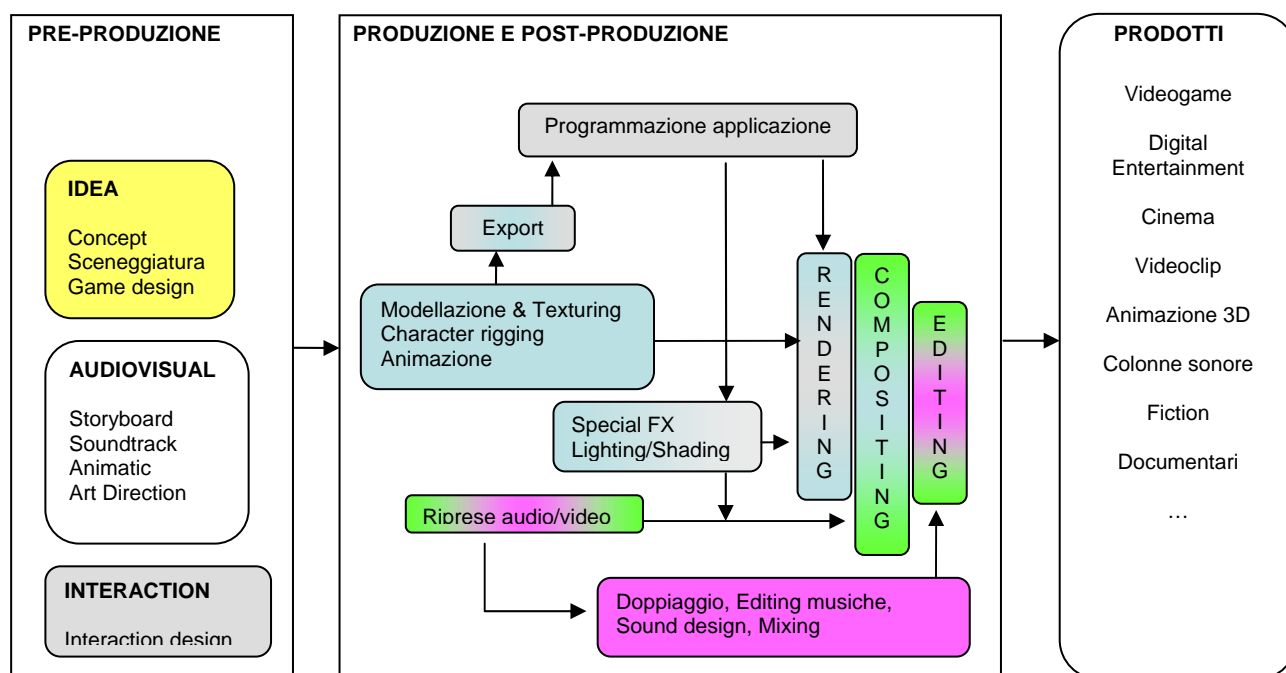


## Virtual Reality & Multi Media Park – La Scuola

La Scuola del Virtual Reality & Multi Media Park (VR&MM Park) è una scuola unica in Italia per la formazione di professionisti della produzione audio/video e della computer grafica 3D.



La produzione audio/video è un'impresa complessa che coinvolge molte professionalità. Gli *autori* producono un concept per un progetto di comunicazione audiovisiva, una sceneggiatura per una fiction, un game design per un videogioco. Sulla base del testo (o anche una sequenza di cartelli), gli artisti visivi (*art director, visual artist, designer*) elaborano l'aspetto visivo del prodotto e ne determinano la scansione ritmica (*storyboard artist*), eventualmente con la colonna sonora guida (creata dai *sound designer*) e montata su un animatic. Infine, sempre in pre-produzione, nel caso interattivo, viene progettata l'interazione tra l'utente e l'applicazione (*interaction designer*).



I materiali elaborati sono la base per il lavoro di produzione e post-produzione, che è strutturato in modo diverso per le produzioni lineari e non lineari rispettivamente. I contenuti in computer grafica vengono modellati (*modellatori*); nel caso specifico dei personaggi da animare, questi vengono riggati (*rigger*) e quindi animati (*animatori*). I contenuti dal vero vengono ripresi (live shooting) da parte di *operatori* supervisionati dal *direttore della fotografia* e dal *regista*. Nel caso di un'applicazione interattiva, come un videogioco, i materiali modellati vengono "esportati" perché le loro azioni siano programmate all'interno dell'applicazione (dai *programmatori*); in questo caso, anche il rendering (del *renderer*), cioè l'operazione di realizzazione delle immagini a partire dalle geometrie, il punto di vista e le informazioni sulle superfici visibili e l'illuminazione (*lighter*), avviene in tempo reale. Il rendering include eventuali effetti speciali (*special fx artist*). Tutte le componenti, eventualmente con contenuti dal vero, vengono trattate su più livelli il cui assemblaggio avviene mediante il compositing (*compositor*). Nel frattempo, tutte le componenti sonore (doppiaggio, rumoristica, montaggio delle musiche, a cura del *tecnico del suono*) vengono finalizzate per il montaggio finale (*audio e video editor*) e il conseguente mixing audio. Queste attività sono sequenzializzate per il lineare e programmate per un'applicazione interattiva.



## Figure professionali

*animatore 3D*  
*compositor*  
*copywriter*  
*game designer*  
*lighter*  
*montatore video*

*modellatore 3D*  
*operatore video*  
*programmatore videogiochi*  
*renderer*  
*rigger*  
*sceneggiatore*

*special fx artist*  
*sound editor*  
*story editor*  
*storyboard artist*  
*supervisor VFX*  
*tecnico presa diretta*

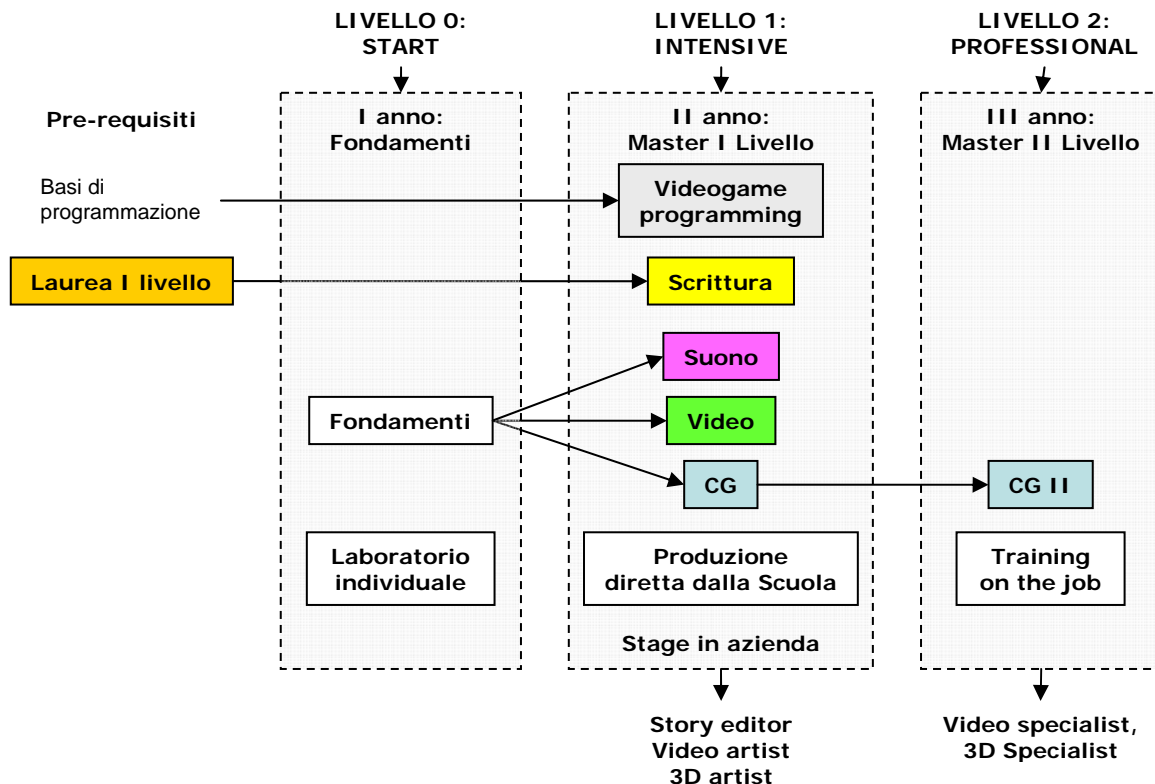


A seconda del tipo di produzione, queste figure possono essere altamente specializzate o meno. Un film come *Ratatouille* di Pixar impiega centinaia di persone, con un team di 13 solo per i titoli di coda; nel videoclip "Lentezza" di Piero Pelù, tutto il 3D (modellazione, rigging, animazione, tracking, lighting, rendering) è stato realizzato da 10 persone. L'alta specializzazione, soprattutto nei ruoli di supervisione, si raggiunge dopo anni di esperienza in un settore. La Scuola si pone obiettivi ambiziosi, prepara gli studenti per la loro "ultima opera", quella cioè che realizzeranno al vertice della loro carriera professionale. Ma occorre sapere che la frequenza dei corsi e il superamento dei test non va oltre il 20% della propria preparazione professionale. Il resto è esercizio, applicazione, passione e talento. Quest'ultimo deve essere opportunamente indirizzato verso la specializzazione più appropriata alle proprie capacità; quindi, da un lato è opportuno che tutti gli studenti frequentino e superino tutti i moduli proposti nel piano di studi, dall'altro occorre bilanciare le proprie aspirazioni con le capacità messe in opera durante le attività supervisionate dai tutor; mentre da un lato è necessario che gli

studenti conoscano tutta la filiera di produzione in modo da poter dialogare con i propri colleghi e riuscire a dirigere la propria "ultima opera", dall'altro occorre specializzarsi al meglio per potere inserirsi nel mondo della produzione.

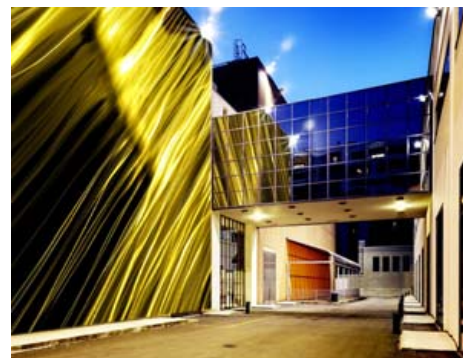
La Scuola del VRMMP è una scuola professionalizzante per le figure coinvolte nella filiera dell'entertainment audio/video. La struttura della Scuola è modulare, su tre livelli di approfondimento.

**START:** Il livello zero è rivolto a coloro che hanno un interesse verso il settore della produzione audiovisiva, cinematografica o dei videogiochi, ma non hanno ancora un orientamento preciso sul ruolo da ricoprire (ad esempio, non sanno ancora se vogliono lavorare nella post-produzione video o nell'animazione 3D), non hanno idea di cosa comporta una produzione o desiderano possedere una competenza completa sulla produzione audiovisiva (dalla generazione dell'idea alla realizzazione finale). L'anno START si conclude con un progetto individuale, in cui gli studenti sperimentano le competenze acquisite.



**INTENSIVE:** Il livello 1 dei Master è rivolto a coloro che hanno già un'idea del ruolo da ricoprire all'interno di una produzione; si tratta di un anno full immersion verticale (da cui il nome di Master), approfondito su un settore: tecnica video, computer grafica, scrittura e editing di prodotti audiovisivi, tecnica del suono per il cinema, programmazione per i videogiochi. Tutti i Master collaborano su una o più produzioni della Scuola, dirette da professionisti, con gli studenti supervisionati dai tutor. Le produzioni sono cortometraggi che partecipano a festival e manifestazioni a livello internazionale in competizioni aperte o riservate alle Scuole. L'anno si conclude con un stage in aziende del settore. Il livello 1 permette di conseguire il diploma di I livello, con competenze spendibili nella produzione audio/video.

**PROFESSIONAL:** Il livello 2 dei Master è rivolto a coloro che intendono approfondire argomenti su un certo settore. Sono argomenti avanzati a livello internazionale, a volte con professionisti che lavorano in grandi produzioni e che portano nel corso casi di studio specifici (ad esempio, negli anni scorsi abbiamo ospitato workshop con il Matthias Zeller, direttore tecnico del film "Harry Potter e il calice di fuoco", con Pepe Valencia, animatore dei movimenti di camera di Polar Express di Robert Zemeckis e il candidato all'Oscar per la migliore sceneggiatura Vincenzo Cerami. L'anno si conclude con una produzione reale avanzata progettata al Virtual Reality & Multi Media Park, supervisionata da professionisti del settore. Il livello PROFESSIONAL è rivolto anche ai professionisti del settore che intendono approfondire le conoscenze a contatto con colleghi che hanno vissuto esperienze di produzione ai massimi livelli.



Si può accedere direttamente a tutti i livelli della Scuola, se si è in possesso dei requisiti di accesso. Nessun requisito è richiesto per l'accesso al Livello 0, anche si fa un processo di selezione per conoscere gli aspiranti al corso, per accertare l'interesse verso le professioni della produzione audio/video e per costruire delle classi omogenee. Per i corsi verticali del livello 1 si richiedono conoscenze generiche sulla produzione audio/video e le idee chiare sulla propria aspirazione professionale. Infine, devono essere già professionisti o essere in possesso del diploma al livello 1 coloro che intendono frequentare il livello 2.



La Scuola ha una struttura tecnica interna a supporto dei progetti condotti dagli studenti. Tutto il processo formativo, infatti, tende alla **professionalizzazione** degli studenti. Le produzioni di fine anno sono finalizzate all'acquisizione di uno **showreel** sulle proprie competenze e abilità con cui presentarsi alle aziende di settore per stage o impieghi. I dati a un anno dopo il diploma dimostrano che l'80% dei nostri diplomati lavora in aziende del settore (produzione audio/video, animation studios, ...). La Scuola promuove **la rete degli ex-studenti** per facilitare il contatto con mondo del lavoro e mantenere informazioni sui profili professionali richiesti. La Scuola coinvolge gli ex-studenti nelle attività didattiche e progettuali e offre politiche di sconto per incentivare la **formazione permanente**.

La Scuola collabora con altre istituzioni sia per la completezza dell'offerta formativa sia per la completezza dei prodotti audiovisivi realizzati, lavorando sulla copertura delle competenze (come si fa una produzione senza attori, musiche, fondali, ... ?):

- Lumiq Studios, il partner privato del VR&MM Park, gestisce le strutture di produzione (teatri di posa, sale audio, attrezzature di fascia alta, ...), necessarie per laboratori e progetti;
- l'Istituto di Arte Applicata e Design (IAAD) di Torino, ha con la Scuola uno scambio proficuo di competenze sul design di ambienti e art direction;
- il Centro Sperimentale di Cinematografia (CSC-Dipartimento Animazione di Chieri) collabora con la Scuola sulle tecniche di animazione, temi di computer grafica e sonorizzazione di film animati;
- la collaborazione con il Conservatorio "G. Verdi" di Torino permette di coinvolgere gli studenti sulla composizione ed esecuzione della colonna sonora delle opere della Scuola e di far conoscere ai nostri studenti come funziona il rapporto con i musicisti nelle produzioni;
- la Scuola del Teatro Stabile di Torino collabora con la Scuola per il casting di attori per le riprese dal vero e il doppiaggio dell'animazione;
- Università di Torino collabora sulla programmazione dei Master di I livello, come il "Master in Scrittura e Editing di Prodotti Audiovisivi" e il "Master in Digital Entertainment";
- La collaborazione con il Politecnico di Torino avviene su aspetti specifici di Ingegneria Del Cinema.

La Scuola è una delle aree di intervento del Virtual Reality & Multi Media Park, centro di ricerca applicata per lo sviluppo di prototipi innovativi e di produzione industriale nell'ambito della multimedialità e della realtà virtuale. Questo elemento costituisce un ulteriore vantaggio, opportunità e stimolo per gli studenti che possono partecipare alle attività di ricerca in termini di coinvolgimento diretto a progetti e la partecipazione a seminari interni.



## Programmi degli studi annuali 2008/09

| LIVELLO 0   | LIVELLO 1                                   |   |   | LIVELLO 2   |
|---|---|---|---|---|
| <b>FONDAMENTI</b>   | <b>SCRITTURA</b>                            | <b>VIDEO 1</b>                              | <b>CG 1</b>                                 | <b>CG 2</b>                                       |
| I format dell'audio/video                                       | Linguaggio cinematografico                  | Linguaggio cinematografico                  | Linguaggio cinematografico                  | <b>Tecniche di scripting</b>                      |
|   | Production design                           | Production design                           | Production design                           |   |
| Fotografia, imm. digitali, tecnologia video (camere, Photoshop) | <b>Scrittura creativa</b>                   | Storyboard                                  | Storyboard                                  | <b>Modellazione II</b>                            |
|   | <b>TV</b>                                   |   |   | Organica per animazione                           |
|   | TV seriale                                  | <b>Video core</b>                           | <b>CG core</b>                              | Z-brush   |
|   | TV comica                                   | Tecnologia video                            | Modellazione                                |   |
| Informatica   | TV bambini                                  | Video digitale                              | Texturing                                   | <b>Dinamica II</b>                                |
|   | American TV series                          |   | Rigging I                                   | Adv particles, cloth, hair, fluids, paint fx      |
| Disegno   | <b>Documentario</b>                         |   | Dinamica I                                  |   |
|   | <b>Cinema</b>                               | <b>Post-produzione</b>                      | Rendering I                                 | <b>Rigging II</b>                                 |
| Audio   | Analisi drammaturgica                       | Tecniche post-produzione                    |   | Quadruple rig, face rig, muscle systems, weta rig |
|   | Adattamento                                 | Compositing                                 | <b>Animazione I</b>                         | Rigging workshop                                  |
| Scrittura per schermo   | Story editing                               | Montaggio                                   | Tecniche dell'animazione                    |   |
|   | <b>Format interattivi</b>                   |   | Character Animation I                       |   |
| Computer grafica 3d (Maya)                                      | Game design                                 |   | Motion Capture I                            |   |
|   | Format interattivi multiplatforma           | <b>Workshop avanzato</b>                    | <b>Workshop avanzato</b>                    | <b>Rendering e Compositing II</b>                 |
| Interaction design  |   | VFX+SFX                                     | VFX+SFX                                     |   |
|   | <b>Pubblicità</b>                           |   |   | <b>CG per il Real Time e i Videogiochi</b>        |
|   | Campagna pubblicitaria                      | <b>Allineamento</b>                         | <b>Allineamento</b>                         |   |
| Animazione (Flash)  | Copywriting                                 | Audio                                       | Audio                                       |   |
|   | Previsualizzazione                          | Informatica                                 | Informatica                                 |   |
|   | <b>Strumenti</b>                            | Elettronica                                 | Elettronica                                 | <b>Animazione II</b>                              |
| Post-produzione video (Premiere, After effects)                 | Diritto d'autore                            | Disegno                                     | Disegno                                     | Motion Capture II                                 |
|   | Dossier per finanziamenti                   | Fotografia                                  | Fotografia                                  | Character design                                  |
|   | Competenza redazionale                      | Post-produzione video                       | Post-produzione video                       | Character Animation II                            |
| <b>PROGETTO INDIVIDUALE</b>                                     | <b>PRODUZIONE SCUOLA + SHOWREEL + STAGE</b> | <b>PRODUZIONE SCUOLA + SHOWREEL + STAGE</b> | <b>PRODUZIONE SCUOLA + SHOWREEL + STAGE</b> | <b>TRAINING ON THE JOB</b>                        |

