

DRAWORK

Lavorare con la creatività

Ideato e redatto da Gabriele D'Ambrosi, Emma Fortinelli, e Chiara Pruneti

Presentazione

Il progetto ha lo scopo di fornire agli studenti un'esperienza completa di **lavoro creativo**, attraverso un percorso che parte dalla creazione di una storia, fino all'animazione e la sua produzione commerciale. Presso uno **studio di animazione** (ad esempio Digilie studio e Graphilm) gli studenti seguono un percorso di circa **30 ore** ovvero una full immersion nel mondo dell'animazione digitale, al fine di avere un'esperienza completa ed esplorare ognuno degli ambiti che lo compongono.

Programma

Il progetto segue il percorso, in ogni fase, di **produzione di un filmato** di animazione:

1. Soggetto, storia e sceneggiatura.
Partire dall'idea, sviluppare una storia e curare i dettagli come ambientazione e periodo storico.
2. Personaggi.
Definire le caratteristiche psicologiche di un personaggio e la sua immagine.
3. Storyboard.
Disegnare le prime bozze delle scene, accompagnate dalla descrizione di inquadrature, luci e altri dettagli.
4. Rullo di prova.
Definire le scene in una successione di immagini su cui montare l'audio, in modo da verificare la scorrevolezza del video.
5. Animazione.
Mettere in movimento immagini ravvicinate, sia con gli intercalatori per il 2D sia con i programmi digitali per il 3D.
6. Produzione commerciale.
Individuare un produttore, individuare il target, selezionare i festival idonei per la presentazione e il lancio sul mercato del prodotto finito.

DRAWORK

*Durata complessiva di **cinque giorni**. Per un totale di 30 ore.*

Ogni giornata di DraWork inizia alle 10:30 e finisce alle 16:30.

Giorno 1 – [storia e sceneggiatura](#)

10:30 Spiegazioni dello Storytelling.

14:00 Laboratorio: creare una bozza di storia e relativa scenografia.

Giorno 2 - [Personaggi](#)

10:30 Analisi di un personaggio.

11:30 Laboratorio: delineare un carattere.

14:00 Laboratorio: immagine e stile del personaggio.

Giorno 3 – [Storyboard e Rullo di prova](#)

10:30 Gli elementi dello Storyboard.

11:30 Laboratorio: Storyboard di una scena.

14:00 Analisi e lavoro di perfezionamento sul rullo di prova.

Giorno 4 – [Animazione](#)

10:30 Affiancare un professionista durante l'animazione 2D.

12:00 Sperimentazione del Layering.

14:00 Illustrazione dei programmi per l'animazione 3D.

Giorno 5 – [Produzione e pubblicità](#)

10:30 Incontro con artisti auto-prodotti.

14:00 Un produttore spiega come seleziona le proposte.
