

CLASSE 3/A - ARTE DEL DISEGNO ANIMATO

Programma d'esame

CLASSE 3/A - ARTE DEL DISEGNO ANIMATO

Temi d'esame proposti in precedenti concorsi

CLASSE 3/A - ARTE DEL DISEGNO ANIMATO

Programma d'esame

Classe 3/A

ARTE DEL DISEGNO ANIMATO

L'esame comprende:

a) *Prova scritta* inerente ad aspetti tecnico-culturali e metodologico-didattici relativi ad argomenti oggetto della prova orale. (E' data facoltà al candidato di corredare la prova con esemplificazioni grafiche da realizzare su fogli formato protocollo di colore bianco messi a disposizione dalla commissione).

Durata della prova: 8 ore.

L'esito positivo della prova è condizione di ammissione alle successive prove.

b) *Prova grafica* inerente alla problematica della progettazione relativa al disegno animato.

Durata della prova: 10 ore.

c) *Prova pratica* inerente all'esecuzione pratica della ripresa (su banco verticale e in videoregistrazione) e del montaggio (in videoregistrazione).

Durata della prova: 10 ore.

d) Prova orale.

Consistenza delle prove:

a) *Prova scritta*: il candidato dovrà dimostrare di possedere le cognizioni essenziali dell'arte del disegno animato e del cinema, di conoscere le tecniche di insegnamento nonché le metodologie grafico-progettuali e sperimentali connesse alle discipline dei laboratori delle rispettive sezioni.

b) *Prova grafica*: il candidato dovrà dare esito alla definizione di un progetto di story-board nonché alla realizzazione di personaggi scenografie ed animazioni in base alle motivazioni del tema.

c) *Prova pratica*: il candidato dovrà dimostrare capacità di organizzazione del lavoro e preparazione tecnico-professionale nelle singole fasi della ripresa (su banco verticale e in videoregistrazione) e del montaggio (in videoregistrazione).

d) *Prova orale*: il candidato dovrà dimostrare la conoscenza fondata criticamente, dei principali movimenti artistico-culturali, nel loro rapporto con i prodotti dell'arte applicata e con particolare riferimento all'arte del disegno animato e del cinema.

Dovrà altresì dimostrare - in relazione alla storia delle arti applicate, alle peculiarità tecnologiche dei prodotti grafici e cinematografici, alle metodologie progettuali del disegno professionale e alle metodologie operative di laboratorio nonché ai programmi didattici e ai modi di apprendimento e di estrinsecazione creativa dell'alunno - la capacità di coordinare le attività dei laboratori della sezione di cui alle classi:

3/D - Arte del disegno d'animazione;

4/D - Arte della ripresa e montaggio per il disegno animato.

Il colloquio mirerà, inoltre, ad individuare gli elementi caratterizzanti la preparazione e la personalità artistico-professionale del candidato.

Le indicazioni contenute nelle « Avvertenze generali » sono parte integrante del programma di esame.

Temi d'esame proposti in precedenti concorsi

Classe di concorso

003A Arte del disegno animato

(vecchia denominazione A002 Arte del disegno animato)

Concorso ordinario 1982

I Prova scritto-grafica

Il candidato svolga il seguente tema in relazione alla finalità della prova intesa a sviluppare un procedimento progettuale con il relativo processo di visualizzazione proprio dell'arte del disegno animato:

"Progettazione della sequenza del volo di un uccello, anche immaginario, nel suo habitat naturale."

La prova consiste in una trattazione scritto-grafica. Nella fase grafica il candidato dovrà dare esito alla definizione di una story-board con la realizzazione delle figurazioni, delle inquadrature e delle scenografie, in base alle motivazioni del tema, con relativo processo di visualizzazione.

Nella fase scritta il candidato dovrà svolgere l'analisi della correlazione tecnologica fra il tema e i mezzi operativi proposti, illustrando le connotazioni storico-tecnologiche delle fasi operative e il metodo di visualizzazione adottato. Il candidato dovrà definire, inoltre, gli intendimenti per il programma esecutivo.

II Prova scritto-grafica

Il candidato svolga il seguente tema in relazione alla problematica della progettazione grafica di titolazione:

"Una rubrica televisiva che si propone di presentare i problemi delle cooperative agricole dei giovani, ha bisogno di una sigla animata con titoli distribuiti su quattro inquadrature base il cui lettering, secondo quanto vuole la regia, nasca e tramonti come il sole sullo sfondo di paesaggi campestri."

La prova consiste in una trattazione scritto-grafica. Nella fase grafica si richiede di esprimere le trasformazioni delle strutture visive con brevi tratti di story-board e il lettering dei testi da limitare a quattro inquadrature base. Si richiede inoltre il bozzetto completo di una delle inquadrature base che comprenda sia la composizione grafica che il lettering.

Nella fase scritta si richiede l'analisi filologica della soluzione formale in rapporto alle funzioni dell'immagine illustrando le connotazioni storico-tecnologiche delle fasi operative e il metodo di visualizzazione adottato.

Si richiede, infine, di definire gli intendimenti per il programma esecutivo.

Concorso ordinario 1984

I Prova scritto-grafica

"Si progetti una sequenza che illustri, secondo un processo di visualizzazione proprio dell'arte del disegno animato, la seguente lirica di Gianni Rodari:

L'ARENA

Ecco tutta la scena:

stava in mezzo all'arena
il bambino degli acrobati
in vetta ai suoi fratelli, piramide sorridente,
e lassù lo reggevano
gli applausi e i lucciconi
della povera gente"

(Filastrocche in Cielo e in Terra, 1960)

La prova consta di una fase scritta e di una fase grafica. Nella fase grafica il candidato dovrà dare esito alla definizione di uno story-board con la realizzazione delle figurazioni, delle inquadrature e delle scenografie, in base alle motivazioni del tema, con relativo processo di visualizzazione. Nella fase scritta il candidato dovrà svolgere l'analisi della correlazione tecnologica tra il tema e i mezzi operativi proposti, illustrando le connotazioni storico-tecnologiche delle fasi operative e il metodo di visualizzazione adottato. Il candidato dovrà, inoltre, definire gli intendimenti per il programma esecutivo.

II Prova scritto-grafica

"Si proceda alla progettazione grafica della titolazione di una rubrica di divulgazione scientifica irradiata da una emittente televisiva e destinata ad una fascia giovanile di teleascoltatori. La titolazione, che si riferisce ad una sigla animata, dovrà essere articolata in non meno di tre inquadrature base; il lettering dovrà alludere all'uso dei sistemi computerizzati ed alla velocità della trasmissione delle informazioni da questi gestite."

La prova consta di una fase scritta e di una fase grafica. Nella fase grafica il candidato dovrà procedere alla definizione delle titolazioni, individuando le principali fasi della trasformazione delle strutture visive ed il lettering dei testi per ciascuna inquadratura base. Nella fase scritta il candidato produrrà l'analisi filologica della soluzione formale in rapporto alle funzioni dell'immagine, illustrando le connotazioni storico-tecnologiche delle fasi operative e il metodo di visualizzazione adottato; definirà, inoltre, gli intendimenti per il programma esecutivo.

Concorso ordinario 1990

Prova scritta

Autonomia o dipendenza del cinema d'animazione dal cinema dal vero, con descrizione delle singole tecniche di ripresa.

Il candidato illustri l'argomento con riferimenti alle tecniche di insegnamento e alle metodologie grafico-progettuali e sperimentali connesse alle discipline di laboratorio.

Durata massima della prova: ore otto.

È consentito soltanto l'uso del vocabolario italiano

Prova grafica

Si progetti una sequenza che illustri, secondo un processo di visualizzazione proprio dell'arte del Disegno Animato, uno story-board, completo anche di tutte le terminologie tecniche per uno spot pubblicitario di un'agenzia di viaggio per una località sciistica. Il candidato dovrà dare esito alla definizione di un progetto di story-board nonché alla realizzazione di personaggi, scenografie ed animazioni in base alle motivazioni del tema.

Durata massima della prova grafica: ore dieci.

È consentito soltanto l'uso del dizionario della lingua italiana.

Concorso riservato 1983 (art.76)

- 1) L'animazione e la ritmica delle immagini in relazione al tema sonoro.
- 2) La metamorfosi di un oggetto attraverso l'animazione.
- 3) La dissolvenza nel disegno animato.