Ecco come sono riuscito a fare Cinema d’Animazione nella provincia Jonica

ARTICOLO PUBBLICATO SULLA FANZINE “NUVOLETTE” nel Gennaio 2004

Come sono arrivato all’animazione 3d?
E’ stato quasi un percorso obbligato dettato dalla mia grande passione per i CARTONI ANIMATI, o dovrei dire CARTOONS?

Alla tecnica dell’animazione 3d sono approdato dopo un lunghissimo percorso personale e lavorativo come illustratore, disegnatore e animatore tradizionale.
La passione per il disegno,gli studi artistici e di architettura mi hanno avvicinato a questa tecnica sin dai suoi albori.
Dopo aver sperimentato da autodidatta le diverse tecniche di animazione (animazione classica su rodovetri, animazione su carta con pennarelli e pastelli, animazione con decoupage, disegno diretto su pellicola, animazione con plastilina, stop-motion, pixillation, schermo di spilli …) non potevo farmi mancare quest’ultima tecnica capace di dare volume e movimenti realistici ai miei personaggi.

La mia formazione
Mi sono diplomato nell’86 al Liceo Artistico di Taranto, mi sono laureato in architettura nel ’95 e dal ’98 sono iscritto all’Ordine degli Architetti della Provincia di Taranto. Ho studiato da autodidatta il fumetto, l’animazione, la storia dell’animazione, e le tecniche della nascente grafica digitale, sia 2d che 3d.
Di grande aiuto sono state le esperienze dirette sul campo

lavorativo, le riviste specialistiche (sempre difficili da trovare nella mia città) e i libri-manuali internazionali che riuscivo a trovare nelle grandi librerie di Roma e Milano. Scrivevo anche agli autori dei libri che leggevo per farmi dare ulteriori consigli.
Spesso andavo a disturbare i titolari degli studi di animazione al Nord (avevo 20 anni!) spacciandomi come cliente o giornalista per vedere dal vivo quello che realizzavano.
Devo ringraziare principalmente Giannalberto Bendazzi (autore del libro Cartoons) per avermi dato i primi utili consigli per potermi muovere in questo settore.
Ho partecipato solo negli ultimi anni a qualche seminario o workshop organizzato dall' Asifa Italia (Associazione Internazionale del Film d'Animazione – Italia) ed alla Webbit di Padova (solo per tenermi aggiornato) ma solo per aggiornarmi sulle novità. Il mio approccio da autodidatta alle nuove tecnologie è ora facilitato dall'avvento di Internet.
Anzi, ora il problema è che le informazioni sono troppe e ci si può perdere nella tecnologia, dimenticando il piacere di comunicare (… una storia o un idea grafica) attraverso un prodotto animato 3d.

Il mio percorso lavorativo
La mia prima prova di animazione 3d risale al '83. All'epoca cercavo di animare volumi geometrici con l'ausilio del mitico home-computer Spectrum48 e di una cinepresa Super 8.

Negli anni '90 collaboravo con l'agenzia Video Art di Taranto e li ho cominciato a studiare come autodidatta il software Real 3d che girava su piattaforma Amiga.

Poi sono passato su piattaforme PC-Windows e ho cominciato ad usare 3D Studio MAX.
Dopo l'università di architettura ho approfondito (sempre da autodidatta) le mie conoscenze di disegno cad 2d e 3d.

E' da questo momento che le mie esperienze lavorative hanno seguito due direzioni: la comunicazione multimediale e

l’architettura.

Nel ’98 mi sono trasferito a Roma per lavorare nella Farmtoons di Vito Lo Russo con l’unico obiettivo di confrontare le mie conoscenze da autodidatta con professionisti del settore.
Dopo l’esperienza romana sono tornato nel 2000 nella mia città (Taranto) per fondare l’agenzia di Multimedia e Comunicazione QUIKON con Maurizio Pappolla, Riccardo Baso e Stefano Federicis.

Nel nuovo millennio ho cominciato a studiare il software di animazione MAYA utilizzato dalle più grandi case di produzione di effetti speciali di Hollywood.
Con questo software ho realizzato diversi spot tra cui i primi spot della General Trade (azienda di Martina Franca) andati in onda sulle reti televisive nazionali.

Ora lavoro sia come freelance per le diverse agenzie di videoproduzione della regione, per gli studi di progettazione che solo ora sentono l’esigenza di realizzare presentazioni multimediali dei loro progetti, e sia come docente di tecniche multimediali, di progettazione, modellazione e animazione CAD nei corsi professionali della Regione Puglia.

Come si realizza un cortometraggio animato in computer grafica 3d
L’animazione 3d ha grandi potenzialità narrative che possono essere espresse sempre e solo attraverso un percorso di ideazione e pre-produzione tradizionale (idea, sceneggiatura, storyboard, model sheet, prove colore, creazione della colonna sonora, creazione del foglio macchina dei movimenti…) altrimenti è facile cadere nel tecnicismo.
Dopo questo percorso tradizionale si passa alla fase della modellazione del personaggio (…e qui entrano in gioco la conoscenza della geometria e le proiezioni ortogonali… utili durante la fase di lavoro).
Completata questa fase si passa alla realizzazione del charater rigging (la fase della connessione del modello a

scheletri, mixer o proprietà dinamiche che controllano e semplificano la fase dell'animazione).
Poi si testa il personaggio nei movimenti e lo si colloca nel set virtuale testando anche le luci.
Ora si può decidere la recitazione del personaggio! Si realizza l'animazione grazie alla definizione delle posizioni chiave dello scheletro o dei mixer, aiutandosi con pannelli e strumenti che hanno più a che fare con la matematica (funzioni, derivate…) che con la creatività. Ma è qui che non bisogna sbagliare… non bisogna perdere la creatività nel decidere i movimenti del personaggio cadendo nella pura tecnica.
Di grande aiuto è la conoscenza delle tecniche e dei trucchi di animazione tradizionale.
Dopo aver deciso i movimenti e le luci si passa al render (la fase di calcolo) dove si lascia il computer a fondere in solitudine senza che nessuno possa interagire con lui!
Al termine si controllano i fotogrammi e poi si passa alla fase del montaggio con l'aiuto di softwares di compositing video (Aftereffect, Combustion, Commotion, Premiere …)

Che softwares e piattaforme uso?
Attualmente le piattaforme hardware che utilizzo sono PC-Windows. Sono economici e espandibili all'occorrenza, a discapito di momenti di instabilità.
Il software che preferisco per l'aniamzione 3d è Maya. Ora MAYA è di proprietà della casa software Autodesk che è proprietaria anche dell'altro software 3d più diffuso al mondo 3D Studio MAX.
Non so se rimarrò sulle stesse scelte… purtroppo la tecnologia avanza velocemente e il marketing di questi prodotti è anche responsabile del successo degli stessi sul mercato (vedi la morte dell'Amiga dovuto a un marketing sbagliato).

I Progetti in corso
Diversi… Troppi. Uno su tutti è quello di realizzare in 3d una serie animata ispirata ad una striscia a fumetti da me ideata

e pubblicata su giornali locali diversi anni fa.
La striscia si intitola “La bottega di Mestro”.
La serie è composta da piccoli episodi umoristici di 3 minuti e ha come protagonisti un commerciante timido e sfortunato di nome “Mestro” e il suo registratore di cassa parlante tecnologicamente avanzato.

Consigli per chi vuole intraprendere questa strada
Non so indicare quale scuola frequentare perché io in questo campo sono stato un autodidatta, ma consiglio di seguire un percorso formativo a cavallo tra le discipline artistiche figurative, le materie scientifiche e le tecnologie digitali!

E’ necessario studiare e sperimentare tantissimo prima di cominciare seriamente a lavorare … citando l’ istruttore Kesuke Miyagi del B-Movie Karate Kid potrei concludere con questo consiglio : “Togli la cera metti la cera! Su il pennello giù il pennello! E non piegare il polso!”

Luca Battista