Z x G.A.M.

progetto 4E
Liceo Artistico Alberti Dante
Ambasciatori per l'arte

IDEA

Z x G.A.M

Scheda tecnica

video: animazione

durata: 02:50 min

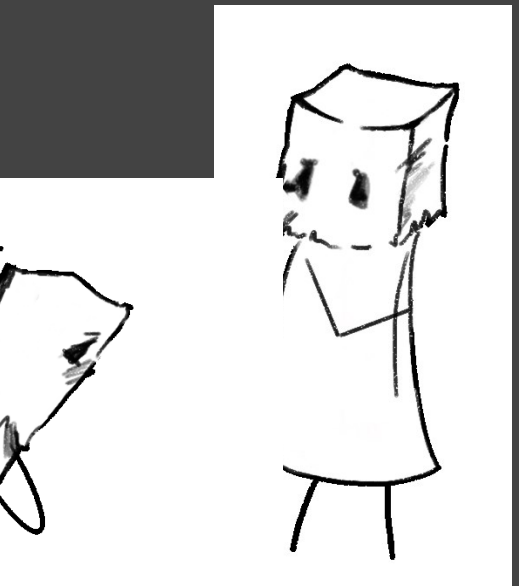
risoluzione video: 1080p

formato: mp4

frame rate: 29:97 fps

destinazione: pagina web de “Gallerie degli Uffizi”

target: pubblico giovane

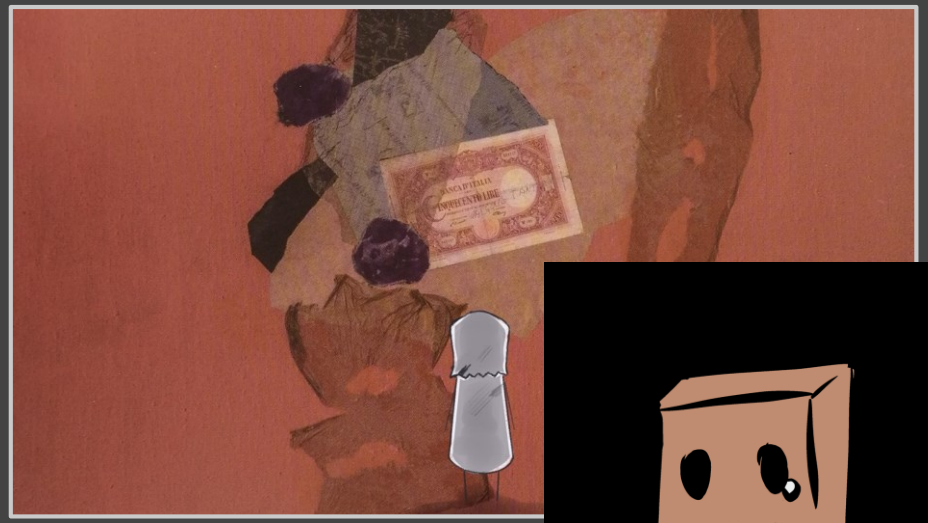


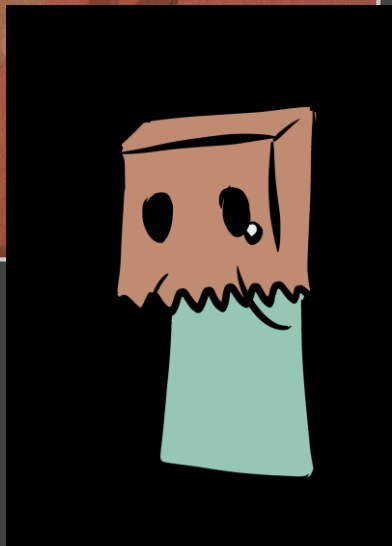
Z x G.A.M

Idea

Z è un piccolo esserino con un sacchetto in testa che cammina all'interno delle opere della Galleria d'Arte Moderna (GAM).

Il personaggio si ritrova catapultato in un'avventura attraverso dimensioni artistiche ed epoche diverse che lo accompagneranno in un viaggio psicologico (oltre che fisico).





SVILUPPO

Concept (Giulia Rogai)

La Galleria d'Arte Moderna rappresenta un'occasione unica per ripercorrere le gioie e i dolori del XIX e XX secolo; l'arte si propone come accompagnatrice a Z, che ne ripercorre via via i periodi, seppur non in ordine cronologico, come se sorgessero più dalla sua condizione psicologica che dallo scorrere del tempo.

Ma l'arte non accompagna solamente il nostro amico: ha accompagnato noi stessi attraverso la storia, documentandola giorno dopo giorno e venendo influenzata dalle evoluzioni e innovazioni della società: a questo si deve la scelta del design anni '30 assunto dall'intero progetto, il periodo delle prime televisioni dagli schermi bombati e la proiezione monocromatica che ha dato la svolta definitiva per lo sviluppo della tecnologia moderna.

Ricerca e selezione opere (Francesca Donnini)

Ogni opera che compare nel video è stata scelta in rappresentanza di un periodo presente nella mostra, giungendo ad un totale di **12 periodi**:

Astratto-concreti, Impressionismo, Pittura post-macchia, Post-divisionismo, Pittura di macchia, Paesaggistica, Romanticismo, Ritorno all'ordine, Simbolismo, Futurismo, Divisionismo ed Espressionismo.

alcune delle opere scelte

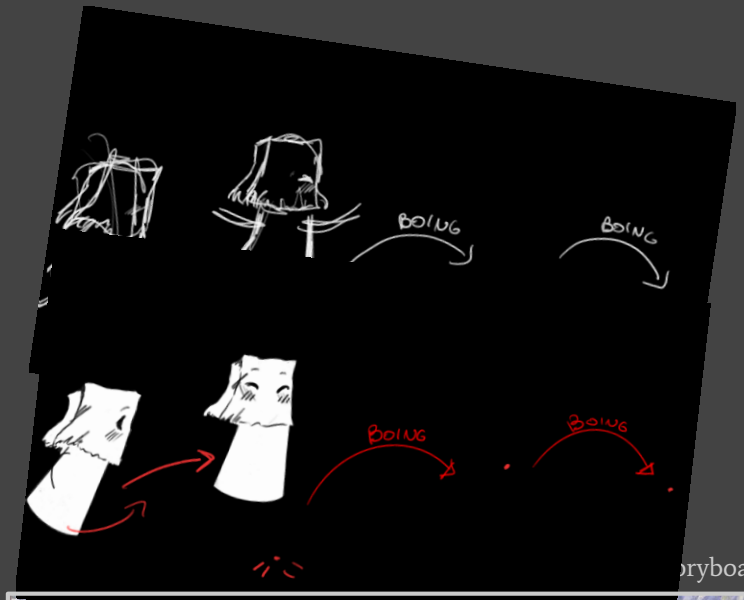
I primi bozzetti (Lucrezia Passalacqua)

La nascita di “Z”

Ogni cosa è mirata e pensata per far capire allo spettatore le caratteristiche di questa creatura così insicura da cercare conforto in un sacco con cui nascondere il proprio volto; così triste da cercare conforto nell’arte, riuscendo a riscoprire se stesso in un viaggio che gli donerà un nuovo sorriso ricavato da una delle opere visitate.

Le movenze ritratte nello storyboard (realizzato su Procreate) ripropongono continuamente il personaggio di Zeta nel suo essere, modo di ragionare e d’agire.

Zeta è l’emblema di una generazione, la generazione di chi lo ha ideato, una generazione che sarà sempre pronta a guardare al passato per andare avanti e a lottare per sé.



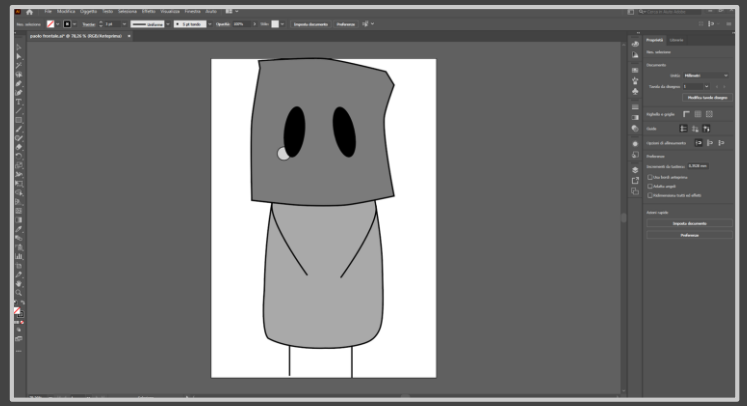
oryboard

REALIZZAZIONE

Dallo sketch al vettoriale (Leonardo Guarnieri)

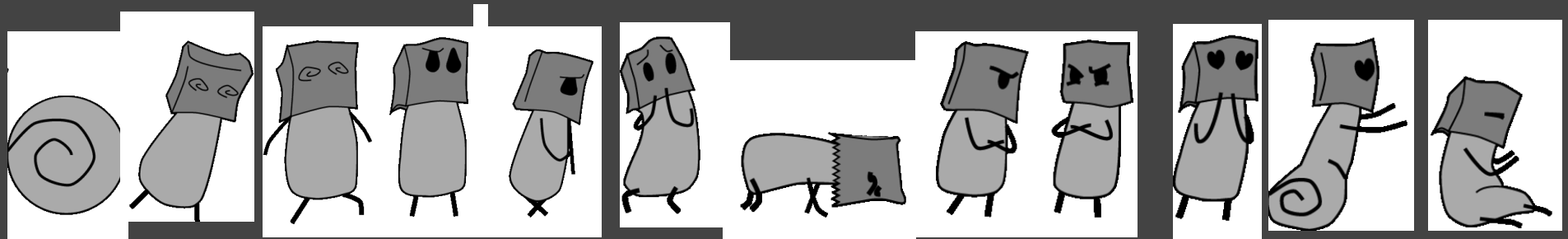
La realizzazione di “Z”

In seguito alla progettazione, i bozzetti del personaggio sono stati trasposti in vettoriale in maniera tale da renderli utilizzabili per l’animazione: le varie pose di “Z” sono state singolarmente ridisegnate attraverso Adobe Illustrator, costituendo la parte visiva centrale dell’intero progetto.



lo screenshot di una schermata di Adobe Illustrator

alcune pose di Z in vettoriale



Post-produzione immagini (Lorenzo Baldi)

La realizzazione dello sfondo

Dopo aver selezionato le opere e creato una cartella contenente le immagini scaricate dal sito ufficiale delle Gallerie degli Uffizi, siamo passati alla post-produzione digitale, equilibrando i parametri ed adattandole al concept.

uno screenshot della schermata di Adobe Lightroom.

l’Animazione (Giulia Rogai)

Z nell’arte

Seppur più simile ad un animatic che alla classica animazione fluida densa di fotogrammi, anche la tipologia scelta per questo progetto richiede una sua dose di lavoro.

Una volta pronti fondo e personaggio, abbiamo iniziato a mettere insieme i pezzi utilizzando Adobe After Effects, dando inizio all’effettiva componente video;

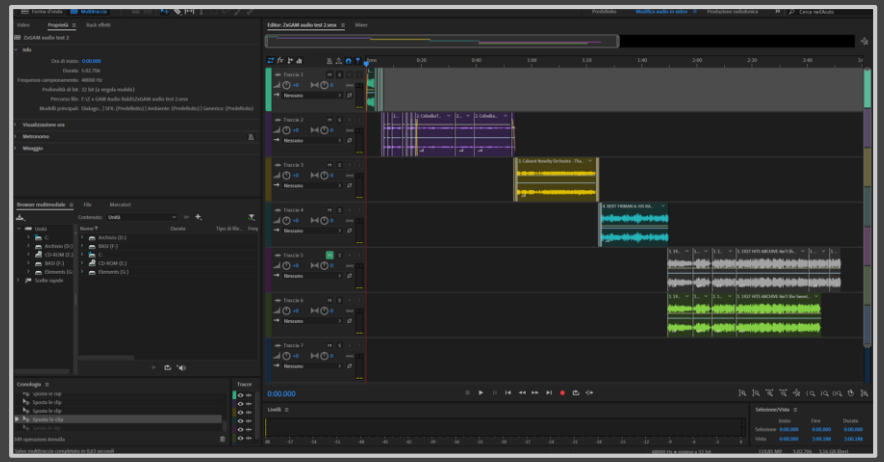
uno screenshot della schermata di Adobe After Effects

Il sonoro (Lorenzo Baldi)

Ricerca, scelta e mixaggio delle tracce audio

Sulla base del concept sono state selezionate **4 tracce audio**, poi mixate con l'ausilio di Adobe Audition. Ogni traccia accompagna una parte della storia, accrescendone l'impatto emotivo.

1. Intro
2. Traccia triste;
3. Traccia neutra;
4. Traccia allegra;
5. Outro



uno screenshot della schermata di Adobe Audition.

RISULTATO
FINALE

Lo stile grafico (Giulia Rogai, Lucrezia Passalacqua, Rebecca Gambi)

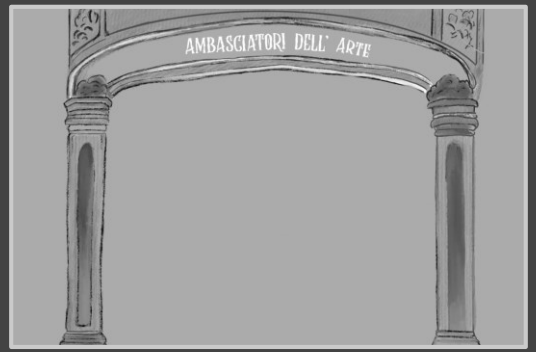
I titoli

Tramite riferimenti ripresi dalle caratteristiche stilistiche degli anni ‘30, è stato deciso di inserire i titoli iniziali in una cornice apposita, imitandone alcune utilizzate in corti animati dell’epoca. Partendo da uno schizzo basilare, il progetto è gradualmente andato a prender forma fino a concretizzarsi.

I font, anch’essi coerenti con la scelta temporale, sono stati aggiunti utilizzando Adobe Photoshop tenendo conto di caratteri e misure specifiche.

la reference

il primo schizzo



Lo stile grafico (Giulia Rogai)

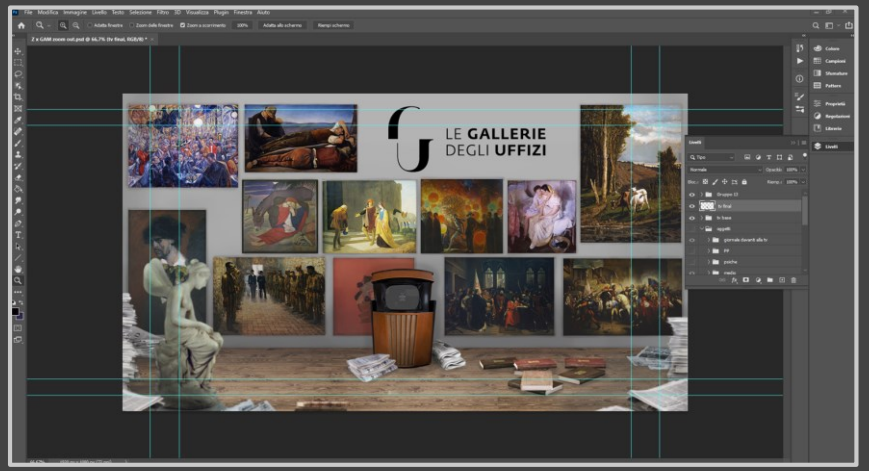
lo zoom out

Dopo la fine del “video” di cui è protagonista Z, abbiamo ritenuto appropriato aggiungere uno zoom out in cui si mostrasse l’intera stanza - al cui centro è, appunto, collocata la televisione proiettante il suddetto video.

Questo per vari motivi:

1. mostrare le opere nella loro interezza, compresi i colori unici che le caratterizzano;

2. inserire il video in un’atmosfera che riportasse alla mente una galleria d’arte, ovvero l’effettivo soggetto della promozione.



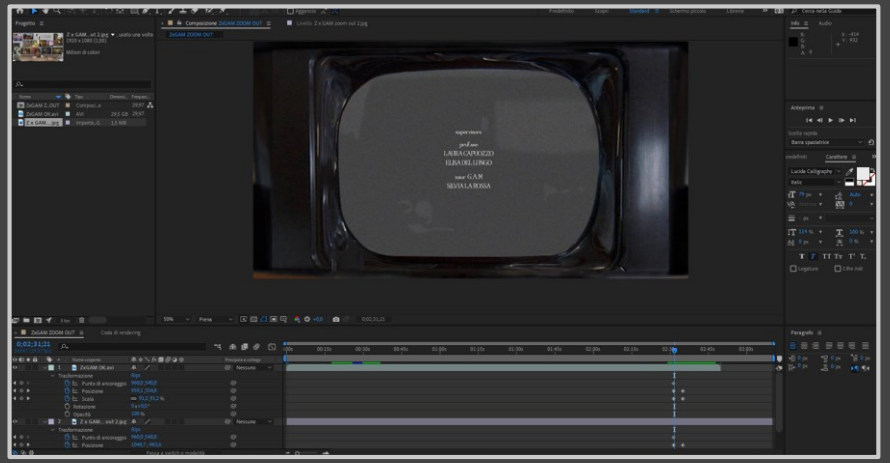
uno screenshot della schermata di Adobe Photoshop.

Il montaggio (Giulia Rogai)

Ed il risultato finale

Componenti video ed audio (assieme agli ultimi dettagli) sono stati uniti in un nuovo progetto Adobe After Effects, a seguito della loro singola esportazione dai programmi originali nella miglior qualità disponibile.

Essendo quest'ultima molto alta il file finale era piuttosto pesante, motivo per cui ne abbiamo creato una copia di dimensioni minori e più facilmente trasportabile.

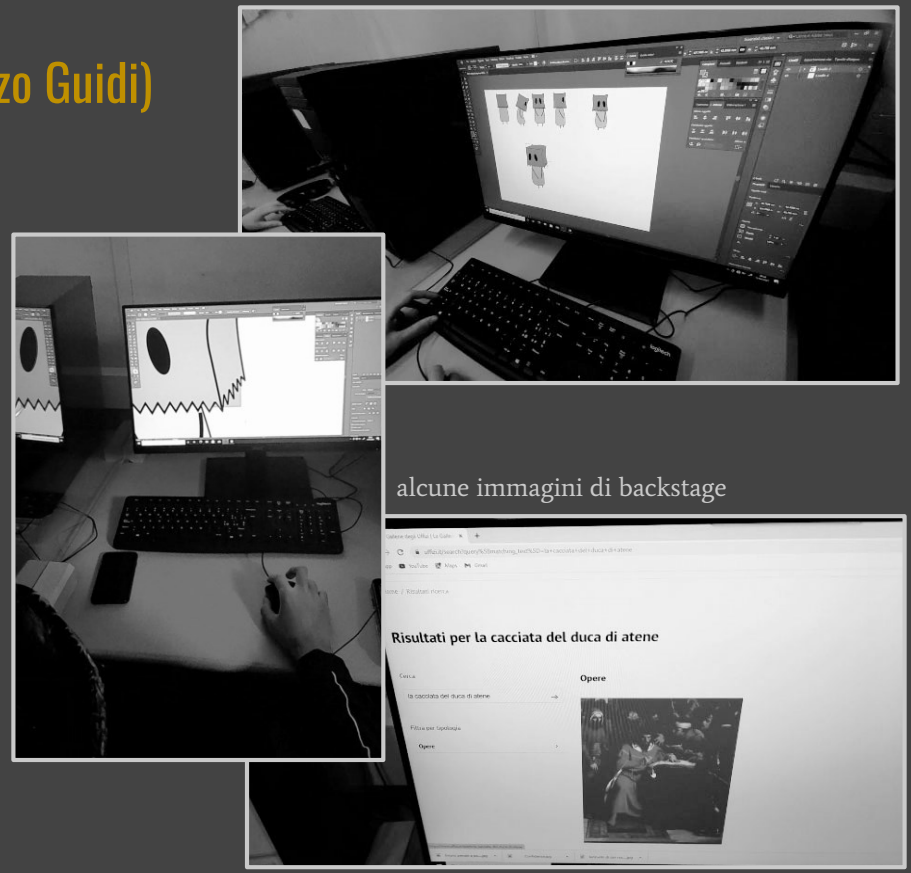


uno screenshot della schermata di Adobe After Effects

Il Backstage (Federico Nutini e Lorenzo Guidi)

Una rapida occhiata al dietro le quinte

Al contempo della realizzazione del progetto, due ragazzi si sono occupati di documentare il dietro le quinte attraverso filmati e fotografie, in ricordo del buon lavoro e l'impegno.



alcune immagini di backstage