

Crea e anima Il tuo personaggio

Laboratorio sulla costruzione di un personaggio per l'animazione stop motion

- Durata: 2 incontri da 5 ore l'uno + 2 incontri di follow-up dedicati ai partecipanti.
- N° massimo di partecipanti: 20
- Software: Adobe Illustrator, Stop motion studio (applicazione per smart devices open source);
- Materiale di cancelleria: fogli di carta, cartoncini, colla vinavil, matite.

Obiettivi del laboratorio

Progettare e costruire il proprio personaggio snodabile finalizzato alla stop motion dal concept all'assemblaggio, attraverso l'utilizzo degli strumenti della fabbricazione digitale.

Conoscenze di base dei partecipanti

Non sono richieste particolari conoscenze specifiche, è possibile frequentare il corso sia se si possiedono già buone conoscenze di disegno vettoriale e animazione, come pure per i principianti.

Docenti

Luca Tuveri: design dei personaggi e ritaglio

Michela Anedda: storytelling e animazione stop motion

Articolazione delle tematiche

PRIMA PARTE (GIORNO 1)

Verranno introdotte la basi per la realizzazione di un personaggio per l'animazione, nello specifico:

- Breve introduzione alla Fabbricazione Digitale e al ruolo del Fab lab;
- cos'è la cut out;
- concept personaggi;
 - disegno e forme base.
 - character design.
 - disegno sostituzioni per l'animazione.
- utilizzo laser cut per il taglio dei componenti del pupazzo.

Tutti i partecipanti verranno messi nelle condizioni di poter realizzare il proprio personaggio:

- per chi non ha esperienza nel disegno vettoriale, sarà possibile disegnare il proprio personaggio su carta per poi scansionarlo, vettorializzarlo e tagliarlo con il laser;
- per chi ha già esperienza nel disegno vettoriale sarà possibile tagliare direttamente le parti del proprio personaggio;

PRIMA PARTE (GIORNO 2 – FOLLOW UP)

I docenti saranno a disposizione dei partecipanti per portare a termine i lavori, valutarne insieme modifiche ed aggiustamenti, affrontare problematiche e difficoltà specifiche e condividere esempi di riferimento da cui prendere spunti di miglioramento.

SECONDA PARTE (GIORNO 3)

Si affronteranno le tematiche relative al linguaggio cinematografico, nello specifico:

- Elaborazione e scrittura sketch di massimo 2 azioni con protagonisti i personaggi costruiti.
- Storyboarding, studio e pianificazione dei movimenti.
- Animazione dello sketch programmato per il proprio personaggio attraverso il software di animazione stop motion e completamento del video finale con l'inserimento di suoni "self made".

SECONDA PARTE (GIORNO 4 – FOLLOW UP)

I docenti saranno a disposizione dei partecipanti per portare a termine i lavori, valutarne insieme modifiche ed aggiustamenti, affrontare problematiche e difficoltà specifiche e condividere esempi di riferimento da cui prendere spunti di miglioramento.