Animazione con Blender e tecniche digitali per l’arte

Tecniche digitali per le arti performative

Operazione Rif. PA 2024-23060/RER/2 "Arte E Innovazione Digitale Nelle Performance Dal Vivo" approvata con DGR 2287 del 09/12/2024 cofinanziato con risorse del programma Fondo Sociale Europeo Plus 2021-2027 della Regione Emilia-Romagna.

Costo
Gratuito

Durata
100 ore

Sede
Cesena

Settori
Spettacolo dal vivo

Destinatari
Persone

Tipologie
Per occupati, Per disoccupati

Termine iscrizioni
22/09/2025

Data inizio
01/10/2025

Data fine
14/11/2025

Obiettivi

L'obiettivo del corso è quello di acquisire le competenze necessarie per utilizzare tecnologie di tracciamento e automazione durante le performance dal vivo: si vuole approfondire l'utilizzo di 3 strumenti fondamentali quali **Blender** (tracciamento movimenti), **Qlab** (tracciamento immagini e suoni), **OBS studio** (sincronizzazione scene) per la realizzazione di progetti scenografici ed artistici innovativi.
1. **Blender**: utilizzato nella produzione multimediale, si intende fornire le basi di utilizzo del software e conoscere le possibilità creative che offre la computer grafica, in particolare per creare e animare elementi scenografici virtuali.
2. **Qlab 5**: utilizzato per la sincronizzazione di suoni, video, luci e segnali di controllo per gli eventi dal vivo, si intende fornire il concetto base di utilizzo.
3. **Obs Studio**: utilizzato per registrare video e fare live streaming, per fornire una panoramica di base delle funzionalità.
La figura professionale prevista in uscita dal percorso formativo, avrà acquisito conoscenze e competenze tecniche per l'utilizzo di software e strumenti specifici che consentono di gestire creativamente lo spazio scenico; sarà in grado di:

- Ideare e progettare una performance art
- Utilizzare software e strumenti quali BLENDER, QLAB, OBS STUDIO
- Creare istallazioni site specifiche
- Creare immagini e video animazioni con l'utilizzo delle ai e nuove tecnologie

Destinatari

I partecipanti al progetto dovranno essere residenti o domiciliati in regione Emilia-Romagna in data antecedente l'iscrizione alle attività. Destinatari del progetto saranno persone che hanno assolto l'obbligo d'istruzione e il diritto-dovere all'istruzione e formazione, con conoscenze-capacità attinenti all'area professionale, acquisite in contesti di apprendimento formali, non formali o informali e con pregresse esperienze lavorative.

Requisiti di accesso

I requisiti formali saranno dichiarati al momento dell'iscrizione attraverso la compilazione di una scheda di iscrizione al progetto e la sottoscrizione di un'autodichiarazione.
Prima dell'avvio delle lezioni, a cura del coordinatore, verranno verificati i curriculum vitae, per accertare il possesso delle conoscenze e competenze minime previste, necessarie a frequentare con successo il progetto formativo e garantire un accesso il più possibile inclusivo e non limitante.
I Requisiti sostanziali per l'ammissione al corso sono il possesso delle seguenti conoscenze e capacità:

- Conoscenze e competenze di base di informatica
- Conoscenze di base della lingua inglese

La verifica dei requisiti e del possesso delle conoscenze e capacità previste avverrà attraverso l'analisi delle domande di iscrizione, CV ed eventuale documentazione allegata a cura del coordinatore di progetto.
L'assenza dei requisiti formali e sostanziali previsti determinerà la non ammissione al progetto.

Contenuti del corso

- Innovazione e nuove tecnologie: come realizzare e progettare attività e contenuti multimediali per un progetto artistico

A cura di Igor Imhoff: modulo su Blender

- panoramica dell'interfaccia, basi di modellazione
- gestione di file e progetti
- fondamenti di animazione: animazione figure bidimensionali 2D e 3D
- disegno e movimento in uno spazio
- compositing in Blender e video editing

A cura di Gianpaolo Capobianco: modulo su QLAB 5

- panoramica dell'interfaccia
- gestione e programmazione eudio, editing audio
- sound design per generare audio, composizione audio

Su questi due software le lezioni saranno caratterizzate da buona parte di attività pratiche ed esercitazioni in aula, per la loro applicazione.

A cura di Ivan Bottoni: modulo su OBS Studio

- presentazione delle funzionalità di base, con un approccio più dimostrativo ed espositivo
- panoramica dell'interfaccia
- descrizione di funzioni come scene e fonti, registrazione e streaming

Modalità e criteri di selezione

I percorsi si avvieranno solo al raggiungimento del numero minimo di 12 partecipanti che abbiano confermato e formalizzato il proprio interesse e il proprio impegno a partecipare al percorso. Il numero massimo di partecipanti potrà variare a seconda delle modalità, dotazioni e sedi formative utilizzate.
La selezione sarà attivata solo nel caso in cui il n. degli utenti ammissibili sia superiore ai posti disponibili. In tal caso, la selezione prevede la realizzazione di:

- Prova Scritta: test inerente alle conoscenze richieste dal progetto, ovvero Conoscenze base di INFORMATICA e di INGLESE. Modalità di realizzazione collettiva, durata circa 1 ora. Peso: 50%.
- Prova Orale: Colloquio orale individuale motivazionale e psico-attitudinale finalizzato a chiarire le caratteristiche della figura professionale, gli sbocchi occupazionali, capacità relazionali, atteggiamento propositivo, esperienze nel settore di riferimento. Modalità individuale, durata media 15 minuti. Peso: 50%.

L'esito della selezione si tradurrà in una graduatoria degli ammessi resa pubblica con affissione presso l'ente e tramite comunicazione scritta ai candidati.

Attestato

Attestato di frequenza.

Quota di partecipazione

Corso gratuito in quanto cofinanziato con risorse del Fondo Sociale Europeo PLUS 2021/2027 della Regione Emilia-Romagna.

Calendario

Il corso prevede **80 ore di aula + 20 ore di project work**.
Periodo di svolgimento: ottobre - novembre. L'avvio del corso è fissato al **1 ottobre** e terminerà il **14 novembre**, il calendario dettagliato verrà fornito su richiesta dalla coordinatrice.

Sede del corso

Le lezioni si svolgeranno in presenza a Cesena in via Mulini 35. Solo una lezione si terrà esclusivamente online su piattaforma Microsoft Teams.
Qualche lezione si svolgerà occasionalmente nella sede di Forlì, in viale Roma 274/b.

Referenti

Jessica Piraccini | Email: piraccini@cnafoer.it | Telefono: 3479282282
Gloria Campanini | Email: g.campanini@cnafoer.it | Telefono: 3371083305

Docenti

Francesca Leoni
Regista e performer, direttore artistico di Ibrida Festival (festival delle arti intermediali di Forlì)
Igor Imhoff
Docente di effetti speciali ed intelligenza artificiale, realtà aumentata e VR immersivo, applicazioni digitali per l'arte
Gianpaolo Capobianco
Sound Designer. Docente specializzato in VR/AR e installazioni sonore, compositore elettronico e artista digitale
Ivan Franco Bottoni
Esperto in allestimento e servizi tecnici audio e video per eventi ed impianti multimediali, esperto di strumentazione mixer, riproduzione sonora e tecnologie innovative.
Direttore Tecnico nella società **Suono e Immagine Srl**, che si occupa di allestimenti, servizi, forniture audio video luci.