
Tecniche di Animazione Digitale – Avanzato

Corso di Diploma Accademico di II Livello (Biennio Specialistico)

Durata: 100 ore

Docente: Prof.ssa Carmen Munafò

Descrizione del corso

Il corso di *Tecniche di Animazione Digitale – Avanzato* è rivolto a studenti del biennio specialistico interessati a sviluppare competenze avanzate nell'ambito dell'animazione digitale come linguaggio artistico, progettuale e sperimentale.

Il percorso privilegia l'approccio critico, la ricerca personale e la produzione di opere animate complesse, orientate ai contesti dell'arte contemporanea, del cinema sperimentale, della videoarte, delle installazioni multimediali e dei nuovi media.

Il corso si configura come laboratorio di ricerca e produzione, con particolare attenzione alla relazione tra animazione, spazio, suono, interazione e narrazione non lineare.

Obiettivi formativi

Al termine del corso lo studente sarà in grado di:

- Analizzare criticamente l'animazione digitale nel contesto dell'arte contemporanea
 - Progettare e realizzare opere di animazione digitale avanzate
 - Sperimentare linguaggi, tecniche e formati non convenzionali
 - Integrare animazione, suono, spazio e interazione
 - Sviluppare un progetto coerente con la propria ricerca artistica personale
-

Risultati di apprendimento attesi

- Padronanza avanzata delle tecniche di animazione digitale

-
- Autonomia progettuale e produttiva
 - Capacità di ricerca, sperimentazione e analisi critica
 - Realizzazione di un progetto finale di livello specialistico
-

Contenuti del corso

Modulo 1 – Animazione digitale e arte contemporanea (15 ore)

- Evoluzione dell'animazione digitale nel contesto artistico
- Animazione, videoarte e cinema sperimentale
- Analisi di artisti, studi e opere contemporanee
- Animazione come pratica di ricerca visiva

Modulo 2 – Tecniche avanzate di animazione 2D e motion design (20 ore)

- Animazione avanzata di personaggi e sistemi grafici
- Motion graphics complesso e tipografia animata
- Animazione procedurale e modulare
- Integrazione di animazione e compositing

Modulo 3 – Sperimentazione e linguaggi ibridi (15 ore)

- Animazione e interazione
- Animazione generativa e data-driven
- Relazione tra immagine in movimento, suono e spazio
- Installazioni animate e ambienti immersivi

Modulo 4 – Progettazione avanzata e ricerca artistica (10 ore)

- Sviluppo del concept e della ricerca personale

-
- Scrittura progettuale e artist statement
 - Storytelling non lineare
 - Progettazione per contesti espositivi e performativi

Modulo 5 – Laboratorio di progetto finale (15 ore)

- Sviluppo di un progetto individuale
- Produzione dell'opera animata
- Revisioni collettive e tutoring
- Presentazione finale e documentazione del progetto

Metodologia didattica

- Lezioni seminariali
- Laboratori di ricerca e produzione
- Analisi critica di casi studio
- Revisioni individuali e collettive
- Attività di sperimentazione guidata

Modalità di verifica dell'apprendimento

La valutazione si basa su:

- Partecipazione attiva e continuità nel lavoro
 - Esercitazioni e sperimentazioni intermedie
 - Progetto finale di animazione digitale avanzata
 - Presentazione critica del lavoro svolto
-

Prerequisiti

Sono richieste competenze di base nell'animazione digitale e nella progettazione visiva, acquisite nel triennio o in percorsi equivalenti.

Strumenti e software

- Software professionali di animazione e compositing
- Strumenti per motion graphics e sperimentazione visiva
- Software audio e di montaggio video

Bibliografia

- **The Animator's Survival Kit, Richard Williams, Faber & Faber**
Testo fondamentale sui principi classici dell'animazione, applicabili anche al digitale.
 - **Timing for Animation, Harold Whitaker, John Halas, Focal Press**
Approfondimento su ritmo, tempo e percezione del movimento.
 - **Animation: The Mechanics of Motion, Chris Webster, Focal Press**
Guida pratica alla costruzione del movimento animato.
 - **Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation, Giannalberto Bendazzi, Indiana University Press**
Storia critica dell'animazione dalle origini alle sperimentazioni contemporanee.
 - **Experimental Animation, Maureen Furniss, John Libbey**
Riferimento chiave per l'animazione come linguaggio artistico e sperimentale.
 - **Motion Graphics, Timothy Samara, Rockport**
Fondamenti di animazione grafica e comunicazione visiva in movimento.
 - **Stop Motion, Barry Purves, Focal Press**
Utile per comprendere i principi del movimento applicabili anche al digitale.
 - **Digital Animation Bible, vari autori, Wiley**
Panoramica sulle tecniche e sugli strumenti dell'animazione digitale.
-

Sitografia

- **Animation World Network**
<https://www.awn.com>
Articoli, approfondimenti e news sul mondo dell'animazione.

-
- **Cartoon Brew**
<https://www.cartoonbrew.com>
Analisi critica e aggiornamenti su animazione e motion design.
 - **Motionographer**
<https://motionographer.com>
Riferimento internazionale per motion graphics e animazione sperimentale.
 - **Vimeo – sezione Animation**
<https://vimeo.com>
Archivio di lavori d'autore, cortometraggi e progetti sperimentali.
 - **Centre Pompidou – collezioni video**
<https://www.centrepompidou.fr>
Per il rapporto tra animazione, videoarte e arte contemporanea.
 - **Tate – sezione Time-based Media**
<https://www.tate.org.uk>
Approfondimenti su animazione e media digitali nell'arte.