



“IL SOGNO”

PABLO PICASSO
1932

IL QUADRO

PROTAGONISTA

Donna addormentata, con
indosso una collana di
perle

moglie di Picasso,
spesso presente nei
suoi dipinti



AMBIENTAZIONE

Un salotto dallo stile vin-
tage, che rispecchia lo
stile dell'epoca



Corrente:
cubismo

STILE

Utilizzo di forme esaspe-
rate per trasmettere una
sensazione



STORY CONCEPT

In un salotto silenzioso, una perla cerca di scappare dalla monotonia della sua vita attraverso il ricordo di un passato felice.
Presto però il suo sogno però si scontrerà con la dura realtà.

BRAINSTORMING



collo

femminilità

corpo

legame

corpo

spensieratezza

catenina

lusso

vintage

alge

Collana



isola

serenità

ostrica

mare

antico

acqua

nonna

sole

ombre

costoso

MARE

origini

tesoro

conchiglia

felicità

SCRITTURA CREATIVA

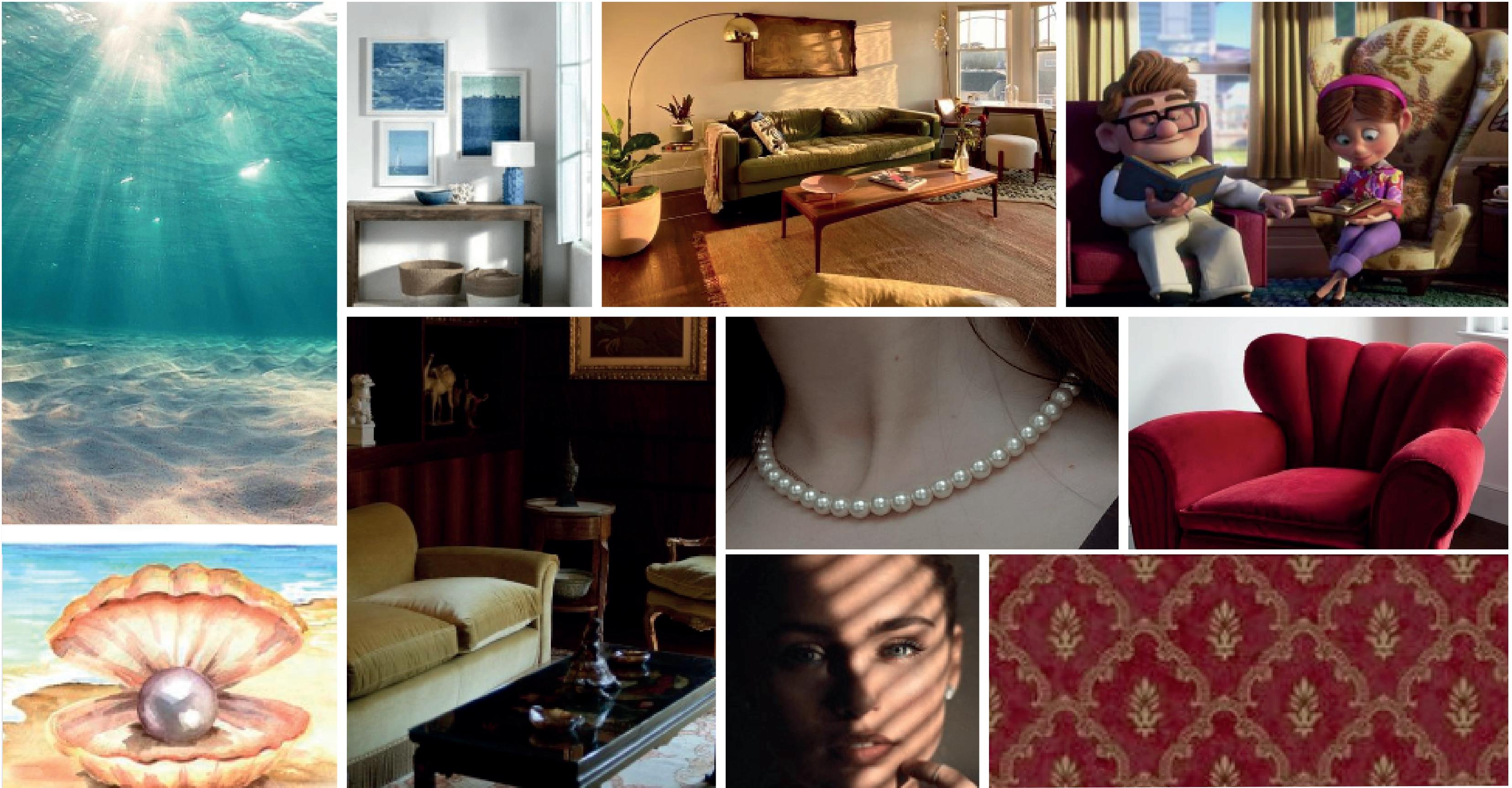
In una stanza soleggiata una donna dormiva profondamente sulla poltrona. Al suo collo una collana di perle che si muoveva al ritmo del suo respiro, ma solo un occhio più attento poteva notare qualcosa di strano nel gioiello.

Una delle perle, troppo stretta tra le sue sorelle, si guardava attorno con curiosità sognando di uscire da quella prigione.

Ad un tratto vide di fronte a sé un ricordo, un sogno che sembrava perduto: la sua casa. Iniziò a tirare, sempre più forte, finché la collana si ruppe e tutte le perle volarono nella stanza. Con grandi salti la coraggiosa perla si avvicinò sempre di più alla metà, fino a quando BAM si scontrò con il quadro appeso al muro.

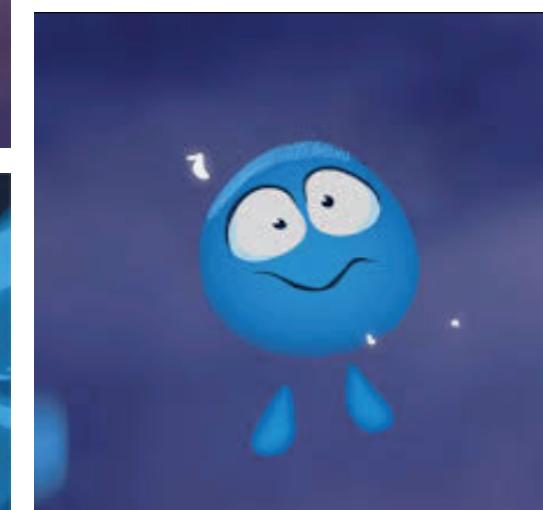
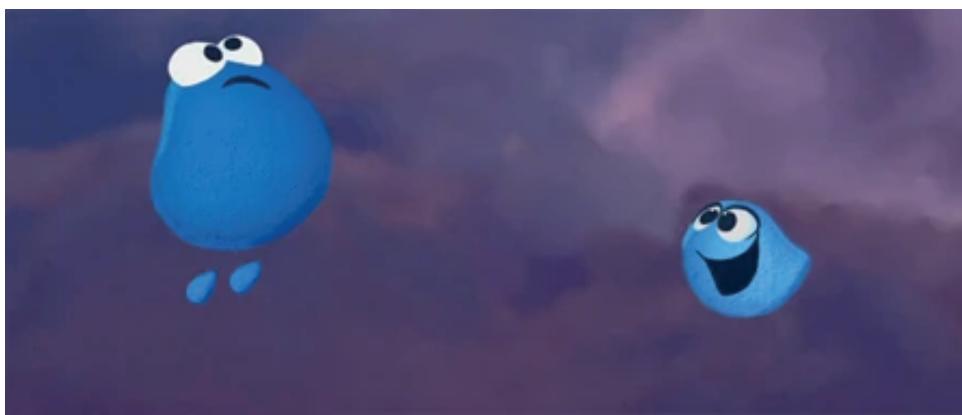
La perla cadde a terra, le sue convinzioni crollarono, e la donna che ormai si era svegliata la raccolse per rimetterla al suo posto nella collana.

MOODBOARD DELL'AMBIENTE

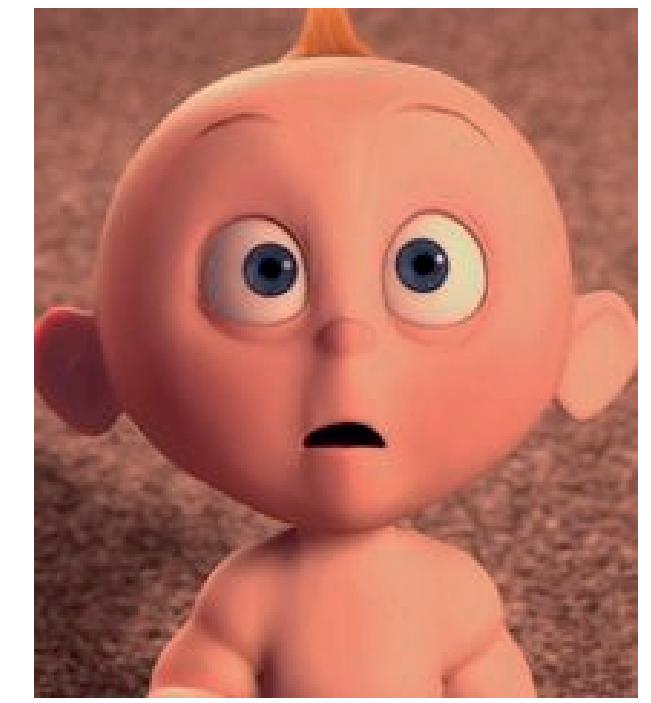
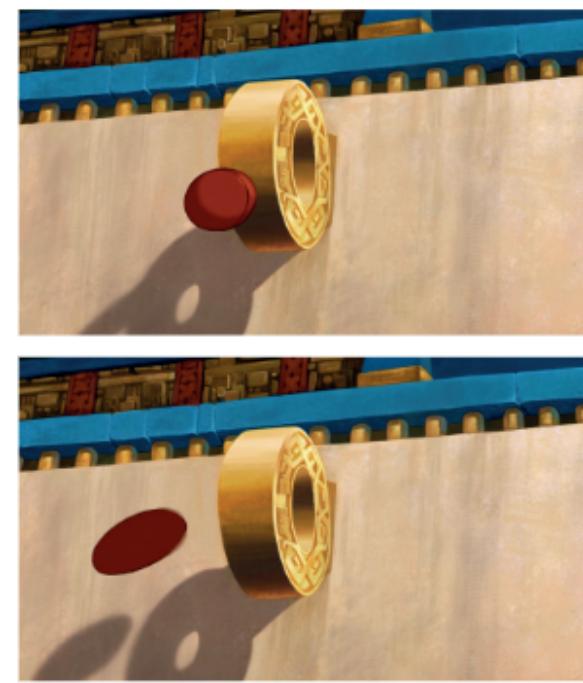


MOODBOARD PERSONAGGI

FORMA ED ESPRESSIVITÀ



La Strada per El Dorado (2000)



Gli Incredibili (2004)



La Spada nella Roccia (1963)



Ratatouille (2007)

Drop - Corto Circuito (2019)

MOODBOARD PERSONAGGI

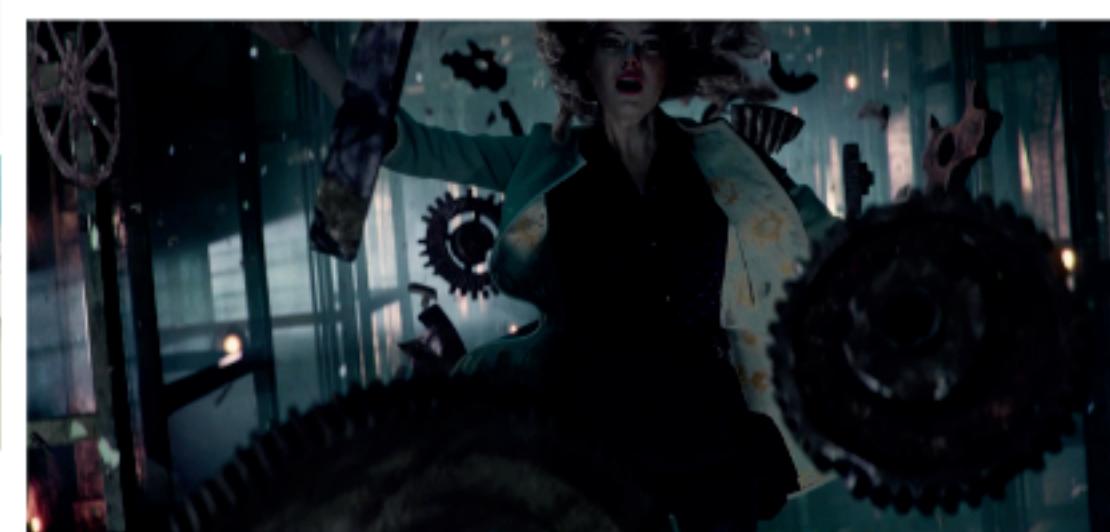
MOVIMENTO ED INQUADRATURE



Toy Story (1995)



Spider-Man: Into the spiderverse (2018)



Puss in Boots: The Last Wish (2022)



The Amazing Spider-man 2 (2014)



Monsters & Co. (2001)

STRUTTURA NARRATIVA

Il racconto ha una struttura lineare e segue in ordine cronologico il susseguirsi degli eventi.

GENERE TRAGEDIA: la storia sembra avere un tono leggero e vivace, segue la storia della perla che rincorre il suo sogno fino a quando questo non si infrange. Si svela così il finale tragico della vicenda, che vede la protagonista tornare in modo drammatico alla situazione di partenza.

WHO una perla che fa parte di una collana
WHAT vede un quadro raffigurante un fondale marino
WHERE in un salotto silenzioso del primo pomeriggio
WHY il quadro le fa ricordare il suo passato, la vita felice che trascorreva nel mare, e nasce in lei la volontà di tornare in quel luogo.

- Situazione iniziale: La perla è ferma nella collana, trascorre una vita monotona e triste a cui si è ormai abituata.
- Turbamento della quiete: Vede un quadro raffigurante un fondale marino e vuole tornare a quell'infanzia di spensieratezza: decide di raggiungere il quadro.
- Svolgimento: Riesce a staccarsi dalla collana e inizia a dirigersi verso il quadro saltando su tutte le superfici che incontra. Salta prima su un poggiapiedi, poi su una sedia e infine si fa strada tra molti ostacoli sul tavolo.
- Climax: Con un ultimo salto raggiunge il quadro, ma sbatte sulla sua superficie e precipita.
- Conclusione: Cade a terra e rotola via tristemente, finché la mano della donna non si avvicina per sollevarla. La perla tornerà alla situazione iniziale.

PERSONAGGI

PROTAGONISTA: LA PERLA

La protagonista del racconto è una perla bianca, di grandezza media, che fa parte di una tradizionale collana. La perla aveva sempre vissuto nel mare, al sicuro nella sua ostrica e in compagnia delle sue sorelle. Un giorno però è stata strappata via dalla sua casa e intrappolata in una collana contro la sua volontà. Si sente impotente, sa di non poter combattere il filo che la imprigiona, proprio come non ha potuto opporsi quando è stata portata via.

La sua condizione cambia quando ha una visione della sua perduta casa. Dopo tanto tempo, la speranza è rinata, ma il desiderio di tornare diventa quasi un'ossessione, che la anima nel tentativo di liberarsi dalla sua prigione. È determinata, decisa, pronta a intraprendere un viaggio da cui purtroppo rimarrà delusa.

Quando la realtà che sognava si infrange davanti ai suoi occhi, la perla è sconfitta e più sola che mai. È spaventata, in un luogo sconosciuto, e ha capito che non può fare niente per modificare la sua condizione. Vede una mano avvicinarsi e sa che in quel mondo così grande non c'è spazio per i suoi desideri e le sue speranze.



LE ALTRE PERLE

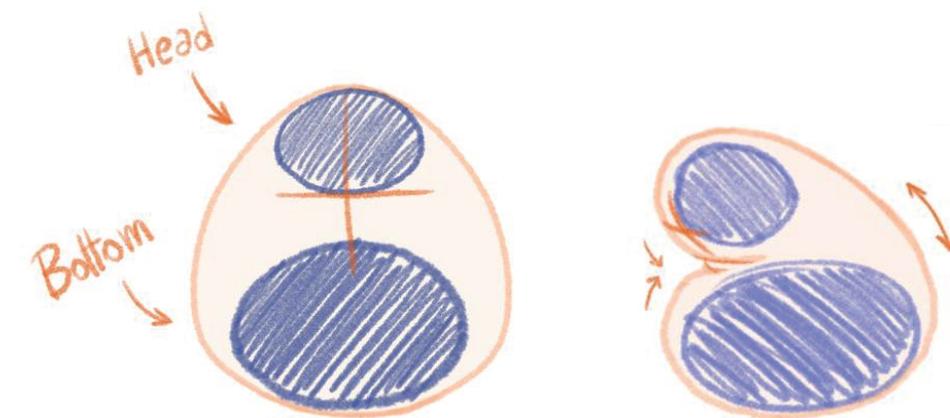
Le altre perle della collana hanno la stessa storia della protagonista, strappate dalla loro casa e imprigionate nella collana. Tuttavia, in contrasto con la protagonista, sembrano apatiche e disinteressate. Non sentono lo stesso desiderio di libertà e infatti non notano il quadro e non provano a scappare insieme alla loro sorella. Invece, nella loro vita tranquilla, il viaggio della protagonista costituisce in qualche modo un elemento di disturbo: quando lei si stacca dalla collana, le altre perle precipitano e si spargono per la stanza. Sono completamente estranee al dramma che si sta svolgendo, e questo contribuisce ad alimentare la solitudine e la tristezza della protagonista, che si sente abbandonata dalle sue stesse sorelle. Forse è proprio questo malesere a spingerla a voler tornare al passato in modo così disperato.

LA DONNA

La donna è giovane, ha i capelli sciolti e indossa abiti leggeri. È un personaggio passivo completamente estraneo alla storia, per lei si verifica un evento che rientra nella norma: una collana si rompe. Si mostra indifferente all'intera vicenda e offre un punto di vista esterno che in qualche modo sminuisce l'intero dramma che vive la protagonista. La presenza della donna all'inizio e alla fine della storia riporta infatti alla dimensione reale in cui si inserisce la perla, nella quale non importa la sua sofferenza. È la personificazione del destino, indifferente alla condizione di infelicità degli altri personaggi: anche quando la perla manifesta la propria volontà e tenta di evadere, la rimette al proprio posto senza pensarci, quasi infastidita dalla rottura della collana.

ARCHETIPO: L'EROE

Il cammino dell'eroe inizia nel momento in cui, grazie alla visione di un quadro, rimembra il locus amoenus che aveva caratterizzato la sua infanzia. E' una figura positiva in quanto fin dall'inizio cerca di raggiungere i suoi obiettivi nella speranza di ottenere un'esistenza migliore. La sua determinazione e forza di volontà la portano a non sottostare alle condizioni in cui è intrappolata; cerca quindi di avere un ruolo attivo prendendo iniziativa e distruggendo la sua prigione. Questo sforzo non sarà ripagato poiché la protagonista si ritroverà sconfitta nelle circostanze di partenza.



ANIMALE: SCOIATTOLO

Il piccolo ed agile roditore affronta quotidianamente le difficoltà della vita in modo dinamico: corre, salta, rimbalza sugli alberi scappando dai pericoli che lo circondano. Questo comportamento caratterizza anche la perla protagonista, che intraprende un viaggio attraverso molti ostacoli.

Lo scoiattolo è una creatura ingenua, che vive nella sua piccola realtà e subisce il mondo esterno e le attività dell'uomo. Tuttavia, è molto determinato, perché nonostante tutti gli ostacoli, non demorde mai.

INTERVISTA CON IL PERSONAGGIO

Intervista immaginaria svolta con la protagonista prima delle vicende rappresentate nel video.

I: Quale episodio della tua infanzia ricordi con più affetto e tenerezza?

P: Sicuramente una fetta del mio cuore è occupata dal ricordo delle mie dolci sorelle con cui vivevo nel profondo mare.

I: Descriviti con 3 aggettivi:

P: Ottimista, determinata, ingenua.

I: Perchè ingenua? C'è stato un episodio in particolare che ti ha fatto prendere questa consapevolezza?

P: Sì, fin da piccola lo sono stata. In particolare la mia storica amica del cuore ha tradito più volte la mia fiducia, e io ho continuato a darle possibilità e fidarmi di lei senza imparare mai la lezione.

Ancora oggi sto cercando di essere meno ingenua.

I: Che cosa ti aspetti dal futuro?

P: Non ho idea di che cosa il futuro riservi per me, ma sono sicura che userò tutte le mie forze per raggiungere la felicità, badando solo a me stessa e ogni giorno cercando di superare i miei limiti.

SCENEGGIATURA

IL SOGNO

Interpretazione de "Il Sogno" di Pablo Picasso

Scritto da

GRUPPO 7- seconda filiera

1. INT. SALOTTO - POMERIGGIO

Una donna dorme appoggiata alla poltrona rossa del suo salotto. La luce penetra nella stanza e colpisce il suo volto; è tutto silenzioso, si sente solo il suo profondo respiro.

Al collo porta una collana di perle. Una di queste prende vita e inizia a muoversi.

2. INT. SALOTTO - COLLO DONNA- MOMENTI DOPO

Ad un tratto si ferma, perché qualcosa dall'altra parte della stanza ha catturato la sua attenzione: un quadro raffigurante un fondale marino.

Nasce in lei il desiderio di raggiungere quel posto così familiare e inizia ad agitarsi, riuscendo infine a staccarsi dalla collana.

3. INT. SALOTTO - MOMENTI DOPO

La protagonista si lancia e inizia a cadere.

Rimbalza su un cuscino e continua a saltare da una superficie all'altra avvicinandosi sempre di più al suo obiettivo. Intanto, le altre perle precipitano.

4. INT. SALOTTO - TAVOLO - MOMENTI DOPO

La perla raggiunge il tavolo e si dirige verso il quadro facendosi strada tra gli oggetti che si trovano lì. Finisce in un piatto, che girando cambia la sua traiettoria, ma poi sbatte su una ciotola tornando sul percorso giusto.

Si avvicina finalmente al quadro, fermandosi sul margine del tavolo.

5. INT. SALOTTO - ARIA - PIÙ TARDI

Con un ultimo sforzo, la perla si lancia verso il quadro.

Sta per raggiungere finalmente il suo obiettivo, ma le sue speranze crollano quando va

6. INT. SALOTTO - PAVIMENTO - PIÙ TARDI

Cade a terra e rotola via tristemente, fino a fermarsi.

Si sentono dei passi: la donna si avvicina e afferra la perla, che viene avvolta dall'oscurità.

FINE

STORYBOARD

Scenes: 6 | Shots: 23 | Duration: 52 s | Aspect Ratio: 16:9

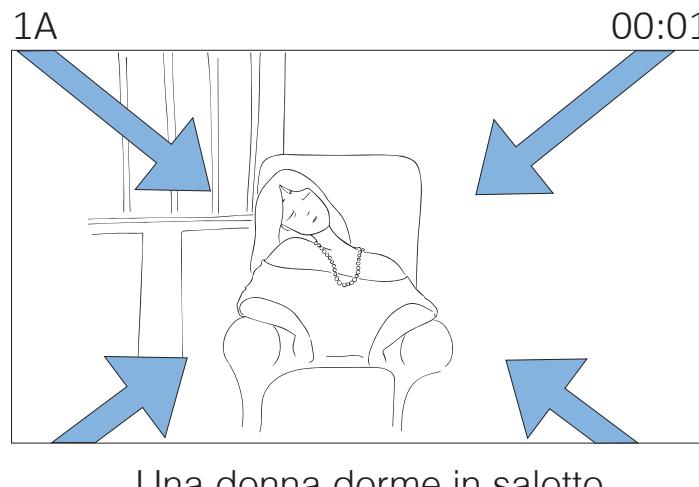
SCENA-1-INT-SALOTTO-POMERIGGIO

Shots: 4 | Duration: 00:10

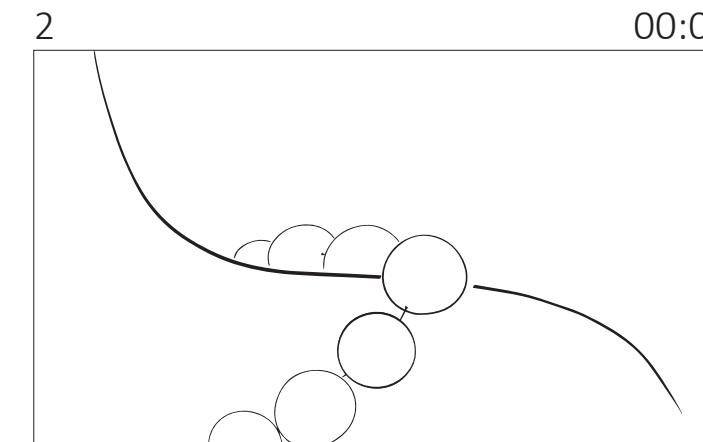


INTRO

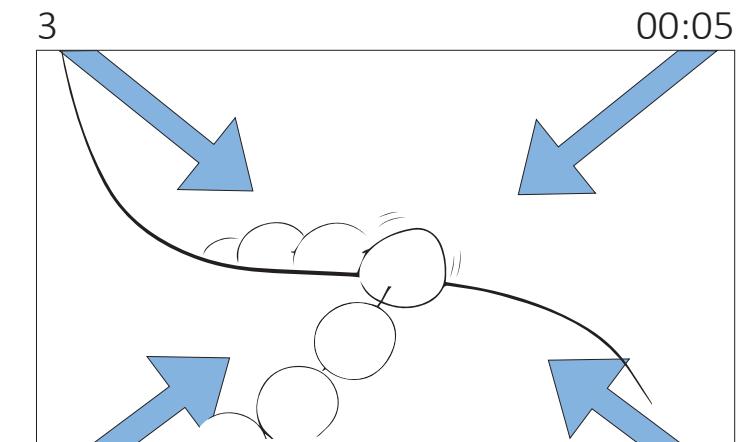
CAMERA: statica



CAMERA: zoom in



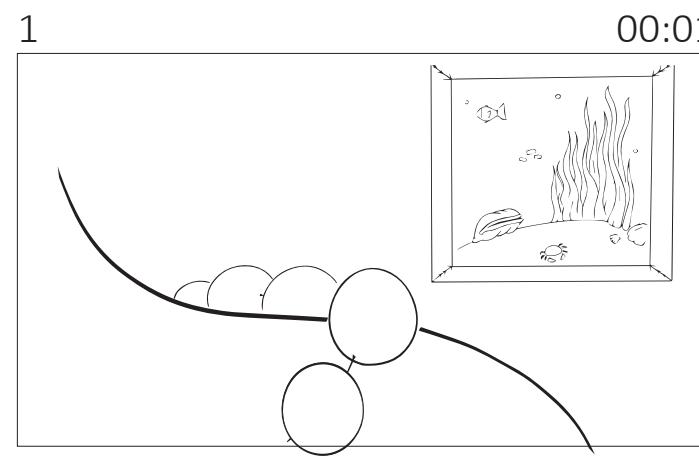
CAMERA: statica



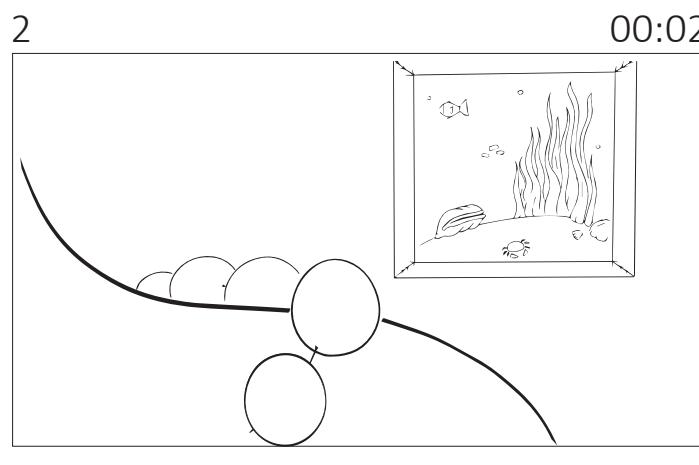
CAMERA: zoom in
TECNICA: armatura, driver, shape key

SCENA-2-INT-SALOTTO-COLLO-POCO DOPO

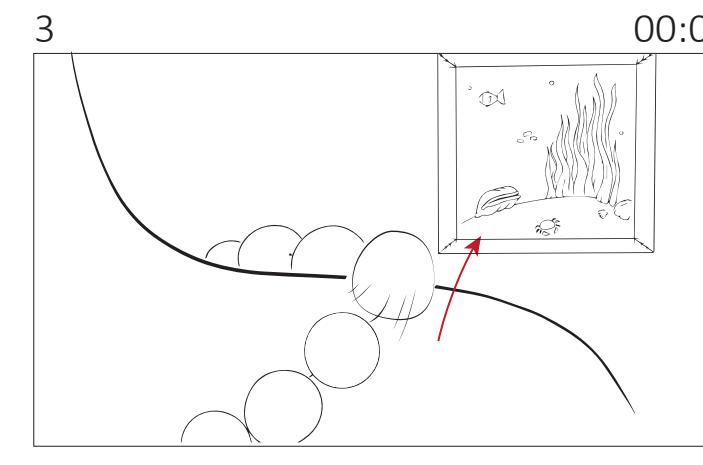
Shots: 3 | Duration: 00:08



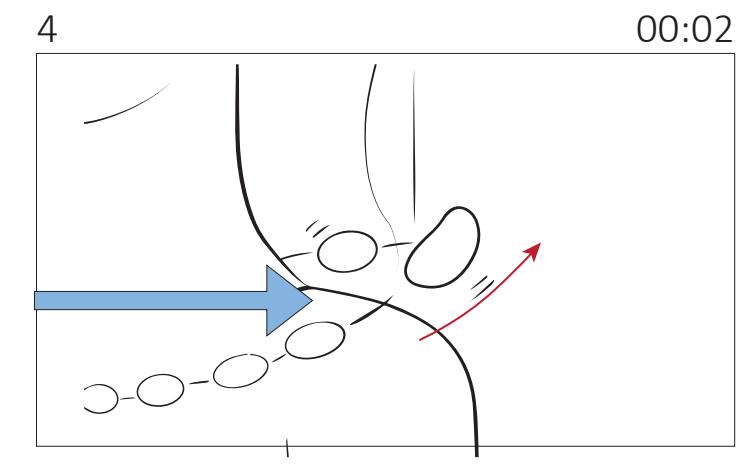
CAMERA: statica
TECNICA: armatura



CAMERA: statica, cambio focus
TECNICA: profondità di campo



CAMERA: statica
TECNICA: armatura, dirver, shape key



CAMERA: pan verso destra
TECNICA: armatura, shape key, track to

LEGENDA

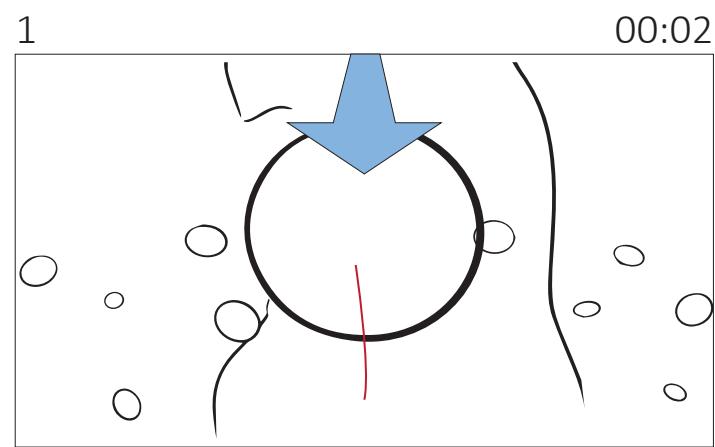
Movimenti di camera: →

Movimento dei personaggi: ↗

Espressività: ↘

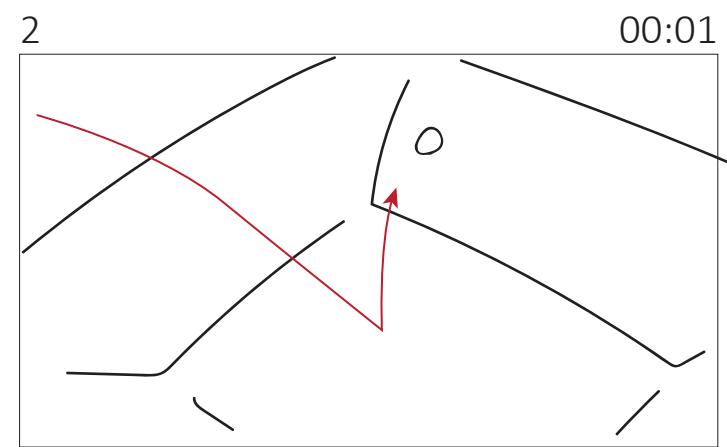
SCENA-3-INT-SALOTTO-POCO DOPO

Shots: 4 | Duration: 00:06



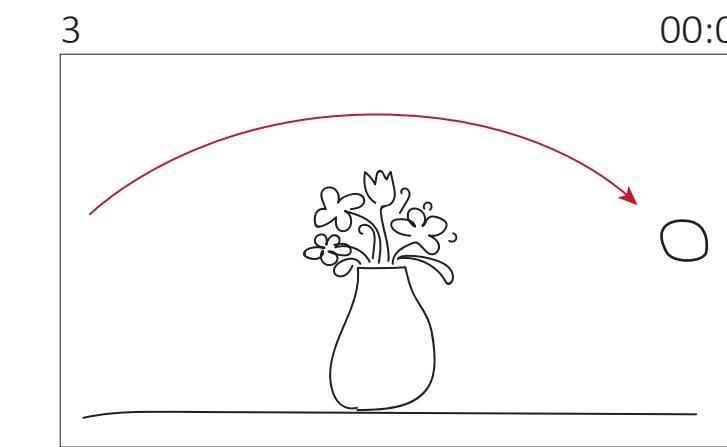
La perla si è staccata con un salto e inizia la discesa

CAMERA: tracking, movimento in basso
TECNICA: follow path, track to



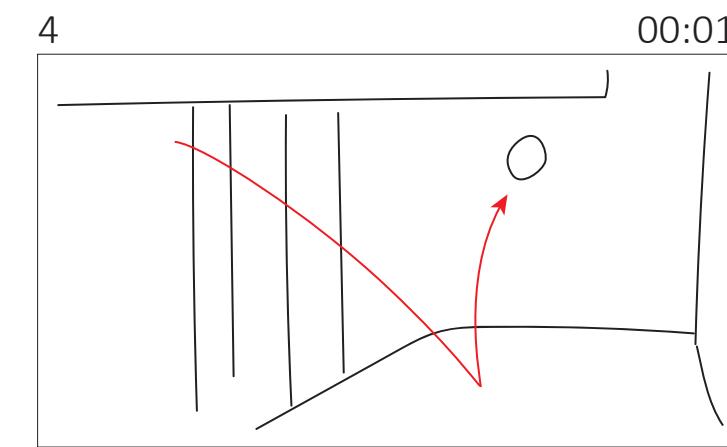
La perla precipita e rimbalza su un cuscino

CAMERA: statica
TECNICA: follow path



La perla fa un lungo salto

CAMERA: statica
TECNICA: follow path

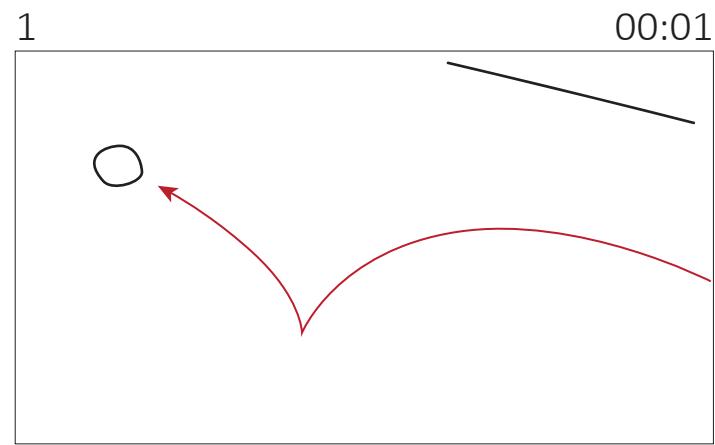


Rimbalza su una sedia per arrivare finalmente al tavolo

CAMERA: statica
TECNICA: follow path

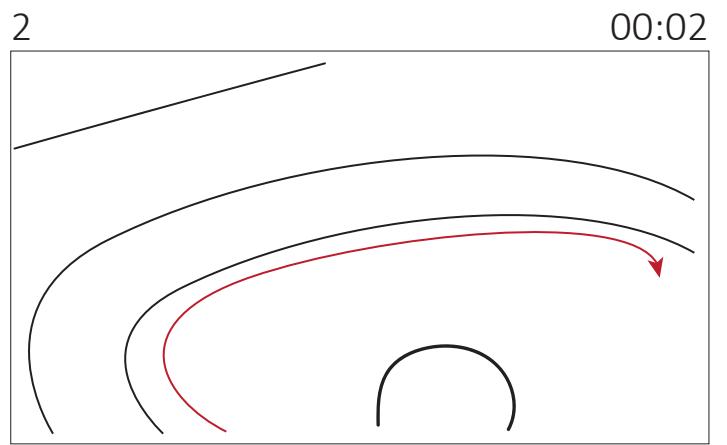
SCENA-4-INT-SALOTTO-TAVOLO-POCO DOPO

Shots: 4 | Duration: 00:08



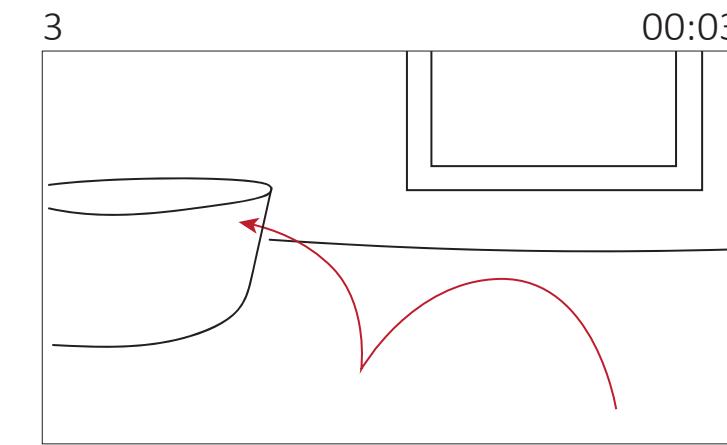
La perla raggiunge il tavolo

CAMERA: tracking
TECNICA: follow path, track to



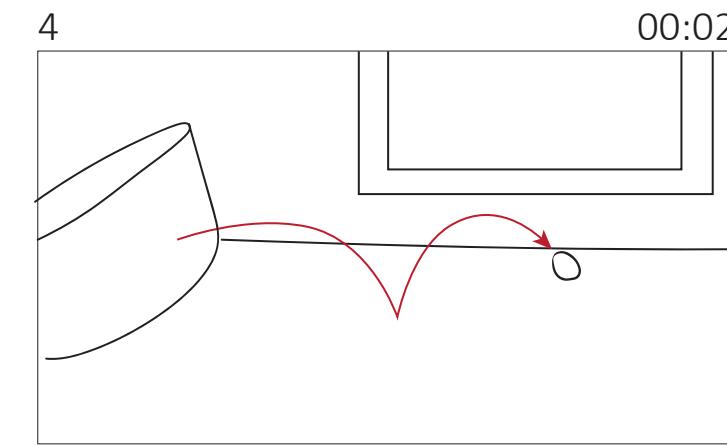
Arriva su un piatto, che devia il suo percorso

CAMERA: statica
TECNICA: follow path, keyframe rotation



Sbatte contro una ciotola e torna sulla giusta traiettoria

CAMERA: tracking, carrellata composta
TECNICA: follow path, child of, track to

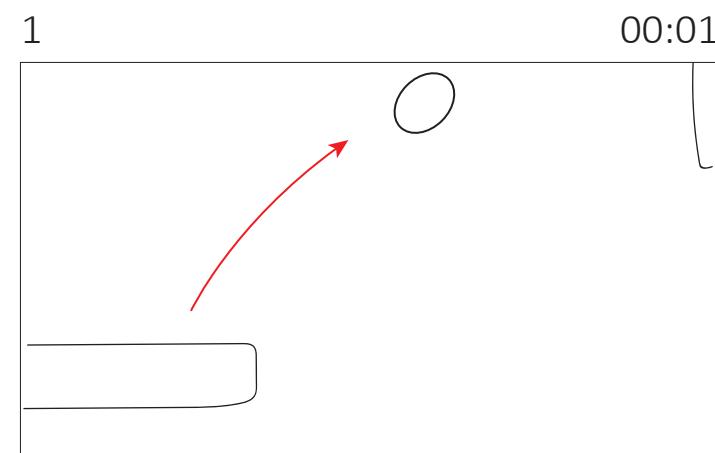


Si dirige finalmente verso il quadro

CAMERA: tracking, carrellata composta
TECNICA: follow path, child of, track to

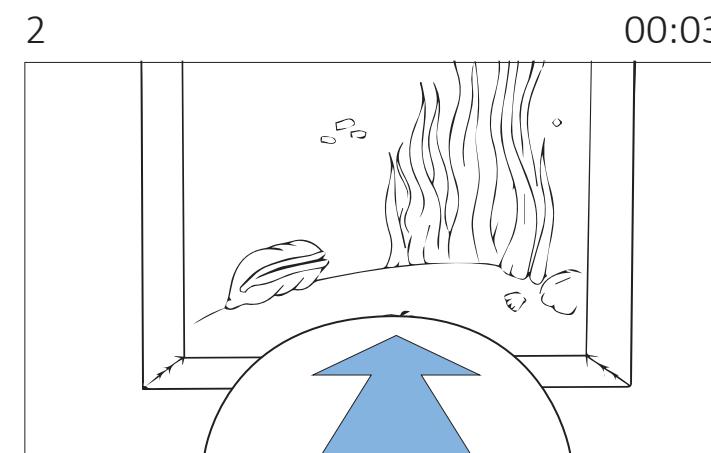
SCENA-5-INT-SALOTTO-ARIA-POCO DOPO

Shots: 4 | Duration: 00:09



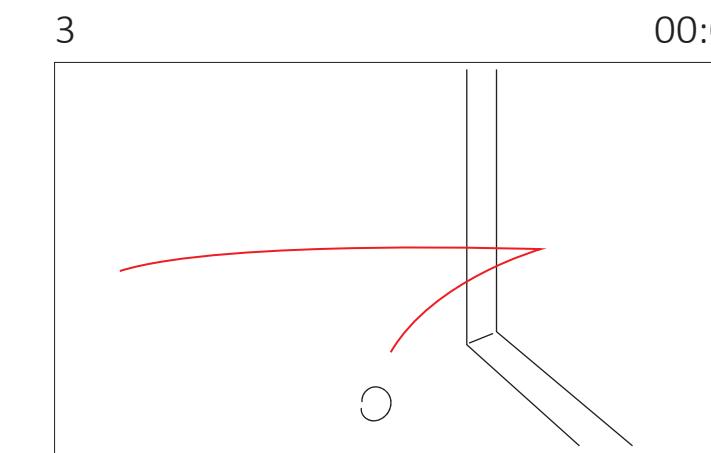
La perla prende lo slancio per l'ultimo salto

CAMERA: statica
TECNICA: follow path



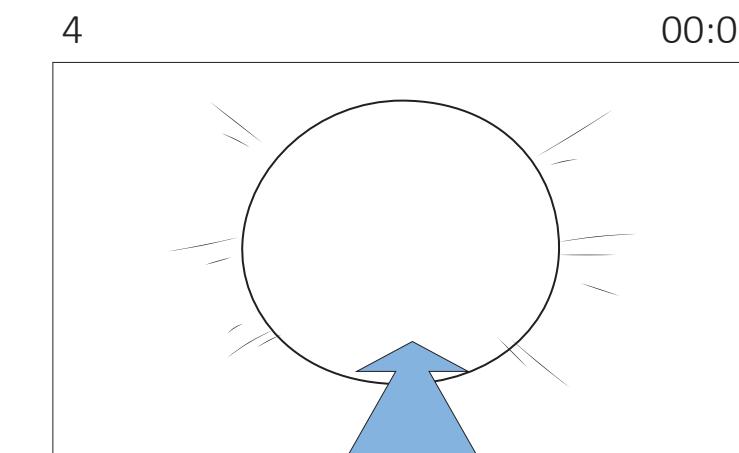
Sta per raggiungere il quadro

CAMERA: tracking
TECNICA: follow path, track to



La perla sbatte contro il quadro e inizia a precipitare

CAMERA: statica
TECNICA: follow path

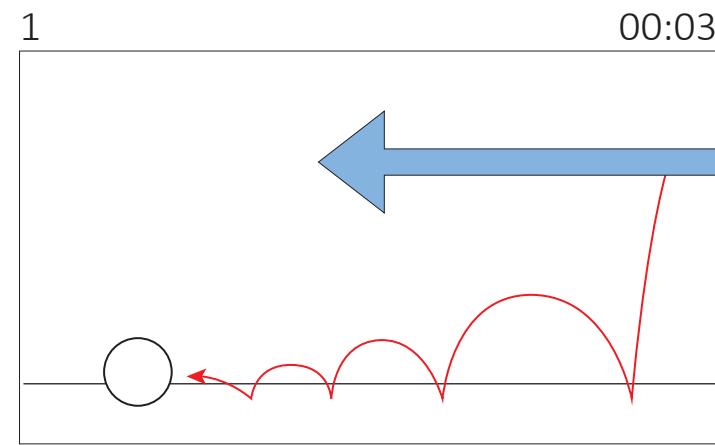


La perla precipita nel vuoto

CAMERA: tracking
TECNICA: follow path, track to

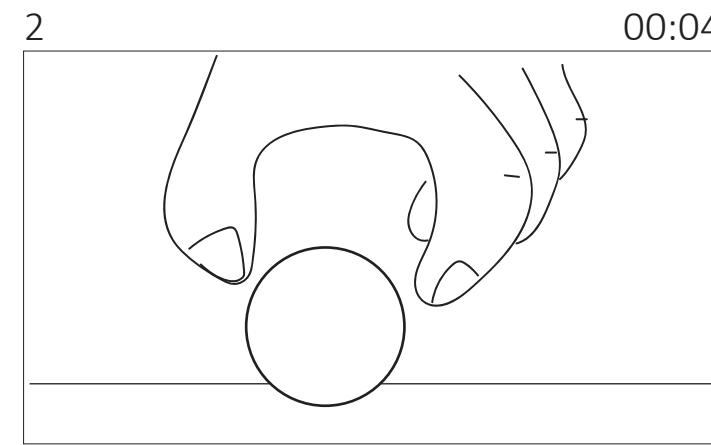
SCENA-6-INT-SALOTTO-PAVIMENTO- POCO DOPO

Shots: 3 | Duration: 00:10



Cade a terra e rotola via tristemente fino a fermarsi

CAMERA: pan
TECNICA: effetto bounce



La mano della donna afferra la perla.

CAMERA: statica
TECNICA: cinematica inversa e diretta



La perla è avvolta dall'oscurità

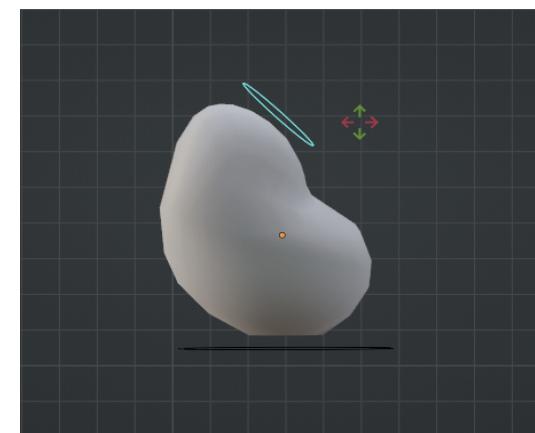
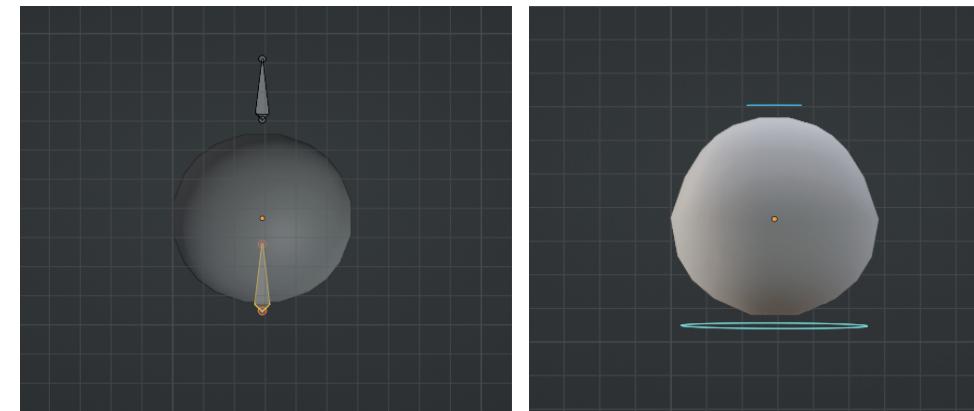
CAMERA: statica

TECNICHE REALIZZAZIONE 3D

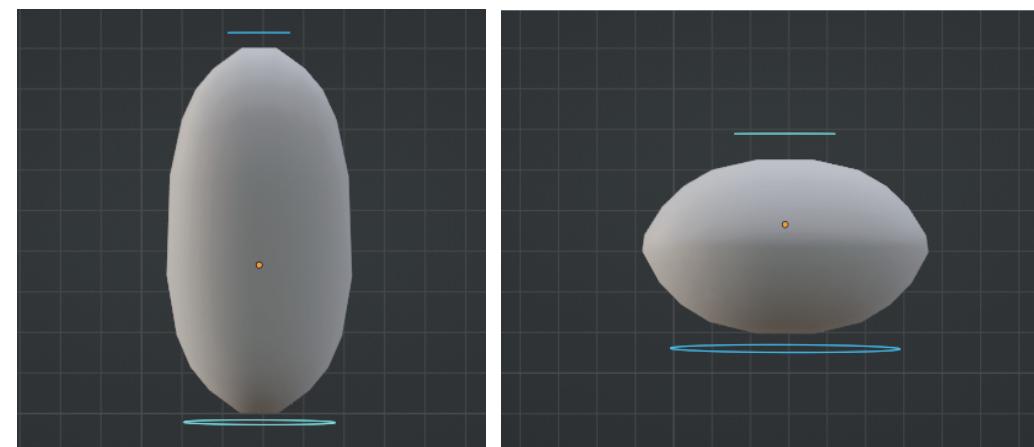
ANIMAZIONE DEL PERSONAGGIO

ESPRESSIVIA :ARMATURA

La perla è controllata da un'armatura composta da due ossa imparentate: Bottom e Head. Ognuna è legata ad una metà della mesh (controllo tramite weight painting).



Lo scopo della divisione è associare una base e una testa alla perla per conferire più espressività al personaggio. Le scene in cui sembra mostrare emozioni sono realizzate modificando posizione, rotazione e scala dell'osso Head.



Agendo lungo l'asse verticale delle ossa, si creano deformazioni che sono utili nell'interazione del personaggio con altri elementi (es. quando tocca terra nei salti).

MOVIMENTO: KEYFRAME + BOUNCE

Alcuni movimenti della perla sono realizzati esclusivamente con keyframe (es. caduta nell'ultima scena).

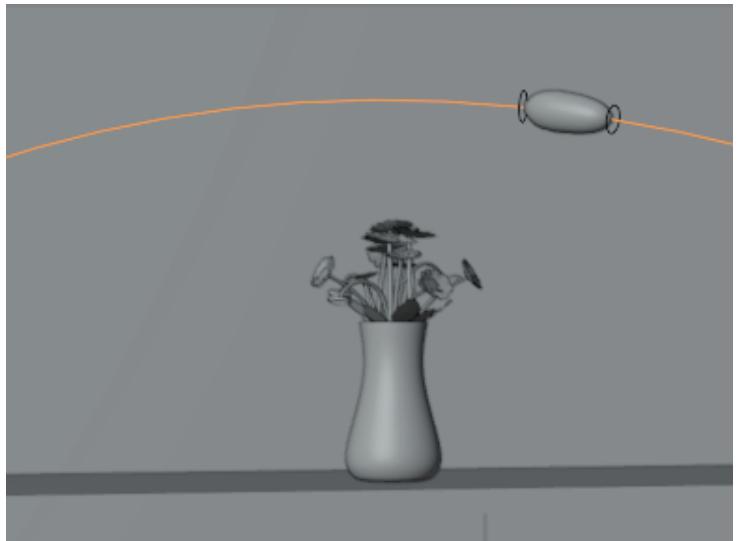
Il graph editor è utilizzato per controllare l'interpolazione tra i keyframe. Bounce: è un effetto dinamico aggiunto nel graph editor per rendere il rimbalzo.



MOVIMENTO: FOLLOW PATH

La maggior parte dei movimenti della perla avvengono tramite un vincolo di follow path sull'armatura. La velocità di percorimento è controllata tramite il posizionamento di keyframe direttamente nell'impostazione del follow path e il graph editor per perfezionare.

L'impostazione Follow Curve permette alla perla di seguire l'orientamento del path, ma viene disattivata nei momenti in cui tocca terra per permettere all'armatura di deformare la mesh e simulare la rincorsa per il nuovo salto.

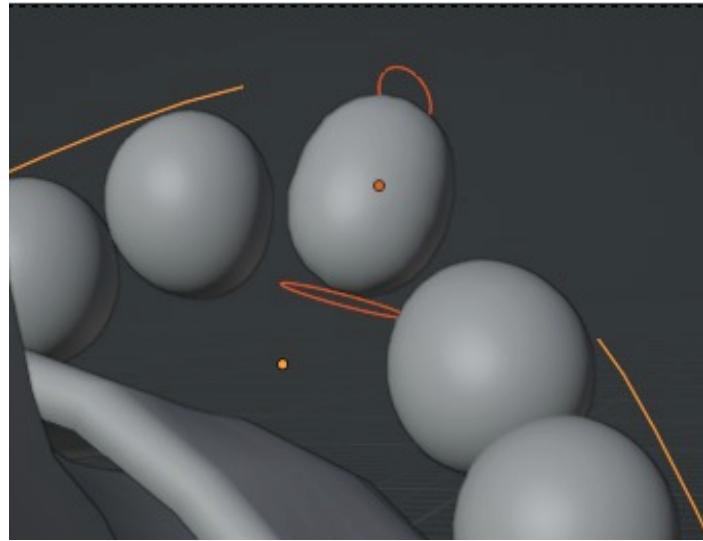


ALTRI ELEMENTI

DRIVER + SHAPE KEY

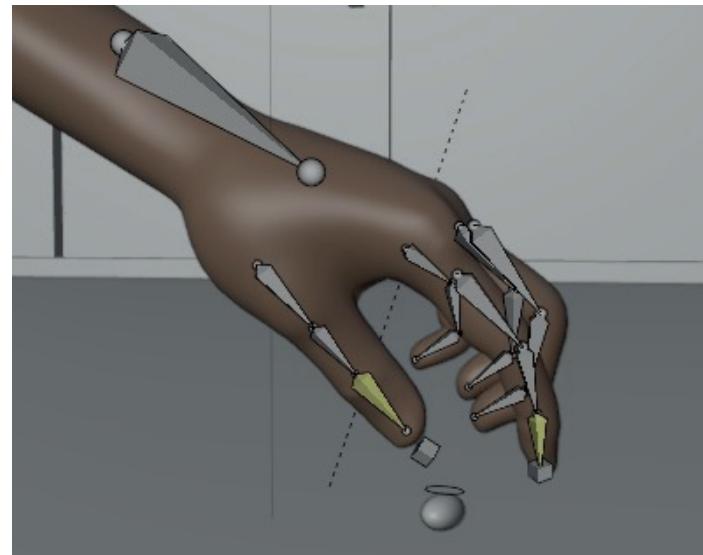
La collana è un array di sfere lungo una curva (bezier curve).

La curva contiene 3 shape key, che rappresentano la deformazione lungo le tre direzioni. Ad ogni shape key è applicato un driver, controllato dalla posizione locale dell'osso Head dell'armatura della perla. Quando la perla si solleva (head si muove lungo z), la collana passa alla shape key Def_Z, dove appare sollevata.



CINEMATICA DIRETTA + INVERSA

La mano è animata con due tecniche diverse:
-cinematica inversa: per pollice e indice, che devono raggiungere la perla e piegarsi in modo più omogeneo. Il target del vincolo è un osso esterno alle dita.
-cinematica diretta: per le ultime tre dita, che devono solo piegarsi leggermente



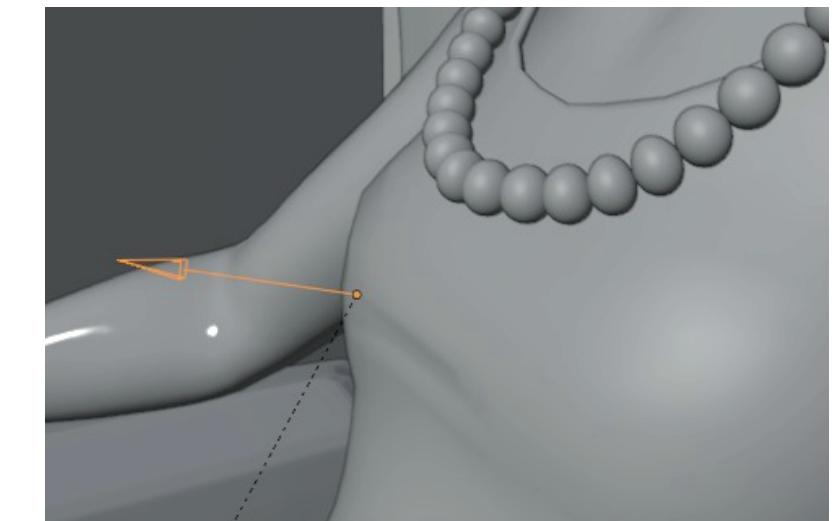
WAVE MODIFIER

E' stato applicato sul cuscino ad un gruppo di vertici con intensità diversa. Il momento in cui la perla tocca il cuscino, coincide con l'inizio del modifier.



HOOK MODIFIER

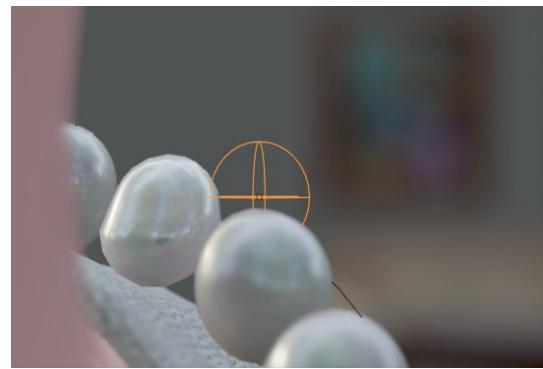
Con il modificatore hook è stato animato il respiro della donna. E' applicato al petto della donna, in particolare al gruppo di vertici interessati del movimento, e fa riferimento ad un Target (hook_empty). Muovendo il target avanti e indietro si muove anche il gruppo di vertici selezionato simulando un leggero respiro.



MOVIMENTI DI CAMERA

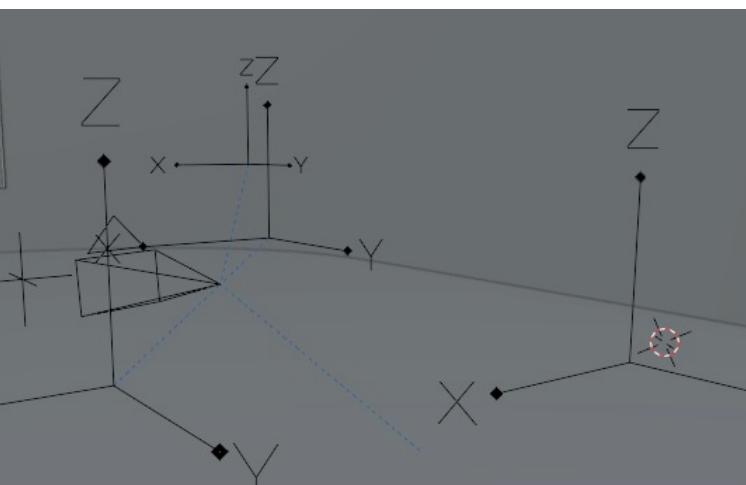
TRACK TO: La camera ha come obiettivo un empty, che rimane sempre al centro dell'inquadratura. Animando l'empty, la camera sembra seguire i movimenti della perla.

DEPTH OF FIELD: animata per modificare la messa a fuoco della camera. E' collegata ad un empty, che muovendosi sposta il fuoco.



FOCAL LENGTH: utilizzata per fare zoom, e per agire sulla separazione tra piani. Es. aumentare la lunghezza focale per aumentare la distanza tra primo piano e elementi sullo sfondo.

CHILD OF: utilizzata per posizionare facilmente la camera e farla muovere in modo più fluido; modificando i valori dei diversi ChildOf impostati, si può controllare meglio il movimento. Legato ad un empty Pos_X.



ELEMENTI AUSILIARI: EMPTY

La maggior parte dei movimenti di camera si appoggia ad un empty, di cui viene animata la posizione (globale o offset di un path).

TUTORIAL CONSULTATI

[Blender 2.9 - Ball Bounce and roll Tutorial, Rahul Malpure](#)

[Blender 2.8: Bouncing Ball - Squash & Stretch Rigging and Animation](#)

[Bouncy Ball Physics Simulation in Blender, CG top tips](#)

[ANIMATION using SOFT BODY Simulations!!! | Blender 3D Tutorial, Lewis Animation](#)

[Blender tutorial: Real-time necklace physics simulation, Max Zhang Learn 3D](#)

[Blender 2.92 - Pearl Necklace animation tutorial, Welcome to creativeworld](#)

[The perfect Dolly zoom effect in JUST 2 STEPS using Blender 3.0, SKYLER STUDIOS](#)

[Easy Interior Lighting in Blender \(Tutorial\), Architecture Topics](#)

[How to Animate Text, letter by letter using object tweening in Blender Grease Pencil, Learn 2 Animate](#)

[Blender: Come creare un TESTO 3D, Pigmalione Academy](#)

[Blender Animazione Testo parte 3, Salahzar Stenvaag](#)

[Text to Object Transition Effect - Blender VFX Tutorial, Sina Sinaie](#)

IMMAGINI DEL VIDEO

