

**SCHEDA WORKSHOP**

Anno Accademico 2024/2025

**Titolo Workshop:**

Stop Motion Week

**A cura di:**

docente che propone il workshop: Pietro Ciccotti

docente che tiene il workshop: Stefano Argentero

**Indirizzato a:**

- studenti del Biennio di Computer Animation

**Numero partecipanti:**

min12/max 20

**Requisiti/supporti richiesti:**

Nessun requisito base

**Durata e Crediti:**

30 ore – 2 crediti

**Periodo di svolgimento:**

14/19 ottobre 2024

**Giorni, orari, aule di svolgimento, supporti:**

Lunedì 14 OTTOBRE dalle 9.00 alle 16.00 (1 ora pausa pranzo)

Martedì 15 OTTOBRE dalle 9.00 alle 16.00 (1 ora pausa pranzo)

Mercoledì 16 OTTOBRE dalle 9.00 alle 16.00 (1 ora pausa pranzo)

Giovedì 17 OTTOBRE dalle 9.00 alle 16.00 (1 ora pausa pranzo)

Venerdì 18 OTTOBRE dalle 9.00 alle 16.00 (1 ora pausa pranzo)

**SEDE RUFA VIA LIBETTA – G06**

Mod. 05-11-C - Rev. 0 del 10-01-2018

**Breve descrizione:**

L'animazione stop motion è largamente diffusa sulle piattaforme ma non tutti sanno le svariate tecniche che afferiscono ad essa. Obiettivo del corso è quello di introdurre l'allievo alla tecniche dell'animazione in stop-motion quali la pixillation, la sostituzione, l'animazione cut out, ecc. acquisendo nozioni riguardo la storia, gli stili e le evoluzioni tecnologiche. Il workshop affronterà i seguenti argomenti: 1) cenni di storia della stop-motion; gli stili e gli autori più importanti. 2) introduzione all'utilizzo del software di acquisizione DragonFrame. 3)l'elaborazione pratica di un personaggio animabile. 4) la realizzazione di una breve animazione. 5) divulgazione degli elaborati

**1° GIORNO**

Introduzione alla storia della stop-motion con la visione delle opere di vario genere e stiledegli artisti + rappresentativi; Ladslaw Starevich, George Pal, Gianini e Luzzati, Norman McLaren, Jan Svankmajer, Pes, Paul Bush, Garri Bardin.

**2° GIORNO**

Elaborazione di gruppo di un progetto di sequenza animata nel quale gli allievi possano sperimentare le diverse tecniche visionate il 1° giorno. Realizzazione soggetti animabili.3°

**3°GIORNO**

La tecnica di ripresa prima e dopo l'avvento del digitale.

**4°/5°e 6° GIORNO**

Gli allievi in gruppo realizzeranno le sequenze animate elaborate in precedenza.

**Breve Biografia**

Stefano Argentero Nato nel 1967 a Torino, frequenta a 16 anni il suo primo corso di animazione tenuto dall'artista americana Jane Speiser. Si trasferisce a Roma, studia animazione al Centro Sperimentale diCinematogra" a e con E.Q.Tè, saggio di fine corso, realizzato interamente in plastilina, vince il premio "opera prima" al Funny Film Festival di Boario Terme del 1992. Collabora con molti studi di animazione,e realizza pubblicità e serie televisive. Nel 1996 realizza RSVP il primo gioco interattivo per bambini in clay animation. Nel 2005 comincia l'attività didattica come insegnante di stop-motion. Dal 2014 al 2018 lavora a Parigi come insegnante di scultura e cinema d'animazione stop motion. Tornato a Roma nel 2019 continua la sua attività produttiva e didattica nello studio di via Muzio Attendolo 89; ultimi lavori le canzoni animate per il 62° Zecchino d'Oro "La memoria" e il 63° Zecchino d'Oro "Pappappero"; la campagna "Words are stones" per l'associazione Lunaria on-line da gennaio 2020; animazioni in stop- motion per video musicale "Parlami di Dio" di TuttiFenomeni; character designer personaggi in plastilina per "La Cattiva Novella" di Mirko e il cane nella cinquina corti d'animazione dei Nastri d'Argento 2022. Dal 2021 insegna Linguaggi del cinema d'animazione e stop-motion alla NABA Roma.