
Videografica (B) - 6 CFA (B)

a.a. 2025/2026

prof. Carmen Munafò

n. ore 75 (B)

OBIETTIVI FORMATIVI

Il corso di Videografica ha l'obiettivo di fornire competenze teoriche e pratiche nel campo della produzione video digitale, con particolare attenzione al linguaggio visivo, alla grafica animata, alla sperimentazione artistica e all'uso consapevole delle **tecnologie di Intelligenza Artificiale applicate al video**.

Lo studente svilupperà una visione critica e progettuale del video come mezzo espressivo contemporaneo.

CONTENUTI DEL CORSO

MODULO 1 – Fondamenti di videografica (15 ore)

- Introduzione alla videografica e ai contesti di utilizzo
 - Video contemporaneo, videoarte e linguaggi sperimentali
 - Formati video, risoluzioni, codec e flussi di lavoro
-

MODULO 2 – Linguaggio audiovisivo e progettazione (15 ore)

- Grammatica visiva e composizione dell'immagine
 - Ritmo, tempo e montaggio
 - Storyboard, concept visivo e progettazione artistica
-

MODULO 3 – Ripresa video e acquisizione immagini (15 ore)

- Tecniche di ripresa video digitale
- Inquadrature e movimenti di camera

-
- Illuminazione di base per il video
 - Riprese per motion graphics e video sperimentale
-

MODULO 4 – Editing e post-produzione video (18 ore)

- Montaggio video digitale
 - Effetti, transizioni e gestione dell'audio
 - Color correction e color grading di base
 - Output e distribuzione del video
-

MODULO 5 – Motion graphics e grafica animata (17 ore)

- Principi di motion design
 - Animazione di testi, forme e immagini
 - Integrazione grafica-video
 - Compositing di base
-

MODULO 6 – Intelligenza Artificiale per la Videografia (10 ore)

- Introduzione all'Intelligenza Artificiale nelle arti visive
- AI generativa applicata a immagini e video
- Text-to-video, image-to-video e video enhancement
- Uso dell'AI per:
 - creazione di concept visivi
 - animazione automatica
 - effetti visivi e sperimentazione artistica

-
- Questioni etiche, copyright e autorialità nell'uso dell'AI
 - Integrazione dell'AI nel processo creativo e progettuale
-

MODULO 7 – Progetto finale e sperimentazione (10 ore)

- Ideazione e sviluppo di un progetto personale
 - Utilizzo integrato di video, grafica, motion e AI
 - Finalizzazione del progetto
 - Presentazione e discussione critica
-

METODOLOGIA DIDATTICA

- Lezioni teoriche frontali
 - Attività di laboratorio
 - Esercitazioni pratiche guidate
 - Analisi di opere e casi studio contemporanei
 - Sviluppo di un progetto artistico individuale
-

MODALITÀ DI VERIFICA

- Partecipazione alle attività
 - Consegne intermedie
 - Valutazione del progetto finale
-

RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI

Al termine del corso lo studente sarà in grado di:

- Realizzare un progetto di videografia completo
- Utilizzare strumenti di montaggio e motion graphics
- Integrare tecnologie di Intelligenza Artificiale nel processo creativo
- Elaborare un linguaggio visivo personale e consapevole

BIBLIOGRAFIA

1. Videografia, videoarte e linguaggio audiovisivo

- **Video Art**, Michael Rush, Thames & Hudson
- **Expanded Cinema**, Gene Youngblood, Dutton
- **Il linguaggio cinematografico**, Christian Metz, Marsilio
- **La grammatica della fantasia visiva**, Bruno Munari, Laterza
- **Estetica dei nuovi media**, Lev Manovich, Postmedia Books

2. Montaggio, post-produzione e motion graphics

- **The Technique of Film and Video Editing**, Ken Dancyger, Focal Press
- **In the Blink of an Eye**, Walter Murch, Silman-James Press
- **Motion Graphics**, Steve Curran, Rockport
- **Design for Motion**, Austin Shaw, Routledge

3. Video sperimentale, arte contemporanea e ricerca visiva

- **Art and Electronic Media**, Edward A. Shanken, Phaidon
- **New Media Art**, Mark Tribe & Reena Jana, Taschen

-
- **Digital Art**, Christiane Paul, Thames & Hudson
-

4. Intelligenza Artificiale, creatività e media

- **Artificial Intelligence and the Arts**, Nick Lambert, Springer
 - **AI Art**, Joanna Zylińska, Open Humanities Press
 - **The Atlas of AI**, Kate Crawford, Yale University Press
 - **Machine Learning for Artists**, Gene Kogan, Self-published
-

SITOGRAFIA (risorse online)

Video, motion graphics e post-produzione

- **Adobe Creative Cloud** – tutorial ufficiali
 - **School of Motion**
 - **Motionographer**
-

Videoarte e ricerca visiva

- **Tate** – sezione Media Art
 - **MoMA** – Media & Performance
 - **UbuWeb** – archivio video sperimentale
-

Intelligenza Artificiale e arti visive

- **Runway**
- **OpenAI**

-
- **MIT Media Lab**
 - **Google Arts & Culture**