



## Giacomo Sabatini

**Data di nascita:** 02/01/1995 | **Nazionalità:** Italiana | **Sesso** Maschile |

(+39) 3479992155 | [sabatini.giacomo.p@gmail.com](mailto:sabatini.giacomo.p@gmail.com) |

Via Salvo D'Acquisto, n°5, 06043, Cascia (PG), Italia

Presentazione: Laureato nel corso di Visual and Motion Design dell'Accademia di Belle Arti di Urbino con votazione di 110 cum laude. Realizzato il cortometraggio animato "The Fear In Your Eyes" selezionato alla 57a edizione della Mostra Internazionale del Nuovo Cinema di Pesaro. Esperienze pregresse con clienti e gruppi di lavoro, dimostrando resistenza allo stress, minuzia nel dettaglio e capacità di problem solving.

### ● ISTRUZIONE E FORMAZIONE

01/10/2018 – 04/03/2021 – Via dei Maceri n°2, Urbino (PU), Italia

**DIPLOMA ACCADEMICO DI II LIVELLO** – Accademia di Belle Arti di Urbino - Corso di Visual and Motion Design

Nel corso è stata raggiunta l'adeguata preparazione e qualificazione per poter esprimere la propria creatività e ingegnosità in tutti i settori della comunicazione, dell'animazione sia nella sua concezione tradizionale che nell'utilizzo di software e render 3D, della tipografia e della grafica in movimento finalizzata alla realizzazione di title design per sigle, film e trasmissioni televisive e del video, dalle tecniche di ripresa all'editing.

#### Campi di studio

- Teoria e analisi del cinema e dell'audiovisivo
- Drammaturgia multimediale

110 cum laude/110 | Lo spettatore colpevole: la violenza dal cinema alla rete | <https://www.accademiadiurbino.it/>

01/10/2015 – 17/09/2018 – Via dei Maceri n°2, Urbino (PU), Italia

**DIPLOMA ACCADEMICO DI I LIVELLO** – Accademia di Belle Arti di Urbino - Corso di Nuove Tecnologie dell'Arte (NTA)

#### Campi di studio

- Fenomenologia delle Arti Contemporanee
- Scenografia

110/110 | Il sogno amletico moderno: Fuga nella realtà virtuale | <https://www.accademiadiurbino.it/>

### ● PROGETTI

01/10/2020 – 04/03/2021

**The Fear In Your Eyes**

<https://filmfreeway.com/TheFearInYourEyes>

Cortometraggio di animazione 3D realizzato per la tesi di laurea per la specialistica di Visual and Motion Design presso l'Accademia di Belle Arti di Urbino e riguardante il tema dell'odio in rete. Attualmente è stato selezionato per la Mostra Internazionale del Nuovo Cinema di Pesaro (57a edizione - 2021) e all'Animart Festival 2021.

### ● COMPETENZE DIGITALI

#### Modellazione 3D

Modellazione 3D, animazione e rendering (Blender) | Autodesk Maya Base

#### Animazione

After Effects | Krita (Base) | Toon Boom Harmony | Dragonframe

## Multimedia Editing

Conoscenza base di GITHUB | PraxisLIVE | Adobe (Adobe Photoshop Adobe Illustrator Adobe InDesign Adobe Premiere) | Editing audio (reaper) | GIMP

## Programmazione

Buona conoscenza di softwares di sviluppo di applicazioni e rendering(Unity 3D) | Linux (Debian e derivate) | Manjaro Linux | esperienza di base del web design e dei linguaggi css e html | Conoscenza base di GitHub

## Illustrazione

Lavori di grafica per locandine e manifesti e ottimizzazione immagini con Gimp, Krita e altri

## ● ESPERIENZA LAVORATIVA

---

01/06/2020 – 22/07/2020 – Firenze (FI), Italia

**PROGRAMMATORE** – MAURO FABBIO STUDIO FOTOGRAFICO

---

Progetto di visualizzazione 3D dei prodotti Bulgari rivolto ai commercianti acquirenti attraverso la piattaforma PlayCanvas.

Via del Pignoncino 9 , 50142, Firenze, Italia

01/05/2019 – 23/11/2019 – Urbino (PU), Italia

**ARTISTA VIDEO** – TEATRO C.U.S.T. 2000 DI URBINO

---

Video Editor e Sound Designer nel cortometraggio "L'Amore non è amato" per la scena dell'Inferno.

[cust2000@libero.it](mailto:cust2000@libero.it) | <https://www.facebook.com/TeatroCust2000/>

01/10/2016 – 15/10/2017 – Cascia (PG), Italia

**ANIMATORE DIGITALE** – VOLVEDO

---

Animatore e regista del video musicale "La fine dell'era del petrolio" del gruppo Volvedo.

## ● HOBBY E INTERESSI

---

### Cinema

---

Il cinema è una delle fonti principali della mia creatività. Non solo mi interessa guardarlo, ma anche approfondire i pensieri dei registi e le tecniche da loro adottate per raccontare la propria storia. Spesso guardo le opere in lingua originale, così da migliorare la mia conoscenza delle lingue e sperimentare la prova originale degli attori.

### Open Source

---

Grazie all'ambiente accademico, sono venuto in contatto con il mondo del software libero e del mondo Linux. Ho trovato nella forza delle proprie community nel voler costruire un progetto libero per tutti una grande spinta nel voler approfondire questa dimensione.

### Teatro

---

Quale animatore non dovrebbe fare teatro? Personalmente, l'ho trovato molto utile per conoscere non solo il mio corpo e comprendere come farlo esprimere attraverso i gesti e la mia voce, ma ha anche permesso di sviluppare rapporti molto forti con gli altri membri del cast.

Il mondo dell'animazione prima di essere un lavoro è una passione. Sin da piccolo, quando guardavo i lungometraggi Disney, fino ad oggi, quando ho scoperto le opere più sperimentali, come quelle di Svankmajer. Non a caso è molto forte il desiderio di approfondire qualsiasi tipo di animazione, dalla stop-motion e la tradizionale fino al 3D e persino alla programmazione. Questo mi spinge anche a voler conoscere tutte le fasi produttive (compreso il design di personaggi e set), così da poter realizzare il lavoro e dialogare con gli altri membri del gruppo in modo migliore e più consapevole.

## ● COMPETENZE LINGUISTICHE

---

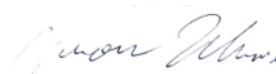
**Lingua madre:** ITALIANO

**Altre lingue:** INGLESE

---

*Autorizzo il trattamento dei miei dati personali presenti nel CV ai sensi dell'art. 13 d. lgs. 30 giugno 2003 n. 196 - "Codice in materia di protezione dei dati personali" e dell'art. 13 GDPR 679/16 - "Regolamento europeo sulla protezione dei dati personali".*

Cascia (PG), 19/08/2021



Giacomo Sabatini