

LA NOTTE DEL RACCONTO



DOSSIER DI ALMIR INNOCENTI

INDICE

DOUMENTAZIONE

Analisi mandato	Pag. 5
Obiettivi	Pag. 5

RICERCA

Analisi tematica	Pag. 6/7
------------------------	----------

COCEPT

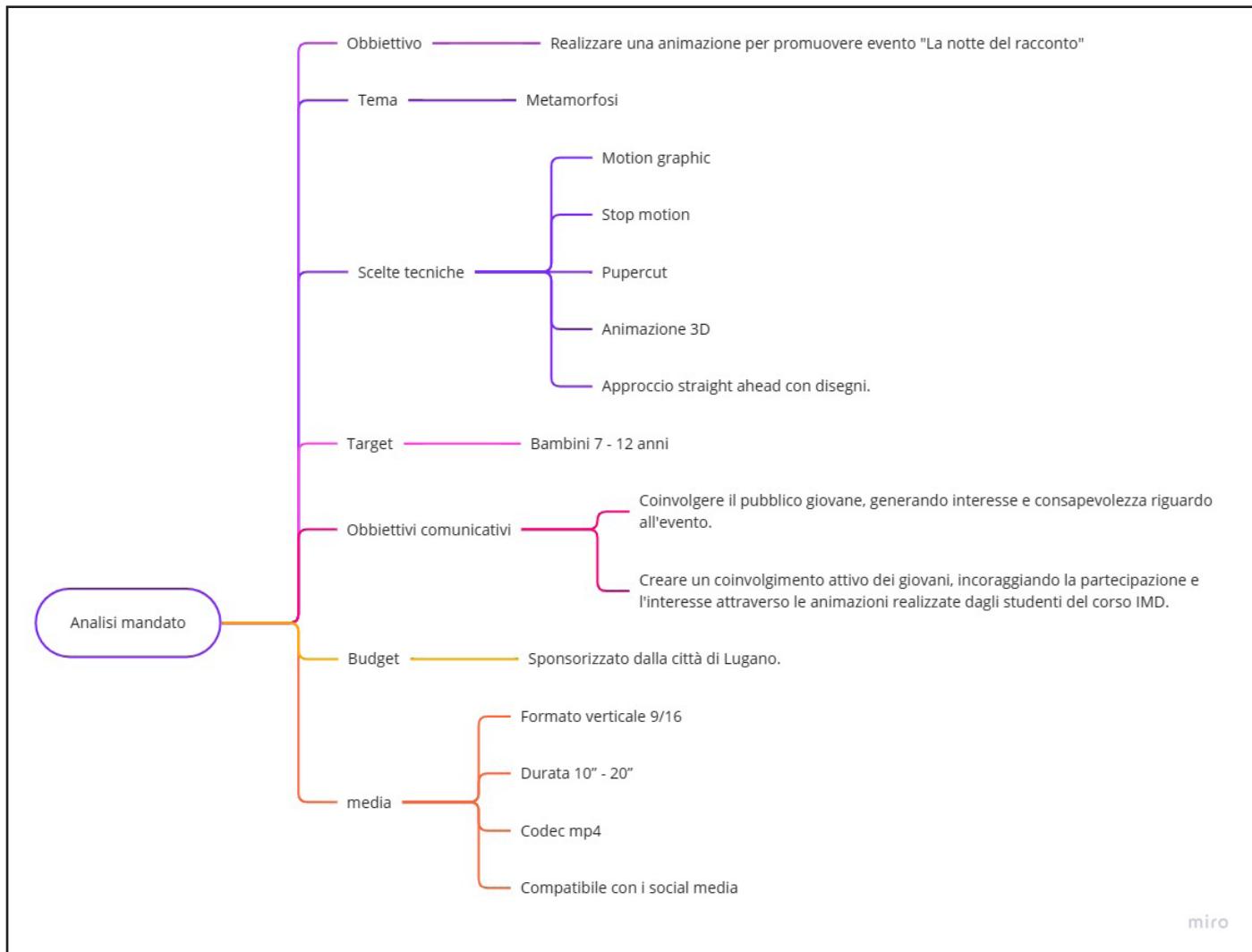
Definizione del concept	Pag. 8/9/10
Definizione scritta del concetto	Pag. 10
Sviluppo del concetto	Pag. 11
Storyboard.....	Pag. 12

DESIGN

Creazione personaggio	Pag. 13
Crezione ambiente scacchiera	Pag 13/14
Creazione locandina	Pag. 14
Animazione e musica	Pag. 15

DOCUMENTAZIONE

ANALISI MANDATO



Analisi mandato

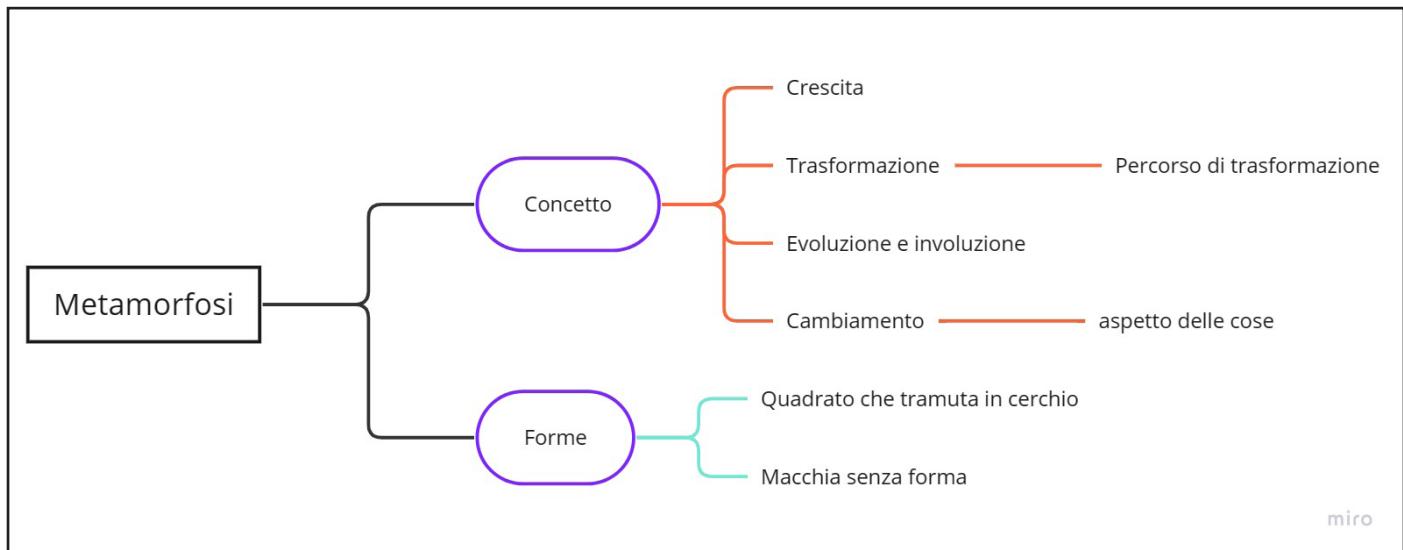
In questa fase del progetto, ho condotto un'analisi approfondita del mandato assegnato. Ho valutato obiettivi, requisiti e specifiche per identificare sfide, opportunità e vincoli. Questa analisi è stata cruciale per stabilire una base solida e definire la direzione del progetto, riducendo il rischio di interpretazioni errate e garantendo una comprensione accurata delle esigenze del committente.

OBIETTIVI

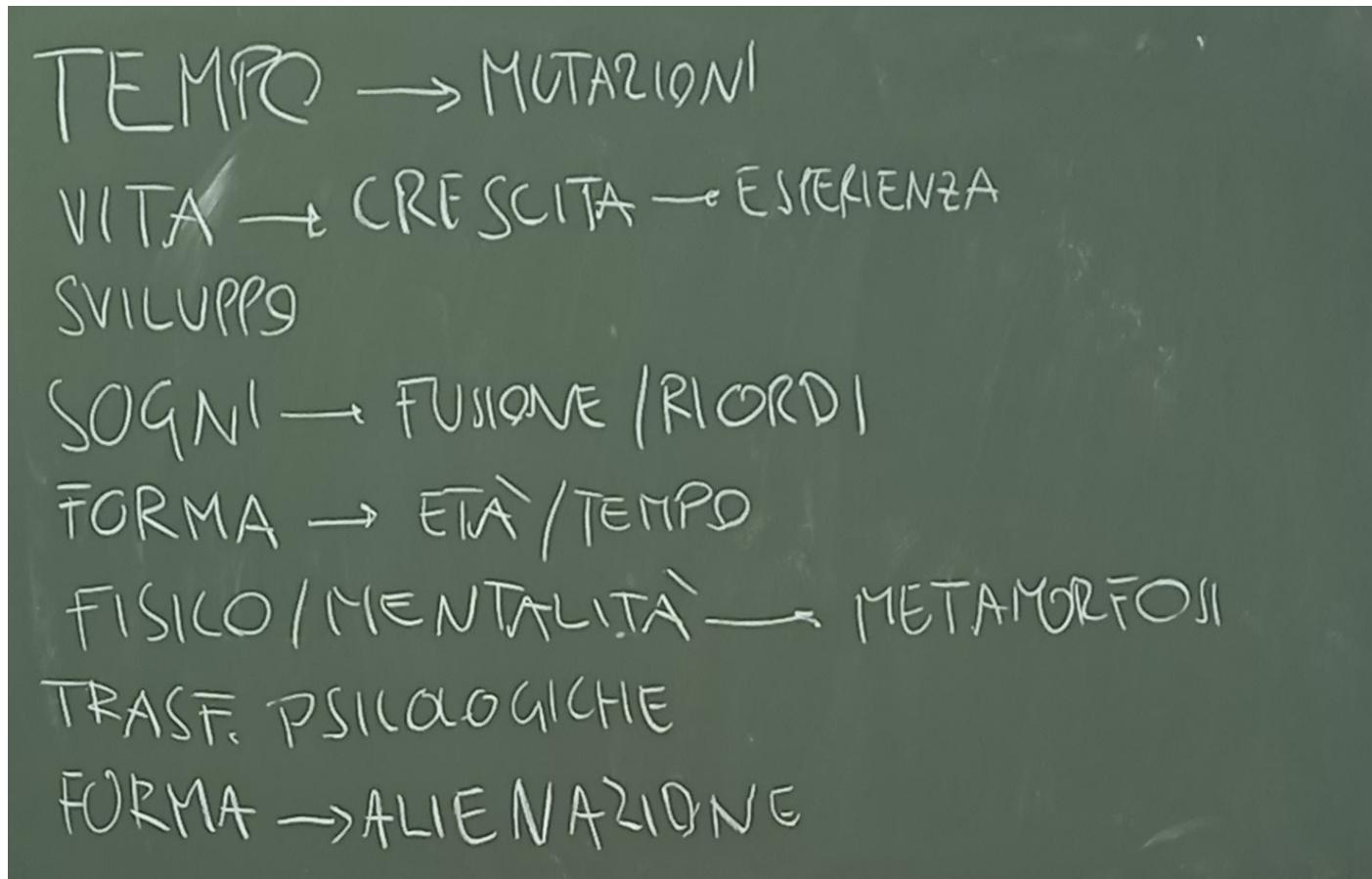
L'obiettivo chiave di questo progetto per le "Settimane Gialle" è la creazione di un'animazione promozionale per l'evento "La notte del racconto". La particolarità dell'animazione sarà il tema della metamorfosi, ideale per coinvolgere il pubblico di bambini. L'animazione mira a suscitare l'interesse e l'entusiasmo dei giovani spettatori, trasmettendo in modo creativo e coinvolgente l'atmosfera magica e avventurosa dell'evento. L'obiettivo finale è attirare un ampio pubblico di bambini e famiglie, incoraggiandoli a partecipare e godere di una serata dedicata al mondo delle storie e delle trasformazioni.

RICERCA

ANALISI TEMATICA

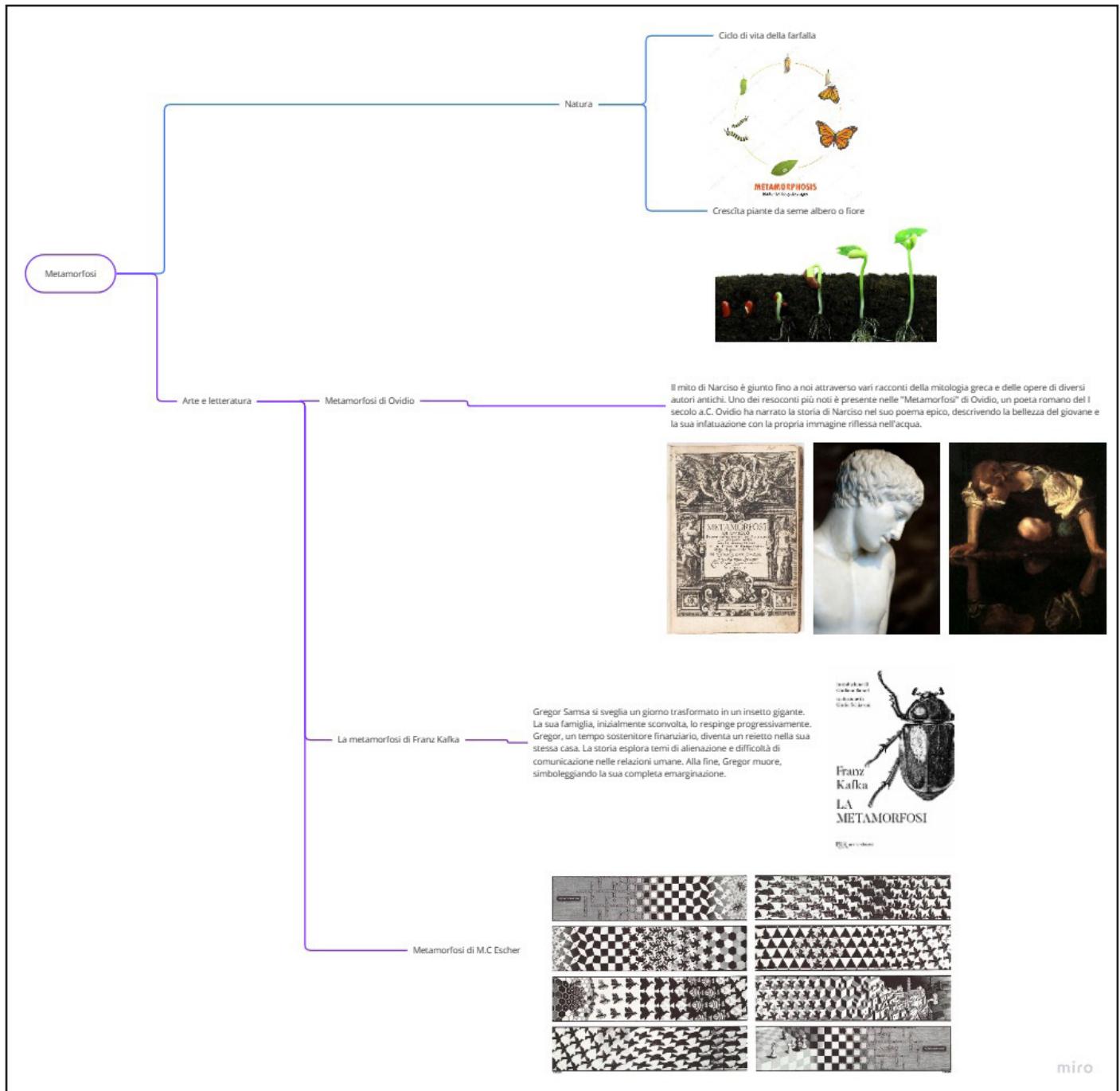


Analisi tematica personale



Analisi tematica di gruppo

In questa fase del progetto, ho condotto un'analisi del tema, cercando di comprenderne sia il significato concettuale che le possibili forme espressive. Il mio obiettivo era individuare il nucleo concettuale del tema, esaminandone le sfaccettature e le interpretazioni possibili. Successivamente, abbiamo avviato un confronto per condividere le nostre visioni e allineare le prospettive. Questo processo di analisi e confronto è stato fondamentale per stabilire una base comune e per garantire che il tema fosse interpretato in modo coerente e ricco di significato all'interno del progetto.



Analisi tematica approfondita

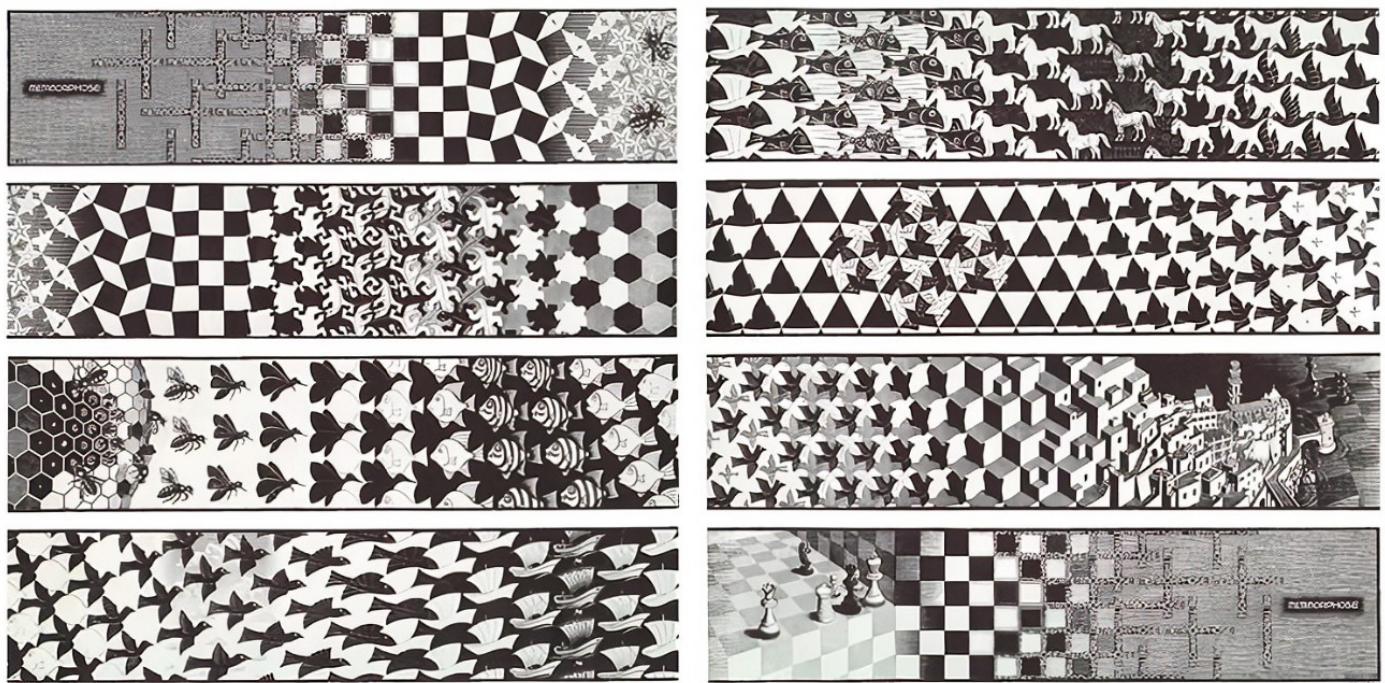
Per approfondire il tema della metamorfosi, ho condotto una ricerca mirata nei campi letterario, naturale e artistico. Nella ricerca letteraria, ho esaminato opere chiave sul tema. Nella sfera naturale, mi sono concentrato su processi biologici di trasformazione come quelle delle piante o della metamorfosi della farfalla. Nel contesto artistico, ho esplorato opere visive legate al tema. Questo approfondimento mirato ha arricchito la comprensione e fornito ispirazioni cruciali per lo sviluppo del progetto.

CONCEPT

DEFINIZIONE DEL CONCEPT

In questa fase del progetto, ho avanzato nella definizione del concept, prendendo ispirazione da diverse fonti. Il mio approccio si basa sul gioco delle forme, influenzato dall'opera "Metamorphosis II" di Escher, in cui le forme si trasformano in strutture più complesse. La storia della metamorfosi di Narciso è un elemento chiave, contribuendo a plasmare la narrazione. Inoltre, vorrei incorporare lo stile delle pitture greche per conferire un'estetica unica all'animazione. Questa combinazione di elementi mira a creare un concept che sia visivamente stimolante e intrinsecamente legato al tema della metamorfosi.

METAMORFOSI DELLE FORME



Metamorphosis II di Escher

Per quanto riguarda l'ispirazione tratta dal quadro di Escher, ho intenzionalmente adottato il suo approccio nel giocare con la trasformazione delle forme semplici in strutture più complesse. L'obiettivo è utilizzare questo stile narrativo per rendere la storia della metamorfosi accessibile e coinvolgente per il pubblico dei bambini. L'uso abile di trasformazioni visive, come fatto da Escher, diventa così uno strumento potente per raccontare in modo vivido e stimolante la narrazione della metamorfosi durante l'animazione.

METAMORFOSI DI NARCISO

Il mito di Narciso è giunto fino a noi attraverso vari racconti della mitologia greca e delle opere di diversi autori antichi. Uno dei resoconti più noti è presente nelle "Metamorfosi" di Ovidio, un poeta romano del I secolo a.C. Ovidio ha narrato la storia di Narciso nel suo poema epico, descrivendo la bellezza del giovane e la sua infatuazione con la propria immagine riflessa nell'acqua.

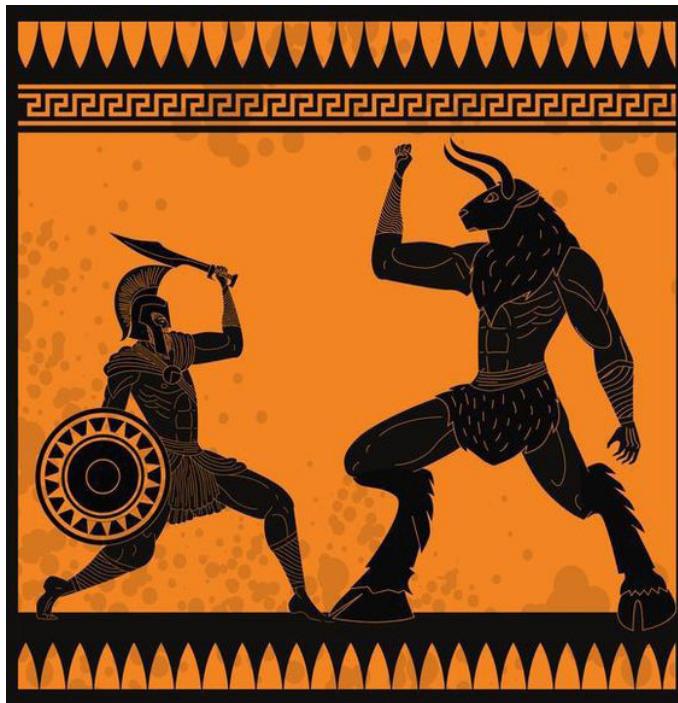


Metamorfosi di Narciso

Si racconta che Narciso era un giovane di straordinaria bellezza, ma anche eccessivamente vanitoso. Un giorno, mentre si chinava per bere l'acqua da uno specchio d'acqua, vide il proprio riflesso e se ne innamorò perdutamente. Tuttavia, non essendo in grado di raggiungere la propria immagine riflessa, rimase affascinato dalla propria bellezza, desiderando ardente-mente di possedere ciò che vedeva. Incapace di separarsi dal proprio riflesso, Narciso perse gradualmente ogni interesse per il mondo esterno. Consumato dall'amore per la propria immagine, rimase vicino allo specchio d'acqua, trasformandosi infine in un fiore, noto appunto come il narciso. La storia di Narciso è spesso interpretata come un mito sulla vanità e gli eccessi dell'amore proprio, con conseguenze tragiche che conducono alla sua metamorfosi.

Per quanto riguarda l'ispirazione tratta dalla metamorfosi di Ovidio, ho l'intenzione di incorporare la storia di Narciso nell'animazione. Desidero raccontare questa affascinante storia mitologica per catturare l'attenzione e l'interesse dei bambini. La narrazione della trasformazione di Narciso, dalla sua bellezza irresistibile alla sua metamorfosi in un fiore, aggiungerà un elemento coinvolgente ed educativo alla trama, creando così un legame unico tra il tema della metamorfosi e il pubblico giovane.

STILE GRECO



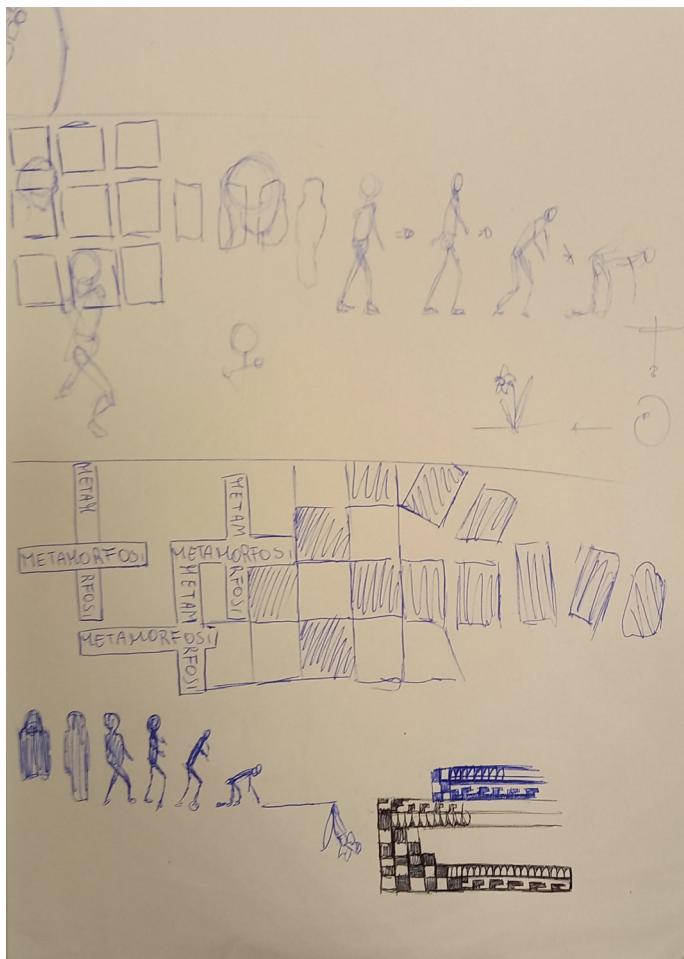
Stile pittorico dell'antica Grecia

Lo stile pittorico dell'antica Grecia, noto per i vasi a figure nere su sfondo bianco, caratterizza il periodo arcaico e classico (circa 700-500 a.C.). Questa tecnica offre dettagli precisi nelle figure, spesso impiegate per raffigurare racconti mitologici, eventi storici e rituali religiosi. I vasi presentano ornamenti geometrici stilizzati, evolvendosi nel tempo con l'aggiunta di motivi floreali e animali. L'estetica complessiva rappresenta un'iconica espressione artistica dell'antica Grecia.

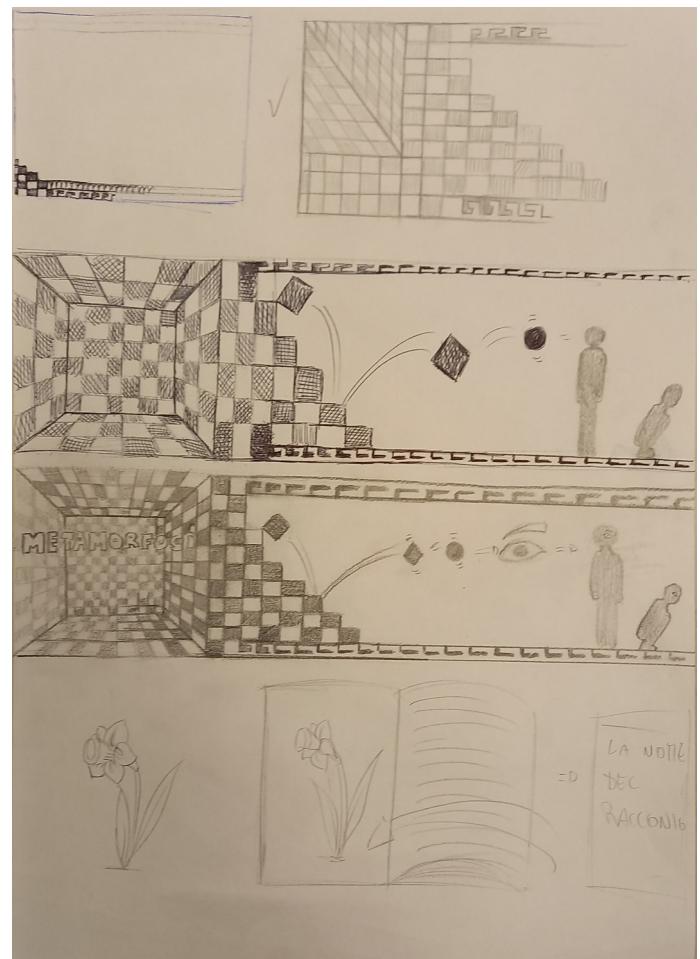
DEFINIZIONE SCRITTA DEL CONCETTO

Concettualmente, l'obiettivo del mio progetto è di creare un'animazione che narri la storia di Narciso. Intendo amalgamare lo stile delle forme di Escher con l'estetica pittorica dell'antica Grecia, poiché la storia di Narciso affonda le sue radici in quell'epoca mitologica. L'intento è di unire la suggestiva trasformazione delle forme di Escher con l'iconico stile dei vasi a figure nere su sfondo bianco, creando così un'animazione che sia al contemporanea e radicata nella ricca tradizione artistica dell'antica Grecia.

SVILUPPO DEL CONCETTO



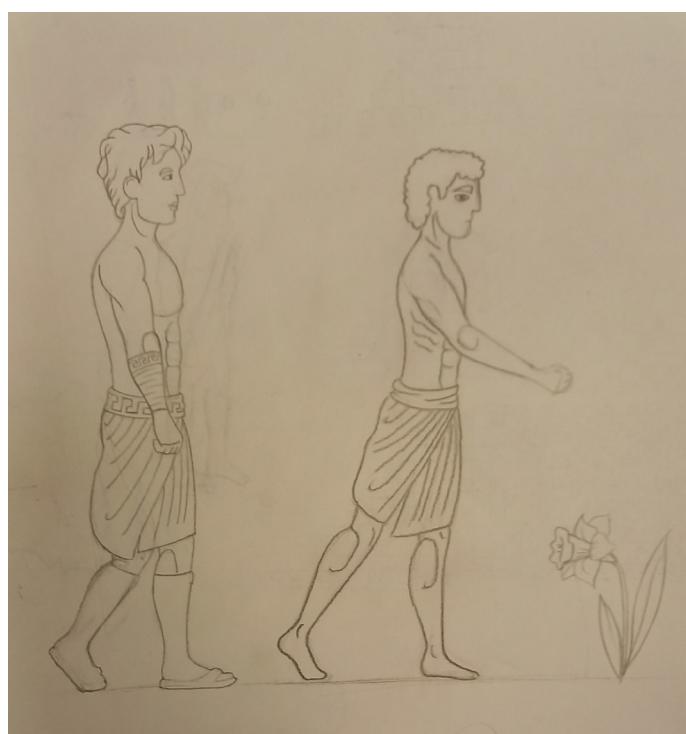
Concettualizzazione delle forme e della narrazione



Concettualizzazione delle forme e della narrazione

Definito il concetto ho proceduto a svilupparlo tramite disegno.

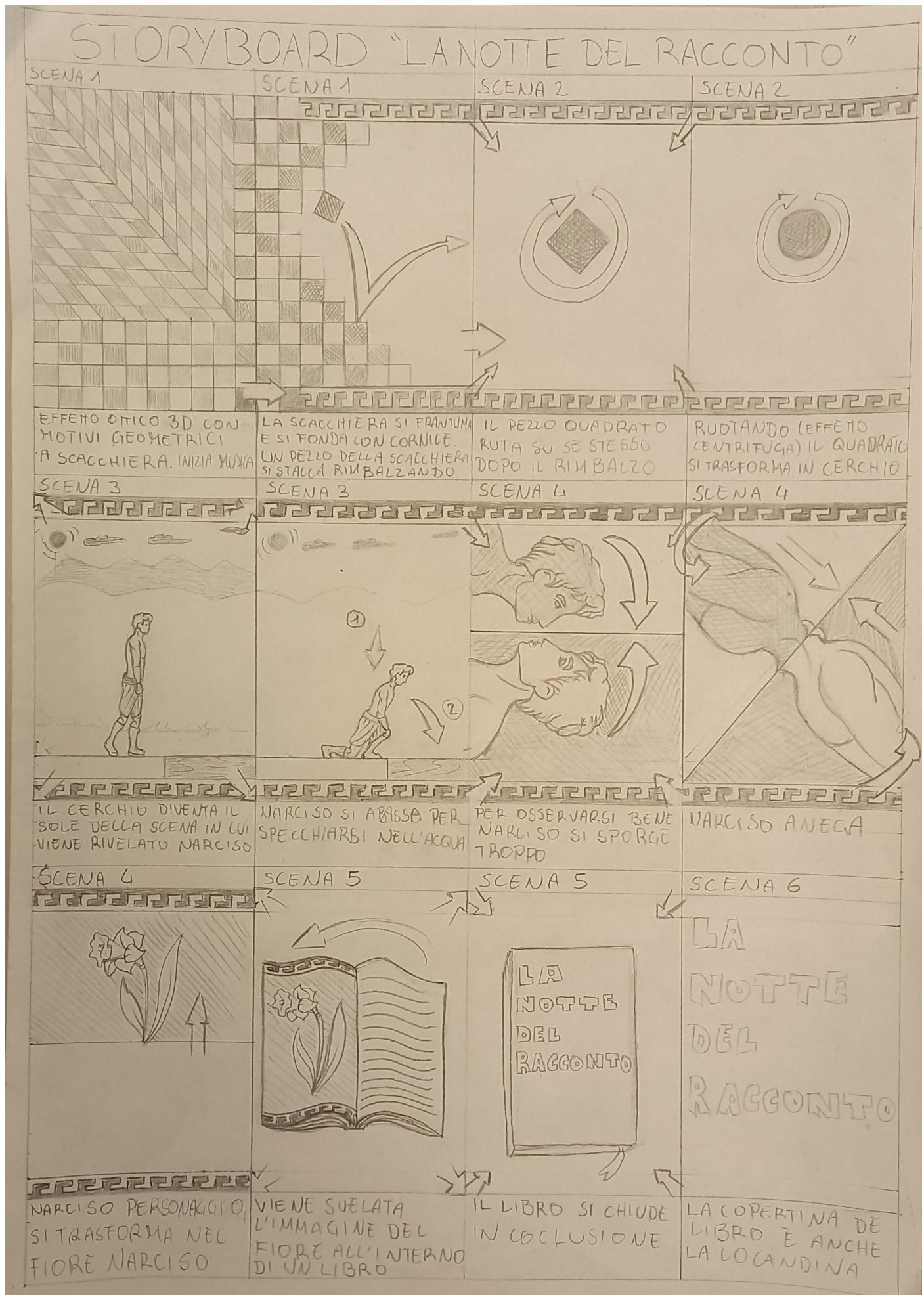
In questa prima fase il mio intento era quello di ragionare sull'unione dei vari elementi nella storia e di unire le forme di Escher con quelle dello stile pittorico dell'antica Grecia.



Concettualizzazione del personaggio

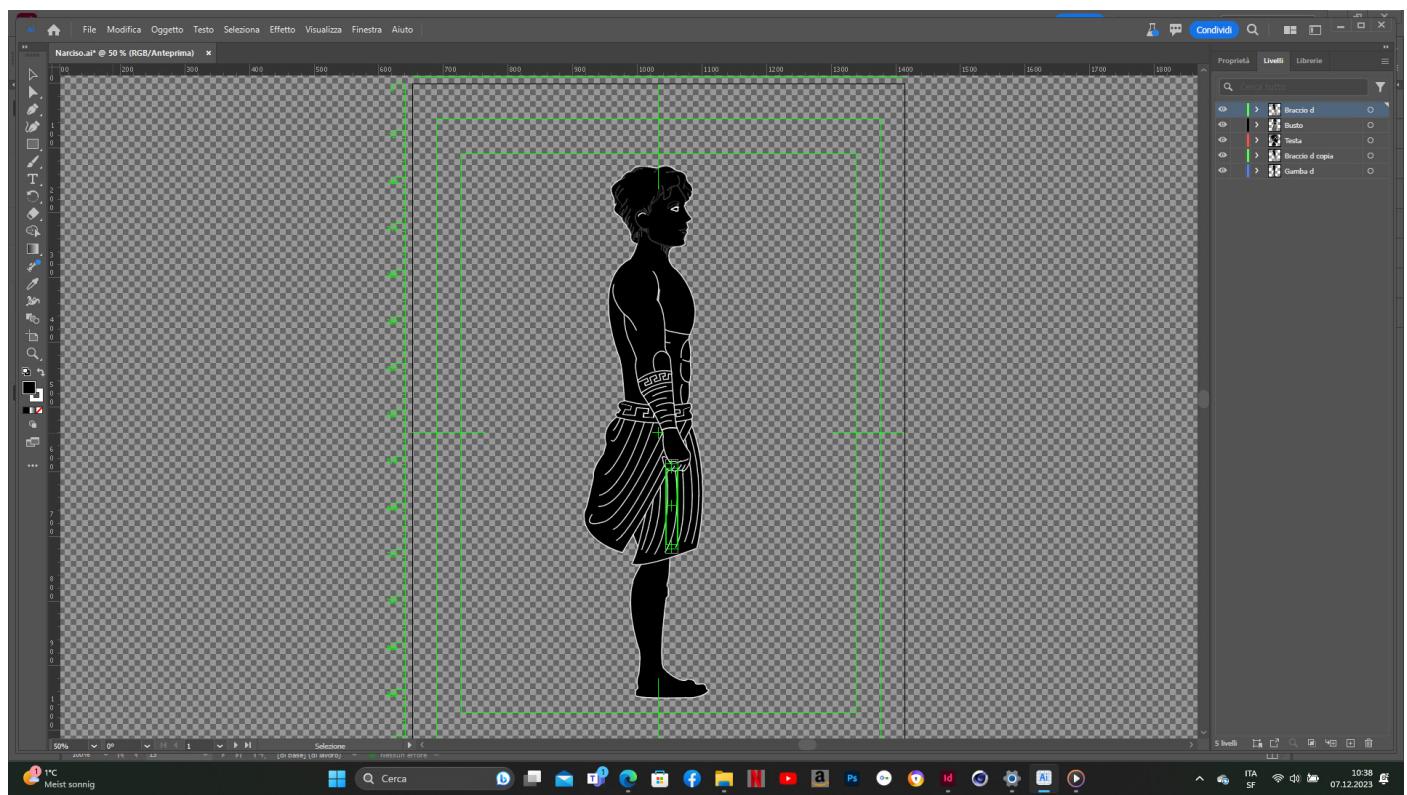
Successivamente, ho proceduto allo sviluppo del personaggio di Narciso adottando uno stile ispirato all'arte greca antica. Questo processo ha coinvolto l'incorporazione quindi di una figura nera su sfondo chiaro, contribuendo a conferire al personaggio un'estetica coerente con l'epoca mitologica di riferimento. Attraverso questo approccio, ho mirato a rendere il personaggio di Narciso visivamente integrato nel contesto dell'animazione, armonizzando il suo design con la ricca tradizione artistica dell'antica Grecia.

STORYBOARD



DESIGN

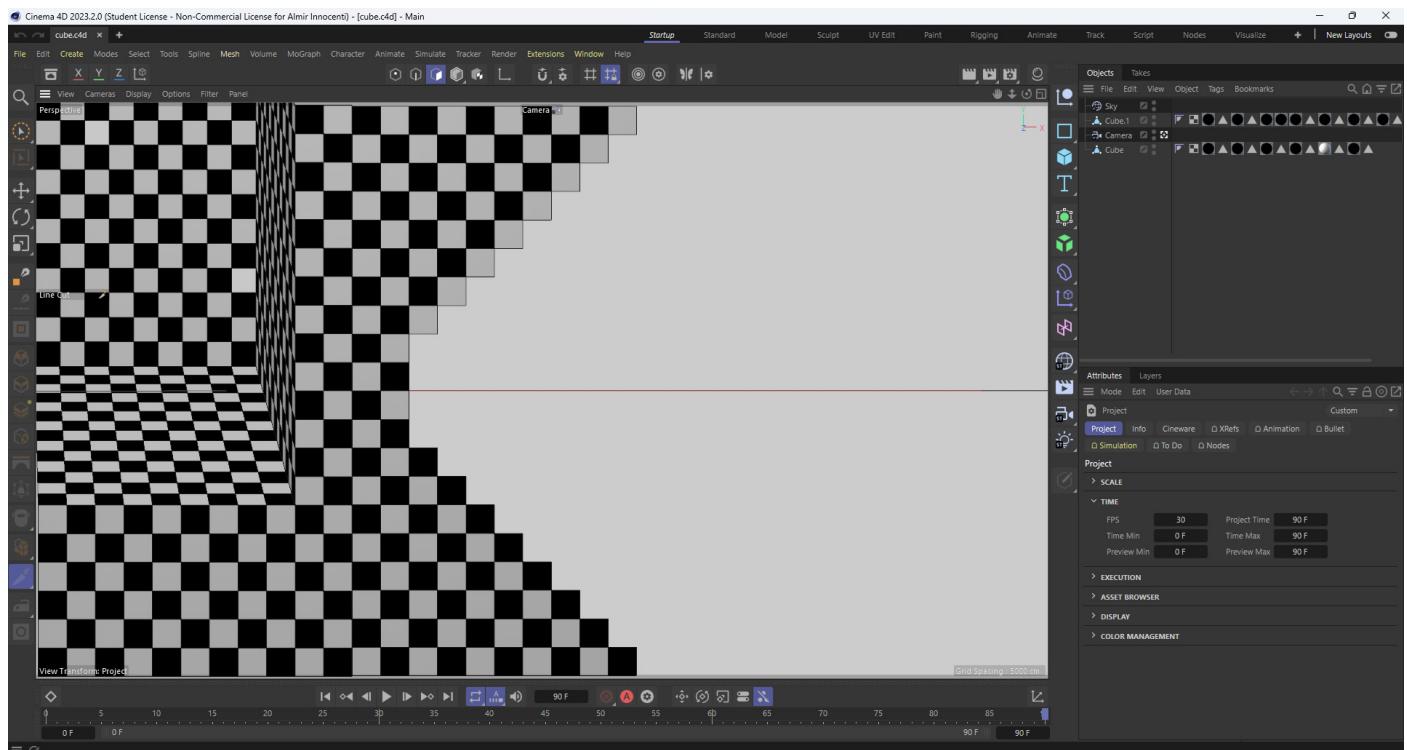
CREAZIONE PERSONAGGIO



Sviluppo del personaggio

Nella fase iniziale del processo di progettazione, ho utilizzato Illustrator per sviluppare il personaggio di Narciso in uno stile 2D ispirato all'arte greca. Attraverso l'uso di questa piattaforma, ho plasmato visivamente il personaggio.

CREAZIONE AMBIENTE SCACCHIERA



Sviluppo ambiente scacchiera

Con l'ausilio di Cinema 4D ho poi sviluppato l'ambiente tridimensionale a scacchiera ispirato alle forme di Escher e che introduce l'animazione.

CREAZIONE LOCANDINA



Sviluppo locandina/copertina

Con Indesign ho poi sviluppato l'immagine della locandina che sarà poi anche la copertina del libro che si vedrà alla fine dell'animazione.

Il libro conterrà quella che sarà tutta l'animazione, definirà una conclusione alla narrazione e sarà anche un elemento di riferimento all'evento della notte del racconto che conterrà anche le informazioni riguardo ad esso.

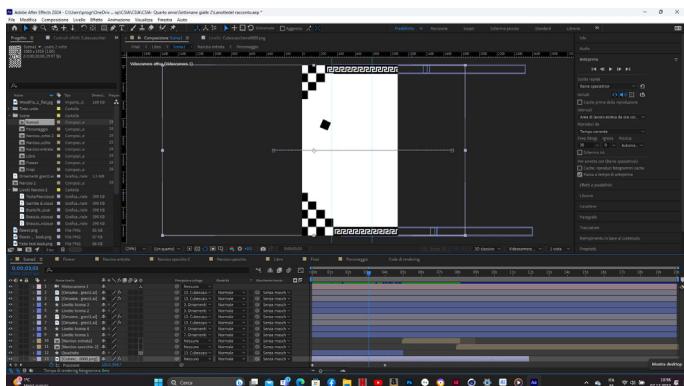
Per quanto concerne le scelte del font, ho scelto un tipo di font della famiglia "Comic Sans" proprio per le sue forme morbide lo stile "giocoso" adatte ad un pubblico più giovane. Le informazioni invece le ho scritte con l'ausilio del font Futura per la sua geometricità e chiarezza visiva.

Il color viola scuro dello sfondo richiama un po' la sensazione della "notte" mentre una bambina che legge su di una mezza luna in stile "cartoon" fa riferimento all'esperienza che si troveranno a fare i bambini dell'evento "la notte del racconto" e attira il pubblico più giovane che può immedesimarsi in lei.

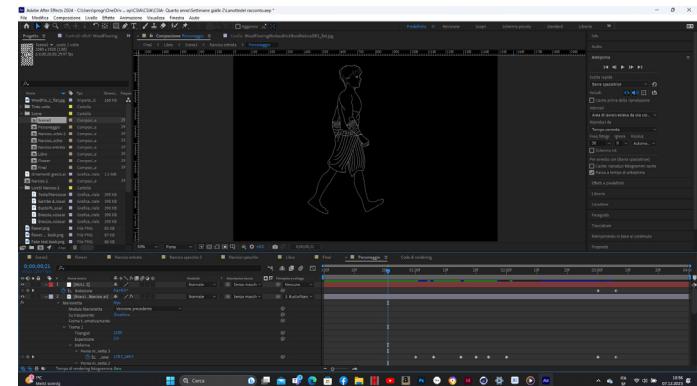
ANIMAZIONE E MUSICA

Una volta creato gli elementi, sono passato all'animazione e all'integrazione dei vari elementi dell'animazione finale con l'ausilio di After effects.

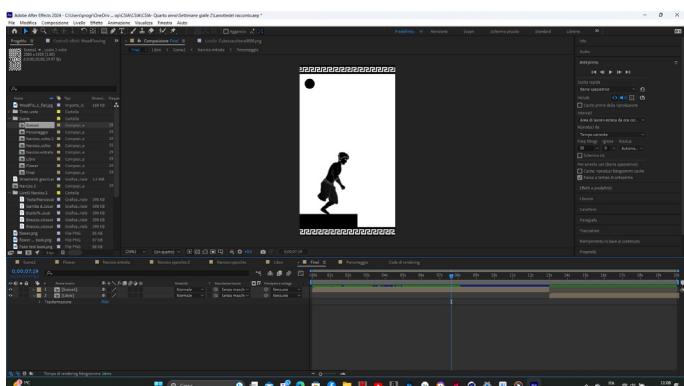
In questa fase ho animato il personaggio che avevo precedentemente suddiviso in livelli, integrato la scacchiera all'animazione e i motivi geometrici greci, animato il quadrato della scacchiera che si trasforma in cerchio e poi nel sole della scena successiva, l'animazione di Narciso che s trasforma in fiore e infine ho creato l'animazione di un libro interamente con After effects contenente la copertina creata in Indesign e del testo fittizio.



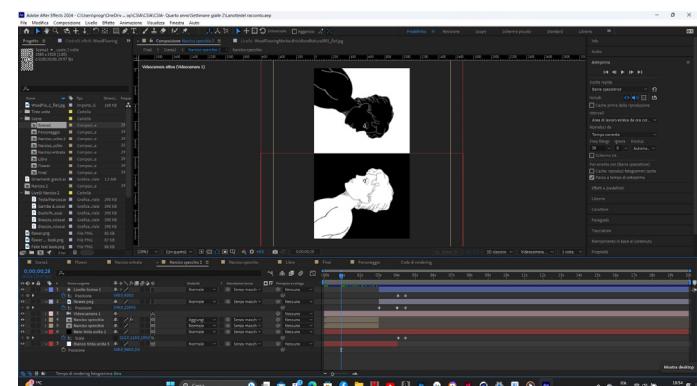
Animazione forme e integrazione ambiente scacchiera



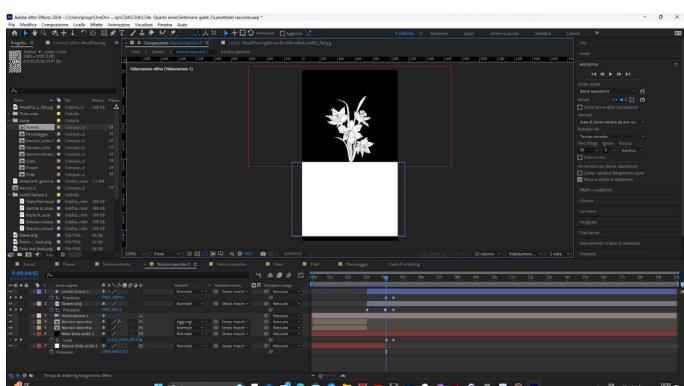
Animazione movimenti personaggio



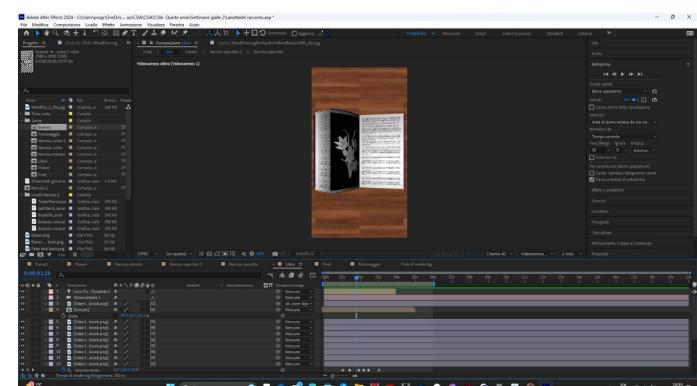
Integrazione animazione personaggi alla scena



Animazione trasformazione del personaggio



Animazione trasformazione in fiore



Animazione libro/ locandina

Una volta creata l'animazione, ho poi inserito anche una musica di sotto fondo così da creare un "mood" positivo e d incalzante mentre viene raccontata la storia.