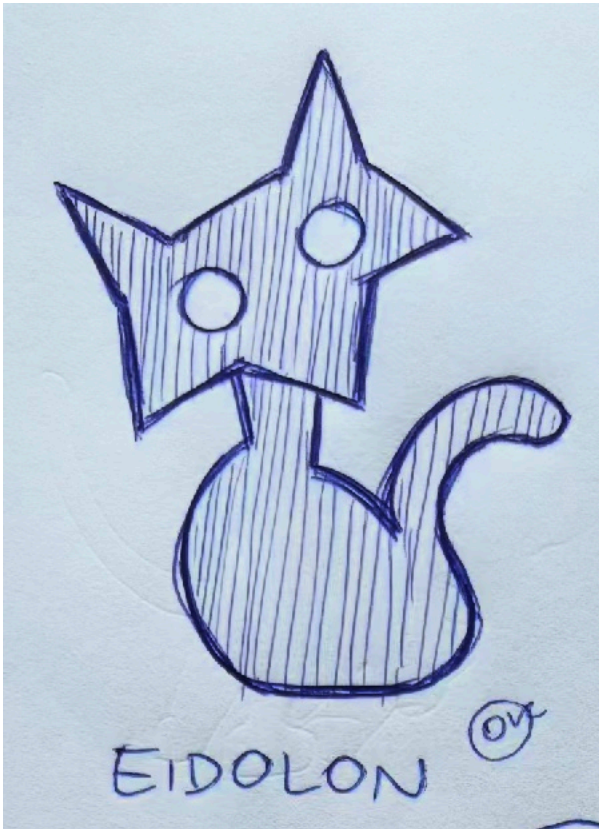


Notte Inquieta

La linea cartoon

Studi e concept da una direzione visiva accantonata (per ora)

Giorgio Pozzi

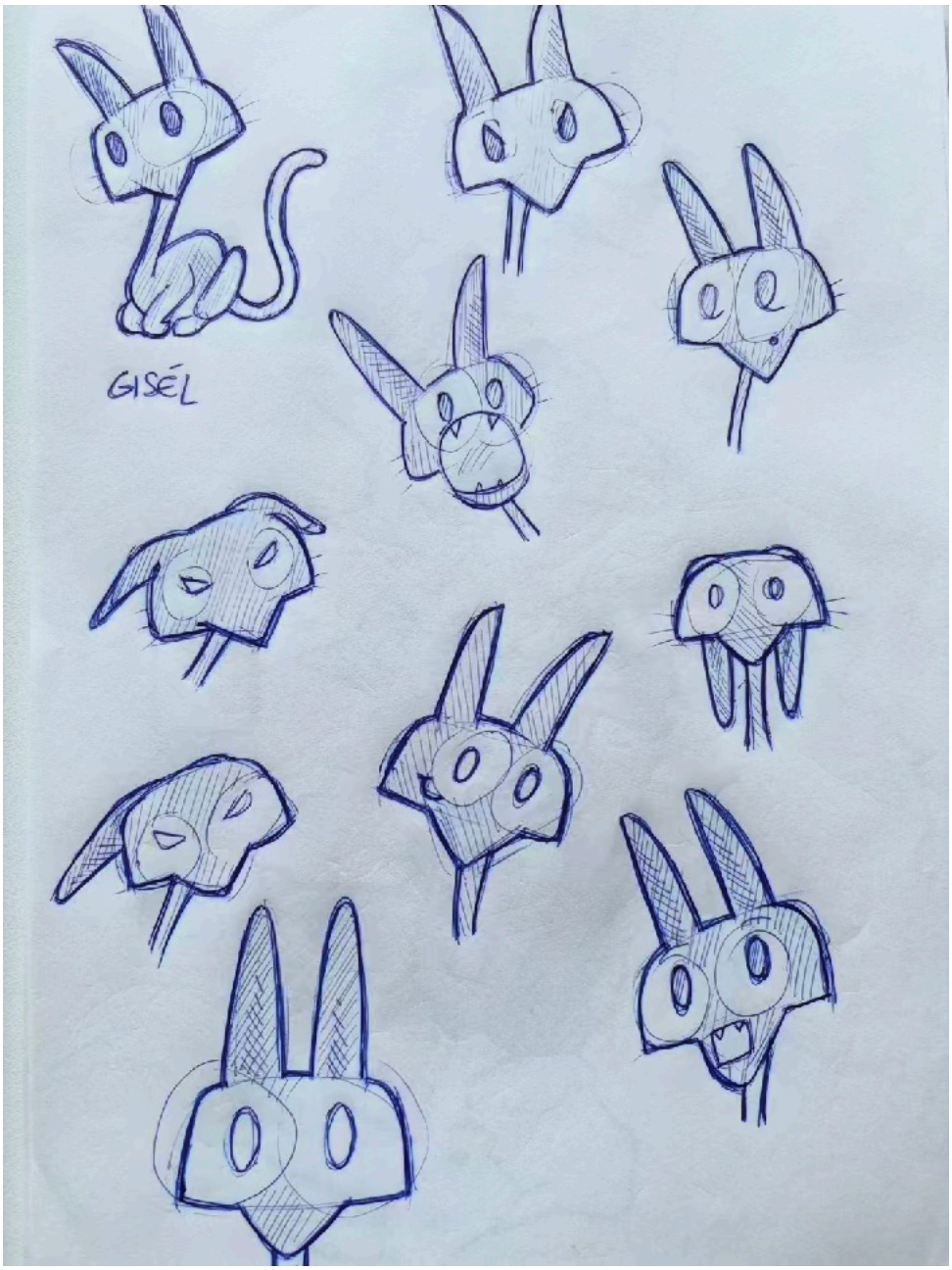
Nel corso dello sviluppo di *Notte Inquieta*, l'universo della saga ha attraversato anche una fase di ricerca visiva fortemente stilizzata, basata su forme geometriche, anatomie semplificate ed espressioni caricaturali.

Questi bozzetti documentano una possibile linea cartoon applicata soprattutto agli Ispar e ad alcuni elementi della loro tecnologia. Non si trattava soltanto di ridisegnare i personaggi in uno stile differente: gli studi arrivarono a coinvolgere silhouette, espressioni, equipaggiamento, dispositivi e veicoli, suggerendo una diversa grammatica visiva per una parte dell'universo di *Notte Inquieta*.

La direzione non venne sviluppata fino a diventare il linguaggio grafico della saga e fu successivamente accantonata. Personaggi, nomi e idee presenti in queste pagine hanno però continuato, in forme diverse, a far parte del progetto.

Le tavole sono qui conservate come documentazione di processo. Ripensamenti, costruzioni, annotazioni e soluzioni non definitive sono stati mantenuti perché testimoniano la natura esplorativa dei disegni.

Non rappresentano quindi un vero e proprio canone visivo alternativo, ma una possibilità attraversata durante la lunga evoluzione di *Notte Inquieta*.

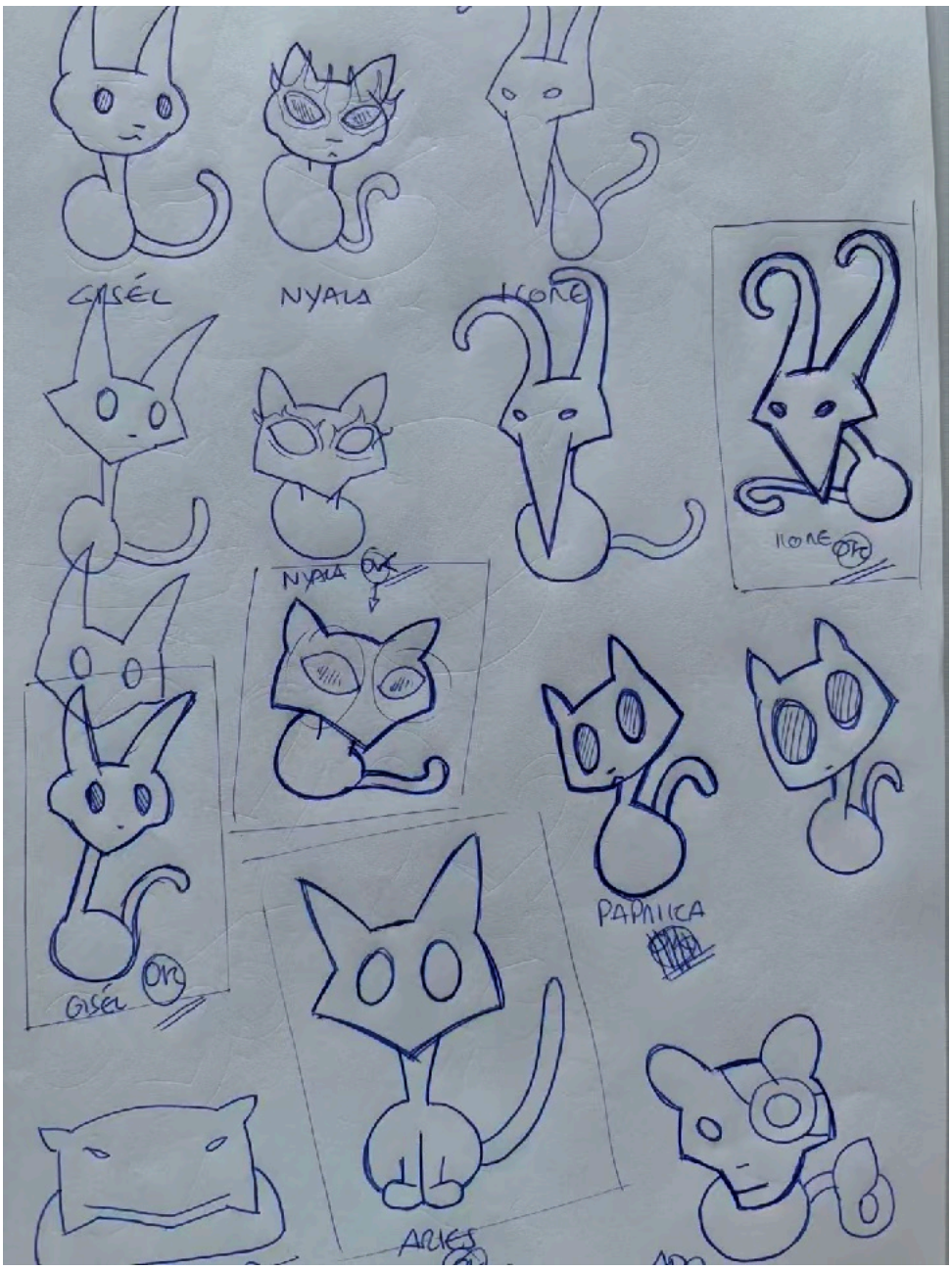


Gisél: studi del personaggio

Una serie di studi dedicati a Gisél esplora diverse costruzioni della testa e variazioni dell’espressione.

La semplificazione del corpo e la forte geometrizzazione del volto costituiscono alcuni degli elementi ricorrenti della ricerca cartoon: grandi occhi, orecchie molto sviluppate, collo sottile e una silhouette immediatamente riconoscibile.

Le numerose varianti raccolte sulla stessa tavola mostrano la ricerca ancora aperta di un vocabolario grafico per il personaggio.

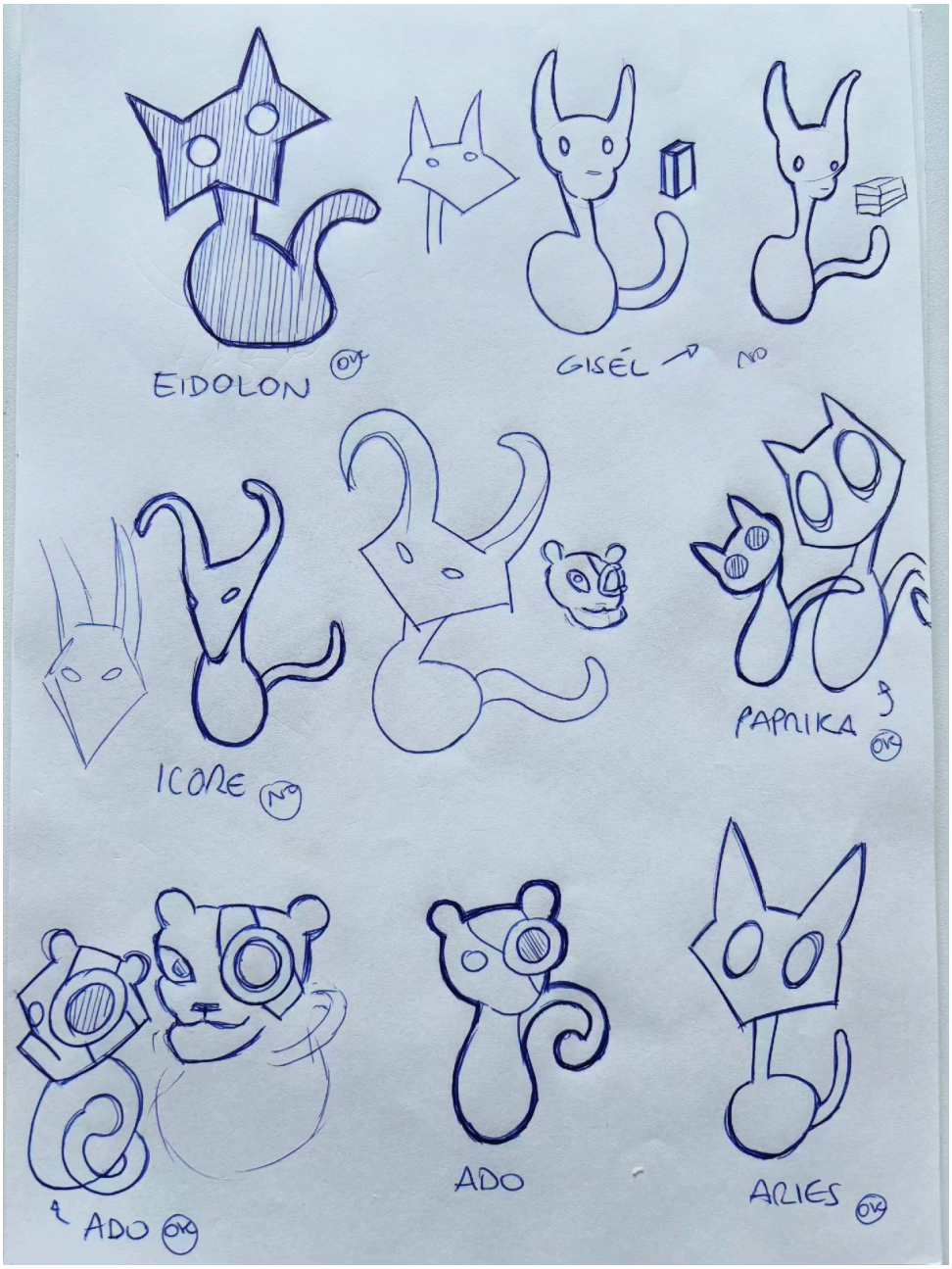


Studi del cast Ispar 1

Studi di diversi personaggi, tra cui Gisél, Nyala, Icore, Paprika e Aries.

La tavola mostra il tentativo di applicare un linguaggio comune a personaggi differenti senza renderli intercambiabili. Cambiano la geometria della testa, le proporzioni delle orecchie, gli occhi e alcuni elementi caratterizzanti, mentre rimane una costruzione estremamente sintetica del corpo.

Più che illustrazioni finite, sono prove di **silhouette e riconoscibilità**.



Studi del cast Ispar 2

Una seconda raccolta di studi amplia la ricerca a Eidolon, Gisél, Icore, Paprika, Ado e Aries.

Alcuni personaggi vengono sottoposti a variazioni anche considerevoli, mentre altri cominciano ad acquisire elementi distintivi più stabili. La compresenza di prove, ripensamenti e annotazioni rende la tavola una testimonianza particolarmente diretta della fase di progettazione.

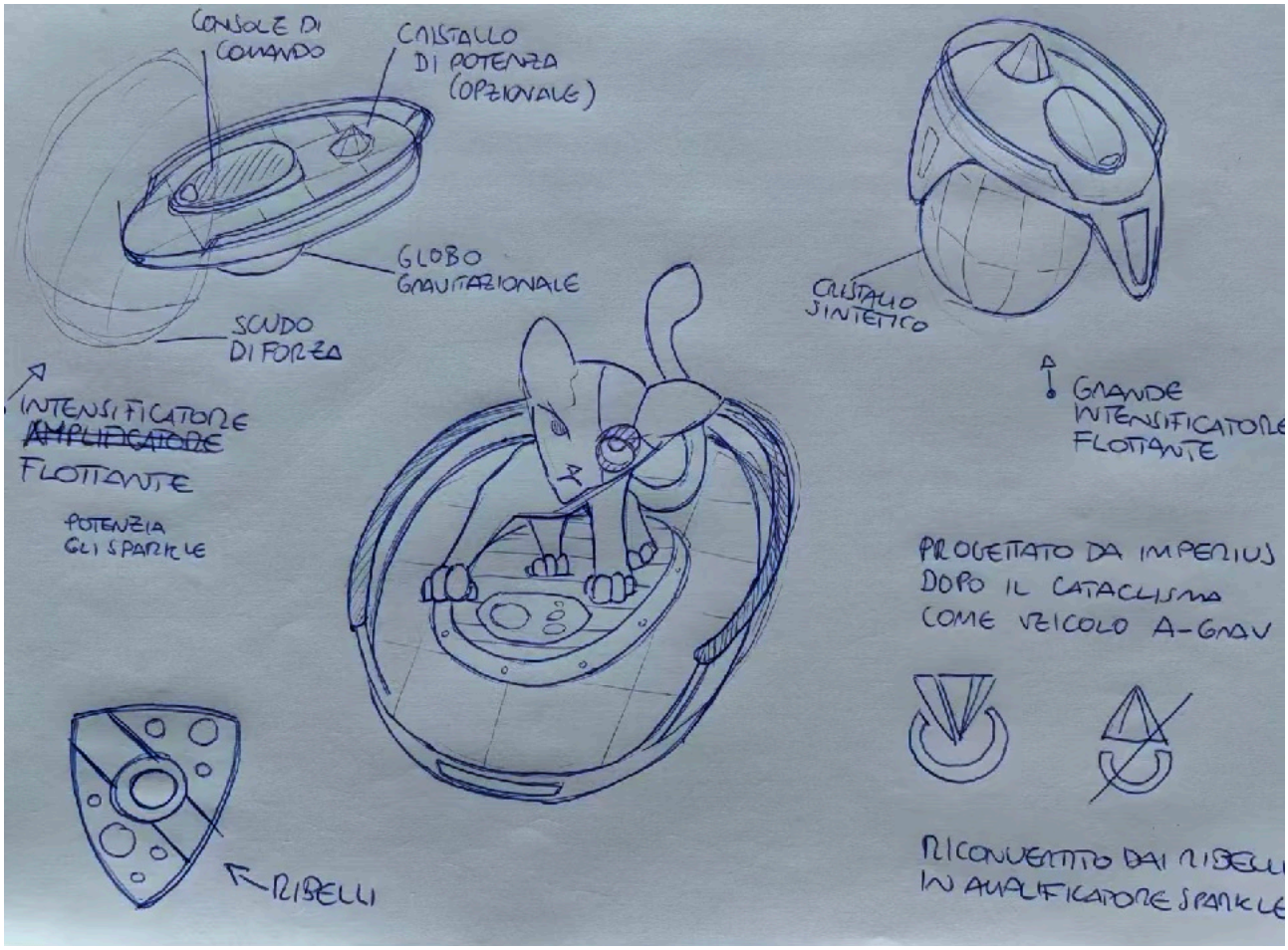


Diomede: Studio felino

Uno studio più organico e meno rigidamente geometrico rispetto alle prove precedenti.

La struttura cartoon rimane evidente nelle proporzioni e nell'espressività del volto, ma il personaggio recupera maggiormente l'anatomia e la postura di un felino.

Il disegno documenta così una delle possibili variazioni interne alla stessa ricerca stilistica.

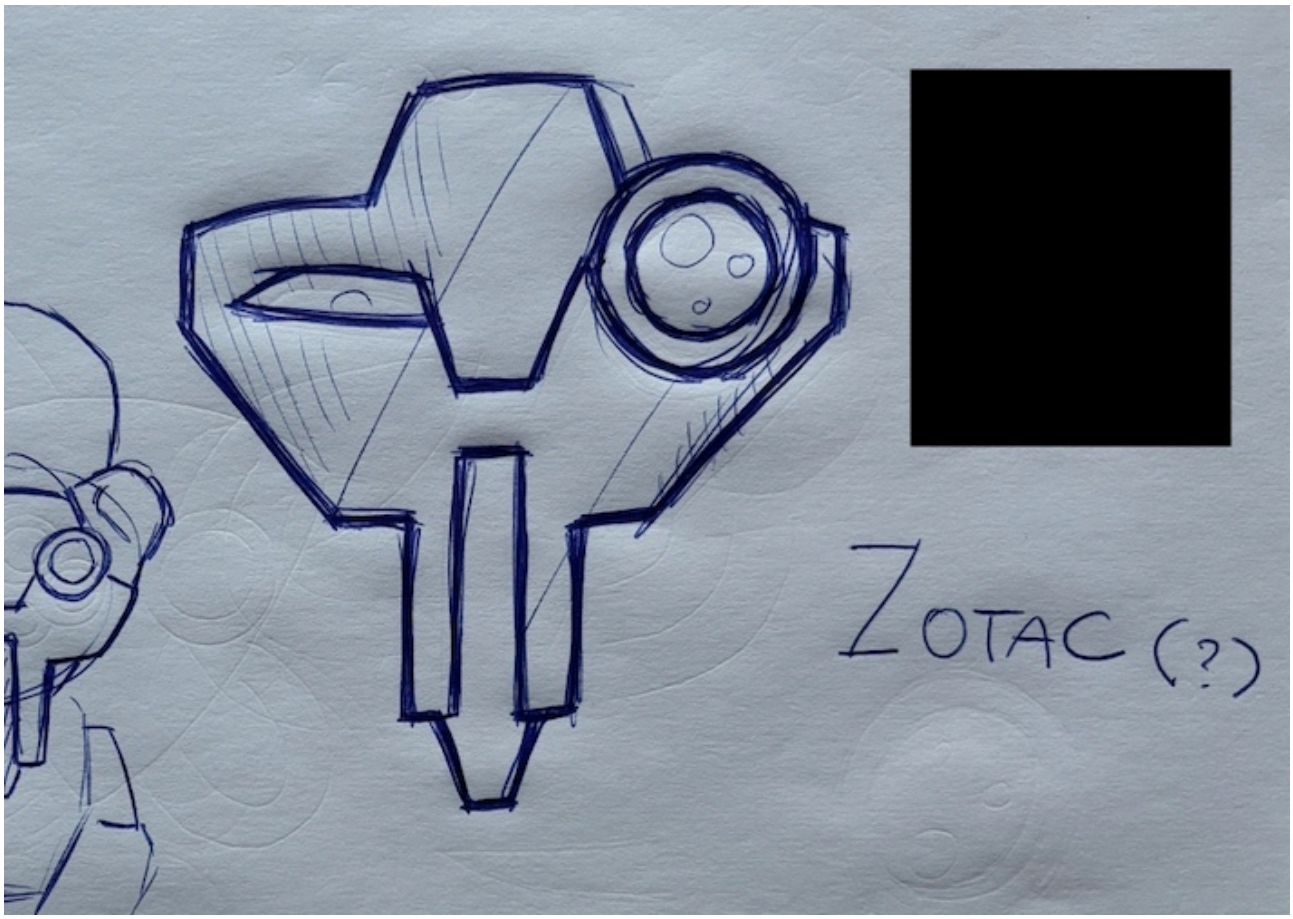


Veicolo Amplificatore

La ricerca cartoon si estende qui dal character design alla tecnologia.

La tavola raccoglie studi di un veicolo con globo gravitazionale, console di comando, scudo di forza e cristallo di potenza opzionale, insieme a un «grande intensificatore flottante» e al simbolo dei ribelli.

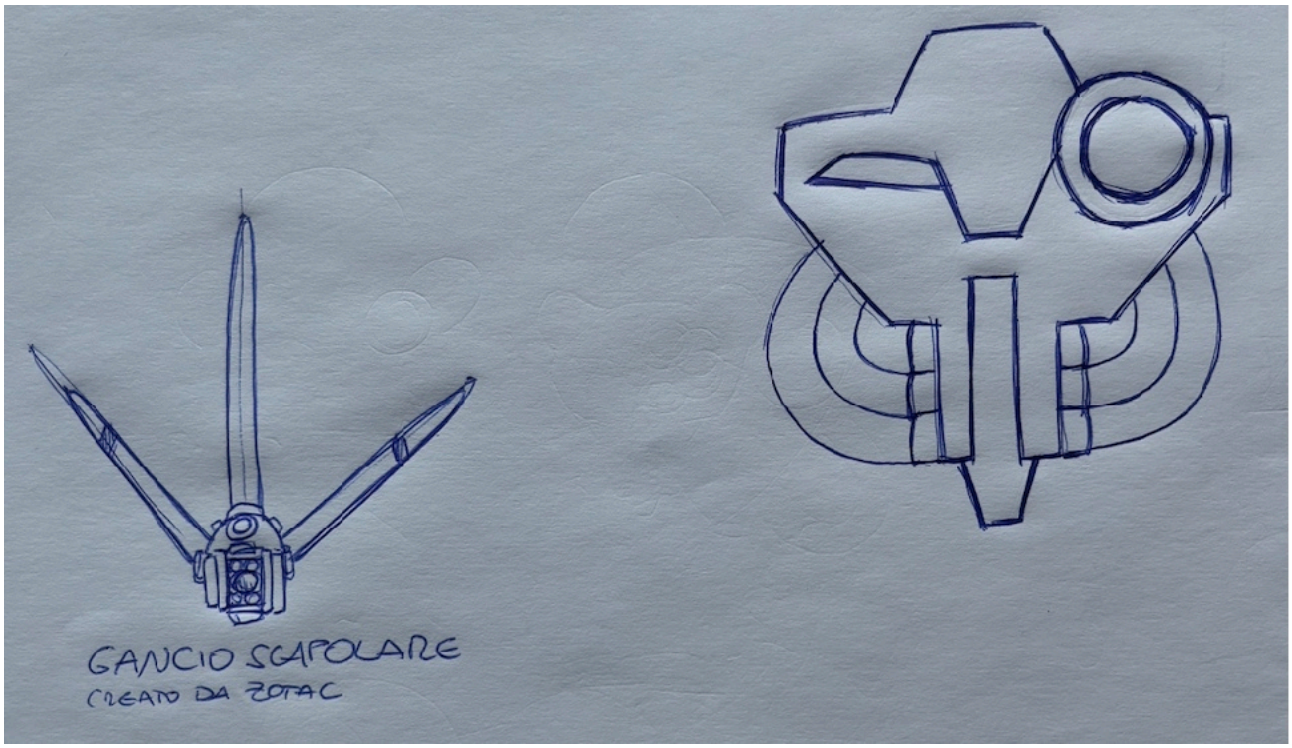
Le annotazioni funzionali mostrano come la sperimentazione non riguardasse soltanto l’aspetto dei personaggi: anche oggetti e macchine venivano ripensati all’interno dello stesso linguaggio visivo.



Maschere

Studio della maschera attribuita a Zotac, indicato nel foglio originale come capo dei ribelli.

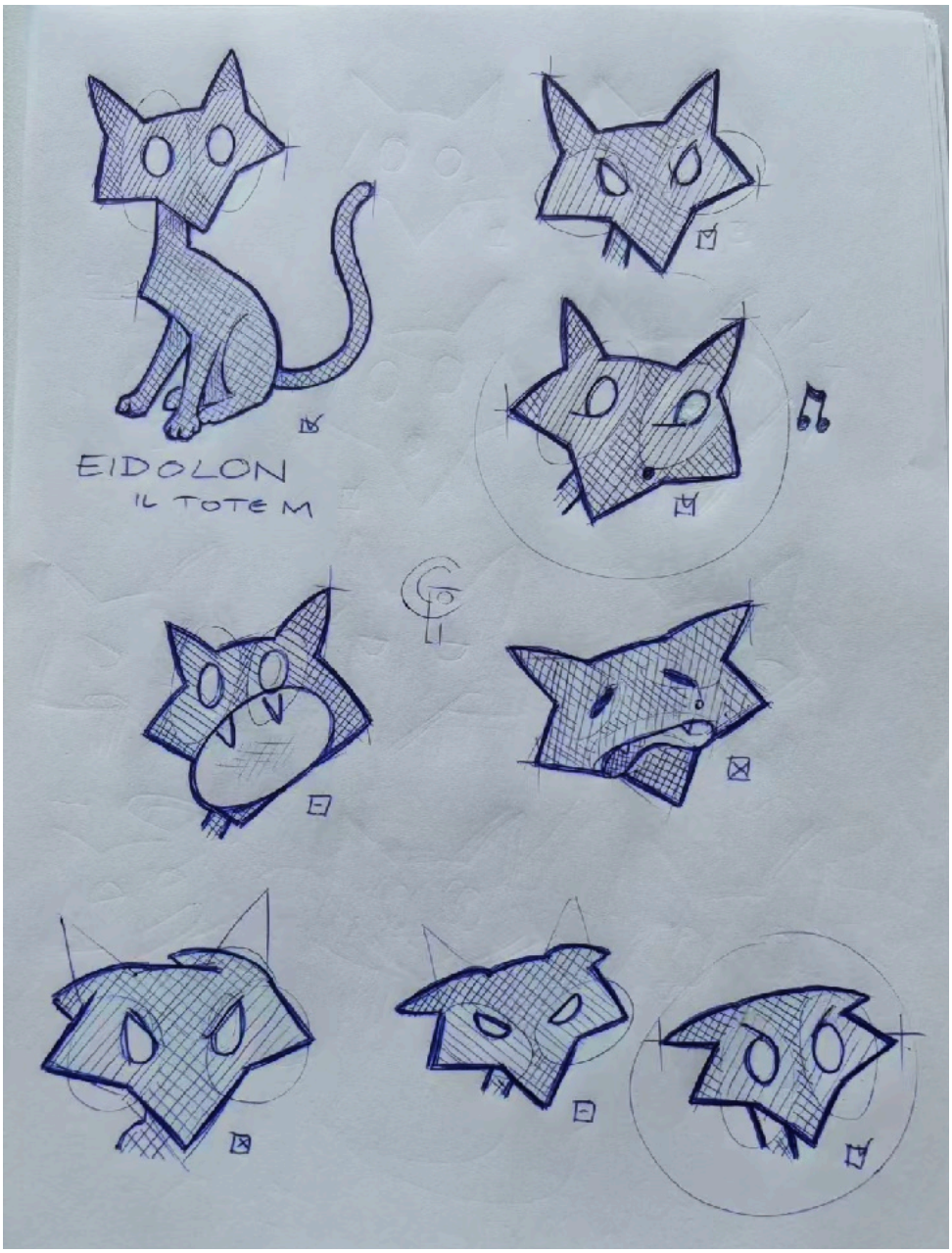
La costruzione combina forme meccaniche molto nette con un grande elemento circolare laterale. L'annotazione originale **«Zotac (?)»** viene conservata come parte del reperto e testimonia una fase nella quale nomi, identità e soluzioni narrative erano ancora in movimento.



Gancio scapolare

Studio del **Gancio Scapolare**, indicato nell'annotazione originale come creato da Zotac, accompagnato da un ulteriore studio della maschera.

È uno degli esempi più chiari dell'incontro fra la stilizzazione cartoon dei personaggi e il design tecnologico: forme semplici e immediatamente leggibili vengono utilizzate per immaginare un dispositivo appartenente allo stesso mondo.



Eidolon: studi del volto

Studi dedicati a Eidolon il Totem, concentrati soprattutto sulle variazioni espressive del volto.

La geometria fortemente angolare diventa qui parte della caratterizzazione: piccole modifiche agli occhi e alla bocca producono espressioni molto differenti senza modificare la struttura fondamentale della testa.

La tavola chiude questa selezione tornando al punto di partenza della ricerca: il personaggio e la sua capacità di esprimersi attraverso poche forme essenziali.

Note conclusive:

La linea cartoon non è diventata l'identità visiva definitiva di *Notte Inquieta*. Rimane però una delle strade percorse durante lo sviluppo dell'universo e testimonia un momento nel quale personaggi, tecnologie e forme della saga potevano ancora assumere aspetti molto diversi da quelli successivi.

Conservare questi studi significa conservare anche le possibilità abbandonate: non soltanto ciò che *Notte Inquieta* è diventata, ma alcune delle cose che avrebbe potuto diventare.

Nota d'archivio

Opera: *Notte Inquieta*
Autore: Giorgio Pozzi (Gioppo)
Documento: *La linea cartoon — Studi e concept da una direzione visiva accantonata (per ora)*
Materiali: bozzetti e studi originali su carta
Stato: direzione visiva accantonata / documentazione di sviluppo





www.notteinquieta.it
www.gioppo.it

https://mappa.robadigioppo.workers.dev/