

IL CINEMA D'ANIMAZIONE IN CONTESTO EDUCATIVO

Realizzare un film d'animazione è un'attività coinvolgente e stimolante: la forte componente tecnologica la rende particolarmente accattivante per i bambini e gli adolescenti e le possibilità creative ed espressive ne fanno uno strumento per esprimere il proprio punto di vista sulla realtà ed il proprio mondo interiore, in modo non diretto ma mediato dalla narrazione e dal linguaggio audiovisivo.

Oggi è possibile creare un breve film d'animazione utilizzando materiali low tech e software gratuiti o molto economici con interfaccia intuitiva. Un'idea semplice ma forte, portata avanti con entusiasmo, può trasformarsi in un bellissimo cartone animato.

Progettare un film d'animazione assume particolare **valore socio-educativo** in quanto si realizza attraverso un organizzato **lavoro di gruppo** dove tutti si sentono coinvolti e responsabili della riuscita del prodotto: consentendo la partecipazione a vari livelli e richiedendo differenti abilità non crea "esclusi" od "emarginati" nel processo produttivo anzi, favorisce la valorizzazione delle singole competenze. All'interno del gruppo, della classe, si lavora come in un **laboratorio artigianale** dove i compiti sono suddivisi ma si è tutti **partecipi dell'intero processo produttivo**. Attitudini e abilità sono messe continuamente in gioco e si sviluppano e differenziano man mano l'esperienza procede.

Con la tecnica del cinema d'animazione ogni immagine o situazione, anche le più assurde e irreali possono prendere forma: nessun limite è dato alla **fantasia**. L'**attesa** inoltre aumenta la sorpresa, la meraviglia di vedere personaggi, oggetti, prendere vita per la prima volta sullo schermo.

Un altro aspetto significativo della produzione di un film d'animazione è la necessità di fare ricorso a **differenti tipi di manualità**. Nell'era dei computer dove l'unica manualità è quella della digitazione, dare la possibilità di operare con materiali di vario genere, costruire i personaggi e gli sfondi, usare le mani per muovere i vari elementi, organizzare il lavoro al banco di animazione per ottenere un prodotto che trasforma una serie di immagini statiche in immagini in movimento è certamente emozionante e gratificante per tutti coloro che hanno collaborato alla realizzazione.

Fonte: Avisco - Brescia

L'ILLUSIONE DEL MOVIMENTO E L'INVENZIONE DEL CINEMA

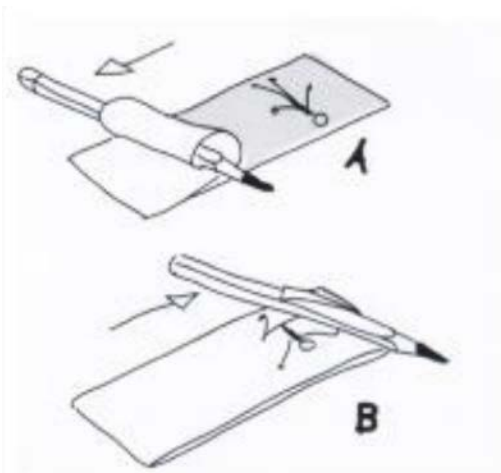
Il cinema è un mezzo complicato e per poterlo inventare fu necessario perfezionare molti dispositivi tecnici. Innanzitutto gli scienziati dovettero comprendere che l'occhio umano riesce a percepire il movimento quando gli vengono messe davanti, in rapida successione, una serie di immagini leggermente diverse tra loro ad una velocità di almeno 16 immagini al secondo. In seguito a diversi studi di questo fenomeno, vennero messi in commercio numerosi strumenti ottici che davano l'illusione del movimento grazie ad un numero limitato di disegni, tutti uno leggermente diverso dall'altro. Il taumatropio, lo zootropio, il fenachistiscopio, lo zootropio, il kinetoscopio, il prassinoscopio e il flipbook sono solo alcuni dei tanti dispositivi messi a punto negli anni immediatamente precedenti alla nascita del cinema. I tanti inventori, scienziati, ingegneri e uomini d'affari all'opera in quel periodo, dovettero anche inventare un modo per impressionare velocemente su un supporto flessibile tante fotografie e poi proiettarle in rapida successione a velocità costante.

"Si può quindi affermare che il cinema fu inventato durante l'ultimo decennio dell'Ottocento, in seguito alla rivoluzione industriale, come il telefono, il fonografo e l'automobile. Come questi fu in principio un meccanismo tecnologico che divenne poi la base di una grande industria. Fu anche una nuova forma di intrattenimento ed un nuovo mezzo artistico. Durante la prima decade della sua esistenza, gli inventori lavorarono per migliorare le macchine per realizzare e proiettare i film; i registi dovettero imparare ad esplorare le immagini che erano in grado di registrare; i gestori delle sale cinematografiche cercarono un modo di presentarle al pubblico"

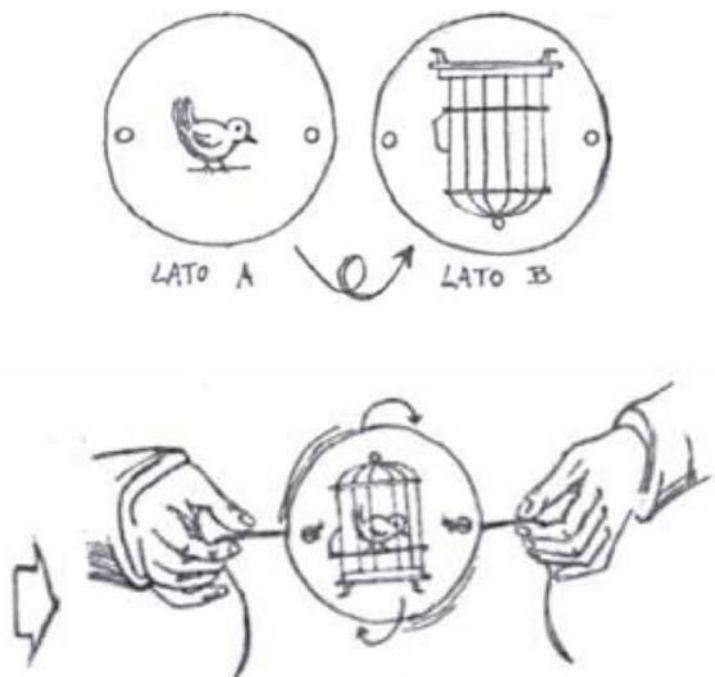
Tratto da *Storia del cinema e dei film* di D. Bordwell e K. Thompson, ed. Il castoro, Milano, 2000

Costruire alcuni semplici giocattoli ottici permette di capire in modo semplice e diretto in cosa consiste la persistenza retinica e come, grazie a questo difetto percettivo, si possa creare l'illusione dell'immagine in movimento

IL PEDEMASCOPIO

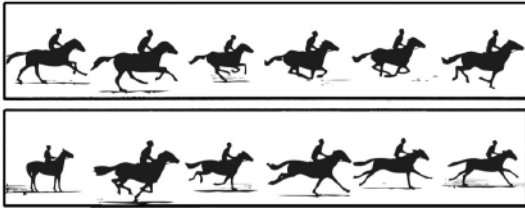


TAUMATROPIO



ZOOTROPIO

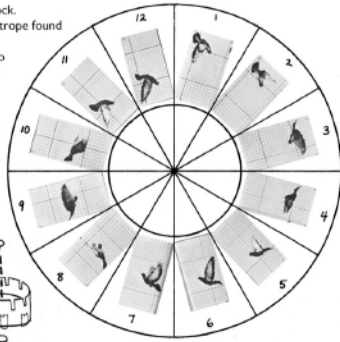
Cut out both strips and attach the right end of first strip to the left end of the second strip.
Lay the strip against the inside walls of the Zoetrope.



1. Print out every page on cardstock.
2. Cut out the outside of the Zoetrope found on the next page.
3. Staple the two parts together to make the walls of the Zoetrope.



4. Cut out the base of the Zoetrope and tape it picture side up to the sides of the Zoetrope.
5. Push a thumbtack through the center of the base of the Zoetrope into the eraser of the pencil.



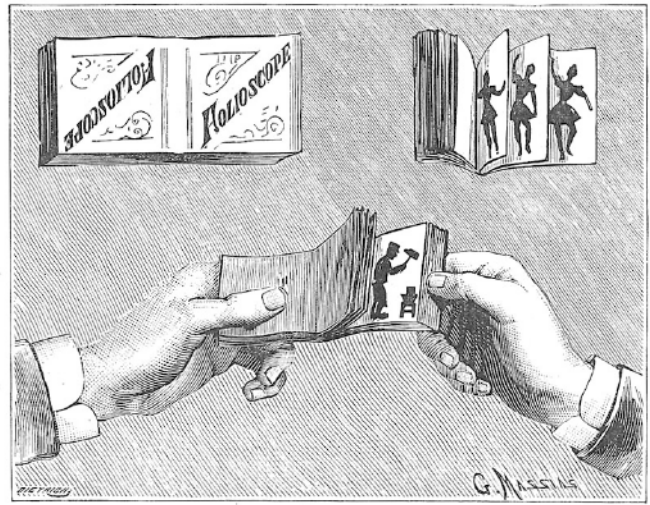
Zoetrope Base

Version 1.1
Graf Thema
www.makingzoozoo.com

FLIP BOOK

https://youtu.be/3hwGJTa_jew

<https://youtu.be/4IRMBRUIRB4>



Le folioscope double-album jouant le rôle du zoetrope.

PIANIFICAZIONE DEL LAVORO

La produzione di materiale audiovisivo consiste in una operazione di scrittura mediante un linguaggio che possiede caratteristiche particolari e che richiede la conoscenza delle regole e delle convenzioni che determinano l'organizzazione e la strutturazione dei suoi segni.

Affinché il processo di produzione abbia una valenza educativa e veda effettivamente coinvolti i ragazzi è importante avere molto chiare quali sono le principali fasi del lavoro:

Trovare un'idea

È il nucleo della nostra esperienza dal quale prende vita poi tutto il resto del lavoro. Prima di scegliere definitivamente un'idea è utile analizzare tutte le varie possibilità che essa può offrire ed avere ben chiaro ciò che si vuole comunicare.

Alla base di ogni progetto ci deve essere un'idea. Questa, però, non può essere un'idea qualunque, di quello cioè che possono essere rese tranquillamente con una pagina scritta. Deve essere un'idea da trasmettere attraverso il linguaggio audiovisivo.

Stendere il soggetto

È lo sviluppo dell'idea sotto forma di testo scritto nel quale si descrive il contenuto.

L'elaborazione del soggetto varierà a seconda della consistenza del progetto.

Un buon audiovisivo, generalmente, è quello che può essere sintetizzato in quattro righe.

Elaborare lo story board

Il soggetto in questa fase viene analizzato e suddiviso in un certo numero di sequenze. Una sequenza può essere a sua volta composta da una serie di quadri.

Lo story board è il punto forte della progettazione in quanto si tratta di avere, attraverso la rappresentazione in immagini di quanto dice il soggetto, una idea del prodotto finito e quindi di poter pianificare le varie fasi di lavorazione successive, è la storia rappresentata per immagini. Attraverso una serie di disegni, visualizziamo su carta le prime immagini del nostro film. Alcuni disegnano solo le immagini più importanti e rappresentative della storia, altri invece minuziosamente raffigurano le singole scene.

Preparare i materiali

Una volta approntato lo story-board si entra nel vivo della realizzazione del film d'animazione. E' a questo punto infatti che si dovrà scegliere la tecnica più adatta per sviluppare il soggetto elaborato: rodovetri, "cut out animation", Pixillation", disegno in fase, plastilina, etc...

Fare le riprese

Preparazione e gestione del set.

Scelta dello strumento per la cattura delle immagini: cinepresa, telecamera, webcam, macchina fotografica, smartphone. Preparazione del piano di lavoro. Allestire l'impianto luci.

Collegamento con il computer e gestione del software di cattura per l'animazione.

Controllare tutti i parametri di ripresa: bilanciamento del bianco, apertura del diaframma, messa a fuoco.

Eeguire il montaggio

Terminate le riprese e importato il materiale nel computer prenderemo visione di quanto è stato girato e ci dedicheremo all'operazione del montaggio.

Sonorizzare le immagini

Eseguita l'operazione del montaggio il film è pronto per essere sonorizzato: suoni, rumori, parole serviranno a dare significato e spessore alle immagini

Visionare il video e verificare il risultato

Espletate tutte le varie operazioni si giunge finalmente alla visione collettiva del prodotto. E' un momento particolarmente emozionante, soprattutto per chi si è cimentato per la prima volta con questo linguaggio, in quanto dopo tanto lavoro si vedono disegni ed oggetti fino ad ora immobili ed inanimati prendere vita e muoversi liberamente.

ELEMENTI DI TECNICA DI RIPRESA, ALLESTIMENTO SET E CATTURA FRAME BY FRAME

Nella ripresa cosiddetta *real time* o *in presa diretta*, la videocamera registra 25 fotogrammi al secondo dal momento in cui si da avvio alla registrazione sino a quando non si arresta. Questo vuol dire che la durata della ripresa coincide con la durata reale di ciò che ho ripreso. Ad esempio: se io riprendo 15 secondi in *real time* di una persona che attraversa l'inquadratura da destra a sinistra, la telecamera registrerà automaticamente 25 fotogrammi (o frame) al secondo per 15 secondi, memorizzandoli su un supporto magnetico (nastro o memoria hd) ottenendo così 375 "fotografie" statiche in cui il passaggio della persona è "bloccato" in altrettante posizioni. Il dispositivo con il quale rivedrò la ripresa riprodurrà i 375 fotogrammi alla stessa velocità con cui li ho registrati creando così - ai miei occhi - l'illusione del movimento. Il cinema d'animazione si basa ovviamente sullo stesso principio ma invece di registrare il movimento, lo crea. E' un modo per dare vita (animare) a disegni o oggetti di qualsiasi tipo o dimensione, attraverso una particolare modalità di ripresa che permette di registrare un fotogramma alla volta.

Negli ultimi anni le modalità di cattura del fotogramma sono profondamente cambiate: dalla possibilità di lavorare solo in pellicola si è passati al video analogico e alla tecnologia digitale. I dispositivi ottici ed informatici si sono così perfezionati e moltiplicati che oggi è possibile realizzare un vero e proprio film d'animazione utilizzando un semplice smart-phone o una webcam collegata ad un computer portatile. Non solo i tempi ma anche i costi sono notevolmente diminuiti.

Qui alcune tra le molte possibilità per approntare un set di animazione, con alcune indicazioni di base:

IL SET D'ANIMAZIONE

Il set d'animazione deve essere costruito tenendo conto della tecnica/materiale che si è scelto di utilizzare, ma non può prescindere dalle seguenti caratteristiche (fatta eccezione per la pixillation e le tecniche sperimentali)

1 - i dispositivi per la cattura delle immagini (telecamera, fotocamera, webcam, smartpone, tablet) devono essere ben fissi.

2 - Il bilanciamento del bianco, l'esposizione e la messa a fuoco devono essere fissi cioè impostati manualmente.

3 - L'illuminazione deve essere costante per tutta la durata delle riprese e studiata in modo da ottenere l'effetto voluto.

GLI SMARTPHONE E I TABLET

Esistono moltissime applicazioni per *smartphone* e *tablet* che permettono di creare semplici animazioni, sia in *stop motion* che in disegno in fase, sia gratuite che a pagamento. In abbinamento a piccoli cavalletti in commercio si possono creare animazioni che non hanno nulla da invidiare a quelle realizzabili con webcam e portatile. E' comunque consigliabile testare l'applicazione per verificarne l'affidabilità soprattutto per animazioni di una certa lunghezza.

Applicazione per il disegno in fase:

Animation desk cloud sito: <https://www.kdanmobile.com/en/>

Applicazione per stop motion:

Stop Motion Studio: <http://www.cateater.com/stopmotionstudio/>

LA POST-PRODUZIONE

Montaggio delle riprese

Color correction

Effetti speciali

Titolazione

Sonorizzazione e sincronizzazione della colonna sonora

(inserimento di musiche, commenti, effetti sonori)

Doppiaggio audio e speakeraggio

Visione/verifica/valutazione

Esportazione-diffusione



SONORIZZAZIONE

Suono e immagine.

Oggi la questione dei rapporti e delle corrispondenze tra suono/musica e immagine ha raggiunto livelli di complessità particolarmente elevata.

Per quanto riguarda il **cinema d'animazione** non potendo registrare in contemporanea immagini e suoni la colonna sonora viene aggiunta successivamente. Spesso avviene che la colonna sonora è realizzata prima delle immagini per poter avere una traccia temporale sulla quale sviluppare le animazioni.

Suoni e significati

Suoni e rumori possono assumere, all'interno di un audiovisivo, significati diversi :

- *descrittivo* per rappresentare un ambiente o una cosa, il modo perciò più ovvio ma non per questo meno importante perché implica comunque sempre una selezione e quindi delle scelte;
- *interpretativo* per esprimere il carattere di un luogo, di una situazione, di una persona;
- *espressivo* per suscitare emozioni ed evidenziare stati d'animo;
- *informativo* per dare informazioni che nell'immagine non si vedono;
- *di collegamento* per legare fra di loro scene e momenti diversi; ecc...

Nelle funzioni espressiva e interpretativa la musica assume molte volte un ruolo fondamentale e primario in quanto può addirittura stravolgere o rovesciare il significato di una immagine.

I diritti d'autore

La legge speciale 22 aprile 1941, n. 633 istituisce la tutela delle opere dell'ingegno di carattere creativo, che appartengano alla letteratura, alla musica, alle arti figurative, all'architettura, al teatro, al cinema. La tutela consiste in una serie di diritti esclusivi di utilizzazione economica dell'opera (diritti patrimoniali dell'autore) e di diritti morali a tutela della personalità dell'autore, che nel loro complesso costituiscono il "diritto d'autore".

I principali diritti morali sono:

- il diritto alla paternità dell'opera (cioè il diritto di rivendicare la propria qualità di autore dell'opera);
- il diritto all'integrità dell'opera (cioè il diritto di opporsi a qualsiasi deformazione o modifica dell'opera che possa danneggiare la reputazione dell'autore);
- il diritto di pubblicazione (cioè il diritto di decidere se pubblicare o meno l'opera).

Il titolare dei diritti d'autore è, in via originaria, l'autore in quanto creatore dell'opera (oppure, nel caso di opere in collaborazione, i coautori). I diritti patrimoniali possono poi essere acquistati, alienati o trasmessi in tutte le forme e modi consentiti dalla legge. I diritti di utilizzazione economica durano per tutta la vita dell'autore e fino a 70 anni dopo la sua morte. Trascorso tale periodo l'opera cade in pubblico dominio. L'opera caduta in pubblico dominio è liberamente utilizzabile senza autorizzazione e senza dover corrispondere compensi per diritto d'autore. Ciò purché si tratti dell'opera originale e non di una sua elaborazione protetta.

La funzione istituzionale della SIAE consiste nell'attività di intermediazione per la gestione dei diritti d'autore. La SIAE concede, quindi, le autorizzazioni per l'utilizzazione delle opere protette, riscuote i compensi per diritto d'autore e ripartisce i proventi che ne derivano. Svolge la propria attività in Italia, servendosi dei propri uffici e, all'estero, attraverso le Società d'autori straniere con le quali ha stipulato accordi di rappresentanza.

I "diritti connessi" al diritto d'autore sono quei diritti che la legge riconosce non all'autore di un'opera, ma ad altri soggetti comunque collegati o affini. I diritti connessi più importanti sono quelli riconosciuti agli artisti interpreti ed esecutori, quelli che spettano ai produttori di dischi fonografici o supporti analoghi, quelli dei produttori di opere cinematografiche o audiovisive e quelli riconosciuti alle emittenti radiofoniche e televisive.

Licenze Creative Commons

Ad oggi è piuttosto complicato interfacciarsi con le case discografiche e i detentori di diritti di brani musicali per ottenere di inserire una canzone nel proprio video, specialmente se si è alle prime armi in questo campo. Una forma interessante e utile per l'utilizzo di suoni, rumori, musiche d'autore è quella che fa riferimento all'utilizzo di licenze Creative Commons.

Le licenze Creative Commons permettono a coloro che detengono il diritto d'autore su una determinata opera di trasmettere parte dei diritti al pubblico e di conservarne invece altri, a seconda dell'opzione scelta tra le varie messe a disposizione. La creative common è una forma di copyright che si sta diffondendo sempre di più su internet. In linea generale la licenza creative common prevede che le persone possano prendere il materiale realizzato da qualcuno ed utilizzarlo citandone però la fonte. Per licenza di tipo Creative Commons si intende un tipo di licenza che permette la libera divulgazione dei contenuti, garantendo però nel contempo la proprietà del contenuto delle opere pubblicate al reale titolare del diritto. Queste licenze sono, a metà tra un copyright © e quelle di pubblico dominio; da questo si deduce che le licenze creative commons incentrano il loro funzionamento solo su "alcuni diritti riservati" lasciando così l'autore libero di decidere quali diritti riservarsi e di quali invece destinare al pubblico dominio.

www.creativecommons.it/

<http://www.copyleft-italia.it/libri/cc-manuale-operativo>

Librerie di suoni e musiche free

www.freeplaymusic.com

www.freesound.org

www.freemusicarchive.org

<https://soundcloud.com/>

<https://www.jamendo.com/>

<http://www.audacityteam.org/> Software di elaborazione sonora

IL MONTAGGIO DI UN FILM D'ANIMAZIONE

L'operazione del montaggio di un film d'animazione è differente da quella di un film dal vero. Generalmente le scene girate a passo uno sono contate: gli attori non possono sbagliare né possono accadere imprevisti! Del "girato" a passo uno non si butta via quasi nulla.

Il montatore, nel cartone animato, ha il compito di mettere in successione le scene nell'ordine stabilito nello story-board, correggere eventuali errori o imperfezioni nell'inquadratura, seguire le sessioni di registrazione audio e sincronizzare il tutto.

Per poter effettuare il montaggio si utilizza un software specifico.

Esistono software gratuiti o pre-installati nei pc o mac, ma permettono poche operazioni e quindi poca libertà di scelta. I programmi più usati sono quelli a pagamento: alcuni hanno un costo contenuto e permettono di svolgere un montaggio abbastanza elaborato, altri si definiscono professionali e sono usati negli studi di postproduzione.

Sicuramente in tutti i casi è importante avere un computer performante e affidabile, potente soprattutto per quanto riguarda il processore e la RAM. Il video è un tipo di file molto pesante, sia che lavoriamo a definizione standard (Standard Definition o SD) sia che lavoriamo in alta definizione (High Definition o HD).

Il programma più utilizzato è Adobe Premiere.

Applicazioni di montaggio per tablet e smartphone:

Adobe Clip (free - disponibile sia per IOS che Android)

IMovie (per IOS)

PowerDirector (per Android)

Movie Edit Touch (free per Windows phone)

Videoshow (versione free) dovrebbe essere disponibile per iOS e Android

Esportare il video, una volta ultimato il montaggio, significa creare un file indipendente dal progetto che possa essere aperto con i mediaplayer (windows media player, VLC, Quicktime, etc...). In base alla destinazione d'uso e alle impostazioni che abbiamo dato inizialmente al progetto, si sceglieranno i "settings" più adatti.

Non esistono regole fisse per quanto riguarda il montaggio, ma è importante conoscere quali sono le principali funzioni che permettono alla comunicazione audiovisiva di essere efficace. Attraverso il montaggio si struttura il racconto audiovisivo progettato in fase iniziale: **senso, ritmo, tempo, spazio** sono elementi che prendono forma in fase di postproduzione.

Il **senso** è dato da una corretta e comprensibile successione delle inquadrature con relativa dimensione sonora.

Il **ritmo** è dato dal numero di inquadrature e relativa durata. Se ogni inquadratura sarà lunga e statica il ritmo risulterà lento/rilassato, se le inquadrature si susseguono velocemente dunque durano poco, il ritmo risulterà sostenuto. Ovviamente il montatore opera delle scelte in tal senso in base a ciò che il film vuole raccontare o comunicare.

Mettendo in fila le inquadrature si creano il **tempo** e lo **spazio** del film, cioè quell'unità spazio-temporale entro la quale inizia, si sviluppa e finisce il racconto audiovisivo. Sia che si tratti di una narrazione che di un film più astratto o sperimentale, esso avrà comunque un corpo uniforme, nel quale ogni elemento dovrà avere la sua ragione d'essere e nulla potrà essere lasciato al caso. E' quindi fondamentale che il testo audiovisivo abbia una sua **continuità spazio-temporale**.

DIFFUSIONE DEI RISULTATI

La fase di distribuzione è di fondamentale importanza non solo nelle produzioni cinematografiche professionali ma anche in quelle che prendono vita in contesto socio educativo.

Questo aspetto è da tenere presente durante il processo di produzione e da sottolineare al gruppo di ragazzi con cui lavoriamo. Ad esempio, se la classe non fosse cosciente del fatto che l'oggetto che sta costruendo incontrerà un giorno un pubblico più vasto che non i soli autori, non avrebbe nessun valido e concreto motivo per lavorare al meglio delle proprie possibilità.

Questa consapevolezza è lo strumento che continuamente può stimolarci a domandarci se il nostro video è curato, corretto dal punto di vista linguistico e formale, se ci rappresenta, se effettivamente è comprensibile e racconta ciò che vogliamo dire e chi siamo... insomma, se ci piace identificarci con esso sia come singoli che soprattutto come gruppo.

Per distribuzione dunque intendiamo quelle iniziative volte a far vedere il film appena nato fuori dalla classe o dal contesto in cui è stato prodotto.

La cosa più semplice da fare, inizialmente, è organizzare una proiezione per i genitori e/o per la scuola, per il quartiere o il paese e così via. Si può creare una situazione apposita oppure inserire la proiezione in un'occasione come la festa della fine della scuola o simili.

Il video di documentazione (backstage) è sempre molto gradito ed esplicativo.

Altra possibilità è proiettare alcune fotografie.

Un'altra strada da percorrere è quella dei concorsi e delle rassegne di cinematografia scolastica. E' molto utile mettere in discussione il proprio lavoro sottoponendolo allo sguardo attento di altri autori e allo stesso tempo avere l'occasione di vedere altri prodotti realizzati in contesti simili al nostro.

Grazie a siti come Youtube e Vimeo, potenziati dall'utilizzo dei social network, anche la rete può diventare un importante luogo di diffusione e condivisione.

MESSA ON-LINE

Per quanto riguarda la messa on line, il sito che consigliamo è Vimeo. Queste sono le linee guida per l'esportazione suggerite dal sito stesso (*compression guidelines*)

Video

Codec: H.264

Frame rate: 25 fps

Keyframe: scegliere lo stesso valore del frame rate, cioè *keyframe every 25 frame*.

Importante: se c'è la possibilità, scegliere sempre *constant* invece di *variable*

Bit rate o data rate: scegliere un valore tra 2,000 – 5,000 kbps

Risoluzione: 640x480 pixel se il video è in 4:3 (aspect ratio 4:3) e 640x360 se il video è in 16:9

Audio

Codec: AAC-LC (Advanced Audio Codec)

Data rate: 320 kbps

Sample rate: 48 kHz, ma se avete lavorato ad un *sample rate* minore, lasciarlo invariato

Riferimenti:

GLI ANIMALI AI TEMPI NOSTRI

tecnica mista: materiali naturali, carta, fotografie, green screen
(laboratorio **Legambiente** presso libreria Spazio Terzo Mondo di Seriate)
<https://www.youtube.com/watch?v=DuYsgawZdXs> 2,25'

COLTIVO, CUCINO, CONCIMO - IL GRAN GIROTONDO DEL NOSTRO CIBO

tecnica mista: materiali naturali, carta, plastilina
(laboratorio realizzato per **Alchimia**, selezionato a Expo e vincitore primo premio al Film Food Festival di Bergamo 2017)
<https://www.youtube.com/watch?v=mSQcfkGeE6c> 5,02'

L'ALBERO

(laboratorio **Legambiente** durante vacanza natura a ORNICA)
con creta e materiali naturali
<http://www.legambientebergamasca.it/2018/06/06/stop-motion/>

LA LEGGENDA DELLA VAL D'INFERNO

(laboratorio **Legambiente** durante vacanza natura a ORNICA)
tecnica mista: materiali naturali, carta, creta, foto
https://www.youtube.com/watch?v=F3zL_CpiGnk

WESTERN SPAGHETTI

tecnica mista: riprese dal vero / oggetti animati
https://www.youtube.com/watch?v=qBjLW5_dGAM 1,40'

SVAL&BARD - DON'T BE AN ARCTIC LITTERBUG

(Mammafotogramma per Svalbard Environmental Protection Fund, Visit Svalbard, North Pole Expedition Museum - Norvegia)
<https://vimeo.com/151497665> 2,40'

LA LUNGA STORIA DEI RIFIUTI:

<https://www.youtube.com/watch?v=bAbu9z4T6ug> 5,17'

BISCUIT CAKE

tecnica: object animation
<http://vimeo.com/45446234> 3'

LA GAZZA LADRA - OMAGGIO A ROSSINI di Giannini e Luzzati

tecnica: cut out animation (carta ritagliata)
https://www.youtube.com/watch?annotation_id=annotation_2677792217&feature=iv&src_vid=SoATCI_Qdas&v=tNIyV2HcM-4