

Diego Zuelli

programma didattico per (ISDC/04) 2020/2021
PRODUZIONI DIGITALI - modulo VIDEOANIMAZIONE

Nel corso di **videoanimazione** si apprenderanno tecniche dell'animazione digitale utilizzate per creare a video *l'illusione del movimento*, dando direzione, forma e significato a una veloce successione temporale di immagini statiche. Il corso ha lo scopo di far acquisire allo studente una serie di conoscenze culturali di base, di capacità tecniche ed elementi di critica per la **produzione a scopo artistico e commerciale**.

Questo avverrà con visioni di numerosi **filmati, spot pubblicitari, cortometraggi, video d'arte installazioni e software interattivi** dalla scena nazionale e soprattutto internazionale. Lezioni **teoriche e pratiche** che verteranno sulla conoscenza dell'intero **processo creativo e produttivo** dell'animazione contemporanea e su come utilizzare tecnicamente uno o più software specifici. Si proporranno esempi pratici, esercitazioni e sessioni di "critica" collettive dei video proiettati e delle produzioni in corso d'opera degli studenti del corso, per stimolare le capacità di **analisi tecnica ed estetica**. Esempi tratti dall'esperienza professionale diretta del docente nella produzione di video e video installazioni per l'arte, cortometraggi per il cinema e la televisione e di spot pubblicitari.

Esame di fine corso:

L'esame consisterà nella **presentazione di un elaborato di animazione (anche sotto forma di video-installazione) oppure un lavoro artistico contenente animazione** creato con qualunque software lo studente sia a proprio agio, animazione 2D, 3D, non ha importanza.

Per ottenere un lavoro che soddisfi criteri minimi di qualità, il video sarà migliorato e riveduto più volte durante l'anno seguendo le indicazioni del docente e i suggerimenti della classe. Questo permette di sviluppare e far sperimentare la dialettica e i metodi tipici del processo produttivo dell'animazione professionale, fatta di revisioni e correzioni continue. Il tema del video sarà scelto da una rosa di tracce fornite dall'insegnante, con una attenzione all'indagine personale. L'esito dell'esame dipenderà anche dalla **preparazione tecnica e di lessico specifico da acquisire con la frequenza delle lezioni** e con l'utilizzo dei software di animazione e dei relativi manuali, e dalla **conoscenza delle dispense fornite dall'insegnante**.

Requisiti essenziali per il corso: padronanza dell'uso base del computer, buona esperienza con versioni recenti di Adobe Photoshop e programmi di montaggio video (Premiere o FinalCut). Proponendosi il corso di sviluppare anche un lessico tecnico, il docente utilizzerà **solo software in lingua inglese**.

Videografia del corso (sempre provvisoria e in evoluzione)

Ed Atkins, <i>Even Pricks</i> (2013)	Hans Op De Beek
John Gerrard – <i>Western Flag</i> (2017)	Kensuke Koike
Mark Leckey - <i>Made in 'Eaven</i> (2004)	Julian Opie
Agnieszka Polska - <i>Medical Gymnastic</i> (2009)	Sam Taylor Wood
Susan Schuppli - <i>Nature Represents Itself (excerpt)</i> (2018)	Adam Butcher, <i>Bradley Manning had secrets</i> (2009)
Pierre Huyge, <i>Anlee - One Million Kingdoms</i> (2001)	Masaharu Sato, <i>Avatar</i> (2009)
Mathias Poledna, <i>Imitation of Life</i> (2013)	Michael Gondry, <i>Star Guitar (Chemical Brothers)</i> (2001)
Helen Marten, <i>Orchids, Hemispherical Bottom</i> (2013)	Pablo Valbuena, varie videoinstallazioni
Phil Mulloy - <i>Cowboys - The Conformist</i> (1991)	Boris Labbè
Oliver Laric, <i>Versions</i> (2009)	Shynola, <i>Pyramid song (Radiohead)</i> (2001)
AES+F, <i>Last Riot (2005-2007)</i>	Tang Mahong, <i>Sunday</i> (2006)
Phil Mulloy, <i>Cowboys, The Conformist</i> (1991)	Glenn Marshall, <i>Temples</i> (2016)
IC-98 - <i>A view from the other side</i> (2011)	Yoshi Sodeoka, <i>Animated GIFs</i>
Ian Cheng, <i>This papaya tastes perfect</i> (2011)	Norman McLaren
Michal Rovner, <i>Current Toledo, Frequency</i>	...
Tamas Waliczky - <i>Marionettes</i> (2007)	

Programma indicativo delle lezioni:

Le basi teoriche dell'animazione:

- Cenni sulle origini dell'animazione "analogica", le tecniche più utilizzate, i migliori esempi.
- La comparsa dell'informatica nel mondo dell'animazione.
- La transizione *de facto* all'animazione cosiddetta "digitale".

- Comparazioni, similitudini e contrasti fra i vecchi metodi e le tecniche attuali.
- La componente fisiologica dell'animazione e l'illusione del movimento: la short-range apparent motion.
- Il tempo e la sua scansione discreta o analogica.
- Il concetto di FPS (fotogrammi al secondo) e la sua declinazione pratica.
- I dispositivi di riproduzione "temporale" delle immagini, il cinema, la televisione, il computer. Differenze tecniche, estetiche e concettuali.
- L'importanza del suono nell'animazione.
- Produrre e veicolare per il giusto mezzo. TV, cinema, web, installazione, interattività, videogiochi, realtà virtuale? Differenze nell'approccio produttivo e creativo.

Le fasi tecniche di preparazione dell'animazione:

- La pre-produzione. L'idea, il soggetto, la sceneggiatura e la storyboard, La scelta della tecnica, la creazione di filmati off-line e pre-visualization.
- La produzione vera e propria: la creazione dei personaggi, i character sheet. L'animazione, i keyframe, la sincronizzazione con il parlato, la gestione di scene a livelli multipli.
- La post-produzione: il concetto di compositing. Il montaggio, la colonna sonora, gli effetti sonori. La preparazione del filmato "on-line", il prodotto da consegnare.
- Cenni sui formati migliori per la diffusione internet e offline.

Filmati da mostrare durante le lezioni: filmati di pre-visualization e di produzione completa, eventuali interviste ad artisti e documentazioni di mostre/installazioni, **filmati, cortometraggi, video d'arte installazioni e software interattivi**.

Il corso, pur offrendo conoscenze valide per qualsiasi tipo di animazione e software, 2D e 3D, avrà come punto di partenza le basi del software **Adobe After Effects**, che permette di creare animazione con una larga varietà di tecniche e permette un arricchimento e una sofisticazione della resa visiva del materiale d'origine che costituirà un importante bagaglio culturale e tecnico per lo studente.

Adobe After Effects

- L'interfaccia, la timeline ed i suoi componenti.
- Strumenti di disegno, livelli e fotogrammi chiave..
- Creare un progetto: importare dei file, filmati e progetti da altri programmi
- Tecniche di animazione di base.
- Strumenti di mascheratura e di taglio.
Importare i contributi di grafica 3D da 3dsmax, Maya, Cinema4D
- Tecniche avanzate: Time remap: pre-compose dei livelli.
- Lo spazio 3D.
- Esportare i video. Per il broadcast, la riproduzione offline o l'upload su internet.

Bibliografia:

- **Michel Chion.** *L'audiovisione. Suono e immagine nel cinema*, 2001, Ed. Landau.
- **Buchan Suzanne** (ed). *Pervasive Animation*, July 2013, An AFI Film Reader, Routledge.
- **Dispense fornite dall'insegnante:**
 - I principi dell'animazione.
 - Le risoluzioni dell'immagine video.
 - I contenitori video e i codec.
 - altre dispense da concordare con gli studenti, su eventuali argomenti di largo interesse.

Libri facoltativi per l'approfondimento sull'animazione di stampo classico (in inglese. di solito reperibili su amazon.co.uk):

- **Richard Williams**, *The Animator's Survival Kit*, 2012, Ed. Faber & Faber
- **Harold Whitaker, John Halas.** *Timing for Animation*, 2006, Ed. Focal Press.