Centro Sperimentale di Cinematografia
Sede Piemonte

CORSO DI ANIMAZIONE
Programma didattico

SCRIVERE PER IL CINEMA
Nozioni di base: il viaggio dell'eroe, la struttura in tre atti. Narrazione, storia e personaggio. Scrivere per il live action e per l'animazione. Analisi di film e di sceneggiature.

STORIA E ANALISI DEL FILM 1
Le tappe fondamentali della storia del cinema: nell'industria dell'intrattenimento, dal cinema delle attrazioni, ai generi e alla cross-medialità e nel suo rapporto con la ricerca e la sperimentazione nell'ambito delle arti visive dalle avanguardie storiche al video sperimentale.

STORIA E ANALISI DEL FILM D'ANIMAZIONE
Per comprendere l'animazione nel suo contesto storico e nelle sue diverse linee di sviluppo: l'evoluzione della produzione industriale fra cinema e televisione e, ai confini del mercato, la ricerca "d'autore" dei pionieri, innovatori, sperimentatori. Per capire l'influenza degli sviluppi tecnologici, stilistici e culturali sul settore, per individuare le tendenze del mercato e cogliere l'animazione come strumento di sperimentazione e ricerca dei linguaggi audiovisivi.

INDUSTRIA CULTURALE E IL MERCATO DELL'INTRATTENIMENTO
Ciclo di incontri guidati e conferenze con "addetti ai lavori" (produttori, distributori, broadcasters, artisti, editori, "creatori di contenuti", film-makers, autori).

MUSICA E SOUND DESIGN NELLA CONCEZIONE AUDIOVISIVA
Nell'animazione non ci sono suoni naturali con cui lavorare, il sound designer crea tutto da zero. Una conoscenza del linguaggio di base e la consapevolezza delle possibilità nel rapporto fra suono, immagine e movimento è essenziale per tutti gli artisti dell'animazione. Principi e basi tecniche di produzione per acquisire capacità di lavorare con sound designer e tecnici del suono, e di realizzare una sonorizzazione provvisoria dell'animatic. Esercizi e realizzazione di un breve progetto in gruppi.

LINEAMENTI DI STORIA DELL'ARTE E DELLE ARTI APPLICATE - I
Il corso offre un excursus nella storia dell'arte moderna e contemporanea, con particolare attenzione alla funzione e all'evoluzione del disegno.

LINGUAGGI E TECNICHE DELL' AUDIOVISIVO: IL MONTAGGIO
Per acquisire nozioni di base sul montaggio video digitale utilizzando le applicazioni più diffuse (nello specifico, Adobe Premiere Pro CS). Conoscere l'evoluzione degli strumenti digitali e comprendere le innovazioni nel linguaggio che ne derivano, nell'ambito del cinema e dell'animazione. Acquisire sensibilità per i ritmi del montaggio e abilità nell'editare immagini, suoni e animazioni con particolare attenzione alla realizzazione dell'animatic. Esercizi e realizzazione di un breve progetto personale.

LINGUAGGI E TECNICHE DELL' AUDIOVISIVO: IL COMPOSITING

Per comprendere tecniche, terminologia e potenzialità dei mezzi tecnici e creativi per il compositing, per acquisire capacità di scelta degli strumenti e di analisi critica dei materiali e dei risultati, con particolare attenzione alla produzione digitale di animazione. Sviluppo di un breve progetto creativo personale.

FONDAMENTI DELLA CHARACTER ANIMATION

Comprendere le caratteristiche fondamentali di una buona animazione e sviluppare sensibilità e abilità per ottenere credibilità ed espressività, secondo le linee guida individuate da Walt Disney: le "12 regole". Animazione sotto la camera, esercizi su carta e basi di animazione digitale. Analisi, individuazione, caratterizzazione e costruzione del personaggio. Esercizi e realizzazione di un breve progetto personale.

SKETCHING

Sessioni guidate di disegno in "open air" per sviluppare capacità di osservazione, cogliere spunti dalla realtà e migliorare le proprie abilità nel disegno rapido di ambienti e situazioni.

DISEGNO DAL VIVO

Lezioni di disegno con modello, secondo un metodo specifico per sviluppare abilità di disegno in funzione dell'animazione.

ANIMAZIONE 2D E 3D: INTRODUZIONE

Laboratorio per sperimentare le affinità e le differenze fra l'applicazione di principi e tecniche d'animazione in ambiente bidimensionale e tridimensionale, in funzione della scelta del percorso del 2° anno.

TECNICHE DI DIGITAL DESIGN

Per sviluppare capacità di creazione ed elaborazione di immagini digitali con particolare attenzione alle esigenze dell'animazione e per acquisire abilità e metodo nell'utilizzo delle applicazioni dedicate (nello specifico, Adobe Photoshop CS).

TECNICHE DI COMPOSITING 2D – I

Per acquisire conoscenze e abilità di base nelle tecniche di compositing e di post-produzione video attraverso l'utilizzo di applicazioni dedicate.

TECNICHE DI ANIMAZIONE DIGITALE - I

Per comprendere possibilità tecniche e terminologia, per acquisire abilità di base nell'utilizzo di software per la progettazione, creazione e successiva animazione e messa in scena di un personaggio con diverse tecniche digitali (Toon Boom Harmony).

LABORATORIO DI MOVIMENTO E RECITAZIONE

Animare un personaggio è come dirigere un attore. Sperimentare le possibilità espressive del proprio corpo è uno strumento essenziale per acquisirne le capacità.

LABORATORIO RACCONTO E PREVISUALIZZAZIONE

Storytelling, pre-visualizzazione e storyboard: introduzione ai principi della narrazione e dello storytelling visivo, per sviluppare consapevolezza e conoscenza di base degli strumenti fondamentali del linguaggio cinematografico e della sua narrazione, per visualizzare il racconto attraverso le immagini e acquisire i primi elementi per la realizzazione di uno storyboard.

STORIA E ANALISI DEL FILM - II

Il corso intende offrire strumenti di base per la comprensione dei nodi principali della storia del cinema e per l'analisi del film, con particolare attenzione ai rapporti e agli scambi fra il cinema dal vero e quello d'animazione.

TEORIA E METODO DELLA COMUNICAZIONE VISIVA: CONCEPT DESIGN

Per acquisire consapevolezza e conoscenze dei principi della comunicazione visiva e della sua evoluzione. Capacità di ricerca e analisi per concepire, sviluppare e presentare l'universo visivo di un progetto d'animazione. Il corso pone le basi per i successivi laboratori nei quali, a partire da temi o testi letterari/narrativi assegnati, viene realizzato un dossier professionale per la presentazione di una proposta di concezione visiva di personaggi, ambienti, atmosfere, caratteri.

LINEAMENTI DI STORIA DELL'ARTE E DELLE ARTI APPLICATE - II

L'animazione necessita da un lato di conoscenza e pratica dei fondamentali dell'arte classica e d'altra parte di una continua capacità di innovazione nello stile e nella forma per trovare un punto d'incontro tra qualità artistica, progettazione e esigenze di produzione. Il corso offre un approfondimento sulle "arti applicate" per saper riconoscere gli stili, per cogliere stimoli e spunti creativi.

FOTOGRAFIA E CAMERA

Per acquisire nozioni, lessico e tecniche di base per la ripresa e l'illuminazione con particolare attenzione al "set" per l'animazione e all'utilizzo del blue screen.

CONCEPT ART E SCENOGRAFIA D'ANIMAZIONE

Concepire l'ambiente per il progetto d'animazione. Nozioni e metodo di base per lo sviluppo dal concept ai materiali di studio e di impostazione necessari per la pre-produzione.

CHARACTER ANIMATION

Nel 2° anno si prevede la scelta fra l'indirizzo di animazione 2d e l'indirizzo di animazione cgi3d. Entrambi prevedono esercizi e realizzazione di brevi progetti personali e in gruppo.
Character animation 2d: Consolidare i principi e acquisire metodo professionale nella gestione creativa e tecnica del progetto. Acquisire abilità nelle diverse fasi /ruoli (rough, intercalazione, clean up...) e capacità di coordinamento nel lavoro in team. Utilizzo di diverse tecniche di studio con strumenti professionali.
Character animation Cgi 3d3d : le abilità di animazione 2d vengono trasferite in ambiente cgi 3d e se ne apprendono le tecniche di animazione. Il corso è finalizzato alla figura professionale dell'animatore cgi 3d, ma vengono affrontate tutte le fasi principali del flusso di produzione

DISEGNO E LAYOUT DEGLI AMBIENTI

Per acquisire abilità di disegno e di progettazione del layout dell'ambiente della scena in cui si svolgerà l'azione/animazione.

TECNICHE DI STORYBOARD

Fondamenti e tecniche di base per la realizzazione dello storyboard nelle sue diverse funzioni creative e produttive. Conoscere fasi e ruoli nel processo di realizzazione della storyboard. Interpretare uno script e una bibbia artistica, impostare una scena.

IL PORTFOLIO GRAFICO

Metodo, criteri e scelte per impostare il proprio portfolio professionale in funzione dei diversi possibili ambiti di competenze e delle diverse finalità di presentazione nei settori della produzione di animazione.

TECNICHE DI COMPOSITING 2D - II

Acquisire abilità specifiche nelle tecniche di compositing e post-produzione di animazione attraverso l'utilizzo di applicazioni dedicate e competenze nella progettazione e realizzazione di prodotti artistici.

TECNICHE DI ANIMAZIONE DIGITALE - II

Per acquisire capacità di analisi critica, visualizzazione e progettazione di animazione con tecniche digitali di studio, con particolare attenzione alla costruzione, al rig e all'animazione del personaggio con le tecniche del cut-out digitale.

COMPUTER GRAFICA 3D: MODEL E RIG

Per acquisire conoscenze e abilità di base nella progettazione e costruzione degli asset per la produzione d'animazione in cgi 3d con particolare attenzione a modellazione e rig del personaggio (Maya).

COMPUTER GRAFICA 3D: LAYOUT E PRE-VISUALIZZAZIONE

Per acquisire conoscenze e abilità di base nella progettazione e realizzazione del layout e della previsualizzazione/animatic nella pre-produzione dei film d'animazione in cgi 3d (Maya) e sviluppare capacità di collaborazione con la regia.

COMPUTER GRAFICA 3D: LIGHTING, COMPOSITING, RENDERING

Per acquisire conoscenze e abilità di base nella progettazione e realizzazione dell'illuminazione, della composizione e della resa della scena nella produzione d'animazione in cgi 3d (Maya).

LABORATORIO DI PRODUZIONE PER LA COMUNICAZIONE SOCIALE

Collaborare con enti, istituzioni, associazioni con finalità sociale o culturale per creare, a partire da un input dato, un film con un messaggio; per imparare a lavorare con un cliente reale e per migliorare la capacità di lavorare in un gruppo. Realizzazione individuale o in gruppi di brevi progetti di comunicazione.

LABORATORIO CREATIVO: TECNICHE SPERIMENTALI D'ANIMAZIONE

Progettazione e realizzazione di brevi animazioni sperimentando idee, stili e tecniche artistiche personali e innovative con particolare attenzione per le tecniche artigianali, manuali, analogiche.

LABORATORIO METODO E TECNICA DELLA COMUNICAZIONE VISIVA: CONCEPT DESIGN E DOSSIER DI PROGETTO

A partire da temi o testi letterari/narrativi assegnati, viene sviluppato e realizzato un dossier professionale per la presentazione di una proposta di concezione visiva di personaggi, ambienti, atmosfere, caratteri. Realizzazione del dossier per un "pitching": l'ambiente e il personaggio, il mood, i riferimenti, i fogli di stile, i possibili sviluppi tecnici.

LABORATORIO METODO E TECNICA DELLA COMUNICAZIONE VISIVA: DOSSIER DI PROGETTO E TEST ANIMATO

A partire da temi o testi letterari/narrativi assegnati, viene sviluppato e realizzato un dossier professionale per la presentazione di una proposta di concezione visiva di personaggi, ambienti, atmosfere, caratteri. Realizzazione del dossier per un "pitching": analisi e test delle possibilità di animazione del proprio personaggio, realizzazione di una breve animazione di presentazione.

LABORATORIO LINGUAGGIO FILMICO E REGIA

Mod. 1: Gli strumenti espressivi del linguaggio filmico e il punto di vista. Dove metto la camera? Specificità dell'animazione. Realizzazione di brevi progetti video in gruppi.

Mod: 2: Ideazione e sviluppo: il concept fra scrittura e immagini. Esercizi individuali e in gruppo per lo sviluppo di concept originali.

LABORATORIO STORYTELLING VISIVO E STORYBOARD
Linguaggio filmico e scelte espressive in funzione di diverse tipologie di prodotto. Lo storyboard e la collaborazione con il regista e con gli animatori. Il percorso dallo script allo storyboard "clean".

LABORATORIO DI ANIMAZIONE DI PUPAZZI
Per acquisire, tramite l'esperienza di "stop motion", conoscenze per la costruzione di modelli, sensibilità per la messa in scena e per l'animazione di personaggi in ambiente tridimensionale con tecniche analogiche.

SCRITTURA E RACCONTO FILMICO
Lo sviluppo dell'idea e la prima scrittura del progetto d'animazione: dall'idea alla step-outline. Laboratorio per l'ideazione e la stesura di soggetti per un cortometraggio d'animazione.

INGLESE SPECIALISTICO
Terminologia tecnica e vocabolario di base del linguaggio internazionale della produzione animata. Preparazione alla presentazione di se stessi e del proprio portfolio nei colloqui di lavoro.

TECNICHE DI ANIMAZIONE DIGITALE - III
Approfondimenti sull'utilizzo di tecniche digitali per l'animazione dei personaggi con attenzione specifica alle modalità espressive per la recitazione / dialogo (lip synch).

LABORATORIO DI REGIA: ANALISI E PROGETTAZIONE DEL FILM ANIMATO
Comprendere ruolo e responsabilità del regista nella produzione del film d'animazione e la centralità della fase di pre-produzione. Sviluppare capacità di analisi e sviluppo del concept e del soggetto, pre-produzione (script, storyboard/animatic, concept design) con sessioni di analisi e di verifica dei progetti.

LABORATORIO SAGGI DI DIPLOMA: RICERCA, SVILUPPO E PITCHING DEL CORTOMETRAGGIO D'ANIMAZIONE
Nel corso del laboratorio gli allievi sono guidati nella ricerca e nello sviluppo di un progetto personale di corto animato, nella realizzazione del dossier e nella tecnica di presentazione al pitching.

LABORATORIO SAGGI DI DIPLOMA: PRE-PRODUZIONE, PRODUZIONE E POST-PRODUZIONE DEL CORTOMETRAGGIO D'ANIMAZIONE
Progettazione e realizzazione di tutte le fasi per la produzione del cortometraggio animato. Definizione del flusso di produzione, assegnazione dei ruoli tecnici e artistici, programmazione e controllo del piano di produzione, progettazione e realizzazione di materiali, guide e modelli di pre-produzione (concept art, storyboard, animatic, videoboard, bibbie tecniche e artistiche, model sheet dei personaggi, costruzione degli asset, ecc), produzione delle animazioni e delle scenografie, compositing e fx. Post-produzione, montaggio del video. Preparazione alla fase di sonorizzazione e mix.

LABORATORIO PER LA PROFESSIONALIZZAZIONE: SVILUPPO DI PORTFOLIO E SHOWREEL, PREPARAZIONE A COLLOQUI DI LAVORO
Per acquisire criteri e metodo di scelta per la presentazione delle proprie abilità e aspirazioni professionali in ambito lavorativo. Gli allievi sono guidati nella progressiva realizzazione del loro portfolio professionale e nell'orientamento fra i diversi ruoli e ambiti lavorativi del settore. Comprende sessioni di presentazione e colloquio fra allievi e aziende di produzione d'animazione per diverse aree (cinema, tv, comunicazione, games, post-produzione, web, ecc.)

LABORATORIO SAGGI DI DIPLOMA: SOUND DESIGN E MUSICA PER IL FILM D'ANIMAZIONE
Sessioni di incontro, discussione e verifica per la collaborazione con sound designer, compositori e musicisti nella concezione e nella progettazione del sonoro dei progetti di diploma, dall'animatic al mix.

SEMINARI TECNICI DI APPROFONDIMENTO
Durante il percorso di produzione dei progetti di diploma, si svolgono seminari di approfondimento per l'analisi e la verifica delle principali fasi di realizzazione dei singoli progetti: Production managment, CGI, direzione dell'animazione, fotografia, scenografia, compositing ed eventuali ulteriori seminari tecnico-artistici in base alle necessità tecnico-artistiche dei progetti.

PROVA FINALE: PRODUZIONE E PRESENTAZIONE DEI PROGETTI DI CORTOMETRAGGIO
Sviluppo, pre-produzione, produzione e post-produzione del cortometraggio, preparazione del materiale e delle modalità per la sua presentazione, promozione e diffusione.