Tecniche di animazione digitale (CFA)

A.A. 2025-2026

Prof. Davide VASTA

OBIETTIVI

- Comprendere i fondamenti estetici, storici e culturali dell'animazione contemporanea.
- Apprendere tecniche digitali e tradizionali applicate all'animazione frame-by-frame.
- Sviluppare un proprio linguaggio visivo attraverso pratiche sperimentali.
- Utilizzare l'animazione come mezzo narrativo, espressivo e comunicativo, sia in ambito artistico sia professionale.

CONTENUTI

Fondamenti dell'animazione

- Cos'è l'animazione: definizioni, principi (illusione del movimento, persistenza retinica).
- Breve storia dell'animazione: dal rotoscopio di Fleischer all'animazione Al.
- Principi fondamentali Disney: squash & stretch, anticipation, timing, appeal.

Linguaggi dell'animazione contemporanea

- 2D tradizionale e digitale.
- Stop motion e puppet animation.
- Rotoscoping (storico e contemporaneo).
- Motion graphics e sperimentazioni Al.
- L'animazione come forma artistica e performativa.

Tecnica di Rotoscoping con Photoshop (cuore del corso)

- Preparazione del video di riferimento.
- Lavoro frame-by-frame.
- Gestione di livelli e trasparenze.
- Look & style (realistico, illustrato, glitch, pittorico).
- Output video.

Tecnica Stop Motion

- Set e attrezzature essenziali (fotocamera, luci, supporti).
- Costruzione di personaggi e fondali.
- Scatto sequenziale e controllo dell'esposizione.
- Stop motion in Photoshop e software dedicati.
- Sperimentazioni con oggetti, carta, materiali organici, pixelation.

Esplorazione libera dei linguaggi

- Al generativa e animazione procedurale.
- Cut-out digitale.
- Puppet animation (es. Adobe Character Animator).
- Mixed media e ibridazioni.

Sviluppo del progetto personale

- Ideazione del concept.
- Storyboard e time sheet.
- Animatic.
- Produzione.
- Post-produzione e sound design.

MODALITÀ DI VERIFICA DEL PROFITTO

METODOLOGIA DIDATTICA

- Lezioni frontali dal libro Animazione Digitale Contemporanea.
- Dimostrazioni pratiche in aula.
- Laboratorio individuale e revisioni personalizzate.
- Visioni commentate di animazioni d'autore.
- Spazio libero di ricerca sperimentale.

MODALITÀ DI VERIFICA

- Consegna di un elaborato animato (rotoscoping, stop motion o tecnica scelta).
- Relazione scritta sul processo creativo e tecnico.
- Eventuale pitch del progetto con presentazione in classe.

RISULTATI ATTESI

Lo studente sarà in grado di:

- Comprendere e applicare i principi fondamentali dell'animazione.
- Realizzare un breve prodotto animato completo.
- Sviluppare una poetica visiva personale.
- Collocarsi consapevolmente nel panorama dell'animazione contemporanea.