

BIBLIOGRAFIA DEL QUARTO CAPITOLO

STORIA DELL'ANIMAZIONE

Chi desidera approfondire la storia del pre-cinema e dell'animazione troverà pane per i suoi denti in Giannalberto Bendazzi, *Animazione. Una storia globale*, UTET, Milano 2017; e in Gianni Rondolino, *Storia del cinema*, UTET, Torino 1988.

TECNICHE DELL'ANIMAZIONE

Una panoramica completa del processo produttivo, presentata con un linguaggio molto comprensibile, si trova in Francesco Filippi, *Fare animazione. Guida per aspiranti professionisti*, Dino Audino editore, Roma 2020. L'autore ha anche esperienza di laboratori di animazione con i ragazzi. La sua sensibilità educativa l'ha portato a chiudere il volume con l'appendice *Considerazioni pedagogiche*.

Edwin G. Lutz, *I cartoni animati. Principi e tecniche dell'animazione nel classico illustrato che ispirò Walt Disney*, Dino Audino editore, Roma 2019. Pubblicato per la prima volta nel 1920, questo volumetto può guidare l'insegnante tra i concetti base dell'animazione, che non hanno età. Questa nuova edizione è arricchita da una preziosa appendice cartacea e multimediale di Andrea Princivalli sull'animazione digitale smart, usando le App dei dispositivi mobili. L'insegnante troverà particolarmente interessanti le idee smart per un'animazione povera, in particolare i suggerimenti su diverse tecniche, l'impostazione dei set, la creazione dello storyboard e la costruzione delle GIF.

Un completo manuale dell'animatore tradizionale, considerato una bibbia, è Richard Williams, *The animator's survival kit. A manual of methods, principles and formulas*, Faber & Faber, London 2009. Oltre che un saggio, il testo è anche estremamente piacevole perché comunica più con illustrazioni che con caratteri a stampa. Questo volume, proprio come ogni bibbia, non è universale ma rappresenta la cultura statunitense, in particolare l'animazione Disney.

PROGETTARE UN FILM DI ANIMAZIONE

Per progettare il cinema, sia questo di animazione o dal vero, è necessario prima immaginarlo. Requisito indispensabile è comprenderne il linguaggio. Per conoscere le funzioni narrative di inquadrature e movimenti di macchina, il significato espressivo del loro accostamento all'interno di un montaggio che ne gestisce spazio e tempo, si suggerisce Paolo Morales, *Narrare con le immagini. Le tecniche del racconto cinematografico, dallo script allo schermo*, Dino Audino editore, Roma 2004. Questo testo affronta solamente il linguaggio del cinema dal vero ma è un buon punto di partenza.

Chi volesse approfondire lo studio dello storyboard troverà una trattazione completa della sua storia, delle sue funzioni e della sua tecnica sia cartacea sia digitale, nei campi del fumetto, cinema dal vero, animazione e pubblicità, in Andrea Balzola e Riccardo Pesce, *Storyboard. Arte e tecnica tra lo script e il set*, Dino Audino editore, Roma 2009.

PPRODUZIONE SCOLASTICA

Un bel percorso completo, improntato alla didattica del fare è descritto da Mirella Domenicali, *Cinema di animazione: istruzioni per l'uso* e Mirella Domenicali, *Cinema di animazione: kit di smontaggio* all'interno di Piero Sacchetto (a cura di), *Smontiamola! Il kit della comunicazione: un set di strumenti per guardare dentro la comunicazione*, materiale multimediale, COOP Italia, Casalecchio di Reno 2004. Vi si affrontano la costruzione delle macchine del pre-cinema, gli elementi del linguaggio, le fasi della produzione scolastica.

Un antidoto contro il perfezionismo – che nel timore di non raggiungere la perfezione rinuncia a mettersi in gioco – è l'allegro libro illustrato di Hervé Tullet, *Un'idea!*, Franco Cosimo Panini, Modena 2018.

Spunti per la costruzione di “proto-storie”, cioè relazioni tra elementi che creano un *prima* e un *dopo*, si trovano in Rudolph Arnhem, *Arte e percezione visiva*, Feltrinelli, Milano 2012, soprattutto nel capitolo VIII dedicato al movimento.

Di ispirazione può essere anche Anna Maso e Manlio Piva, *Percorsi artistici per bambini*, Dino Audino editore, Roma 2020, soprattutto nel capitolo II, nel quale, presentando ai bambini l'arte di Paul Klee, si analizza la linea come «la passeggiata di un punto», un *percorso* grafico, cioè un movimento che lascia traccia di sé.

Gli aspetti più espressivi delle inquadrature codificate possono essere proposti ai bambini seguendo i suggerimenti di Manlio Piva, *Il coccodrillo luminoso e altre storie*, Cinemazero, Pordenone 2009.