

ANATOMIA DELL'IMMAGINE 4 CFA

prof. FARINA LAURA

n. ore 50

a.a. 2023/2024

OBIETTIVI

Ci si dedicherà ad individuare e identificare gli elementi costanti della forma scomposta nello spazio, come in una sorta di drammaturgia del vedere, essa fa parte del nostro bagaglio culturale e conoscitivo ancor prima della scrittura: il linguaggio per immagini è da sempre la più diretta forma di comunicazione. Creare nuovi linguaggi, inventare applicazioni innovative e trovare contaminazioni diversificate tra le diverse espressioni visive è l'obiettivo del corso.

CONTENUTI

Capire la rappresentazione mediante l'immaginario dell'animazione trovando riscontri attraverso i linguaggi più consoni che vadano ad indagare quello che la forma umana, materica e illusoria possono definire, un approccio al concetto di tempo e spazio originale. Ci si potrà avvalere di tecniche espressive tradizionali ma anche digitali che porteranno alla comprensione dell'uso delle forme nello spazio, delle loro dinamiche usando il linguaggio del cinema di animazione e degli aspetti dinamici e morfologici che ne conseguono.

PREREQUISITI

non sono necessari

BIBLIOGRAFIA

Dispense fornite dal docente durante il corso

H. Privett, *Cartoni animati*, Milano, Il castello, 1972.

T. White, *Il disegno animato*, Milano, Editiemme, 1987.

S. Smith, *Anatomia prospettiva composizione*, Milano, Editiemme, 1986.

P..J. Blair, *Cartoon animation*, California, Walter Foster Publishing, 1994.

W. Foster, *Comic characters*, California, Walter Foster Publishing, 1992.

F. Thomas, O. Jonhson, *The illusion of life*, New York, Hyperion edition, 1995.

ESAME FINALE

Attraverso l'ausilio di tecniche di animazione e/o stopmotion - clayanimation - animazione 2d è richiesta l'ideazione di due soggetti da concordare con il docente. Allo studente verrà richiesto di realizzare due video (uno grafico e l'altro con l'uso di materiali) della durata max di 5 minuti, i concept, la documentazione, e gli storyboard del progetto. Lo studente potrà utilizzare tutti i mezzi espressivi a lui più congeniali aggiungendo, se il lavoro lo richiede, elementi sonori e/o una colonna sonora. Realizzazione di un portfolio con le esercitazioni svolte in classe di animazione grafica e studio delle dinamiche su modelli.

DOCENTE

Nel 1995 si diploma con lode in Pittura presso l'Accademia di Belle Arti 'Pietro Vannucci' di Perugia e successivamente perfeziona la sua preparazione partecipando a numerosi stage, sia in Italia che all'estero in discipline specifiche al disegno con particolare attenzione al fumetto, all'illustrazione e al cinema d'animazione. Nel 1996 vince il concorso per l'insegnamento dell'Anatomia Artistica presso l'Accademia di Belle Arti di Perugia e dal 1999 è docente di ruolo e attualmente *Accademica di Merito*; dal 2010 è docente titolare dei corsi di Elementi di morfologia e dinamiche della forma, Tecniche e tecnologie della decorazione, Fondamenti di disegno informatico e Arte del fumetto. Dal 2015 le viene affidato anche il corso di Disegno e di Disegno per la decorazione quest'ultimo fino al 2019. nel 2019 prende la titolarità del corso di Anatomia Artistica per le scuole di pittura-scultura e fashion. Parallelamente alla carriera accademica il suo percorso professionale la vede nel 2003 e 2004 direttore artistico della manifestazione internazionale Oscarcomix, dedicata al mondo del fumetto. Dal 1999 al 2003 collabora attivamente come disegnatrice con la Soprintendenza Archeologica d'Abruzzo. Ha collaborato e collabora per pubblicazioni in qualità di illustratrice con Logos edizioni, Passenger press, edizioni Come d'incanto, Il sentiero di Babilonia, Crunched edizioni, Twiligh comics, IdeaLibri, Carsa Editore. Dal 2015 al 2023 è presente nel prestigioso Annual Autori d'Immagine.