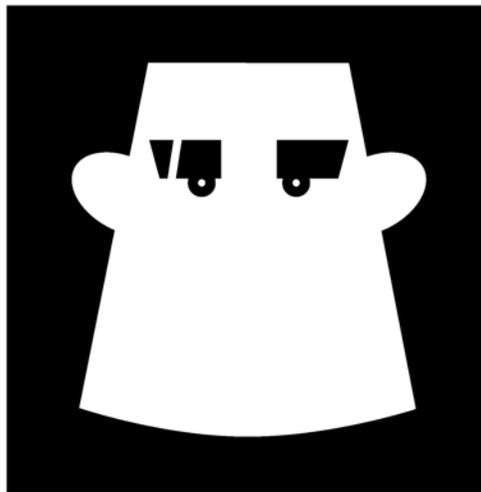


---

**UNCEASING**



NABA

Nuova Accademia di Belle Arti  
Corso di "Tecniche di animazione digitale"  
I° ANNO MEDIA DESIGN - A.A. 2013-2014

---

NABA  
Nuova Accademia di Belle Arti  
Corso di "Tecniche di animazione digitale"  
I° ANNO MEDIA DESIGN - A.A. 2013-2014



"UNCEASING" - ANIMATIC  
Progetto di regia collettiva per l'animazione  
a cura dei docenti Michel Fuzellier e Giacomo Manzotti  
in collaborazione con il docente del corso di Sceneggiatura Dimitri Chimenti

ANIMATIC REALIZZATO

da

Federico Agnellini, Raffaele Alicino, Andrea Asperges, Stefano Baldin,  
Elena Ballerio, Oscar Bernardini, Nathan Boisdur, Valentina Bottan, Simone  
Bozzelli, Giulia Bozzetti, Gabriele Branca, Patrick Caruso, Lia Casati, Miriam  
Castagnetti, Jesus Castillo Velardo, Lavinia Cerato, Tiziano Coroneo, Giulia Cozzi,  
Tommaso Dall'Osso, Giada Dato, Valeria De Gioannis, Federico De Maestri,  
Mattia De Marco, Cristina Dei Cas, Francesca Dell'Olio, David Donesana Tacla, Elisa  
Ermacora, Federico Formari, Vittorio Francavilla, Costanza Fregchetti, Federica  
Germani, Francesca Giorgi, Martin Grassi, Barbara Grillo, Vanessa Grozeva,  
Ekaterina Ignatova, Kevin Kok, Luca Limardo, Simona Livrieri, Vittoria Magnani,  
Vittoria Malignani, Lorenzo Manini, Simone Marangi, Mara Marsiglia, Valentina  
Millosevich, Kriangkrai Nokunchon, Nicola Onnis, Alessandro Petracchi, Martina  
Piteo, Daniele Poli, Simone Puntillo, Umberto Punzi, Davide Raineri, Giulia  
Rainoldi, Camilla Romeo, Anthony Rosati, Giulio Rosso Chioso, Luca Serventi, Marco  
Sini, Davide Terzolo, Nicola Tirabasso, Lorenzo Trionfante, Daniele Vailati, Sara  
Valdameri, Marco Vezzoni, Isabella Zaltron, Alessandro Zanzottera,  
Stefano Zaquini, Ivan Zara.

## NOTA DEI DOCENTI

A partire da quest'anno l'esercizio principale del corso di Tecniche di animazione digitale consiste nella creazione di uno storyboard e un animatic partendo dalla sceneggiatura ottenuta con la tecnica di scrittura collettiva SIC, messa in atto nel primo semestre dal professor Dimitri Chimenti.

La realizzazione di un animatic partendo dalla sceneggiatura già realizzata dagli studenti permette loro di confrontarsi con le problematiche inerenti alla trasposizione dello scritto all'audiovisivo, imparando a cimentarsi con le basi della regia.

Come il professore Dimitri Chimenti, anche noi ci siamo posti il problema di trovare un metodo per riuscire a seguire il lavoro di tutti gli studenti che ci permettesse di coordinare e indirizzare verso un risultato omogeneo i diversi gruppi di lavoro.

Abbiamo preso ispirazione dal metodo SIC, traducendo il suo codice per il linguaggio visuale, lo abbiamo poi fuso con il processo di produzione di un vero film d'animazione elaborando un metodo di lavoro collettivo efficace.

Essendo l'animazione un linguaggio multidisciplinare per eccellenza, per prima cosa abbiamo diviso la classe in gruppi il più eterogenei possibile a cui affidare la lavorazione di una sequenza della sceneggiatura. In genere un gruppo è formato da tre-quattro studenti, ognuno con abilità o interessi differenti: disegnare, lavorare sui software di editing, creare gli effetti sonori.

In secondo luogo abbiamo avvertito la necessità di avere delle linee guida comuni per quanto riguarda il design dei personaggi e delle locations.

Dopo una breve lezione introduttiva di character design ogni studente ha esplorato forme, volumi e tratti caratteristici di un personaggio a scelta, utilizzando come punto di partenza le schede personaggio create per la stesura della sceneggiatura.

Il materiale prodotto è stato raccolto e le varie proposte sono state rielaborate dai docenti in maniera da essere stilisticamente coerenti. Il risultato è un design semplice, riproducibile da tutti gli studenti, indipendentemente dalle loro abilità nel disegnare.

Per quanto riguarda le scenografie, gli studenti si sono basati sulle schede location e sulla ricerca di immagini già svolta per il lavoro con Dimitri Chimenti.

Fissati questi punti comuni, è iniziato il lavoro sullo studio delle inquadrature per ciascuna sequenza.

Dopo una lezione introduttiva di layout per l'animazione, siamo partiti lasciando carta bianca ai diversi gruppi, che presentando di volta in volta il progresso del proprio storyboard, hanno avuto la possibilità di discutere coi docenti le proprie scelte, ragionando, verificando e perfezionando la regia della sequenza assegnata.

Una volta impostati i disegni delle inquadrature abbiamo preparato delle linee guida per l'ombreggiatura di ciascuna vignetta e l'organizzazione del materiale per la fase di montaggio per ottenere del materiale il più omogeneo possibile.

Ogni gruppo si è preoccupato di ricercare gli effetti sonori e registrare i dialoghi guida utilizzati nella fase di montaggio per dare un timing giusto a ciascuna inquadratura.

In ultima istanza i docenti hanno raccolto tutti i disegni prodotti e sulla base delle sequenze montate dagli studenti hanno messo assieme l'animatic definitivo, curando nello specifico il ritmo e la continuità del racconto soprattutto bilanciando globalmente i pesi narrativi che hanno le diverse sequenze.

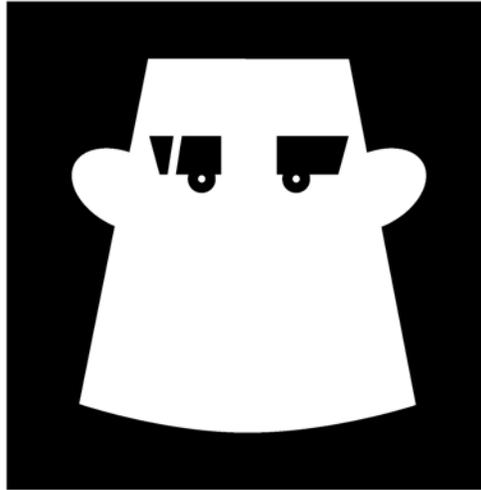
Il risultato è un animatic di circa 20 minuti, ottimo punto di partenza per la realizzazione vera e propria di un mediometraggio.

Michel Fuzellier e Giacomo Manzotti

3 Settembre 2014

---

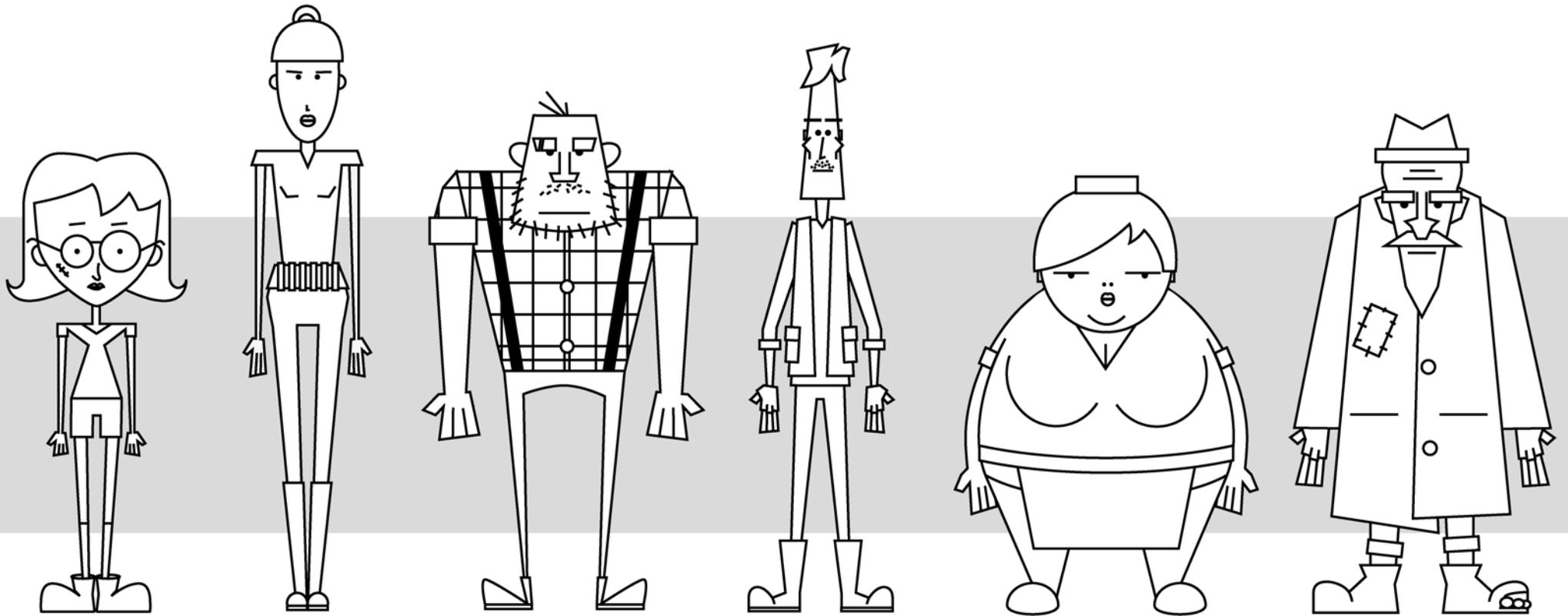
**UNCEASING**



**CHARACTER DESIGN**

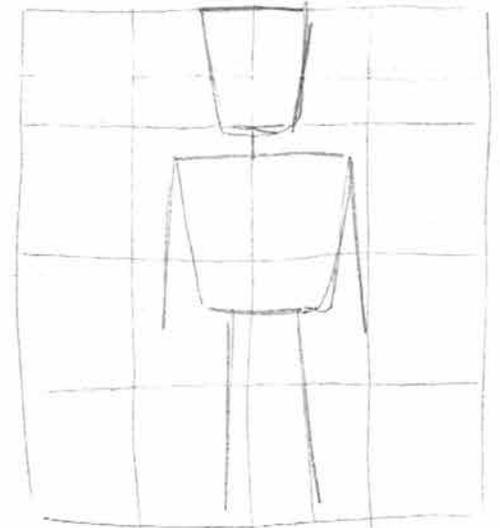
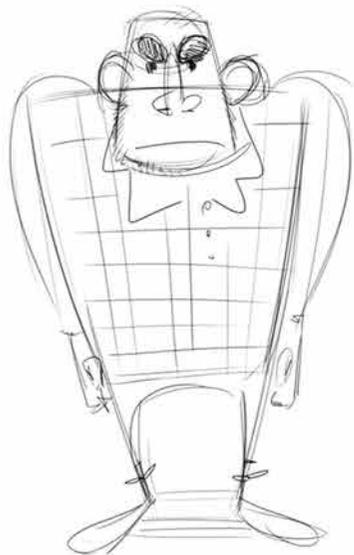
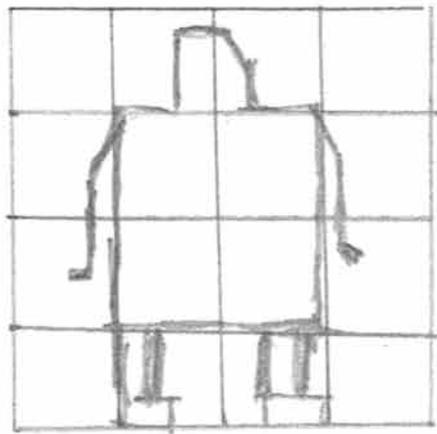
---

FINAL CHARACTERS RELATION SIZE

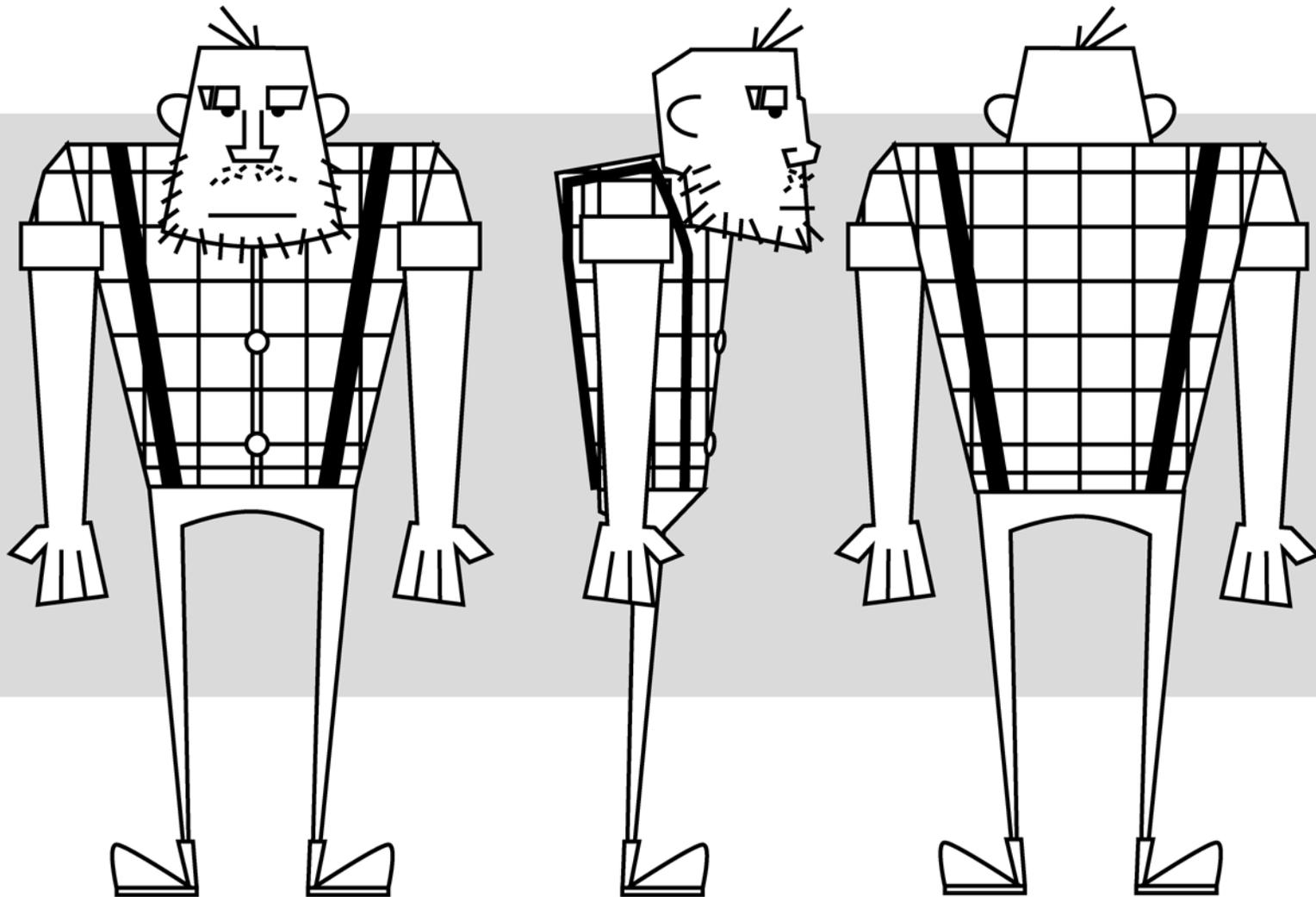


UNCEASING

# CHARACTER DESIGN STUDIES: Angus Lebedev

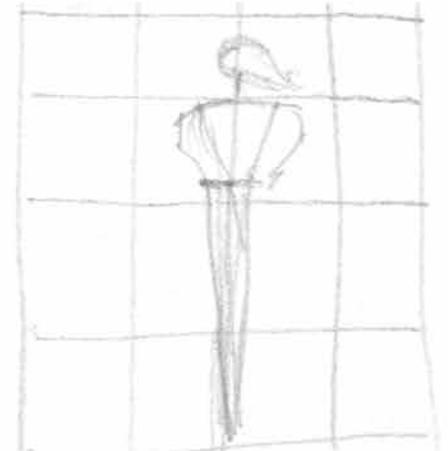
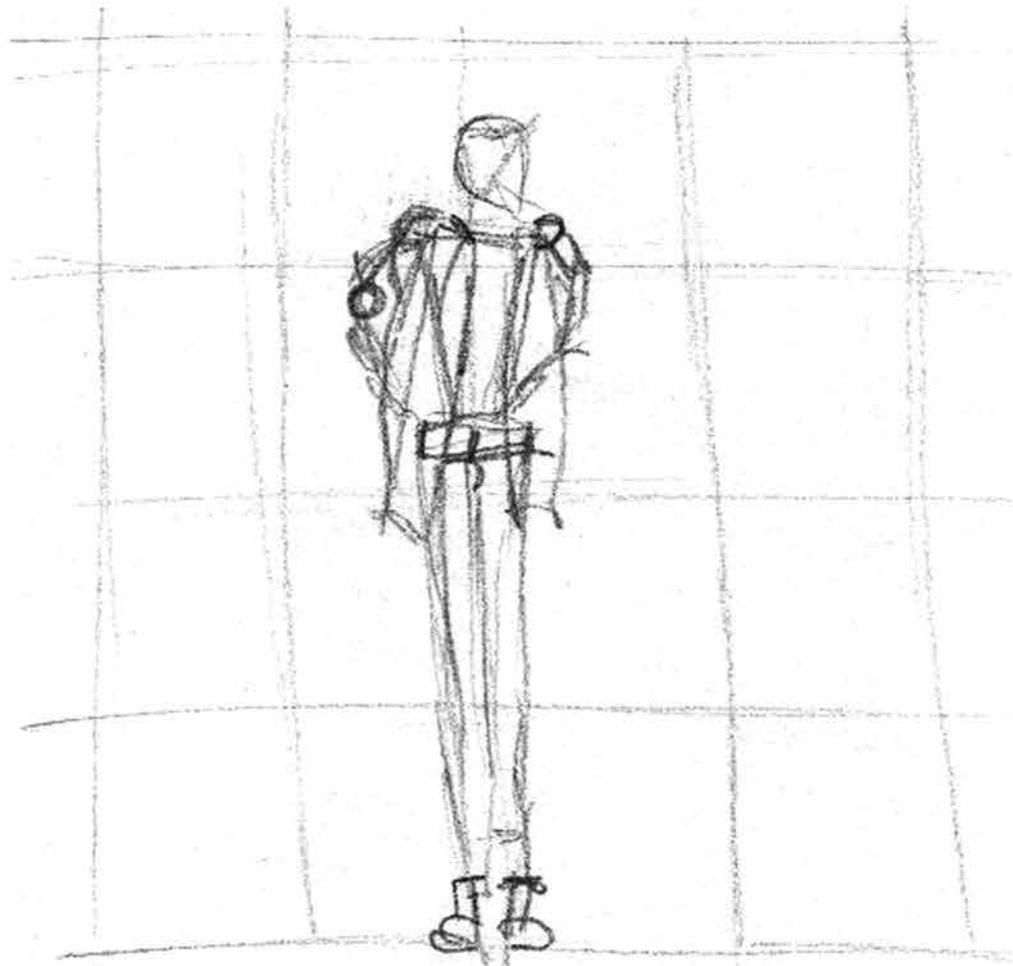


FINAL CHARACTER DESIGN: Angus Lebedev

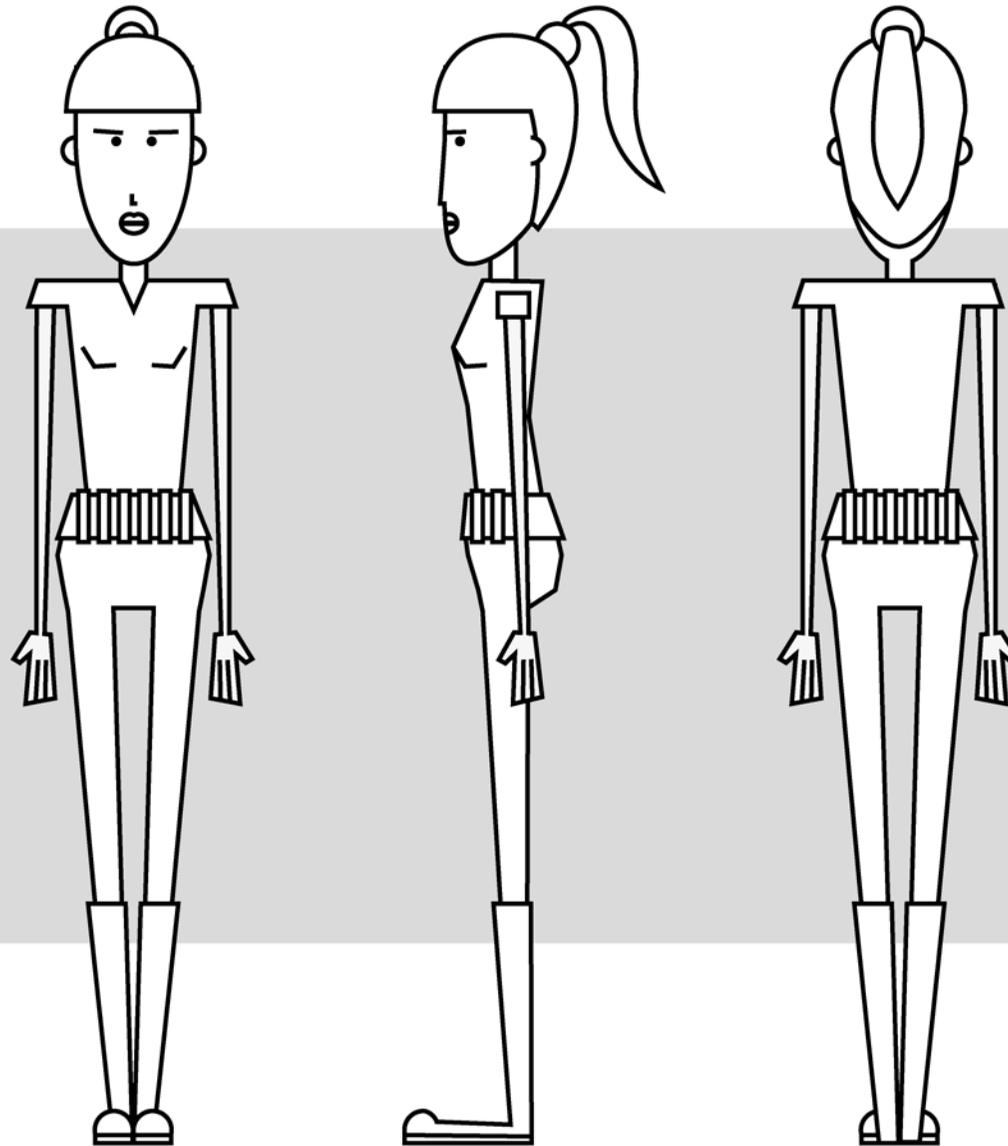


**UNCEASING**

CHARACTER DESIGN STUDIES: Anja Feodorov



FINAL CHARACTER DESIGN: Anja Feodorov

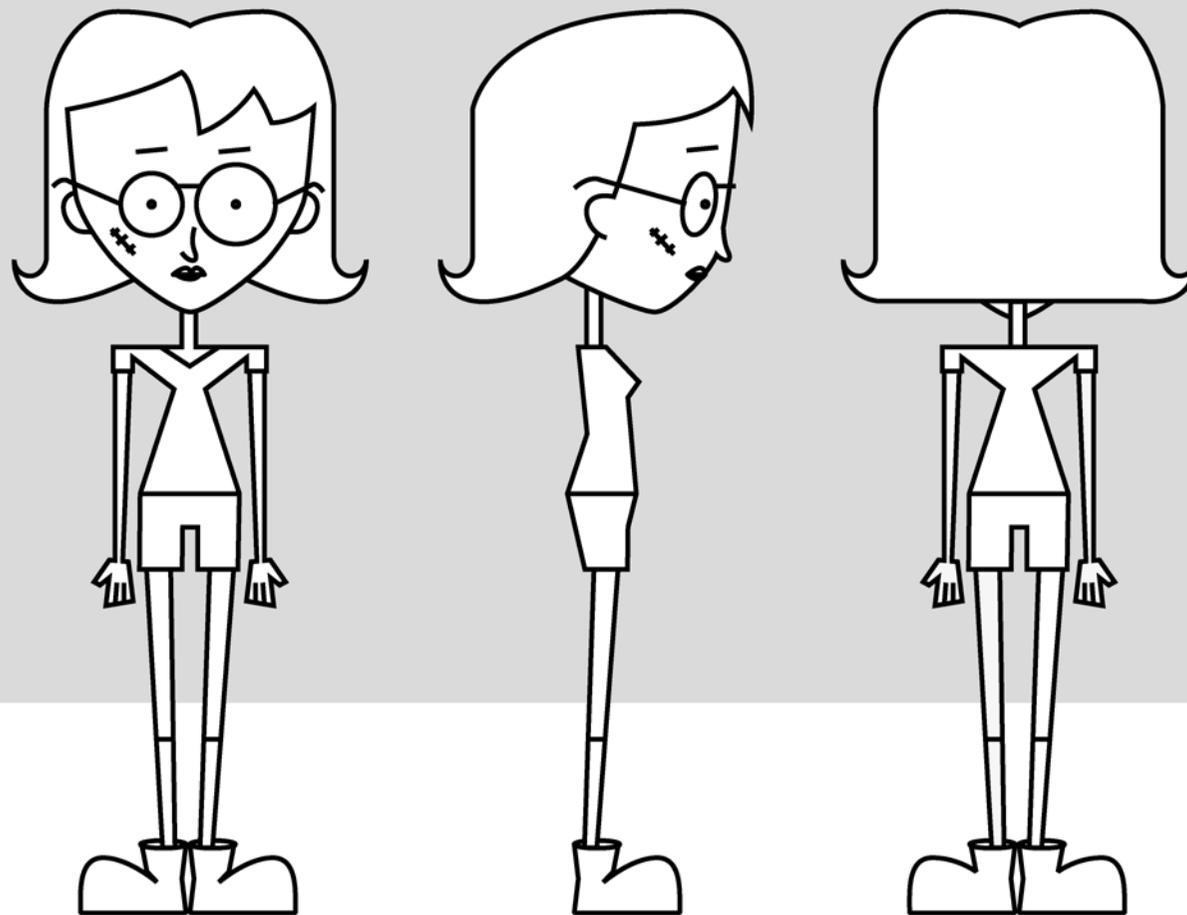


**UNCEASING**

CHARACTER DESIGN STUDIES: Tessa Cavendish

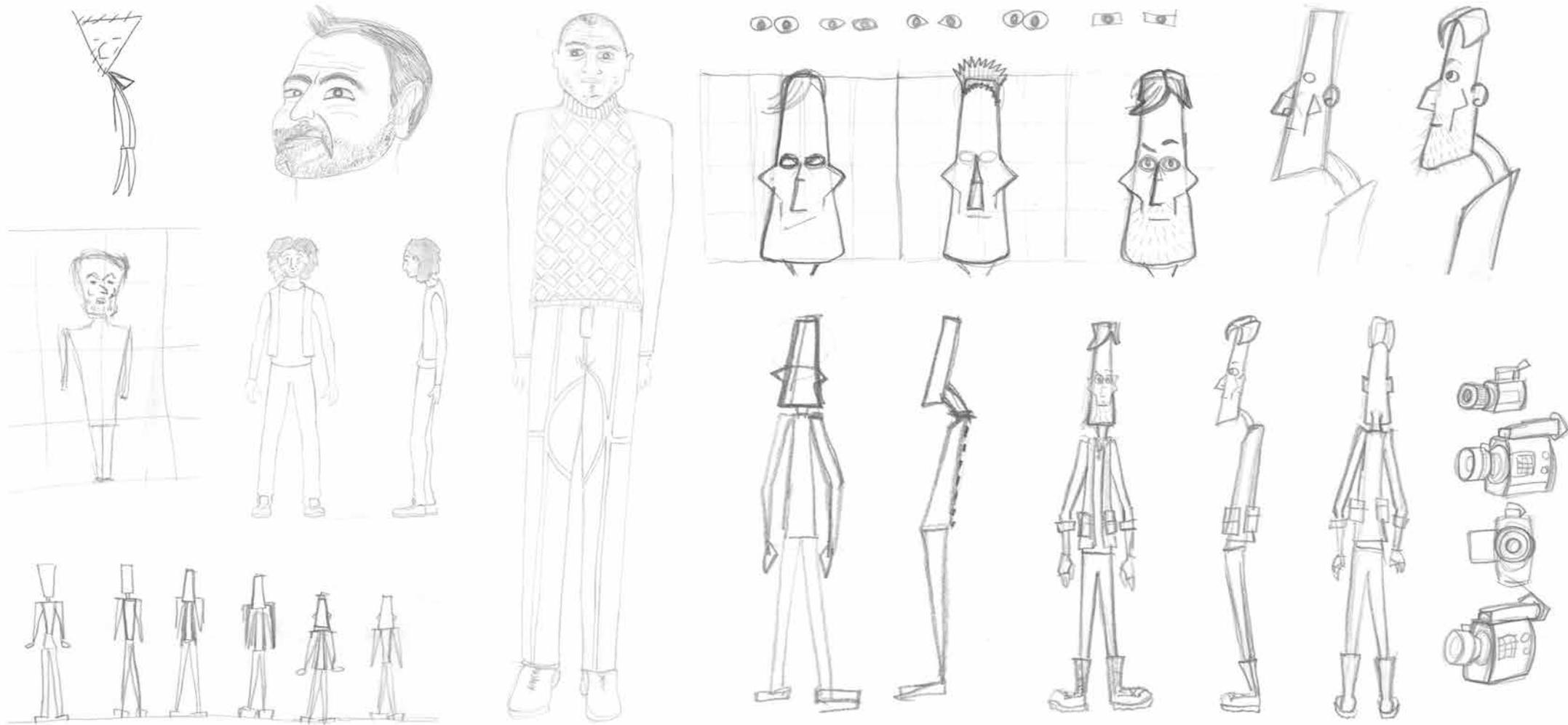


FINAL CHARACTER DESIGN: Tessa Cavendish

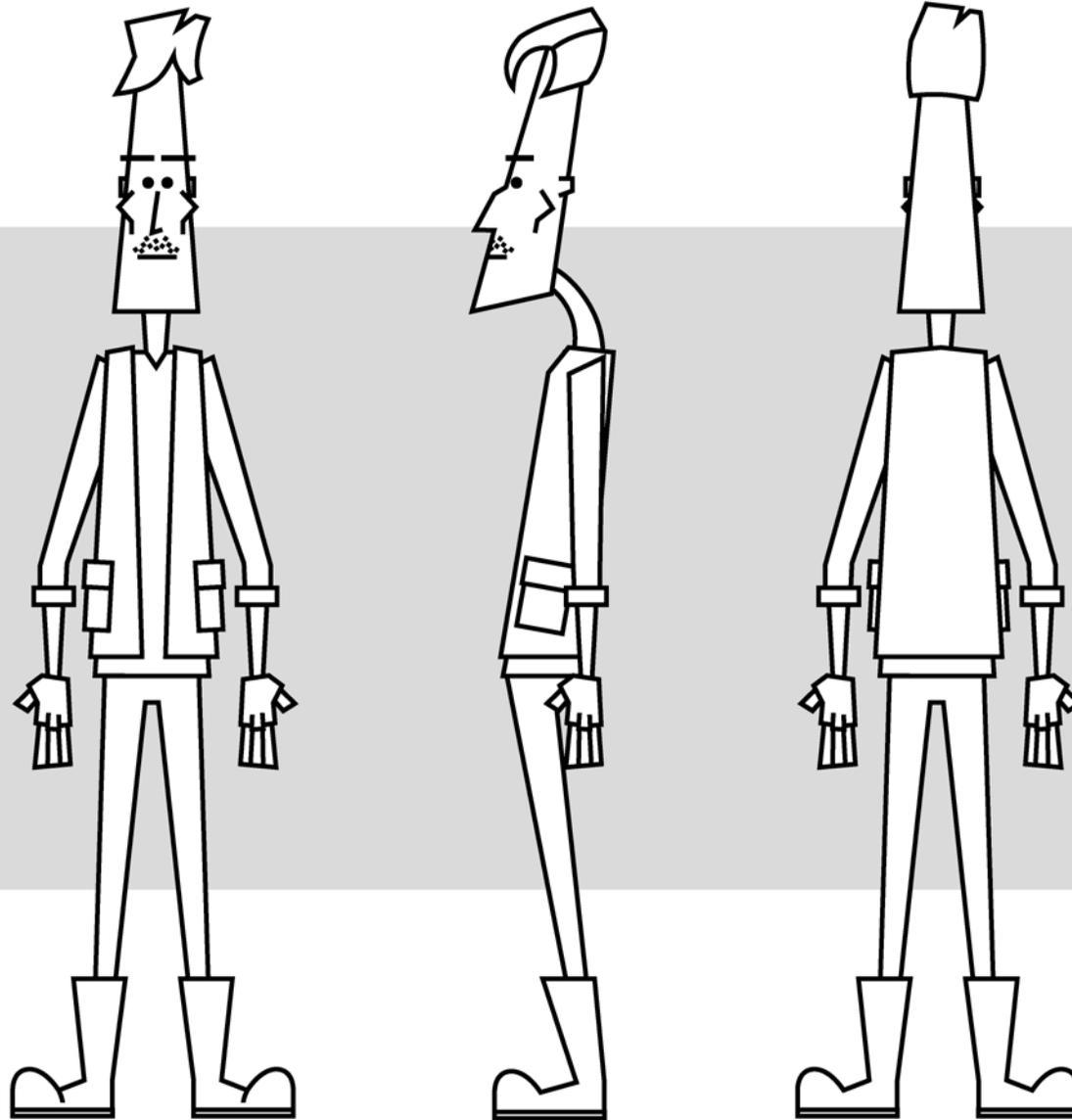


UNCEASING

# CHARACTER DESIGN STUDIES: Gavriel Roth

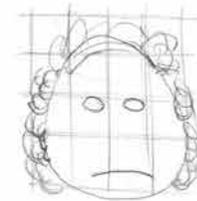
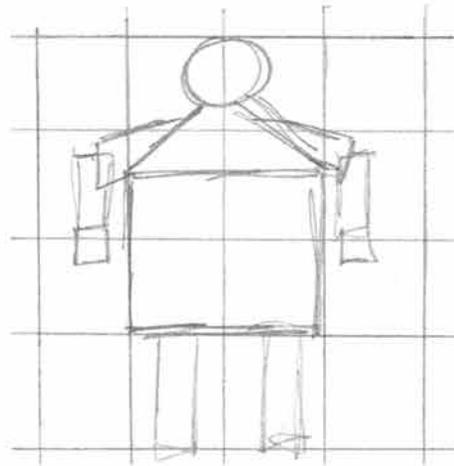
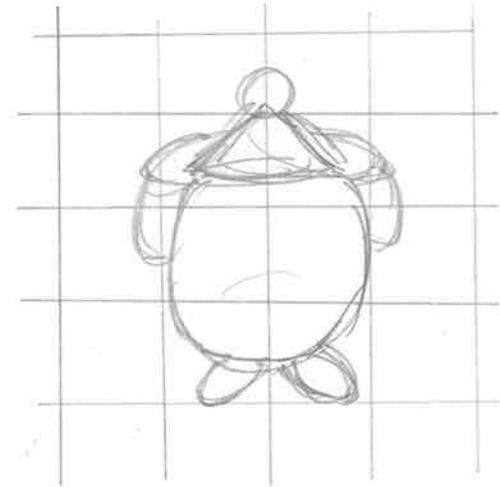
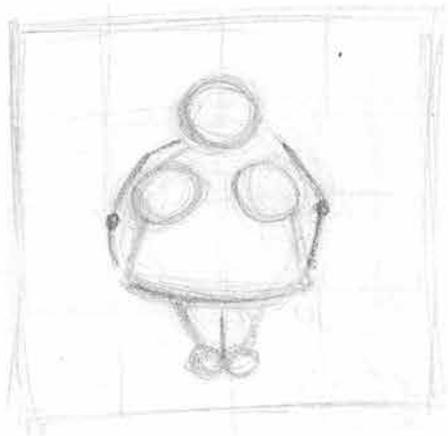


FINAL CHARACTER DESIGN: Gavriel Roth

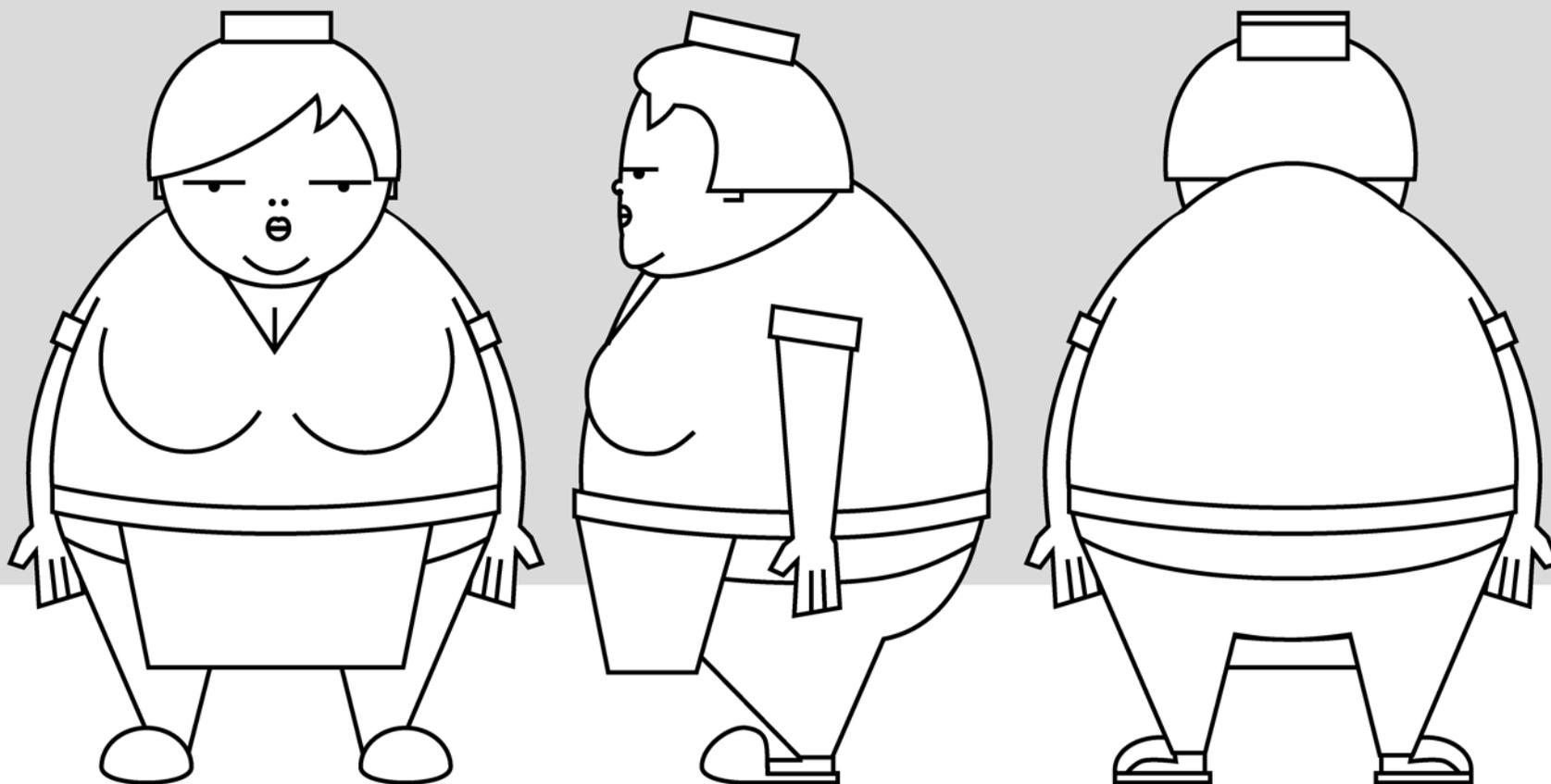


**UNCEASING**

# CHARACTER DESIGN STUDIES: The Bartender

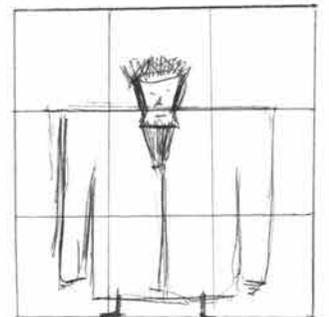
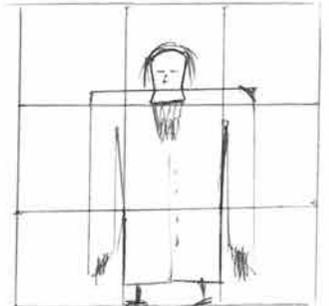
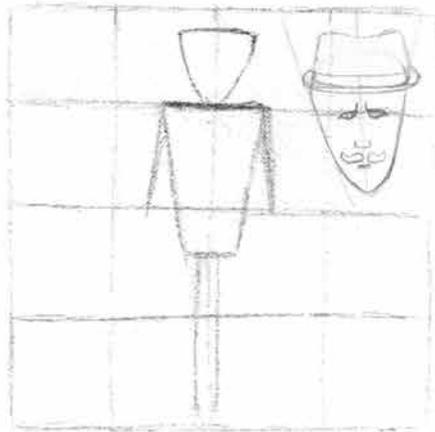


FINAL CHARACTER DESIGN: The Bartender

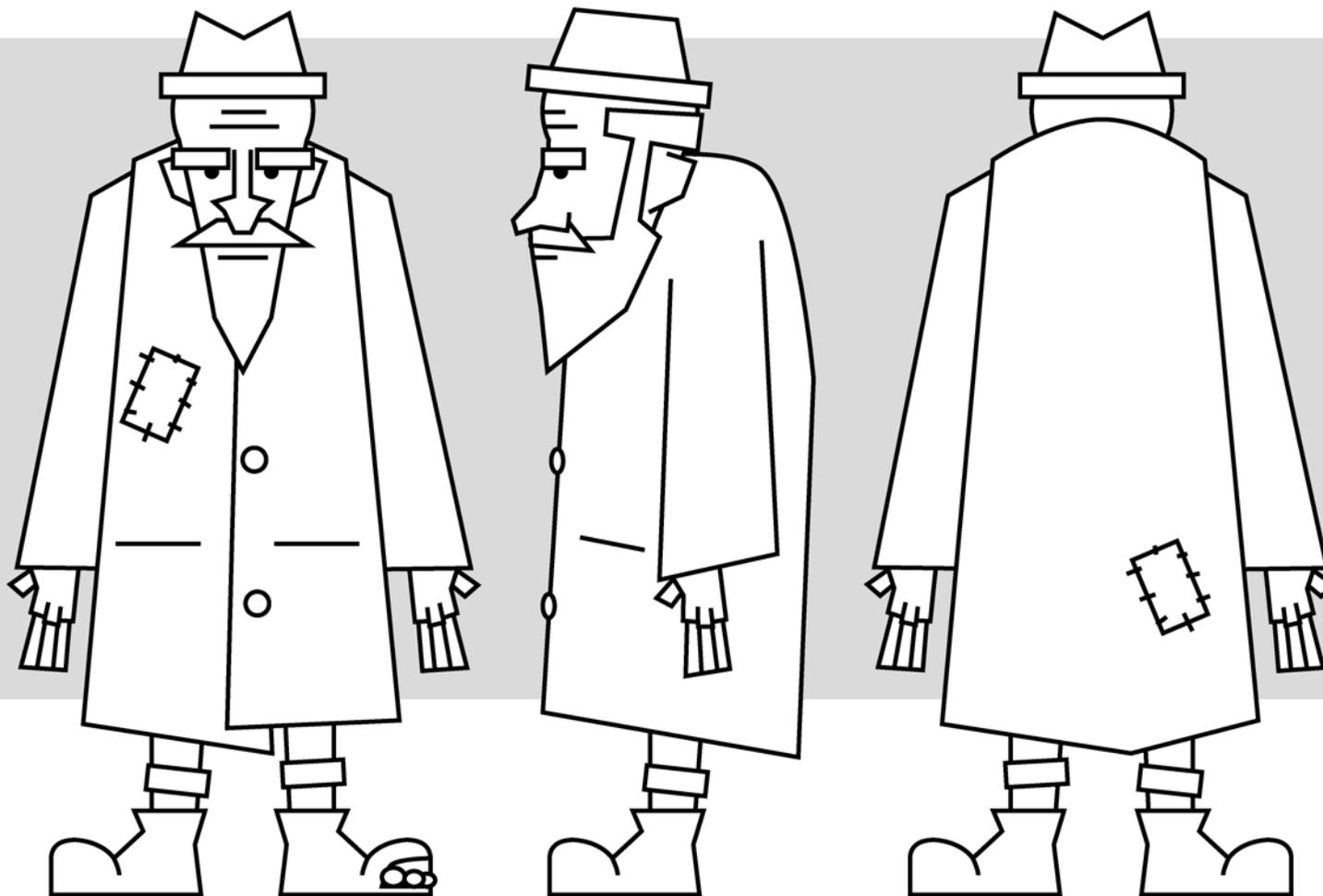


**UNCEASING**

# CHARACTER DESIGN STUDIES: The Bum



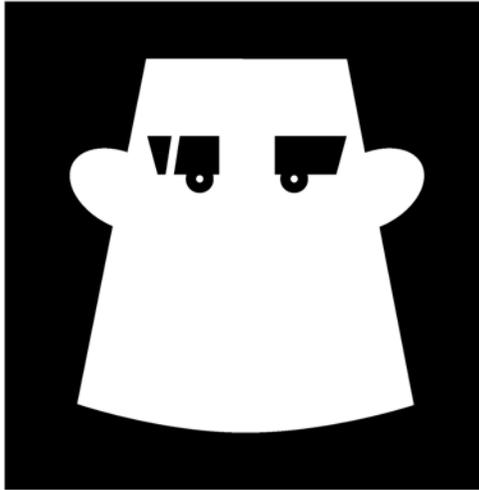
FINAL CHARACTER DESIGN: The Bum



**UNCEASING**

---

**UNCEASING**



LOCATIONS IMAGE RESEARCH: "La zona"



**UNCEASING**

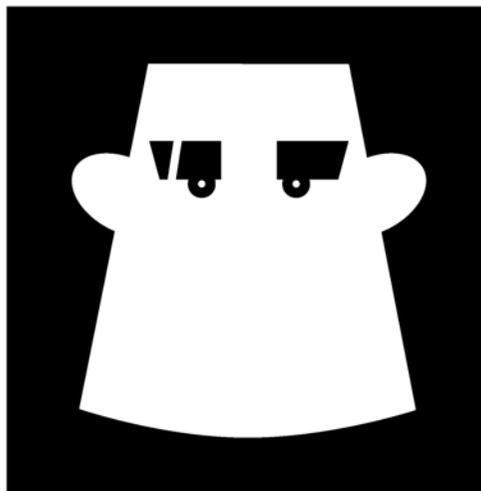
LOCATIONS IMAGE RESEARCH: "La zona"



**UNCEASING**

---

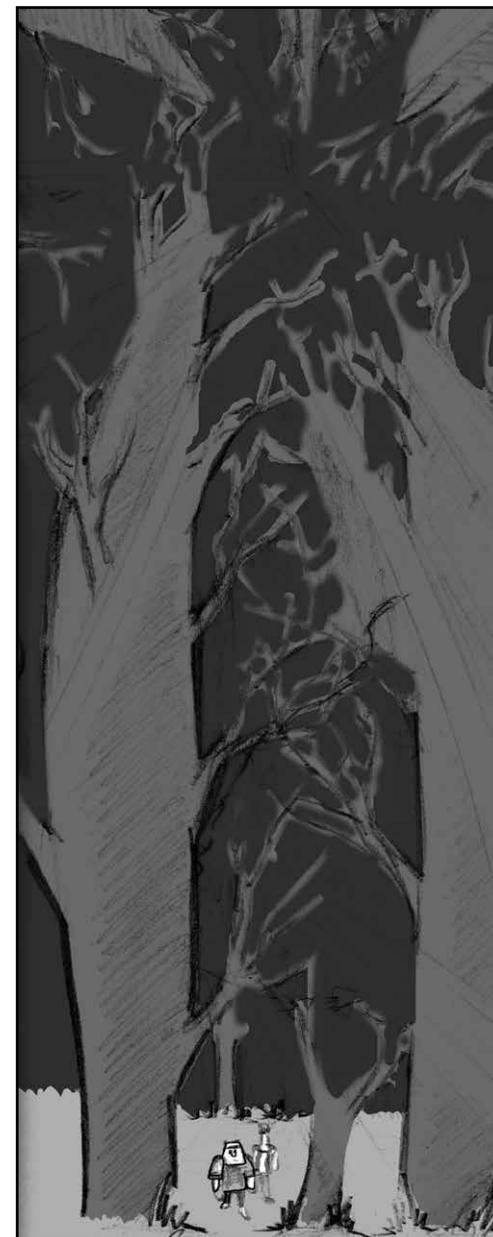
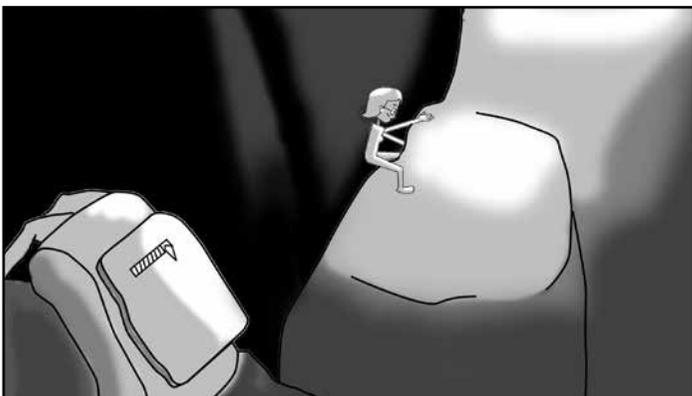
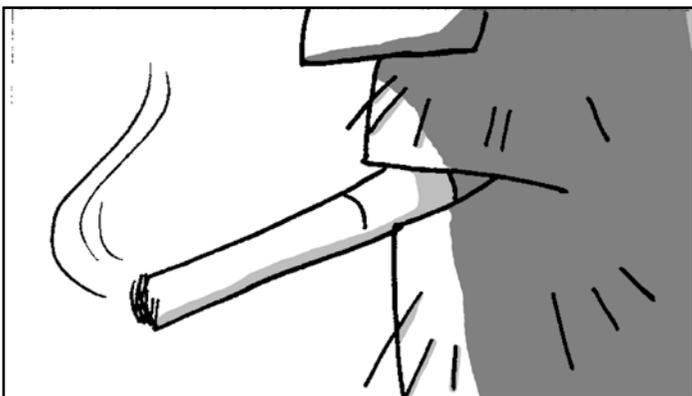
**UNCEASING**



---

**STORYBOARD FRAMES**

STORYBOARD FRAMES



**UNCEASING**

# STORYBOARD FRAMES



**UNCEASING**

---

**UNCEASING**

