

SPITHA
SUONI POESIA INTERPRETAZIONE TEATRO ARTE

PROPONE

TOON LAB

Laboratorio teorico-pratico sul mondo del Cinema d'Animazione

Dal primo disegno al primo "play": in poche ore, un'animazione che prende vita.



ToonLab in breve

Target	Fascia base, 9-12 anni: versione semplificata. Fascia avanzata, 13 anni in su: versione approfondita. <i>Il Festival sceglie la fascia.</i>
Formato Esperienza	2 Seminari/laboratorio di 2-3 ore ciascuno: full-immersion sessione mattutina + sessione pomeridiana, <i>oppure</i> sessioni divise in 2 giornate consecutive (totale 4-6 ore) Opzione Festival: Proiezione finale delle animazioni prodotte (2 gg dopo i seminari)
Partecipanti	Scalabile fino a circa 60 partecipanti, con l'apporto di un docente aggiuntivo (ogni 15 partecipanti) da un team di animatori, collaboratori di Spitha, laureati in Accademia di Belle Arti. Numero ottimale 12 allievi per docente: si precisa che <i>ciascun partecipante riceve un supporto individuale</i> che assicura la riuscita del lavoro di animazione con piena soddisfazione.
Finalità	• Capire come nasce il movimento in un'animazione; • Sviluppo delle capacità espressive con il disegno animato; • Usare la tecnologia di ogni giorno in modo creativo; • Esperienze individuali su app e materiale tradizionale (flipbook cartaceo fornito da ToonLab come ricordo dell'esperienza);
Strumenti	Didattica interattiva: Aula proiezioni, bloc-notes flipbook Esercizi Flipaclip: Tablet Android Esercizi/Short Blender: Aula informatica PC/MAC

Contenuti del laboratorio

Il cuore di ToonLab sono i

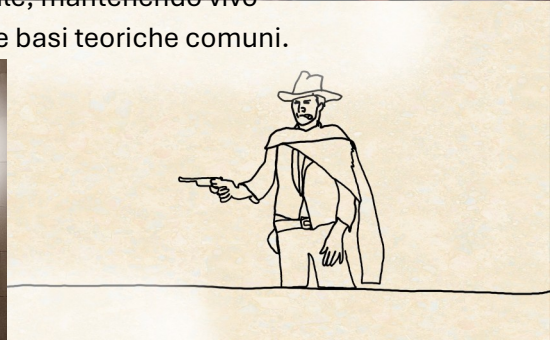
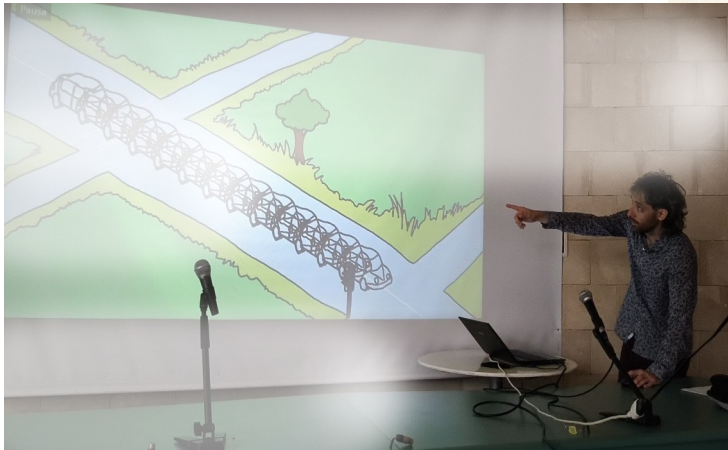
12 Rudimenti dell'Animazione

le regole pratiche sviluppate dai **Walt Disney Studios** e rese pubbliche nel 1981, **base di ogni genere d'animazione**, dal disegno a mano alla computer grafica.

Nei seminari approfondiamo i quattro rudimenti più efficaci ed avvincenti per chi inizia:

- **Squash & Stretch**
- **Anticipation**
- **Pose-to-Pose**
- **Exaggeration**

con riferimenti ai punti chiave degli altri otto. La parte divulgativa è ricca di esempi animati e rimandi ad anime e cartoon amati dai ragazzi, con coinvolgimento continuo della platea. Non mancano raffronti e paralleli con il cinema tradizionale, mantenendo vivo l'interesse per due arti fortemente affratellate da nozioni e basi teoriche comuni.



Struttura del laboratorio

Appuntamento	Contenuto	Esercizio
Seminario 1	Squash & Stretch, Pose-to-Pose , primordi dell'Animazione (Stickman)	<i>Bouncing ball</i> , <i>Walk Cycle</i> (flipbook cartaceo)
Seminario 2	Pose-to-Pose, Exaggeration ; accenni agli altri Rudimenti	<i>Lo Sbandieratore</i> , <i>Pan Strike</i> (a scelta dell'allievo)
Proiezione finale	Un collage delle animazioni realizzate dai partecipanti, montate dai docenti e proiettate in sala	Il " saggio " in cui tutti potranno ammirare le opere dei ragazzi



FlipaClip, app internazionale di disegno animato: il metodo più facile ed immediato per imparare animazioni entry-level.

La versione free permette già un corretto svolgimento dei seminari.

Opzionalmente, tramite un accordo con **FlipaClip for Schools**, il

Festival può ottenere l'uso di account Plus ad un costo ridotto, con tutte

le funzionalità ottimizzate per un'esperienza formativa ed entertaining al massimo livello.

Strumenti e requisiti

- **Sala:** laboratorio con proiettore o maxischermo e microfono per i docenti.
- **Dispositivi:** tablet Android con stilo per ogni partecipante, **forniti dal Festival** e preconfigurati da noi con FlipaClip.
- **Alternative:** gli smartphone dei ragazzi (con FlipaClip preinstallata) e alcuni tablet di riserva a disposizione dello staff ToonLab.
- **Flipbook cartacei:** bloc-notes personalizzati per l'esperienza, **forniti dallo staff ToonLab**.

Non servono capacità grafiche né conoscenze pregresse: basta la curiosità. Si anima con **FlipaClip**, app gratuita diffusa a livello mondiale per imparare ad animare a mano e pubblicare cartoon indie; con l'app installata, l'attività non richiede ulteriore connessione di rete.

L'esposizione dei contenuti del corso, dai più astratti ai più tecnici, prevede un continuo **engagement** dello studente, sia in modo individuale che collettivo, e gli esempi sono scelti fra le animazioni più attuali e quotidiane, in uno stile mirato a stimolare l'interesse degli studenti e facilitarne l'apprendimento.

Costi

Preferiamo una comunicazione diretta e trasparente con l'Ente ospitante sui costi del laboratorio. Indicativamente, le voci che determinano il costo complessivo sono riassunte nella seguente tabella:

Attività	Descrizione
Laboratorio (2 seminari + proiezione)	Ideazione, configurazione dei tablet, conduzione e supporto individuale, montaggio finale, fino a 15 partecipanti
Docente aggiuntivo	Un docente/animatore in più ogni 15 partecipanti ulteriori
Viaggio/Ospitalità	Rimborso spese a consuntivo, oppure ospitalità a cura del Festival (B&B, light lunch etc.)
Coordinamento e ideazione	Organizzazione dell'iniziativa e raccordo con il Festival (10% totale)
Materiali/Gadget	Flipbook personalizzati e altro (GRATIS, a carico di ToonLab)

Le Idee di ToonLab - FAQ

La tecnologia di ogni giorno, per *costruire*

Vietare lo smartphone o demonizzarlo allontana i ragazzi da un mondo che li aspetta comunque fuori dall'aula.

Siamo convinti che, per educare i più giovani al rapporto con la tecnologia quotidiana, sia più efficace suggerirne usi costruttivi e creativi. ToonLab è un'**alternativa "avvincente": usare gli stessi dispositivi per fare qualcosa di *proprio***, al posto dello scorrimento infinito del *feed*, al posto del *brainrot*. Uno schermo che non consuma l'attenzione, ma la concentra.

Il gusto del *creare*, un disegno alla volta

Quando l'IA produce risultati immediati, rischiamo di perdere due cose preziose: l'*attesa* che dà valore a un risultato e il piacere di tradurre un'idea in qualcosa di *personale*.

Nell'animazione, un secondo di film sono 12 disegni. ToonLab fa riscoprire quella "fatica" come *soddisfazione*, **esercitando l'occhio e la mano su strumenti che i ragazzi già conoscono**: così la noia iniziale lascia presto il posto allo stile, all'identità e al divertimento.

Perché ToonLab e non un corso di Cinema “normale”?

ToonLab È un corso di “Cinema normale”. Regia, messa in quadro, narrazione e lavoro di squadra sono la stessa disciplina, che si tratti di animazione o di riprese dal vero. ToonLab la insegna attraverso la pratica, con esperienze concrete nell'uso di strumenti attuali.

Profilo dei docenti

Franz Padula

Full Generalist Animator, classe 1984, Franz è sempre stato attratto da due cose: il Cinema e la Tecnologia.

Laureato in Ingegneria Informatica, durante e dopo i suoi studi ha partecipato a diversi progetti cinematografici.

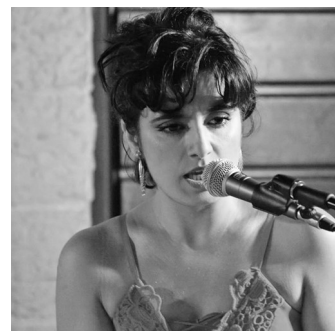
Da anni si occupa di disegno animato classico e gestisce il comparto visivo e digitale di vari progetti audiovisivi e spettacoli teatrali, tra cui **Spectrum** (2022) e **L'isola delle Parole Scomparse** (2025).

È il principale autore del materiale didattico del corso, e fornisce supporto tecnico agli studenti nell'apprendimento delle applicazioni adoperate nel laboratorio.



Maria Margherita Manco

Archeologa specializzata, dottore di ricerca in Scienze del Patrimonio culturale, attrice e formatrice teatrale. Porta avanti diversi progetti di ricerca sia scientifici che performativi che riguardano il teatro e la musica antichi. Docente di Storia dell'arte presso Istituti secondari di secondo grado, conduce anche corsi di formazione per bambini, ragazzi e adulti. È responsabile della suddivisione del corso in aree tematiche, e coadiuva Franz nel corso, in particolare nel ciclo produttivo, con attività di tutoring per gli studenti nei gruppi di lavoro.



Contatti

Mail: francesco.padula.84@gmail.com

Mail: spitha2023@gmail.com

PEC: spitha@pec.it

ToonLab on Web: <https://franzpadula.it/toonlab>

Bibliografia

Frank Thomas, Ollie Johnston, *"The Illusion of Life – Disney Animation"* – 1995, Disney Editions, New York – ISBN 0-7868-6070-7

Richard Williams, *"The Animator's Survival Kit"* – 2009, Faber & Faber Ltd. – ISBN 978-0-571-23834-7

L.Bandirali, E.Terrone, *"Il Sistema Sceneggiatura"* - 2009, Lindau, Torino - ISBN 978-88-7180-831-4

Thomas P. Thesen, *"Reviewing and Updating the 12 Principles of Animation"* - December 16, 2020, SAGE Journals

<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1746847720969919>

David Andrade, *"12 Principles of Animation for CG Animators"* – 24/10/2016, LinkedIn Learning

<https://www.linkedin.com/learning/12-principles-of-animation-for-cg-animators>

Soumen Das, *"The Impact of Motion Graphics in Modern Branding and Marketing"* - February 2024, Adamas University

[https://www.researchgate.net/publication/](https://www.researchgate.net/publication/378461443)

[378461443 The Impact of Motion Graphics in Modern Branding and Marketing](https://www.researchgate.net/publication/378461443)

Bondan Wahyu Pamekas, Nico Irawan, *"The Influence of Motion Graphics on User Experience in Interactive Media"* - September 2024, Proceeding of International Conference on Science Health And Technology

[https://www.researchgate.net/publication/](https://www.researchgate.net/publication/386365165)

[386365165 The Influence of Motion Graphics on User Experience in Interactive Media](https://www.researchgate.net/publication/386365165)

Nikola Mrvac, *"Media study: Motion graphics"* - 2008, ELMAR

https://www.academia.edu/87257226/Media_study_Motion_graphics

Alan Becker, *"12 Principles of Animation (Official Full Series)"* - Consultato in data 02 Maggio 2025

<https://www.youtube.com/watch?v=uDqjldl4bF4>

.