

Insegnamento Art Direction

SSD SPS/07

CFU 6

Eventuale articolazione in moduli

Anno di corso I anno

Semestre II semestre

Docente/i Raoul Carbone

e-mail raoulcarbone@vigamus.com

Ricevimento Al termine delle lezioni o per appuntamento da concordare tramite e-mail

RISULTATI DI APPRENDIMENTO

L'insegnamento ha l'obiettivo di far conseguire i seguenti risultati di apprendimento:

1. **CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE:** la/o studente sarà in grado di ideare e rappresentare le idee e i concept nell'ambito della direzione artistica delle Opere Interattive, con un particolare riferimento a Character Design, Mecha Design, Creature Design, Environment Design
2. **CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE APPLICATE:** la/o studente sarà in grado di produrre reference e visualizzare le proprie ideazione, a mezzo di testi e immagini, in modo da poter essere inserito nella catena di produzione di uno studio di sviluppo di videogiochi.
3. **AUTONOMIA DI GIUDIZIO:** la/o studente acquisirà la forma mentis dell'Art Director, sarà quindi in grado di ideare e rappresentare creazioni in piena autonomia e al contempo di selezionare, decidere e guidare le creazioni di altri, in modo da poter coordinare l'Area Grafica di una produzione di un videogioco.
4. **ABILITÀ COMUNICATIVE:** la/o studente svilupperà le abilità comunicative nell'espone le proprie idee e proposte, nonché le possibili soluzioni alle diverse problematiche da affrontare.
5. **ABILITÀ AD APPRENDERE:** la/o studente dovrà dimostrare di aver acquisito le nozioni fondamentali relative agli argomenti elencati, tra queste le capacità critico analitiche tipiche dell'Art Director, la realizzazione di una presentazione con tutti i criteri spiegati nel corso, capacità di ideare e rappresentare delle creazioni che seguano i criteri indicati.

PROGRAMMA DETTAGLIATO

La figura dell'Art Director è un pilastro fondamentale nella struttura di produzione di un'opera del settore intrattenimento, che si tratti di un film o di un videogioco, senza distinzioni. Del resto gli aspetti visivi costituiscono il primo elemento di impatto nella fruizione di un prodotto e restano maggiormente impressi nell'immaginario del fruitore dell'opera.

L'Art Director è composto da tre componenti imprescindibili e complementari tra loro: Il talento, ovvero l'innata e istintiva capacità di creare e visualizzare idee innovative. La tecnica, cioè l'esperienza e la manualità nella rappresentazione, attraverso tutti gli strumenti materici e digitali. La cultura, generale e specifica nell'ambito di produzione, che costituisce la libreria di immagini e concetti da cui attingere nello svolgimento del proprio operato.

Questi tre elementi determinano il valore del Direttore Artistico in tutti i momenti della creazione e realizzazione di un'opera, dal brainstorming e concept design, passando per la pre-produzione e produzione, fino alla post produzione e pubblicazione di un prodotto. In particolare, l'Art Director sovrintende ai seguenti aspetti che compongono il setting di un'opera: Character design, ovvero l'ideazione e realizzazione di personaggi. Mecha design, quindi la creazione di meccanismi e veicoli. Creature design, cioè la realizzazione di tutte le creature non umanoidi previste nel progetto. Environment design, infine, ovvero la composizione estetica degli scenari.

Il Corso "Art Direction" consiste in uno studio avanzato dei concetti legati all'ideazione, visualizzazione e rappresentazione di personaggi, ambienti, creature e meccanismi, con un particolare riferimento allo sviluppo di Videogiochi.

Uno studio di alto profilo, che parte dagli Archetipi di Jung e dalla teoria dei colori di Goethe, per arrivare ad esercitazioni pratiche di gruppo, passando per l'acquisizione di tecniche e forma mentis tipiche di professionisti del settore.

L'obiettivo finale del corso è quindi di preparare in modo avanzato futuri professionisti della Games Industry completi, in grado di inserirsi in processi creativi e produttivi in aziende di alto profilo a livello nazionale e internazionale.

Art Direction: Concetti avanzati

- 1 - Coerenza con AD generale
- 2 - Colori per indicare funzioni
- 3 - Identità attraverso le forme

Evoluzione dell'arte

Pitture rupestri, arte egizia (Ramses vs Akenathon) - Arte Classica Greca (Mirone e Policleto) - Medioevo (Giotto, Duccio Di Boninsegna, Simone Martini) Rinascimento (Michelangelo, Leonardo, Raffaello) – Caravaggio, Velasquez – Van Gogh, Impressionisti, Picasso – Arte moderna – Arte contemporanea – L'arte nell'Entertainment occidentale e orientale

La Games Industry

Catena dei valori

Publisher e Developer

La realizzazione di un Videogioco

Brainstorming

Parole chiave

Il Concept

Il Game Design Document

Pre-produzione

Produzione

L'Art Direction

Gli Archetipi Jungiani

La teoria dei colori di Goethe

Art direction occidentale e orientale

Character Design

Creature Design

Mecha Design

Environment Design

Character Design

Anatomia e muscolatura
Gli archetipi
Silhouette
Background
Funzione degli elementi
Creature Design
Progettazione di una creatura
Unione di 3 specie
Coerenza dell'ecosistema
Influenza del mondo sulle creature
Interazione e proporzione tra le specie
Mecha Design
Steampunk
Dieselpunk
Raypunk
Atompunk
Chassette Futurism
Cyberpunk
Real Robot vs Giant Robot
Environment design
Da antica grecia a Città Ideale di Piero della Francesca
Environment vs Level Design
Fotografico vs Pittorico
Utilizzo di reference
Prospettiva e punti di fuga
Visualizzazione avanzata con Adobe Photoshop

EVENTUALI PROPEDEUTICITÀ CONSIGLIATE

Frequenza del corso Concept Art e illustrazione 2D nel corso di laurea triennale "Innovative Technologies for Digital Comunciation"

METODI DIDATTICI

Le attività didattiche saranno condotte attraverso...

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DELL'ESAME

Gli studenti dovranno realizzare un elaborato e una presentazione, nonché discutere i materiali in sede d'esame.

CRITERI DI VALUTAZIONE

Al completamento del percorso formativo dell'insegnamento si valuterà la capacità della/o studente di:

1. **CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE:** con riferimento alle conoscenze e capacità di comprensione l'esame finale valuterà l'acquisizione da parte dello studente delle nozioni fondamentali relative agli argomenti elencati nel programma dettagliato dell'insegnamento.

2. **CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE APPLICATE:** con riferimento all'applicazione delle conoscenze e capacità acquisite l'esame finale valuterà la capacità dello studente di collegare i diversi temi trattati e la capacità di analizzare contenuti con occhio critico e consapevole.
3. **AUTONOMIA DI GIUDIZIO:** aver maturato una capacità...
4. **ABILITÀ COMUNICATIVE:** avere padronanza...
5. **ABILITÀ AD APPRENDERE:** utilizzare gli strumenti concettuali e metodologici acquisiti...

- Acquisizione delle capacità critico analitiche per la Concept Art
- Realizzazione di una presentazione con tutti i criteri spiegati nel corso
- Capacità di ideare e rappresentare delle creazioni che seguano i criteri indicati
- Proprietà di linguaggio e capacità di esposizione della presentazione

CRITERI DI ATTRIBUZIONE DEL VOTO FINALE

Il voto si attribuisce in trentesimi. Nell'attribuzione del voto finale si terrà conto dell'esito del colloquio orale. Tali criteri possono essere così delineati:

- 1) inferiore a 18, in caso di conoscenze frammentarie e superficiali dei contenuti, errori nell'applicare i concetti, esposizione carente;
- 2) tra 18 e 20, in caso di conoscenze dei contenuti sufficienti ma generali, esposizione semplice, incertezze nell'applicazione di concetti teorici;
- 3) tra 21 e 23, in caso di conoscenze dei contenuti appropriate ma non approfondite, capacità di applicare i concetti teorici, capacità di presentare i contenuti in modo semplice;
- 4) tra 24 e 25, in caso di conoscenze dei contenuti appropriate ed ampie, discreta capacità di applicazione delle conoscenze, capacità di presentare i contenuti in modo articolato;
- 5) tra 26 e 27, in caso di conoscenze dei contenuti precise e complete, buona capacità di applicare le conoscenze, capacità di analisi, esposizione chiara e corretta;
- 6) tra 28 e 29, in caso di conoscenze dei contenuti ampie, complete ed approfondite, buona applicazione dei contenuti, buona capacità di analisi e di sintesi, esposizione sicura e corretta;
- 7) 30/30 e lode, in caso di conoscenze dei contenuti molto ampie, complete ed approfondite, capacità ben consolidata di applicare i contenuti, ottima capacità di analisi, di sintesi e di collegamenti interdisciplinari, padronanza di esposizione.

MATERIALE DIDATTICO

Lo studente è tenuto a studiare i materiali didattici esposti in classe dal docente e i materiali condivisi, in quanto sono stati realizzati specificatamente per il corso e costituiscono il miglior vademecum per l'apprendimento delle nozioni e delle procedure trattate.

CONSIGLI DEL DOCENTE

Si consiglia la frequenza delle lezioni. Si suggerisce agli studenti afferenti alla categoria 'part-time/lavoratori' o impossibilitati a prendere parte alle lezioni in maniera continuativa di prendere contatto con il docente per esaminare insieme necessità formative specifiche.