

PROGRAMMA 3° ANNO

Il programma prevede la conoscenza delle principali affinità e differenze che vi sono tra scenografia **teatrale, cinematografica e televisiva**.

Verranno affrontati temi come: produzione e pre-produzione televisiva, differenza tra i diversi format televisivi, le figure professionali della televisione, i sistemi di ripresa, le tipologie di telecamere, le normative di sicurezza sui luoghi per pubblici spettacoli, le applicazioni informatiche in scenografia, lo spazio virtuale.

Nel corso dell'anno lo studente viene stimolato a sviluppare un percorso artistico personale, che deve essere supportato da buone competenze per la progettazione, e dalla conoscenza di tecniche informatiche fornite durante l'insegnamento stesso, ai fini della rappresentazione della propria idea.

lo studente sviluppa un progetto completo di scenografia per il **cinema**, la ricerca, gli schizzi a mano libera, il bozzetto finale a mano e il render finale al computer (corredato di pianta e sezione), la scelta dei materiali della scena e le tavole esecutive in scala, la lista dell'attrezzatura e la progettazione dei costumi

Finalità

Il percorso didattico è finalizzato dunque alla formazione di una figura in grado di sviluppare competenze artistico-creative e tecnico-progettuali di rappresentazione, creando immagini di scenografie per set cinematografici, generate anche da software complessi.

Sperimentazione

La sperimentazione è riferita ai sistemi di rappresentazione scenografica 2d e 3D, progetto esecutivo, modellazione e composizione della scena. Per la simulazione di scenografie sono necessarie competenze specifiche, teoriche e pratiche, In tale ottica si inserisce la ricerca e l'applicazione della grafica 3d alla Scenografia, capace di creare non solo "immagini di sintesi" ma anche di intervenire con modificazioni su riprese reali o realizzare effetti speciali.

Particolare attenzione sarà prestata alle tecnologie per lo spettacolo: Illuminotecnica, supporti tecnologici e materiali di ultima generazione.

PARTE TEORICA

Introduzione alla scenografia cinematografica, attraverso l'analisi di bozzetti scenografici; lo spazio filmico e la definizione di inquadrature; scala dei campi e piani di ripresa; supporti per macchine da presa e ottiche di ripresa; pre-produzione, produzione e post-produzione di un film; la sceneggiatura e lo storyboard; location e teatri di posa; luce e cinema; grafica 3d, scenografia virtuale, effetti speciali nel cinema.

1. PROGETTO SCENOGRAFICO PER IL CINEMA

Reinterpretare scenograficamente una scena di un film, da concordare con il Docente, attraverso la lettura della sceneggiatura data, progettare la scena ambientando set e location in un luoghi ricostruiti in teatro di posa (possibile di riduzione di scala).

Si richiede simulazione digitale del set.

Il progetto richiede:

- **Reference:** ricerche di immagini sullo stile del periodo di ambientazione.
- Disegno dell'architettura, documentazione storica, ricerca con particolare attenzione alla cura dei dettagli.
- Elenco delle caratteristiche principali del film e ricerca iconografica
- Schizzi di progettazione in pianta del set, in scala adeguata.
- Schizzi prospettici e proposte di *concept design* della scena corredato da piante e sezioni (**in sede di verifica non verranno discussi progetti privi di pianta e sezione**);
- Proposta scenografica con inquadratura scelta e posizionamento camera.
- **Storyboard** di una sequenza filmica (almeno 5 frame indicativi)
- Modellazione scena con software 3d
- Inquadrature e campi di presa (simulazione digitale)
- Movimenti della macchina da presa (simulazione digitale)
- Piani di produzione: descrittivo degli elementi che compongono la scena, elencario figurato di costume e d'attrezzatura (grande e minuta relativa a scena e costume)
- Topografia del set (piante del teatro di posa, definizione delle zone di interesse)
- Tavole tecniche: piante-sezioni generali del set 1:50 -sviluppi esecutivi 1:20 -dettagli e particolari 1:5 - 1:1- elementi di arredo della scena a disegno 1:5
- Ricerche di materiali costituenti la scena;
- Modellazione della scena con software 3d
- MODELLINO in stampa 3D in scala adeguata
- Relazione finale

OGNI SCAGLIONE (BOZZETTISTICA, NATURA ARTISTICA DEL PROGETTO, TAVOLE TECNICHE, MODELLAZIONE 3D) SARANNO SOTTOPOSTI A VALUTAZIONE INTERMEDIA CHE VERRA' PRESA IN CONSIDERAZIONE IN SEDE DI ESAME.

CONSEGNA LAVORO COMPLETO, in cartella rifinita e definitiva e in formato digitale CD da archiviare: in sede di esame comprensiva di :

- Tavole di reference con breve descrizione del progetto
- Tavole di bozzettistica e concept
- Tavole tecniche del progetto (piante, sezioni, dettagli costruttivi)
- Tavole di rendering con allegate piante di posizionamento delle camere con annesso caratteristiche tecniche.
- Modellino della scena in stampa

Bibliografia:

Testi obbligatori

IL LAVORO DELLO SCENOGRFO. CINEMA, TEATRO, TELEVISIONE -Lori Renato

-SCENOGRFIA E SCENOTECNICA PER IL CINEMA - R. Lori (edit. Gramese)

- DISEGNO E PROGETTO. METODI E CRITERI... - Pierangelo Boltri

Testi facoltativi

-IL DISEGNO ARCHITETTONICO ESECUTIVO - Luca Rovero, Simona Lanzu (edizione EPC)

-PER UN PUGNO DI COLORI - R. Casaro

-DISEGNARE I SOGNI. DANTE FERRETTI SCENOGRFO - A. Barbera

-LUZZATI E I MEZZARI GENOVESI - Marzia Cataldi Gallo (Il canneto editore)

Il Docente
Prof. Annalisa Cantarini