

**REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA**  
**FONDAZIONE SARDEGNA FILM**  
**COMMISSION**

**PIANO OPERATIVO PER L'ATTIVAZIONE DELLA FASE DI START-UP DEL  
PROGETTO NAS - NUOVA ANIMAZIONE IN SARDEGNA**

**1. PREMESSA**

Il presente piano operativo è redatto in attuazione di quanto previsto dal progetto NAS Nuova Animazione in Sardegna e nell'ambito della attuazione della Legge Regionale di stabilità 2019, num. 48 del 28 dicembre 2018, all'art. 11, comma 24.

L'articolo 11, comma 24 prevede che si autorizzi “per l'anno 2019, la spesa di euro 1.000.000 a favore della Fondazione Sardegna Film Commission al fine garantire la fase di start up del progetto Nuova Animazione in Sardegna (NAS). L'importo si intende quale cofinanziamento regionale dei programmi FSE e POR FESR (missione 05 - programma 02 - titolo 1)”. La FSFC presenta al Centro regionale di programmazione il piano operativo delle attività da svolgere, delle spese da sostenere e dei tempi di realizzazione contenuti nel crono-programma.

In particolare questo documento è strutturato in quattro parti, oltre alla premessa e alla strategia e gli obiettivi: una prima parte descrittiva che suddivide le attività per aree di intervento; una seconda sezione dedicata all'analisi dettagliata delle modalità attuative e dei tempi di realizzazione del progetto; una terza parte con la descrizione dei ruoli di ciascuna istituzione coinvolta e del rapporto con l'ente committente; infine una sezione dedicata ai risultati attesi e agli indicatori di realizzazione. Il documento si conclude con l'analisi dei costi e il crono-programma.

## **2. STRATEGIA E OBIETTIVI**

Obiettivo primario del progetto è l'insediamento di un laboratorio produttivo e formativo dedicato al cinema e all'audiovisivo con focalizzazione sui prodotti di animazione in Sardegna, da realizzarsi in fase di start up a Cagliari presso la Manifattura Tabacchi e a Pula all'interno del Parco Scientifico e Tecnologico della Sardegna in collaborazione con Sardegna Ricerche.

Il progetto dedicato allo sviluppo del comparto ANIMATION individuato dalla Fondazione Sardegna Film Commission come trend trainante dei prossimi anni per lo sviluppo della filiera audiovisiva in Sardegna, nasce su sollecitazione di Cartoon Italia (Associazione nazionale dei produttori di animazione), Cartoon Media Europa (network europeo dei produttori di animazione e degli investitori, finanziato dal programma Creative Europe Media), RAI Ragazzi (struttura RAI di produzione, acquisto e messa in onda di opere di animazione e prodotti audiovisivi destinati alla fascia under 18).

Al parterre di stakeholder istituzionali, si unisce un gruppo di investitori Europei, Asiatici e Nord Americani interessati alla costituzione di un polo produttivo in Italia nel quale la Sardegna possa avere un ruolo pionieristico e competitivo.

La creazione del laboratorio di formazione e di produzione dell'animazione nell'isola, rappresenta un'occasione unica, per la Regione Sardegna, di istituire sul territorio locale un centro che non ha eguali in Italia e che si pone come competitor dei grandi centri europei di produzione dell'industria di animazione, in particolar modo di MAGELIS - pôle de développement économique de la filière image della città di Angoulême (Nouvelle Aquitaine), che presenta caratteristiche di replicabilità di modello anche sul territorio sardo. In particolare la posizione strategica dell'isola e la recente estensione delle misure di tax credit nazionale dettate dalla L 220/2016 al comparto dell'animazione, rende il progetto NAS centrale per trasformare la Sardegna in una nuova piattaforma PanEuropea di servizi e formazione per le aziende di tutto il mondo, stando al centro del Mediterraneo.

Indubbio è che la filiera audiovisiva dell'animazione nell'isola possa diventare volano di rilancio economico ed occupazionale della Sardegna: il valore totale del settore dell'animazione nel mondo è stato quantificato in 224 miliardi di Euro nel 2017 e si prevede che raggiungerà i 240 miliardi di Euro entro il 2020. La domanda di prodotto di animazione, VFX e videogiochi è infatti aumentata esponenzialmente in relazione

all'aumento delle ore di trasmissione dedicate dalla TV via cavo e dai canali satellitari, nonché alla disponibilità di accesso a Internet a basso costo, alla diffusione massiccia dei dispositivi mobili insieme alla crescente popolarità dello streaming video e degli OTT.

Inoltre, la domanda di contenuti di animazione e VFX per alimentare esperienze coinvolgenti come la Realtà Aumentata e la Realtà Virtuale sta crescendo globalmente.

Il rapido avanzamento della tecnologia ha reso l'animazione e i videogiochi disponibili per i consumatori di tutto il mondo e questo settore è diventato uno dei segmenti di massima crescita nel mercato globale dei media e dell'intrattenimento.

La prospettiva di azione sinergica tra pubblica amministrazione, enti di formazione, settore privato, aziende e cittadinanza è di una esponenziale e tangibile trasformazione della consapevolezza e competenza sulle pratiche di produzione e formazione per i diversi attori della filiera, facilitando la convergenza di risorse, talenti e PMI.

A tal fine la composizione di un team NAS altamente specializzato garantirà continuità esecutiva del progetto e la verifica dell'impatto di ciascuna azione tra gli attori della filiera.

Parallelamente, si attiveranno azioni e workshop informativi, nonché interventi di comunicazione coinvolgendo gli stakeholder della filiera audiovisiva, della ICT e del mondo della alta formazione.

Saranno anche potenziate le piattaforme informatiche di fruizione e monitoraggio delle azioni promosse, nonché dei contenuti prodotti all'interno delle singole azioni il cui impatto verrà monitorato anche su parametri di promozione nazionale ed europea, al fine di rafforzare la visibilità mediatica e comunicativa del progetto NAS tra investitori nazionali ed internazionali, pubblici e privati.

### **3. DESCRIZIONE DELLE ATTIVITA'**

Lo scopo dell'azione è quello di attrarre investimenti nel settore dell'audiovisivo dell'animazione, aprendo il territorio isolano al sistema produttivo cinematografico ed audiovisivo focalizzato sul prodotto ANIMATION nei suoi diversi formati e supporti, garantendo in Sardegna generalizzate ricadute di investimento, di opportunità occupazionali e prodotti competitivi.

A questi fattori si deve aggiungere un esponenziale immediato incremento delle opportunità di lavoro per i professionisti e le imprese della filiera dell'audiovisivo già operative in Sardegna, ovvero del potenziamento di progetti di formazione e qualificazione

professionale, che garantiscono l'arrivo di una varietà di produzioni audiovisive di animazione internazionale da realizzare nell'isola.

Il progetto prevede le seguenti fasi:

- Fase 1. Alta Formazione Residenziale su animazione 2D e 3D che includa l'immediato inserimento occupazionale nei progetti di lungometraggio e serie TV in sviluppo nell'isola;
- Fase 2. NETWORKING & TRAINING tra produttori ed istituzioni attraverso eventi con le principali associazioni di categoria in occasione degli eventi coordinati con le attività di Cartoon Media e Cartoon Italia;
- Fase 3. WORKSHOP di promozione territoriale sulla produzione e la distribuzione delle opere di animazione di vario formato

#### **4. MODALITA' DI ATTUAZIONE E TEMPI DI REALIZZAZIONE**

##### **Fase 1. Alta Formazione Residenziale su animazione 2D e 3D**

##### **Periodo Aprile-Dicembre 2019**

##### **1.1 Modulo Alta Formazione 2D**

Il Corso della durata di tre mesi è progettato come training certificato di produzione di animazione per il 2D (25 certificazioni Toon Boom).

I partecipanti al corso saranno formati in lingua inglese sulla piattaforma di animazione 2D Toon Boom ed in generale riceveranno una introduzione alle tecniche di animazione tradizionale, per adempiere ai vari ruoli della produzione di animazione seriale e di lungometraggio.

La formazione prevede l'introduzione alla narrazione nelle opere di animazione e all'uso del software, character design, rigging, layout e la preparazione delle scene, l'animazione in 2D e infine il compositing.

La formazione includerà sia lezioni frontali combinate ad esercizi pratici dedicati alla

realizzazione di piccole animazioni per la Regione Autonoma della Sardegna (di tema turistico, eno-gastronomico, culturale, ambientale, etc), nonchè l'attivazione di progetti individuali di cortometraggio da sviluppare in classe con simulazione dello scadenziario e del workflow della produzione internazionale.

Il piano di formazione è progettato per gruppi di 25 partecipanti.

Il pacchetto di formazione in particolare prevede classi di:

Harmony Foundation

Layout Posing

Rigging 1

Rigging 2

Rigging 3

Cut-Out Animation 1

Cut-Out Animation 2

Compositing 2

Il progetto mira a preparare 25 partecipanti per modulo formativo, per lavorare sulla produzione di serie Tv, lungometraggi e progetti audiovisivi di animazione di vario formato. Nell'anno 2019 saranno attivati DUE moduli formativi in animazione 2D.

## **1.2 Modulo Alta Formazione 3D**

Il Training 3D è un corso intensivo di tre mesi destinato ad insegnare l'uso e l'esecuzione degli effetti visivi in 3D (30 certificazioni Big Rock et al.)

Il corso prevede diversi moduli di formazione così strutturati:

Modulo 1 - Maya Base

Ambientamento al software.

Scoperta degli strumenti principali.

Suddivisione dei layout.

Allenamento sull'interfaccia.

## Modulo 2 - Character Design

Studio del carattere

Comprensione delle regole base per la gestione dei volumi.

Ricerca delle references.

Pianificazione della storia di background.

Disegno a mano del character.

## Modulo 3 - Paint-Over

Applicazione di colori alla fotografia di una maquette neutra

## Modulo 4 - Sculpting

Modellazione di mesh tramite composizione di volumi primitivi.

Apprendimento delle regole di topologizzazione.

Esercizio sulla corretta creazione delle UV.

## Modulo 5 - Character Modeling

Scultura digitale di un modello umano basato su reference fotografiche.

Retopologizzazione.

Modellazione dei vestiti.

Capelli.

## Modulo 6 - Rig Base

Comprensione delle gerarchie.

Creazione di un sistema basilare di rig umano.

## Modulo 7 - Rig Avanzato

Creazione di sistemi complessi all'interno di un rig.

Rig facciale.

Blendshape.

## Modulo 8 - Basi di programmazione Phyton

Comprensione della programmazione ad oggetti

## **Fase 2. NETWORKING & TRAINING con Cartoon Italia e Cartoon Media**

**Periodo Maggio-Settembre 2019**

### **2.1 CONVENTION Cartoon Italia**

La convention della Associazione Nazionale dei produttori di animazione è un nuovo appuntamento nello scenario della animazione in Italia. La associazione è stata fondata agli inizi degli anni '90 per tutelare, sostenere e promuovere gli interessi industriali e artistici dell'animazione italiana sul territorio nazionale e all'estero ( Cartoon Italia aderisce all'Associazione Nazionale Industrie Cinematografiche e Audiovisive ANICA) ed ha identificato nel progetto NAs in Sardegna un pionieristico laboratorio di formazione e produzione combinata in cui investire e canalizzare le produzioni dei propri associati. Con il supporto di RAI Ragazzi, la Associazione organizza insieme alla Fondazione Sardegna Film Commission una convention residenziale di due giorni che prevede:

B2B tra aziende italiane, emittenti e distributori europei

Pitching portfolio e progetti

Presentazione e mostra dei progetti dei giovani talenti

Speed date tra talents e produttori insieme ad Aperitoon (( è l'appuntamento dedicato a film-maker, animatori, studenti, giornalisti, produttori, broadcaster, artisti che frequentano il mondo del cinema d'animazione.

Sarà inoltre attivato il programma Junior Coaching con il tutoring di RAI Ragazzi che vedrà coinvolte fino a 30 start up/aziende/ giovani professionisti italiani per un tutoring di pitching e progetti in preparazione dei mercati internazionali e dei B2B con i broadcaster.

### **2.2 CONVENTION Cartoon Digital in Manifattura Tabacchi, Cagliari**

Cartoon Digital è un Evento piattaforma di networking tra produttori italiani ed europei con formazione e aggiornamento professionale sugli ultimi sviluppi dell'animazione digitale e dell'intrattenimento per gli schermi connessi.

Oltre 250 produttori si incontreranno a Cagliari per misurarsi - in setting di conferenza

residenziale di 3 giorni- sulle strategie di business e innovazione dei modelli produttivi dettate dalla convergenza di Internet, dall'innovazione tecnologica e dalla diffusione globale degli schermi connessi, e sulle grandi opportunità creative per i talents ed i produttori di contenuti di animazione.

L'evento europeo, co-finanziato dal programma Media - Creative Europe, è organizzato in partnership con CARTOON MEDIA l'associazione europea senza scopo di lucro, con sede a Bruxelles, creata nel 1988 con il supporto del Programma MEDIA dell'Unione Europea. Cartoon Media riunisce gli stakeholder del mondo dell'animazione dei paesi membri con il primario compito di supportare il settore organizzando piattaforme ed eventi dedicati ai professionisti dell'animazione.

Saranno in particolare attivate nel Convegno Residenziale:

#### EVENTI DI PITCHING

Pitch session per l'identificazione dei partner di co-produzione e finanziamenti;

#### PANEL TEMATICI

Panel dedicati ai contenuti per schermi connessi;

#### COACHING

Sarà attivato un programma di coaching per giovani talenti italiani con sessioni di approfondimento coordinate da Cartoon Italia e Rai Ragazzi per insegnare ai giovani talenti i diversi aspetti del lavoro di un produttore di animazione; i fondamenti per la realizzazione di un buon trailer; come fare un pitch; analisi e studio del fondamentale ruolo dell'emittente pubblico; l'impatto della rivoluzione digitale.

#### INCONTRI One To One

Programma di incontri individuali per i produttori italiani per facilitare il lavoro dei buyer dall'Italia (RAI) e altri provenienti dall'Europa.

### **Fase 3. WORKSHOP di promozione territoriale sulla produzione e la distribuzione delle opere di animazione di vario formato**

**Periodo Maggio-Dicembre 2019**

#### **3.1 MATT - Mastering Animation & Technology Today**

Un ciclo di workshop intensivi di 6 ore ciascuno di alta specializzazione su tecnologia e animazione, sviluppati in collaborazione con le istituzioni territoriali e le principali realtà imprenditoriali (UNICA, MAN, Teatro di Sardegna, UNISS, Centro del Fumetto, Tiscali



Open Campus per citare i principali) con particolare focus sulla relazione tra Tecnologia, Animazione e “How to”:

Producing

Writing

VR/AI

Videogame

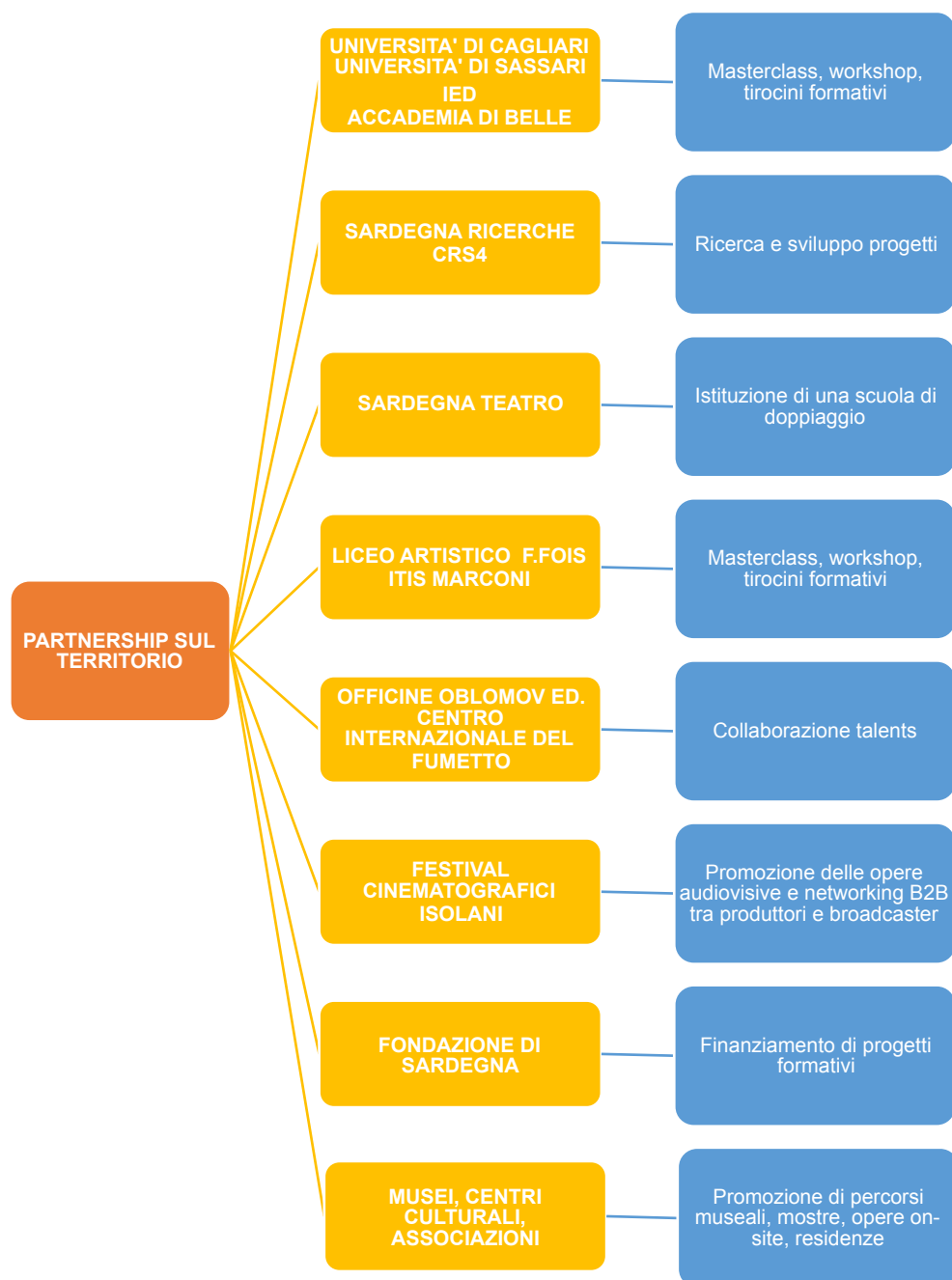
Post-production

Distribution

Licensing and Merchandising

Acting

Questi moduli riguarderanno tutto il territorio isolano e prevedono il coinvolgimento di diversi partner come da grafico:



## **5. RUOLO DEI SOGGETTI COINVOLTI**

La Fondazione Sardegna Film Commission coordina il progetto, in collaborazione con Cartoon Italia, Cartoon Media, Rai Ragazzi e Sardegna Ricerche.

In relazione ai contenuti, sono inoltre in fase di sviluppo collaborazioni con altre istituzioni del territorio competenti in materia, quali ad esempio:

- Assessorato del Turismo, Artigianato e Commercio;
- Assessorato della Difesa dell'Ambiente;
- Assessorato della Pubblica Istruzione, Beni Culturali, Informazione, Spettacolo e Sport;
- Comuni di Cagliari e Pula;
- ISRE;
- Università;
- Polo Museale della Sardegna;
- MAN.

La Fondazione Sardegna Film Commission inoltre ha coinvolto per consulenze tecniche nelle diverse fasi di lavoro i propri partner istituzionali nazionali ed europei riuniti nelle associazioni di categoria:

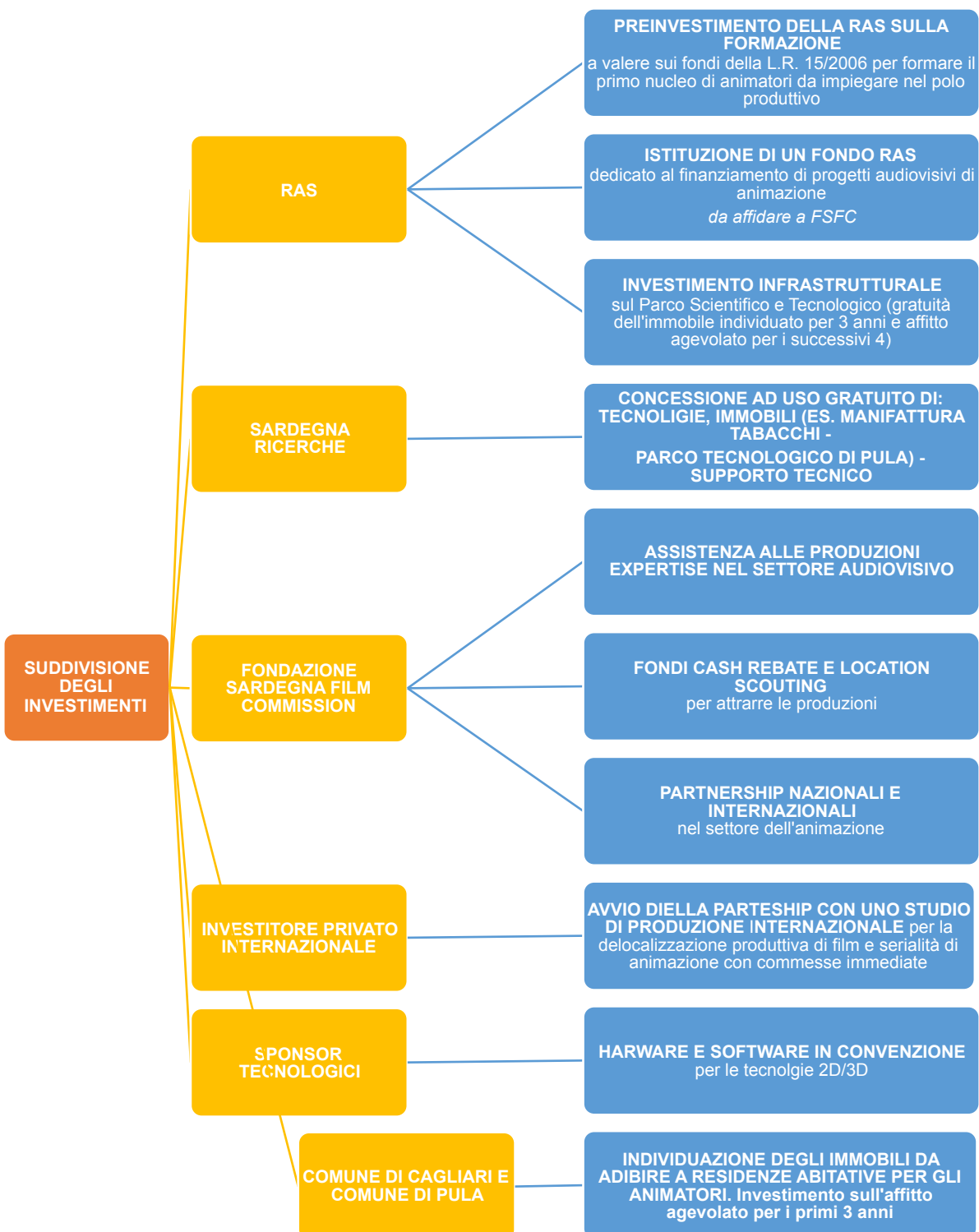
per le Film Commission: EUFCN, CineRegio, AFCI, IFC;

per i professionisti: AVFX;AGIS, ANICA, EAVE, ACE, APE;

per le istituzioni: MIBACT-Direzione Generale per il Cinema, MEDIA – Programma Creative Europe) nonché gli stakeholder della filiera cine-tele-audiovisiva interessati, inclusi i broadcaster (RAI, SKY, ecc.) e alcuni attori dei nuovi media (Fred Film Radio, Mymovies, ecc.).

## 6. INTERAZIONE CON LA COMMITTENZA

Il gruppo di lavoro della Fondazione Sardegna Film Commission opererà in forte sinergia per assicurare che ciascuna azione del presente progetto risponda alle esigenze del committente. In particolare la suddivisione degli investimenti sotto rappresentata guiderà i rapporti di verifica trimestrale tra investitori ed esecutori del progetto.



## 7. DETTAGLIO DEI COSTI

L'importo necessario per la realizzazione del programma, è pari a Euro 1.000.000,00, ripartito secondo le voci analiticamente sotto descritte.

	<b>2019</b>
<b>FORMAZIONE</b>	
Training 2D per 3 mesi (25 certificazioni)	174.000,00 €
Training 2D per 3 mesi (25 certificazioni)	174.000,00 €
TRAINING 3D-CGI per 3 mesi (30 certificazioni)	82.000,00 €
HARDWARE/SOFTWARE per CLASSE	134.000,00 €
SERVER+NAS	10.000,00 €
COMUNICAZIONE e INFRASTRUTTURA	11.000,00 €
<b>Team NAS</b>	
PROJECT MANAGER	39.000,00 €
ANIMAZIONE - COORDINATORE	36.000,00 €
VR/AR e ARTE - COORDINATORE	36.000,00 €
VIDEOGAME - COORDINATORE	36.000,00 €
EDITORIA- MULTIMEDIA - COORDINATORE	36.000,00 €
PART TIME	20.000,00 €
IT MANAGER	7.000,00 €
HARDWARE X PERSONALE	15.000,00 €
<b>PROGETTI</b>	
CARTOON MEDIA - 2019 evento Cagliari	50.000,00 €
CARTOON ITALIA eventi Industry+ IFC + Cineregio+ APERITOON	40.000,00 €
CARTOON MEDIA - accordo 2020 (CARTOON DIGITALSardegna)	80.000,00 €
FESTIVAL MERCATI TRASFERTE	20.000,00 €
<b>TOTALE costo del progetto IVA Inclusa</b>	<b>1.000.000,00 €</b>