

**SCHEDA WORKSHOP**

Anno Accademico 2023/2024

**Titolo Workshop :**

Stop Motion Week

**A cura di:**

docente che propone il workshop: Pietro Ciccotti

docente che tiene il workshop: **Stefano Argentero**

**Indirizzato a:**

-a tutti gli studenti

**Numero partecipanti:**

minimo 12 / max 20

**Requisiti/supporti richiesti:**

Nessun requisito base

**Durata e Crediti:**

30 ore – 2 crediti

**Periodo di svolgimento:**

16/21 ottobre 2023

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

Lunedì 16 ottobre dalle 9.00 alle 16.00 (1 ora pausa pranzo)

Martedì 17 ottobre dalle 9.00 alle 17.00 (1 ora pausa pranzo)

Mercoledì 18 ottobre dalle 9.00 alle 14.00

Giovedì 19 ottobre dalle 9.00 alle 16.00 (1 ora pausa pranzo)

Venerdì 20 ottobre dalle 9.00 alle 16.00 (1 ora pausa pranzo)

**SEDE RUFA LIBETTA – AULA G06**

**Breve descrizione:**

Obiettivo del corso è quello di introdurre l'allievo alla pratica dell'animazione in stop-motion, acquisendo nozioni riguardo la storia, la tecnica, 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 stile degli artisti + rappresentativi; Ladslaw Starevich, George Pal, Gianini e Luzzati, Norman McLaren, Tim Burton, Jan Svankmajer, Pes,

**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° 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 di Cinematografia 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.