

Master di Recitazione in Virtual Production PROGRAMMA DIDATTICO

Oggi assistiamo ad un continuo **stravolgimento del linguaggio cinematografico** dettato da una **ridefinizione epocale della pipeline produttiva**. Se una volta il reparto dei **Visual Effects** rappresentava l'ultimo anello, adesso **corre parallelo durante tutta la produzione video**. Questo cambiamento, accelerato dall'**evoluzione tecnologia** legata al mondo dei **videogame**, non ha investito solo il Mondo del Cinema, ma sta **rivoluzionando** anche il modo di fare la **Serialità Televisiva**.

Il Master Di Recitazione in Virtual Production è rivolto a tutte quelle persone che vogliono scoprire di più sulle nuove frontiere del cinema e, in particolare, a tutti quegli attori che intendono arricchire le proprie competenze recitative con nuove skills legate all'utilizzo di tecnologie come il Face Tracking e la Motion Capture.

Questi **due strumenti** sono alla base di tutti i **Visual Effects** cinematografici che prevedono la creazione di **personaggi 3D virtuali**. Senza queste tecnologie non esisterebbero il Gollum del "**Signore degli Anelli**", gli scimpanzé del remake del "**Pianeta delle scimmie**" o tutti i personaggi alieni di "**Avatar**".

Allo stato attuale la stragrande maggioranza delle riprese in **live action**, ovvero con attori sul set o in location, sono poi integrate con scenari e **personaggi virtuali**. Si sono create così **nuove figure professionali** e nuove opportunità lavorative per chi sta dietro e davanti alla macchina da presa

OBIETTIVI FORMATIVI

Obiettivo del corso è far **conoscere le nuove frontiere nella produzione audiovisiva**. Cinema, tv e videogiochi stanno affrontando un cambiamento epocale dove il reparto dei Visual Effects non è più una parte finale della **pipeline produttiva**, ma ne diventano una parte essenziale che corre durante tutta la produzione. Per questo portare l'attore a sperimentare alcune di queste tecnologie può dare dei vantaggi in termini di opportunità lavorative.

METODOLOGIA

La finalità del corso è quella di fornire nuovi strumenti tecnici/ recitativi a quegli attori che intendono avvicinarsi alle nuove produzioni virtuali.

Il corso è strutturato in 40 ore di cui 12 di didattica frontale e 28 di laboratorio creativo (6 lezioni da 4 ore e 2 lezioni da 8 ore). La frequenza sarà in aula e quindi sono previste sessioni esclusivamente in presenza.

Si andranno ad affrontare vari temi quali l'evoluzione degli effetti speciali, la recitazione attraverso il face tracking e l'oculus; le registrazioni delle espressioni facciali; l'utilizzo della tuta ed il lavoro sul corpo.

L'allievo potrà accedere al materiale didattico e potrà gestire e monitorare il suo percorso di studi attraverso la piattaforma **Virtual Academy**.

REQUISITI DI AMMISSIONE

Si richiede una base di competenza interpretativa ed un buon uso di espressioni facciali e corporali.

Avere già una esperienza pregressa di corsi di recitazione è un plus.