



SCHEDA DELL'APPUNTAMENTO

13 marzo 2026 Cinema Teatro Don Zucchini, Cento, 9:30-12:30

13 aprile 2026 Cinema Odeon, Bologna, 9:30-12:30

I racconti di Parvana

di Nora Twomey

Titolo originale: *The Breadwinner*

(Canada/Lussemburgo/Irlanda, 2017), animazione, 94'

Alla proiezione segue incontro con

Giulietta Fara

Responsabile Scientifico Anima Future (13/03)

ANIMA FUTURE (Progetto 01754390167) - Il cinema e l'audiovisivo a scuola - 2025 - Bando CIPS - Progetti di rilevanza territoriale 2025 (D.D. n. 97 del 16/01/2025)- realizzato con Fondi del Piano Nazionale Cinema per la Scuola MiC-MIM 2024_azione B.2 - animafuture.org | animafuture.segreteria@gmail.com

Federico Fieconi

Produttore, giornalista, storico e critico del cinema di animazione (13/04)

Ilaria Pitti

Professoressa Associata Università di Bologna, dip. Sociologia (13/04)

I racconti di Parvana

Sinossi breve

Parvana, un bambina di 11 anni, vive a Kabul, città dell'Afghanistan devastato dalla guerra. Dopo l'arresto del padre da parte dei talebani, per aiutare la sua famiglia, Parvana decide di camuffarsi da ragazzo per aiutare la sua famiglia e salvare suo padre. una meravigliosa storia di empowerment femminile.

Trailer: <https://www.youtube.com/watch?v=epy5Czj8v6U>

I RACCONTI DI PARVANA

Recensione

Basato sul romanzo "Sotto il burqa" di Deborah Ellis (Rizzoli Libri), questo lungometraggio animato porta la firma di Cartoon Saloon, studio di animazione già dietro pellicole acclamate e ricche di riconoscimenti tra cui candidature all'Oscar come *La canzone del mare* e *The Secret of Kells*. Ambientato nella capitale afghana Kabul, il film racconta la storia della ragazzina undicenne Parvana. Quando suo padre viene arrestato ingiustamente, poiché alle donne è vietato uscire senza un accompagnatore maschio, Parvana è costretta a travestirsi da ragazzo per lavorare e sostenere la sua famiglia. Alla cruda realtà quotidiana del Paese asiatico, la narrazione contrappone un mondo fantasy, in cui la protagonista racconta la favola del "Re Elefante" per farsi coraggio e mantenere viva la propria identità culturale. Da un punto di vista visivo, il film è caratterizzato da

un'animazione 2D digitale estremamente ricca e dettagliata. Il cambio di registro narrativo tra la realtà e i racconti di Parvana sta in una differenza stilistica: la realtà è in animazione 2D “classica”, mentre le narrazioni di Parvana imitano la tecnica di animazione tradizionale chiamata Papercut, cioè l'animazione stop-motion realizzata con ritagli di carta. L'opera esplora l'oscurantismo, la perdita dei diritti civili e la condizione femminile in un contesto di guerra e fanatismo. Una storia “universale” che parla a tutte le età, capace di commuovere per il realismo e la dignità dei personaggi.

MESTIERE DEL CINEMA: character design

Nel cinema animato, il “character design” rappresenta un vero e proprio punto d'incontro tra arte, narrazione visiva e psicologia: con questo termine inglese ci si riferisce infatti al disegno di tutti i personaggi di un film animato, dal protagonista, ai co-protagonisti, fino agli antagonisti, così da mettere in scena un cast ben articolato. Quest'ultimo va precisato in modo omogeneo e funzionale alla narrazione, con “attori di carta” perfettamente caratterizzati, unici e distintivi. Prima di definire il personaggio c'è la fase di ricerca e concept: il designer studia il contesto narrativo, cioè l'ambientazione, l'epoca e il tono del film, le caratteristiche psicologiche del personaggio e i suoi riferimenti visivi. Vengono prodotti numerosi bozzetti esplorativi variando forme del corpo, proporzioni e silhouette. Una caratteristica chiave di un buon design è la leggibilità: anche in controluce, la figura deve essere riconoscibile. Un personaggio ben progettato non è solo “bello da vedere”: è diverso dagli altri personaggi, incarna il ruolo che gli è stato assegnato all'interno del copione del film e sullo schermo risulterà vivo e capace di colpire lo spettatore anche solo con la sua forma: per esempio, la silhouette “spigolosa” di Elsa in *Frozen* suggerisce eleganza e freddezza, mentre quella rotonda di Baymax in *Big Hero 6* comunica morbidezza e simpatia. Un character design indovinato può fare il successo di un film. Basta pensare al *Pinocchio* del recente lungometraggio di Guillermo Del Toro, diverso da tutti i celebri Pinocchi che l'hanno preceduto. Oppure, a tutti i personaggi di Classici Disney come lo storico *Biancaneve e i Sette Nani*, *Lilli e Il*

Vagabondo o *Il Re Leone*. O ancora, ai Pinguini di *Madagascar* o i Minions di *Cattivissimo Me*, nati come personaggi secondari ma tanto riusciti da diventare a loro volta protagonisti di avventure tutte loro al cinema e in Tv.

Dizionario:

Animazione Papercut Chiamata anche “animazione cutout”, è una tecnica che utilizza figure di carta ritagliate e sovrapposte per creare collage dinamici. Il movimento si ottiene muovendo i pezzi di carta e fotografandoli fotogramma per fotogramma, come nell’animazione stop motion: ogni secondo di film richiede da 12 a 25 disegni. È possibile simulare l’effetto papercut utilizzando software come YouTube, “After Effects”, gestendo livelli di sfocatura (blur) e ombre per dare profondità.

Fogli Modello Durante la lavorazione di un film animato è fondamentale importante che gli animatori disegnino ogni fotogramma in modo omogeneo. A questo scopo, i personaggi vengono fissati nei cosiddetti fogli modello. Ogni foglio modello ritrae un personaggio da diversi punti di vista, in modo da offrire agli animatori un riferimento preciso per mantenere uno stile uniforme nel disegno. Nell’epoca d’oro del cinema animato, il “model sheet” era una sorta di “collage” delle migliori pose firmate dal capo animatore, che veniva poi distribuito a tutti gli animatori in fotocopia in bianco e nero. Oggi, spesso la modellazione è digitale, e di ogni personaggio vengono prodotti un foglio modello dedicato alle varie espressioni del viso, più un cosiddetto “turnaround” che ce lo mostra di fronte, di spalle e di profilo.

Maquette Oltre ai fogli modello, spesso agli animatori vengono fornite anche repliche tridimensionali dei personaggi, le cosiddette maquette: vere sculture in resina o altri materiali che consentono agli artisti di ritrarre il personaggio tenendo la riproduzione sul tavolo da disegno e ruotandolo a piacere in ogni prospettiva. Fu il mitico Walt Disney a fondare questo sistema, aprendo alla fine degli Anni '30 all’interno dei propri Studios un intero reparto dedicato alla scultura dei modelli dei personaggi.

ANIMA FUTURE – gender based violence awareness and animation

ANIMA FUTURE è il progetto formativo sul cinema animato dedicato agli studenti del territorio di Bologna: sono coinvolte scuole dell'infanzia, primarie e secondarie. Partner: 24FRAME Future Film Fest, Demetra Formazione, Doc Servizi, Corso DOC. Capofila: Graffiti Creative.

Iniziativa realizzata nell'ambito del Piano Nazionale Cinema e Immagini per la Scuola promosso da MiC e MIM

Attraverso il linguaggio dell'animazione, gli studenti vengono guidati in un percorso educativo e produttivo centrato su temi sociali di grande attualità: la parità di genere, il cyberbullismo, il contrasto agli stereotipi e la gestione delle emozioni in modo positivo.

Il percorso prevede incontri con esperti di animazione, psicologia e studi di genere; laboratori in cui gli studenti sviluppino storie e personaggi rappresentativi dei temi; rassegne di film introdotti da docenti ed esperti.

All'interno del progetto si prevede la realizzazione di un cortometraggio animato della durata di 10 minuti attraverso svariate tecniche di animazione (decoupage, animazione digitale 2D, animazione stop-motion...).

<https://www.animafuture.org/>