
UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI BOLOGNA

FACOLTÀ DI LETTERE E FILOSOFIA

Corso di Laurea in Discipline dell'Arte, della Musica e dello Spettacolo

**L'ANIMAZIONE DEL DISEGNO.
UN'ANALISI SEMIOTICA**

Tesi di Laurea in Semiotica dell'Arte

Relatore:

Chiar.mo Prof.

PAOLO FABBRI

Presentata

da:

ELEONORA MARIA IRENE OREGGIA

Sessione III

Anno Accademico 2001-2002

INDICE

INTRODUZIONE	4
PRIMA PARTE	
CAPITOLO PRIMO PANORAMICA SUL CINEMA D'ANIMAZIONE	
Nascita, sviluppo e generalità	8
Contesto italiano	11
Strumenti tecnici e apparecchi d'invenzione	13
CAPITOLO SECONDO UN MEDIA TIRA L'ALTRO	
Fenomenologia delle tecniche produttive, del supporto e dei contesti di fruizione	25
Videogiochi, Animazione e Intelligenze Artificiali	28
I frattali	38
CAPITOLO TERZO ANIMAZIONE, ARTE, CINEMA E FUMETTO	
Affinità e divergenze di linguaggio	44
Illusione, Magia e Simulazione	51
Animazione e morte	54

SECONDA PARTE

CAPITOLO QUARTO METODO E RAGIONAMENTO

Perchè un modello semiotico?	58
What's 'semiotica'!?	62
Riflessi	66
Il fantasma del senso	68
Il gioco	70
Semiotica Dadà	70
Si può iniziare da un punto qualsiasi!?	72
La lingua dei cartoni	74
Spazio e Tempo	77
Frammenti di suono	78
Identità e Differenza	85
A proposito di Fisiognomica	87
La sinestesia	94
Specializzazione bendata	97
Sistemi semisimbolici	102
Verso una 'topica somatica'	106
Strategia	

CAPITOLO QUINTO APPLICAZIONE

Studio uno.beffa	107
------------------	-----

CAPITOLO SEI

INTERVISTA ALL'AUTORE E CRITICA DEL MODELLO

Il mio incontro con il Signor Cava	148
Milano, 23 dicembre 2002	150
Milano, 24 dicembre 2002	157
Osvaldo Cavandoli si racconta	166

Prospettive e conclusione	172
Una curiosità d'appendice: il programma 'MetaSynth'	179

BIBLIOGRAFIA

Sezione documentaria	186
Teoria semiotica, estetica e scientifica	191
Pagine web	197