

Max Giovagnoli

Art Department



Dino Audino
editore

© 2022 Dino Audino
srl unipersonale
via di Monte Brianzo, 91
00186 Roma
www.audinoeditore.it

Cura redazionale
Alice Crocella
Giovanna Guidoni

Stampa: Pubblimax – via Leopoldo Ruspoli 101, Roma
Immagine di copertina: Duccio Boscoli
Finito di stampare gennaio 2022

È vietata la riproduzione, anche parziale, di questo libro,
effettuata con qualsiasi mezzo compresa la fotocopia,
anche ad uso interno o didattico, non autorizzata dall'editore.

Indice

Premessa	
<i>La “fucina dei Ciclopi”</i>	p. 9
<i>Perché un libro sugli Art Department</i>	11
PARTE PRIMA – ART DEPARTMENT: CHI FA COSA, DOVE E COME	
Capitolo primo	
<i>Tipologie di Art Department</i>	15
Capitolo secondo	
<i>Figure artistiche e professionali</i>	19
<i>Production designer</i>	19
<i>Art director</i>	21
<i>Concept artist (illustrator) e concept designer</i>	22
<i>Character designer</i>	24
<i>Sculptor</i>	26
<i>Storyboard artist</i>	26
<i>Visualizer</i>	28
<i>Set designer e i suoi collaboratori</i>	29
<i>Art Department coordinator e Art Department assistant</i>	32
Capitolo terzo	
<i>Collaborazioni con gli altri reparti</i>	33
<i>Director / showrunner</i>	33
<i>Script supervisor</i>	34
<i>Direttore della fotografia e i suoi collaboratori</i>	35
<i>Visual Effects supervisor e i suoi collaboratori</i>	37
<i>Special Effects supervisor e i suoi collaboratori</i>	38
<i>Costume designer e i suoi collaboratori</i>	40

PARTE SECONDA – ART DEPARTMENT: LAVORAZIONI E TECNICHE
DALL'IDEAZIONE AL SET

Capitolo quarto

<i>Narrative design</i>	43
<i>La universe creation</i>	46
<i>L'universo immaginativo</i>	46
<i>Lo story crafting process</i>	50
<i>La nebula</i>	56
<i>Il breakdown dello script</i>	58
<i>Dallo "spoglio" al breakdown summary</i>	60

Capitolo quinto

<i>La concept phase</i>	67
<i>Il concept</i>	69
<i>Le reference</i>	74
<i>Similitudine</i>	76
<i>Analogia</i>	76
<i>Antitesi</i>	77
<i>Metonimia</i>	77
<i>Climax</i>	78
<i>Accumulo</i>	79
<i>Ellissi</i>	80
<i>Sineddoche</i>	80
<i>Sinestesia</i>	81

Capitolo sesto

<i>Il visual development</i>	84
<i>La composition</i>	86
<i>Il mood visivo</i>	91
<i>La moodboard</i>	93
<i>La luce e il colore</i>	95
<i>Color key e color script</i>	101

Capitolo settimo

<i>Character & environment: il lavoro su creature e ambienti per il set e sul set</i>	105
<i>Character design: tecniche e linguaggi</i>	105
<i>Personaggi creati e animati "dal vero": la stop motion</i>	110
<i>Claymation</i>	111
<i>Puppet animation</i>	111
<i>Pixilation</i>	111
<i>Cut-out</i>	111

<i>Set design e ambienti</i>	113
<i>Diorami</i>	114
<i>Miniature e micromondi</i>	115
<i>Sfondi e matte painting</i>	116
<i>Painting realism</i>	118
Capitolo ottavo	
<i>Vedere “in movimento”</i>	119
<i>Storyboard</i>	123
<i>Animatic</i>	126
<i>Previs</i>	127
Conclusioni	
<i>Se non serve, è servito</i>	131



Come si usa questo libro

Tutti gli approfondimenti di questo libro
sono consultabili sul sito web dell'editore:

www.audinoeditore.it

Il simbolo {☞} indicherà all'interno del testo il riferimento ai contenuti extra
che troverete nella sezione Materiali della scheda del libro.