

— Syllabus

Dipartimento Arti visive Scuola di Grafica

DAPL04—

Diploma Accademico di Primo livello in Grafica, illustrazione

CORSO

Tecniche di animazione digitale

ABTEC38 — 100 ore 8 CFA

a.a. 2024–2025

Professore Cristian Cuna

di ruolo di Applicazioni digitali per le arti visive (ABTEC 38)

Posta elettronica istituzionale (PEO): **cristiancuna@abacatania.it**

Orario di ricevimento: (prenotazione tramite PEO)

Sede: Via Franchetti

— Obiettivi formativi

Il movimento ci dà un sacco di informazioni su un oggetto: connette principi elaborati, in poco tempo e in maniera naturale per chi guarda. L'animazione digitale è un processo tecnico utilizzato per generare immagini in movimento. L'animatore ha una conoscenza dell'animazione tradizionale, ha padronanza di immagini che, accostate costantemente, creano l'illusione del movimento. Prima di acquisire la tecnica, ciò che non occorre mai dimenticare è che l'animazione nasce dalla mente, dalla creatività e dalla fantasia dell'animatore: l'animatore è inventore di mondi e di sogni.

L'obiettivo è creare animazione "viva". Non per forza che sia realistica ma che sembri viva.

— Modalità di svolgimento dell'insegnamento

Come da Palinsesto a.a. 2024–25: I semestre 9a – 14a settimana (lun.mar.mer. ore 08.45 – 13.15)

— Esercitazioni e revisioni

Sono previste esercitazioni intermedie oggetto di valutazione al fine del conseguimento della materia.

L'accesso alle revisioni è *libero, su prenotazione via PEO.*

–Elaborato finale

Per il conseguimento della materia è prevista la produzione di una cartella con progetti cartacei elaborati in aula, una cartella su computer contenente tutti i progetti di animazione digitale: entrambe da esporre e visionare contestualmente all'esame.

–Modalità esame

La valutazione prevede l'esposizione e la visione degli elaborati cartacei e digitali, supportati da un testo critico che introduce il progetto individuale e i contenuti illustrati a lezione.

–Prerequisiti richiesti

Nessun prerequisito richiesto.

–Frequenza lezioni

La frequenza è obbligatoria, non inferiore al 50% della totalità della didattica frontale come previsto da palinsesto, con esclusione dello studio individuale come da Art.10 del DPR n. 212 del 8 luglio 2005.

–Contenuti e programmazione del corso

1. Che cos'è l'animazione? I primordi, gli antenati del cinema di animazione e le lanterne magiche	5. Storia del cinema di animazione russo
2. Storia ed evoluzione del cinema di animazione	6. Storia del cinema di animazione francese
3. Il cinema di animazione italiano	7. Storia del cinema di animazione giapponese: Miyazaki e lo Studio Ghibli
4. Storia del cinema di animazione americano: Fleischer Studios, Walt Disney Studios, e simili	8. Laboratorio di animazione: principi, caratteristiche, metodi, strumenti dell'animazione

–Testi di approfondimento consigliati

Verranno forniti dal docente

–Altro materiale didattico

Verrà fornito dal docente

— Calendario revisioni

Professore Cristian Cuna

a.a. 2024–2025

— Obiettivo degli incontri

Revisioni degli elaborati audiovisivi, chiarimenti dubbi o difficoltà inerenti ai contenuti dei corsi e la realizzazione dei progetti.

— Modalità di svolgimento

Disciplina: Orario di revisione: ogni mercoledì dalle 13:30 alle 14:00; (*l'orario potrebbe variare*)

Sede: Via Franchetti / Microsoft Teams 61yhsz7

— Calendario delle revisioni

Il calendario delle revisioni sarà aggiornato a seguire (sono previste revisioni concordate *su prenotazione via PEO*)

— Profilo professore

— Profilo biografico

Cristian Cuna è nato a Lecce nel 1982. Consegue la Laurea Magistrale con lode in *Arti visive e discipline dello spettacolo* presso l'Accademia di Belle Arti di Lecce. Si diploma al Master di I livello in *Filosofia del digitale e Intelligenza artificiale* presso il Dipartimento di Studi Umanistici dell'Università di Udine, e successivamente si diploma al Master di II livello in *Formazione, gestione e conservazione di archivi digitali* presso il Dipartimento di Studi Umanistici dell'Università di Macerata. Dopo gli studi accademici, matura un'esperienza formativa presso *Studio Azzurro*, con cui lavora e coopera tuttora. Già docente di Applicazioni digitali per l'arte, Comunicazione multimediale e Computer graphic presso le *Accademie di Belle Arti di Lecce, Bari e Venezia*, studia e analizza il campo di sperimentazione artistica che si esprime con i linguaggi delle nuove tecnologie applicate ai beni culturali e alle arti visive.

– Strumenti per studenti con disabilità e/o DSA

Gli studenti con disabilità e/o DSA (Disturbi Specifici dell'Apprendimento) sono supportati da professori e da tutor didattici (se assegnati) attraverso la consulenza con il CInAP (Centro per l'integrazione Attiva e Partecipata). Gli studenti possono, mediante PEO (e-mail istituzionale) o eventualmente anche attraverso i tutor, chiedere al professore del corso un colloquio in modo da concordare obiettivi didattici ed eventuali strumenti compensativi e/o dispensativi, in base alle specifiche esigenze. Tale colloquio sarebbe opportuno che avvenisse prima dell'avvio delle lezioni e comunque non oltre la prima settimana di corso. Per rivolgersi direttamente al CInAP è possibile utilizzare la mail istituzionale cinap@abacatania.it

– Nota di trasparenza

Il seguente Syllabus è l'unico documento a cui gli studenti possono fare riferimento per la fruizione e il conseguimento della disciplina nell'a.a. in oggetto, non saranno pubblicati né presi in considerazione altri programmi didattici. Le informazioni inserite nel presente documento, con particolare attenzione alle caratteristiche delle esercitazioni intermedie, degli elaborati finali e dei testi di riferimento obbligatori, non potranno essere modificate dopo l'avvio della disciplina in oggetto. Tutto ciò che non è specificatamente descritto in questo Syllabus e/o effettivamente svolto a lezione non potrà essere chiesto in fase di esame.