

PRODURRE CARTONI ANIMATI CON I BAMBINI

Tra i programmi che ai bambini piacciono di più, un posto di primo piano occupano i cartoni animati.

“Il cinema di animazione – scrive Roberto Farné – è vicinissimo alla dimensione ludica per la sua caratteristica di vitalizzare oggetti e segni partendo da un ipotetico *facciamo finta che...* ricco di infinite possibilità e soluzioni”.

I cartoni animati, però, hanno anche il potere di *influenzare* i più piccoli che ne subiscono i contenuti grazie a tecniche raffinate che “profumano di magico”.

Il problema pedagogico che si può sollevare a questo punto è di importanza decisiva: quale *cultura* diamo in pasto ai bambini per la loro crescita e la loro salute intellettuale? La soluzione sta, in gran parte, nel capire che per non essere sopraffatti bisogna avere un ruolo attivo. Ecco allora che non essere semplici spettatori e fruitori passivi di prodotti altrui, impadronendoci di mezzi e tecniche da gestire in prima persona, significa non solo divertirci ma attivare una sorta di *vaccinazione mentale* che stimoli la produzione di anticorpi concettuali utilizzabili in caso di necessità. E’ per questo motivo che siamo diventati “produttori” e “registi”.

Le basi del movimento

Due disegni possono dare l'impressione di muoversi e apparire “vivi” purché siano fatti avvicinare velocemente davanti ai nostri occhi. Occorre però che le immagini non siano perfettamente identiche tra loro ma sfalsate per quanto riguarda la posizione di almeno un particolare. Certo che se due soli disegni riescono a creare un tale effetto, risultati molto migliori si potranno ottenere da un intero quaderno di una trentina di fogli su ciascuno dei quali siano state disegnate singole immagini. A questo punto basterà inarcare il quaderno facendo scorrere velocemente le pagine fra pollice ed indice per assistere, ad esempio, alla partenza di un missile che sfrecherà verso la Luna fino a diventare un minuscolo puntino. Se sostituissimo i disegni con altrettante fotografie l'effetto sarebbe anche migliore; se poi queste foto fossero piccolissime, attaccate l'una all'altra a formare un lungo nastro di celluloido (pellicola) e fatte scorrere davanti a un potente fascio di luce, allora avremmo la *proiezione* di un vero film.

Ma perché l'occhio vede immagini in movimento quando in realtà ognuna di esse è assolutamente ferma? Questo accade perché non riesce a distinguerle separatamente quando esse si avvicinano con una velocità superiore a 1/10 di secondo. La velocità, cioè, fa sì che sulla retina, la “memoria” dell'immagine precedente non sia ancora cancellata all'arrivo dell'immagine seguente. A dimostrazione di ciò viene presentato un dischetto di cartoncino pesante (meglio se appesantito da un'anima di lamierino) che abbia sull'una e sull'altra faccia rispettivamente il disegno di un uccellino e di una gabbietta: facendolo ruotare velocemente su se stesso con l'aiuto di due elastici, le figure sembreranno sovrapporsi e l'uccellino apparirà chiuso in gabbia.

Invenzione e scelta delle storie

Per realizzare i nostri cartoni animati occorre, prima di tutto, inventare le storie, brevissime e divertenti. I testi, letti dall'insegnante ad alta voce e senza dire il nome dell'autore, vengono votati e scelti a maggioranza. Tenendo conto del lavoro necessario e dei tempi stretti, soltanto i primi quattro o cinque testi più votati verranno utilizzati per diventare dei films mentre i rimanenti, debitamente cuciti e rilegati, andranno ad arricchire la nostra bibliotechina di classe.

Formazione dei gruppi di lavoro

Per allestire le storie prescelte si formano altrettanti gruppi di lavoro composti ciascuno da 3-4 bambini. Ogni gruppo deve organizzarsi al proprio interno per pensare a fondali e personaggi e a come costruirli. I fondali (dalle dimensioni approssimative di cm 25x30) vanno dipinti o realizzati a collage, mentre i personaggi (di altezza non superiore a 7-8 centimetri) si costruiscono in "Pongo" per la grande duttilità che questo materiale offre.

Più che "disegni animati" (cartoons = disegni) i nostri sono quindi dei "pupazzi animati" in quanto l'impegno e il gran numero di disegni che altrimenti si richiederebbero (alla Disney per 10 minuti di proiezione preparano ben quindicimila disegni) renderebbero questo lavoro non adatto a bambini di dieci anni. Un accorgimento importante per evitare ombre fastidiose durante la ripresa è quello di "appiattare" ogni pupazzetto in modo che lo spessore non superi i 2-3 millimetri.

La ripresa con la telecamera

Fondale e personaggi vanno appoggiati su un tavolo. La telecamera (noi usiamo una piccola Jvc GR-AX10 del 1992) va sistemata su un cavalletto e con l'obiettivo rivolto verso il basso, perpendicolarmente al foglio su cui è disegnato il fondale.

Dopo aver regolato la macchina sulla funzione "animazione" con un tempo di ripresa della durata di $\frac{1}{4}$ di secondo ad ogni scatto, azioniamo a turno il telecomando e abbiamo tutto il tempo, fra uno scatto e l'altro, per spostare "di poco" (circa mezzo centimetro) ora una gamba ora un braccio ora l'intero pupazzetto rispetto al fondale. Il risultato finale è un movimento non molto armonico ma per noi, che non siamo perfezionisti, più che soddisfacente.

Alle immagini in movimento vanno poi aggiunte parole e musiche scelte, queste ultime, selezionando il "pezzo" più adatto tra quelli proposti dall'insegnante.

Nel complesso l'intero progetto richiede circa tre mesi di lavoro articolato in incontri settimanali di due ore ciascuno. Il filmato verrà infine proiettato a tutte le classi del plesso per condividere la soddisfazione e il divertimento e per rispondere a tutte le domande sugli accorgimenti adottati per realizzarlo.

Conclusioni

Possiamo dire che un lavoro di questo tipo, oltre ad evidenziare il suo carattere interdisciplinare, permette di:

- utilizzare contenuti legati alla nostra esperienza, al nostro modo di pensare e alla nostra cultura;
- impegnare ogni bambino secondo le sue possibilità;
- stimolare la componente linguistico-creativa e la progettualità;
- offrire la possibilità di gestire e controllare un intero processo fino alla fruizione del prodotto finito;
- disegnare, ritagliare, modellare;
- fare osservazioni e ricerche di scienze e di fisica;
- prendere confidenza con l'uso della telecamera;
- lavorare per gruppi a tutto vantaggio della capacità di organizzarsi e di collaborare;
- accrescere la fiducia in se stessi;
- usare un metodo democratico di lavoro;
- divulgare, discutere e sottoporre a vaglio critico un proprio prodotto.

Marco Moschini