

CORSO DI LAUREA: LM59

INSEGNAMENTO: ART DIRECTION

CFU: 6

EVENTUALE ARTICOLAZIONE IN MODULI: Lezioni frontali, esercitazioni

ANNO DI CORSO: 1° Anno Magistrale

NOME DOCENTE: Raoul Carbone

INDIRIZZO EMAIL: raoulcarbone@vigamus.com

ORARIO DI RICEVIMENTO: lun 13:00-14:00 – mart 13:00-14:00

RISULTATI DI APPRENDIMENTO DELL'INSEGNAMENTO:

L'insegnamento ha l'obiettivo di far conseguire allo studente i seguenti risultati di apprendimento.

1. Con riferimento alla conoscenza e capacità di comprensione

Lo 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. Con riferimento alla conoscenza e capacità di comprensione applicate

Lo 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. Con riferimento all'autonomia di giudizio

Lo 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.

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 PROPEDEUTICITA' CONSIGLIATE

Concept Art e 2D Graphics della triennale L20, Link University, Indirizzo Gaming

MODALITA' DI SVOLGIMENTO DELL'ESAME

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

CRITERI DI VALUTAZIONE DELL'INSEGNAMENTO

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.

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 risolvere quesiti di ambito matematico.

CRITERI DI ATTRIBUZIONE DEL VOTO FINALE

- Acquisizione delle capacità critico analitiche tipiche dell'Art Director
- 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

MATERIALE DIDATTICO

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