pubblico, scenografie minimaliste e strumenti che evidenziano la costruzione della rappresentazione così che gli spettatori, invece di emozionarsi soltanto, sono spinti a pensare e riflettere sui temi sociali e politici della storia.⁴⁶

Un cinema che ricerchi la teatralità non deve limitarsi ad un “teatro filmato”, ma deve usare le sue tecniche e rielaborare per creare qualcosa di nuovo⁴⁷, e *Dogville* è riuscito a fare esattamente questo, attingendo dal teatro la semplicità dello spazio e la corporeità della recitazione adattandoli in immagini cinematografiche grazie al montaggio e ad inquadrature che enfatizzano i volti e i gesti.

⁴⁶ *Epic theatre | Definition, Elements, Examples, & Facts*, Britannica, 11 Luglio 2025, <https://www.britannica.com/art/epic-theatre>

⁴⁷ Bazin, André. *Teatro e cinema*, Studocu, <https://www.studocu.com/it/document/universita-degli-studi-di-verona/spettacolo-e-media/guida-allo-studio-di-bazin-teatro-e-cinema/97124106>



Figura 3.2 – Frame tratto da *Dogville*, Lars von Trier, 2004

Studi sul film evidenziano come il processo che porta lo spettatore a immaginare la dimensione fisica dell'ambiente vuoto metta a nudo il meccanismo di creazione del luogo e la vulnerabilità dell'individuo quando è asservito da esperienze collettive. La teatralità minimalista non addolcisce la violenza morale delle vicende, la rende piuttosto più viva poiché priva di distrazioni che potrebbero distruggere l'illusione: fin dall'inizio è chiaro come non ci sia nulla di vero eccetto i rapporti umani messi più che mai a nudo⁴⁸.

In questo modo, *Dogville* diventa un incontro tra cinema e teatro, non solo estetico ma anche etico: ci chiede di guardare, di giudicare, di pensare tramite una riflessione meta teatrale ricordandoci che ogni rappresentazione è costruzione e che il giudizio morale si gioca tanto sulle parole quanto sulla scena che le contiene. E lo fa usando strumenti teatrali semplici ma potenti che vengono esaltati dalle possibilità offerte dal cinema.⁴⁹

⁴⁸ Taria, Laine. *Lars von Trier, Dogville and the hodological space of cinema*, ResearchGate, Novembre 2006, https://www.researchgate.net/publication/233623808_Lars_von_Trier_Dogville_and_the_hodological_space_of_cinema

⁴⁹ Garret, Daniel. *This Land is Your Land: Dogville. Reason and Redemption, Rage and Retribution*, OFFSCREEN, 6 Giugno 2004, <https://offscreen.com/view/dogville>

3.2 Si alza il vento: L'animazione come espressione

Si alza il vento (2013), di Hayao Miyazaki, è un importante esempio di come l'animazione sia un linguaggio i cui stili possano prevalere sul cinema dal vero.

La vita di Jiro Horikoshi, ingegnere aeronautico, avrebbe potuto essere raccontata con un film live-action, soprattutto perché Miyazaki abbandona per la prima volta i suoi mondi fantastici e i suoi protagonisti infantili. Tuttavia, un film dal vero non avrebbe potuto restituire le stesse sfumature oniriche e metaforiche che caratterizzano l'opera. È proprio l'animazione a permettere la fusione tra il sogno del volo e l'orrore della guerra, trasformando il vento, il cielo e gli aerei in elementi tanto importanti quanto i personaggi stessi⁵⁰. Ogni inquadratura è sospesa tra sogno e poesia, un equilibrio mantenuto solo dalla cura maniacale con cui il film è stato realizzato: ben 160.000 tavole realizzate a mano, che restituiscono una sensibilità che la CGI o l'IA non potrebbero replicare.



Figura 3.3 – Sequenza tratta da *Si alza il vento*, Hayao Miyazaki, 2013

⁵⁰ Gatti, Tom. *Animating principle: The Wind Rises and the genius of Miyazaki*, The New Statesman, 2014, <https://www.newstatesman.com/culture/2014/05/animating-principle-wind-rises-and-genius-miyazaki>

Un aspetto fondamentale è quello delle sequenze oniriche che ci portano nel mondo interiore di Jiro. Nei suoi sogni incontra Giovanni Battista Caproni, suo mentore ed effettivo pioniere dell'aeronautica italiana, con cui discute del progresso, dell'arte e degli ideali camminando letteralmente sulle ali di un aereo in volo tra le nuvole. Qui Miyazaki utilizza l'animazione per svincolarsi dai limiti fisici: il cielo si dilata, le nuvole si trasformano, gli aeroplani giganteschi volano con una grazia che non potrebbe essere riprodotta in live-action senza sembrare effetti speciali che causerebbero straniamento nello spettatore, distraendolo dalla profondità della scena. Il sogno diventa così una finestra diretta sul subconscio del protagonista, e il punto di vista da cui assistiamo alla scena è spesso troppo complicato da realizzare dal vero. Ma non si tratta di inquadrature forzate dalla libertà del possibile immaginabile: questi momenti sono parte integrante della crescita del personaggio, del suo processo creativo e della riflessione tematica sul rapporto tra bellezza, libertà e conseguenze.

Miyazaki riesce con estrema abilità ad integrare questi sogni nella realtà quotidiana di Jiro, tramite transizioni in cui lo sfondo muta senza artificialità, in cui l'inquadratura si sposta nei fondali realizzati appositamente per sovrapporre le due dimensioni, match cut in dissolvenza. Il ritmo del film, lento e contemplativo, è studiato per permettere allo spettatore di assorbire i concetti esposti ed immergersi nella scena con calma⁵¹. In un film dal vero tutto questo apparirebbe forzato. Nell'animazione, invece, siamo in grado di percepirlo come naturale.⁵²

⁵¹ Stradling, Morgan. [REVIEW] *'The Wind Rises' is Elegant, Mature & Emotional Send Off for Miyazaki*, Rotoscopers, 2004, <https://www.rotoscopers.com/2014/02/28/review-the-wind-rises-is-elegant-mature-emotional-send-off-for-miyazaki/>

Nicholson, M. T.. *The Wind Also Rises*, Medium, 11 Marzo 2014, https://medium.com/@mt_nicholson/the-wind-also-rises-1f6c3b7537f3

⁵² Christofi, Alex. *The Wind Rises review: Miyazaki's final vision*, Prospect, 8 Maggio 2014, <https://www.prospectmagazine.co.uk/culture/46313/the-wind-rises-review-miyazakis-final-vision>

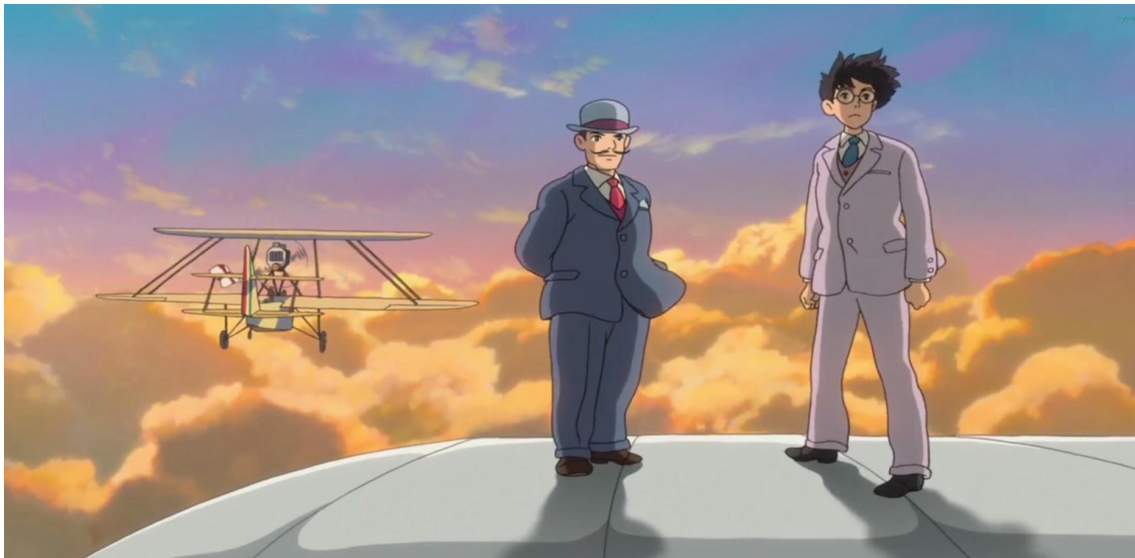


Figura 3.4 - Frame tratto da *Si alza il vento*, Hayao Miyazaki, 2013

Oltre alla dimensione onirica, il film lavora anche sulla rappresentazione del periodo storico. Eventi come il grande terremoto del Kanto e la Grande Depressione sono filtrati attraverso un linguaggio visivo che ne restituisce una versione dolce e poetica. La minuziosità con cui la ricostruzione storica è realizzata riesce a dare vita ad ogni elemento del film, caratterizzandolo con azioni e reazioni a seconda di ciò che accade intorno ad esso⁵³. Il terremoto, ad esempio, è rappresentato non solo come una catastrofe, ma come un fenomeno naturale che travolge ogni cosa: il terreno si muove come un'onda, gli edifici crollano e vengono divorati sotto un ruggito animalesco. Le scelte di regia mantengono l'attenzione sul punto di vista umano, evitando di cedere al mero effetto spettacolare. Anche quando la narrazione si lega a fatti storici precisi, la regia conserva una sua intima natura onirica: i cieli acquistano tonalità impressioniste e gli aeroplani prendono forma attraverso

⁵³ Moccia, Dario. *Si alza il vento: un'eredità inestimabile* - *Nerd Cultura*, 13 novembre 2014, <https://www.youtube.com/watch?v=yomwILp87YQ&t=17s>

pennellate che richiamano la pittura.⁵⁴ Il senso del dettaglio restituisce un realismo poetico che non è mai mera imitazione del reale⁵⁵.



Figura 3.5 – Sequenza del Grande terremoto del Kanto tratta da *Si alza il vento*, Hayao Miyazaki, 2013

La stessa sensibilità si trova nelle sfumature emotive. Miyazaki lavora su corpi ed espressioni attento ad evitare la caricatura tipica a cui è abituato. L'intensità silenziosa di Jiro, la fragile forza di Naoko e il loro legame inespresso sono spesso trasmessi attraverso sorrisi sottili, gesti delicati e movimenti degli occhi difficili da rappresentare ma straordinariamente potenti.

In ogni situazione il vento diventa presenza simbolica: il vento che si alza sugli eventi tragici raccontati, naturali o umani, sull'amore di Jiro e Naoko, sulla maestosità degli aerei, sull'ispirazione di Caproni⁵⁶.

In questo senso, "Si alza il vento" non è soltanto la storia di un uomo che costruisce aeroplani. È un film che riflette sul processo creativo, sulla ricerca della bellezza e sull'accettazione del progresso. Ogni scelta registica sfrutta al massimo le

⁵⁴ Christofi, Alex. *The Wind Rises review: Miyazaki's final vision*, Prospect, 8 Maggio 2014, <https://www.prospectmagazine.co.uk/culture/46313/the-wind-rises-review-miyazakis-final-vision>

Nicholson, M. T.. *The Wind Also Rises*, Medium, 11 Marzo 2014, https://medium.com/@mt_nicholson/the-wind-also-rises-1f6c3b7537f3

⁵⁵ Bahelil, Abdul. *Studio Ghibli: Uncovering the Realism Behind "The Wind Rises"*, A.M. VIEW, 14 Marzo 2023, <https://www.theamview.com/post/uncovering-the-realism-behind-the-wind-rises>

⁵⁶ Lippi, Federica e Delpero, Maura. *Si alza il vento, il film più personale di Hayao Miyazaki*, Lucky Red, <https://stage.luckyred.it/si-alza-il-vento-il-film-piu-personale-di-hayao-miyazaki/>

possibilità del mezzo animato. Miyazaki costruisce così un vero e proprio dipinto in cui sogno e realtà, intimità e storia, tecnica e poesia si intrecciano: qualcosa che solo l'animazione poteva rappresentare con tanta precisione e profondità.



Figura 3.6 – Frame tratto da *Si alza il vento*, Hayao Miyazaki, 2013

3.3 - Dove teatro e animazione si fondono: *Isle of Dogs*

Wes Anderson, con *Isle of Dogs*, progetta un vero e proprio palcoscenico: l'isola dei rifiuti in cui il film è ambientato è sia un set costruito a mano, sia un teatro di marionette. Lo sguardo sul film e le sue inquadrature simmetriche, la scenografia miniaturizzata e il controllo assoluto sulla messa in scena porta alla sensazione di trovarsi in una sala teatrale. Questa sensazione rende il film un ibrido in cui l'animazione stop-motion prende in prestito dal teatro la centralità dell'attore, qui riportata nella marionetta, ed il teatro prende in prestito dall'animazione la possibilità di disegnare il mondo senza vincoli.⁵⁷

⁵⁷ Wilford, Lauren e Stevenson, Rayan. *The Wes Anderson Collection: Isle of Dogs*, ABRAMS, 2018.



Figura 3.7 – Frame tratto da *Isle of Dogs*, Wes Anderson, 2018

La corporeità teatrale e la manipolazione artistica dell'animazione si sovrappongono e si fronteggiano. La stop-motion, per come Wes Anderson la costruisce, conserva un'apparente presenza attoriale: i cani, pur costruiti in scala, esibiscono piccoli atti di recitazione teatrale. Nei manuali di animazione è spiegato che l'animatore lavora come se dirigesse un attore: si occupa dell'intenzione, dei tempi, dei sottotesti, e costruisce la performance fotogramma per fotogramma. *Isle of Dogs* è esplicito in questo: la direzione dell'animazione diventa direzione degli attori e la materialità dei pupazzi potenzia la presenza scenica.

Questa unione produce una teatralità specifica che mette in luce lo stare in scena, il patto tra il performer e lo spettatore e la sospensione dell'incredulità. Studi dimostrano come la performance porti con sé una consapevolezza del mezzo: nel teatro, più che nel cinema, lo spettatore sa che vede finzione e accetta questa finzione come tramite per verità politiche o emotive. Wes Anderson sfrutta proprio questo presupposto: lo spettatore percepisce la costruzione artigianale e al tempo stesso lascia emergere l'empatia per i personaggi. La decisione di mantenere il giapponese non sottotitolato in molte scene diventa un espediente che sottolinea la dimensione teatrale del film: lo spettatore si trova nella stessa condizione dei personaggi che non comprendono la lingua, costretto a interpretare gesti, toni e silenzi. È un meccanismo

simile a quello del teatro, dove a volte il testo sceglie deliberatamente cosa rivelare e cosa celare al pubblico, generando così un gioco di interpretazioni e punti di vista.⁵⁸

Da un punto di vista scenografico, *Isle of Dogs* ricorda un teatro in miniatura, con luci pastose e la presenza di un dietro le quinte, scelte che evidenziano il processo creativo. In teatro la scenografia è spesso simbolica, nel film di Wes Anderson questo simbolismo è accentuato dalla miniaturizzazione, con cui tutti gli elementi trovano il loro significato culturale e politico. Si può notare, nei making-of⁵⁹, di come le scene siano progettate come fossero tableau vivant e coreografati, e di quanto la cura nella messa in scena delle marionette somigli alla preparazione scenica teatrale. Wes Anderson ed il suo team hanno costruito intere città in miniatura e piazzato con estrema maniacalità ogni singola piastrella. Queste scenografie sono vere e proprie scatole sceniche, come quelle usate nel teatro, dove l'azione si svolge e non vi è la ricerca di un realismo fotografico ma di un'estetica che sappia evocare un mondo e un'atmosfera esclusiva.⁶⁰



Figura 3.8 - Frame tratto da *Isle of Dogs*, Wes Anderson, 2018

I fondali, ispirati a un Giappone futuristico e distopico, fanno uso di elementi del teatro giapponese kabuki, fatto di costumi elaborati e movimenti essenziali. I personaggi umani, volutamente caricaturali, sembrano le maschere tipiche del teatro

⁵⁸ Fujii, Moeko. *What Wes Anderson's "Isle of Dogs" Gets Right About Japan*, The New Yorker, 13 Aprile 2018, <https://www.newyorker.com/culture/cultural-comment/what-isle-of-dogs-gets-right-about-japan>

⁵⁹ FilmIsNow Epic Movie Zone, *ISLE OF DOGS | "Making of: Puppets" Featurette (2018)*, 4 Aprile 2018, <https://youtu.be/UtgOn5eXq5w?si=vR1b4uNg-o3sHP7->

⁶⁰ Wilford, Lauren e Stevenson, Rayan. *The Wes Anderson Collection: Isle of Dogs*, ABRAMS, 2018.

tradizionale giapponese, richiamato nei combattimenti e nei cortei, nella colonna sonora di tamburi taiko, nella ritualità della struttura narrativa.⁶¹



Figura 3.9 - Frame tratto da *Isle of Dogs*, Wes Anderson, 2018

Isle of Dogs è un perfetto esempio di come animazione e teatro possano incontrarsi e fondersi. Recupera dal primo la priorità del gesto e il patto di finzione con lo spettatore, mentre dall'animazione prende la possibilità di orchestrare ogni elemento e la cura nei dettagli dell'autore e del suo team. Dimostra inoltre come il confine tra attore e oggetto animato può contenere uno spazio di sperimentazione in cui l'interazione tra le due dimensioni può generare soluzioni estetiche e linguistiche innovative, e che la recitazione animata, come la messa in scena teatrale, hanno bisogno delle medesime intenzioni.

⁶¹ Fujii, Moeko. *What Wes Anderson's "Isle of Dogs" Gets Right About Japan*, The New Yorker, 13 Aprile 2018, <https://www.newyorker.com/culture/cultural-comment/what-isle-of-dogs-gets-right-about-japan>

CONCLUSIONI

Questo dialogo per la costruzione di un linguaggio unificato offre supporto all'evolvere della convergenza linguistica in cui i codici del teatro e dell'animazione coesistono e si fondono ancor di più per arricchire il repertorio espressivo del cinema live action. Sono possibili nuove strade per uno stile ibrido ancor più sperimentale, che fornisca ulteriori spunti teorici e applicazioni pratiche anche in vista dei futuri imprevedibili sviluppi dell'IA. I fotogrammi che di seguito descrivo – tratti dal cortometraggio *Fiore di Primavera* (Filippo Giannursini, 2025) – intendono essere una personale sperimentazione dell'ibridazione discussa in questa tesi.



Un'inquadratura frontale statica mostra due personaggi contrapposti al centro del palco, immersi in uno sfondo spoglio ma proprio per questo capace di enfatizzare la tensione della scena e tra i due. Un singolo faro dall'alto illumina l'area centrale lasciando il resto del palco nell'oscurità, a sottolineare la solennità del confronto.



Questa inquadratura estremamente ravvicinata rivela il desiderio interiore del personaggio spostando l'attenzione emotiva sullo sguardo. L'ispirazione

proviene dal linguaggio visivo del cinema d'animazione. La fotografia amplifica l'intensità della scena: le luci teatrali dall'alto creano ombre nette accentuando profondità e cupezza, mentre la tonalità rossa carica d'ardore l'atmosfera.



Qui il personaggio, sempre sul palco ma ora immerso nell'oscurità, osserva con espressione afflitta una ragazza. Le ombre intorno agli occhi, accentuate dall'unica fonte di luce dall'alto,

sembrano colare come un pesante trucco teatrale, evocando atmosfere drammatiche tipiche dell'animazione, dove le emozioni vengono amplificate in modo innaturale.

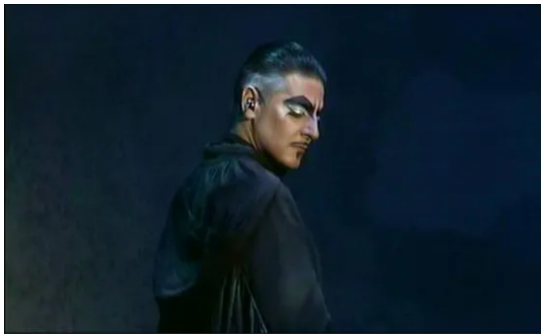


Questa sequenza evidenzia la progressiva trasformazione dello sfondo in relazione agli stati emotivi del personaggio. L'uomo, inizialmente immerso nell'oscurità, affronta con modi contenuti il ragazzo della figlia, intimandogli di starle alla larga. Lo sfondo vuoto iniziale richiama uno scenario teatrale, in cui le parole - e come vengono pronunciate - caratterizzano il personaggio, mentre lo sfondo racconta le sue emozioni, come si usa solitamente nell'animazione.

Quando il ragazzo, provocandolo, mente su un presunto rapporto con lei, la rabbia esplose manifestandosi con lo sfondo mostrato solo in una sua porzione, che assume un aspetto quasi "fiammeggiante",

simbolo dell'odio e del conflitto interiore che lo travolgono.

Essendo il cortometraggio ispirato al libro di Notre Dame de Paris, di cui esiste sia uno spettacolo teatrale (il Musical) sia un film animato (Il gobbo di Notre Dame), mostro anche un fotogramma di entrambi, usati come ispirazione nella scrittura della precedente sequenza.



Frollo nel musical *Notre Dame de Paris*



Frollo nel film *Il gobbo di Notre Dame*

BIBLIOGRAFIA

Brook, Peter. *Lo spazio vuoto*, 1998.

Schechner, Richard. *Performance Theory*, Routledge, 2013.

Bazin, André. *Che cos'è il cinema? Il film come opera d'arte e come mito nella riflessione di un maestro della critica*, Garzanti, 1999

Thompson, Kristin, and David Bordwell. *Film history: an introduction*, 1994

Pavis, Patrice. *Dictionary of the Theatre: Terms, Concepts, and Analysis*, 1998

Bordwell, David, and Kristin Thompson. *Film Art: An Introduction*, McGraw-Hill Education, 2019.

Mroz, Matilda. "Theatricality and Artificiality in Lars von Trier's *Dogville*." *Studies in European Cinema*, 2008

Bendazzi, Giannalberto. *Animazione. Una storia globale*, UTET, 2017.

Wells, Paul. *Understanding Animation*. Routledge, 1998

Furniss, Maureen. *Art in motion: animation aesthetics*, Revised Edition, 2007.

Kaku Arakawa, *Never-ending Man: Hayao Miyazaki*, NHK, 2016.

Pallant, Chris. *Animated Landscapes: History, Form and Function*, Bloomsbury Publishing, 2015.

Titomanlio, Carlo. *Sul palco: Storia della scenografia e dell'architettura teatrale*, La casa Usher, 2019.

Wilford, Lauren e Stevenson, Rayan. *The Wes Anderson Collection: Isle of Dogs*, ABRAMS, 2018.

SITOGRAFIA

Katsantonis, Giorgos. “Il teatro quale veicolo di comunicazione con componenti sociali.” *Rumorscena*, 7 Dicembre 2013, <https://www.rumorscena.com/07/12/2013/il-teatro-quale-veicolo-di-comunicazione-con-componenti-sociali>

151eg, *Tutte le TECNICHE di ANIMAZIONE – Elenco*. <https://www.youtube.com/watch?v=nv3iaX2vc0o>

Hooks, Ed. “Show, Don’t Tell.” *Animation World Record*, 22 Novembre 2010, <https://www.awn.com/blog/show-dont-tell>

Dupré, Gwénaëlle. “Sound Design in Animation: Definition, Process & Challenges.” *CGWire Blog*, <https://blog.cg-wire.com/sound-design-in-animation-definition-process-challenges/>

“Storytelling through Audio at Skywalker Sound.” *Life at Disney*, 7 Luglio 2025, <https://sites.disney.com/lifeatdisney/employee-stories/2025/07/07/storytelling-through-audio-at-skywalker-sound/>

Disney's 12 Principles of Animation: Bringing Characters to Life, New York Film Academy, 20 April 2023, <https://www.nyfa.edu/student-resources/12-principles-of-animation/>

La commedia dell’Arte: caratteristiche, maschere e canovacci, Teatro di Caselette, <https://teatrocaselette.it/la-commedia-dellarte/>

Definition of Blocking in Theatre. Examples of Blocking. New International Performing Arts Institute, 3 June 2024, <https://www.nipai.org/post/definition-of-blocking-in-theatre>

Petrides, Loizos. *The Impact of Digital Presence on the Careers of Emerging Visual Artists*, MDPI, 13 June 2024, <https://www.mdpi.com/2076-0760/13/6/313>

Chiang, Ted. *Why A.I. Isn't Going to Make Art*, *The New Yorker*, 31 August 2024, <https://www.newyorker.com/culture/the-weekend-essay/why-ai-isnt-going-to-make-art>

Rothman, Joshua. *What Is Culture in the Age of A.I.?*, *The New Yorker*, 28 August 2025, <https://www.newyorker.com/newsletter/the-daily/what-is-culture-in-the-age-of-ai>

Canfield, David. *Why the Awards Race Is the Next Great Front in Hollywood's AI Debate*, Vanity Fair, 18 July 2025, <https://www.vanityfair.com/hollywood/story/hollywood-ai-debate-oscar-guilds-awards-insider>

Corrall, Matt. *The harm & hypocrisy of AI art — Matt Corrall*, Matt Corrall, 13 January 2024, <https://www.corralldesign.com/writing/ai-harm-hypocrisy>

Ongaro, Marco. *Cosa resta della creatività umana nell'era dell'IA*, Agenda Digitale, 10 Ottobre 2024, <https://www.agendadigitale.eu/cultura-digitale/dallobiettivo-allalgoritmo-evoluzione-e-paradossi-della-creativita-nellera-dellia/>

Pinsker, Beth. *The road to Dogville*, WIRED, 1 Marzo 2004, <https://www.wired.com/2004/03/the-road-to-dogville/>

Epic theatre | Definition, Elements, Examples, & Facts, Britannica, 11 Luglio 2025, <https://www.britannica.com/art/epic-theatre>

Bazin, André. *Teatro e cinema*, Studocu, <https://www.studocu.com/it/document/universita-degli-studi-di-verona/spettacolo-e-media/guida-allo-studio-di-bazin-teatro-e-cinema/97124106>

Taria, Laine. *Lars von Trier, Dogville and the hodological space of cinema*, ResearchGate, Novembre 2006, https://www.researchgate.net/publication/233623808_Lars_von_Trier_Dogville_and_the_hodological_space_of_cinema

Garret, Daniel. *This Land is Your Land: Dogville. Reason and Redemption, Rage and Retribution*, OFFSCREEN, 6 Giugno 2004, <https://offscreen.com/view/dogville>

Gatti, Tom. *Animating principle: The Wind Rises and the genius of Miyazaki*, The New Statesman, 2014, <https://www.newstatesman.com/culture/2014/05/animating-principle-wind-rises-and-genius-miyazaki>

Stradling, Morgan. *[REVIEW] 'The Wind Rises' is Elegant, Mature & Emotional Send Off for Miyazaki*, Rotoscopers, 2004, <https://www.rotoscopers.com/2014/02/28/review-the-wind-rises-is-elegant-mature-emotional-send-off-for-miyazaki/>

Nicholson, M. T.. *The Wind Also Rises*, Medium, 11 Marzo 2014, https://medium.com/@mt_nicholson/the-wind-also-rises-1f6c3b7537f3

Christofi, Alex. *The Wind Rises review: Miyazaki's final vision*, Prospect, 8 Maggio 2014, <https://www.prospectmagazine.co.uk/culture/46313/the-wind-rises-review-miyazakis-final-vision>

Moccia, Dario. *Si alza il vento: un'eredità inestimabile* - *Nerd Cultura*, 13 novembre 2014, <https://www.youtube.com/watch?v=yomwILp87YQ&t=17s>

Bahelil, Abdul. *Studio Ghibli: Uncovering the Realism Behind "The Wind Rises"*, A.M. VIEW, 14 Marzo 2023, <https://www.theamview.com/post/uncovering-the-realism-behind-the-wind-rises>

Lippi, Federica e Delpero, Maura. *Si alza il vento, il film più personale di Hayao Miyazaki*, Lucky Red, <https://stage.luckyred.it/si-alza-il-vento-il-film-piu-personale-di-hayao-miyazaki/>

Fujii, Moeko. *What Wes Anderson's "Isle of Dogs" Gets Right About Japan*, The New Yorker, 13 Aprile 2018, <https://www.newyorker.com/culture/cultural-comment/what-isle-of-dogs-gets-right-about-japan>

FilmIsNow Epic Movie Zone, *ISLE OF DOGS | "Making of: Puppets" Featurette (2018)*, 4 Aprile 2018, <https://youtu.be/UtgOn5eXq5w?si=vR1b4uNg-o3sHP7->

RINGRAZIAMENTI

Il raggiungimento di questo obiettivo è stato possibile solo grazie all'amore e alla fiducia delle persone più importanti della mia vita.

Ringrazio mia madre, per i suoi innumerevoli sacrifici, il suo appoggio e il suo costante sostegno sono stati una forza inestimabile.

Ringrazio mio padre, la cui costante presenza e la dedizione nel fare sempre il possibile per esserci e sostenermi hanno fornito una sicurezza nel mio cammino.

Ringrazio mia nonna per la sua dolcezza, la saggezza e i ricordi che mi ha trasmesso.

Ringrazio poi Nana e nonno Nanni, Flavio e Federica di cui riconosco e sento l'amore e l'appoggio anche se lontano.

A voi, tutti, dedico questo risultato, frutto anche del vostro necessario supporto.

