

ABTEC43 - ANIMAZIONE - CINEMA D'ANIMAZIONE 2

Prof. Ivan Cappiello

PROGRAMMA DEL CORSO A.A. 2020/2021

Finalità del corso

L'evoluzione delle tecniche di rappresentazione digitale ha permesso, negli ultimi anni, di raggiungere vette incredibili nel campo dell'animazione. L'utilizzo delle tecniche di animazione tridimensionali non rappresenta più l'avanguardia, ma la base del cinema d'animazione moderna.

Il corso è orientato alla formazione di esperti della produzione cinematografica di animazione digitale. Attraverso lo studio e la comparazione dei componenti fondamentali (scrittura, illustrazione, immagine in movimento) di questa complessa forma narrativa, oltre all'analisi delle diverse tecniche realizzative messe a disposizione dai nuovi strumenti digitali, lo studente sarà guidato nella progettazione di un prodotto di animazione in forma di contenuto audiovisivo.

Programma

Lo studente dovrà acquisire le metodologie e le tecniche alla base dei processi di produzione dei film d'animazione. Il corso intende fornire allo studente l'approfondimento dei nuovi strumenti, potenti ed in continua evoluzione con cui dare forma alle proprie idee e ai propri progetti per presentarsi nel mondo del lavoro, dove l'uso di applicazioni 3D è in continua crescita, con una carta vincente in più.

Contenuti

Il corso si articolerà in vari momenti formativi che avranno come oggetto le seguenti tematiche:

1. Il cinema di animazione - l'arte, l'industria e la tecnica

In un ciclo di lezioni teoriche sarà proposta agli allievi una panoramica sui modelli creativi di successo contemporanei, sulla loro storia e sul rapporto tra arte e tecnologia.

Durante questa fase saranno affrontati i seguenti argomenti:

- Il "metodo" Pixar
- Creatività e Tecnologia
- Il rapporto con lo spettatore
- L'approccio al fantastico
- Lo stile e il racconto
- Sviluppare un'idea
- La forma dell'idea

2. Sviluppo del progetto

Questa fase prevede lo sviluppo, da parte degli studenti, di un prodotto audiovisivo di animazione. Verrà data particolare importanza alla capacità di narrazione tramite il movimento, oltre che alla corretta applicazione delle metodologie apprese durante il corso. Durante questa fase saranno affrontati i seguenti argomenti:

- Introduzione alla narrazione (storytelling)
- Esplorazione delle potenzialità del personaggio animato (character design)
- Definizione dello stile (art direction)
- Analogie e differenze con le tecniche di ripresa dal vivo
- Creazione dei progetti di animazione
- Storyboard digitale
- Scenografia
- Il suono
- La sincronizzazione
- Regia e montaggio video

3. Finalizzazione del progetto d'esame

A completamento del corso gli allievi saranno guidati nella realizzazione dei seguenti elaborati:

- Un video contenente il progetto di animazione conclusivo
- Un elaborato grafico e testuale che illustri il processo di ideazione, sviluppo e realizzazione del progetto proposto

Modalità d'esame

La valutazione finale si basa sulla presentazione dei progetti grafici e su una discussione orale in merito alle tematiche sviluppate nel corso.

Criteri di valutazione dell'esame sono:

- Qualità generale della presentazione.
- Capacità di tradurre in animazione l'aspetto e le proprietà caratteristiche dei corpi in movimento.
- Capacità dell'allievo di trasporre fedelmente, adattare e espandere l'idea alla base del progetto d'esame sfruttando la flessibilità e l'interattività offerta dal software.
- Capacità dell'allievo di motivare ed argomentare con proprietà di linguaggio le decisioni tecnico-artistiche alla base del lavoro svolto durante il corso.
- Qualità della presenza in aula.

Bibliografia e sitografia

Catmull Ed, Wallace Amy , "Verso la creatività e oltre. La lezione della fabbrica dei sogni" Sperling & Kupfer (ISBN: 9788820056568)

Williams Richard, "The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators" Faber & Faber (ISBN: 9780571238347)

Thomas Frank, Johnson Ollie "The Illusion of Life: Disney Animation" Disney Editions (ISBN: 9780786860708)

Vogler Chris, "Il viaggio dell'eroe. La struttura del mito ad uso di scrittori di narrativa e di cinema" Audino (ISBN: 9788875271916)

Marks Dara, "L'arco di trasformazione del personaggio" Audino (ISBN: 978-8875270186)

McKee Robert, "Story. Contenuti, struttura, stile, principi per la sceneggiatura e per l'arte di scrivere storie" Omero (ISBN: 9788896450031)

Gilbert Wayne, "Simplified Drawing for Planning Animation" Anamie Entertainment (ISBN: 9780971343900)

<http://www.blender.org>