



A scuola di cartoon

Classi IV A, IV B e IV C Scuola primaria Ferrarin, Bellaria Igea Marina

OBIETTIVI

Questo laboratorio si è iscritto all'interno di un percorso pluriennale di educazione ai media: le tre sezioni coinvolte infatti partecipano già tre anni alle attività del Centro Zaffiria e, nel corso degli scorsi anni scolastici, hanno lavorato in particolare sulla pubblicità e sullo studio dei personaggi.

Per l'anno scolastico 2005/2006 l'obiettivo è invece stato quello di approfondire la dimensione narrativa all'interno dei mass media, e in particolare in quel prodotto tanto amato dai bambini che è il cartone animato. Comprendere come si realizza un cartone animato, quali tecniche e quali procedimenti sono necessari, conoscere le tecniche narrative, possedere le competenze e gli strumenti di base per produrre un cartone animato sono gli obiettivi principali di questo laboratorio.

Le insegnanti hanno deciso di lavorare sulla storia di *Shrek* (Andrew Adamson, Vicky Jenson, USA 2001), utilizzata come stimolo per approfondire l'argomento scelto: le classi hanno quindi visto il film d'animazione prima che la media educator giungesse in classe.

INCONTRI

PRIMO INCONTRO Come è fatto un cartone animato

Il primo incontro si è aperto con un brainstorming collettivo sui cartoni animati: innanzitutto sulle preferenze e abitudini di consumo del genere (i cartoni animati più amati sono quelli trasmessi nella fascia pomeridiana su Italia 1 e Rai Due, oltre ai classici Disney) e sulle tecniche di produzione. Per quanto riguarda quest'ultimo aspetto è interessante notare come i bambini non siano totalmente inconsapevoli: molti sostengono che i cartoni animati sono realizzati a computer, altri che sono disegnati in tante scene diverse e poi mosse. I bambini hanno quindi idee abbastanza precise anche se, incalzati dalle domande della media educator, hanno dimostrato di non saperle argomentare o spiegarle più nello specifico: sembra si basino più sul sentito dire (dai genitori, dalla pubblicità e trailer dei cartoon,...) piuttosto che su idee personali.

Le attività proposte in questo incontro sono state finalizzate alla comprensione dei meccanismi di base del cinema d'animazione e alla sperimentazione delle prime fasi del processo produttivo.

Innanzitutto la media educator ha brevemente spiegato la tecnica originale del disegno animato, ossia il passo a uno in carta e matita, illustrando anche brevemente il concetto di *persistenza retinica* (il principio grazie al quale il nostro occhio riesce a percepire il movimento delle immagini statiche). Ha poi proposto un esercizio di disegno in fase alla classe: ogni alunno ha piegato un foglio A4 in quattro parti e ha consegnato una scheda con un elenco di azioni da rappresentare in 4 fasi; ogni riquadro doveva corrispondere ad una fase dell'azione. Per facilitare il compito i bambini hanno svolto il compito in coppie, in modo che a turno un alunno disegna mentre l'altro mima l'azione. Si sono dimostrati abbastanza abili nell'esecuzione dell'attività, e anche divertiti tanto che hanno richiesto nuove azioni da rappresentare come compito a casa.

La classe ha poi visionato un breve documentario montato ad hoc sulle principali tecniche di produzione del cartone animato, dalle più tradizionali come il passo a uno fino alle più originali come l'incisione su pellicola e la stop motion: gli alunni hanno provato a rispiegare le tecniche viste, esprimendo alla media educator eventuali dubbi e perplessità.

Infine è stato proposto un altro breve documentario sul processo produttivo del cartoon, dall'ideazione della storia alla post produzione, per rendere chiaro agli alunni tutte le fasi che anche loro dovranno passare, anche se in maniera semplificata e con il sostegno dell'educatrice e del cartoonist, per arrivare a creare un vero e proprio cartone animato.

E' stato quindi proposto un esercizio finale sullo storyboard: gli alunni hanno letto una breve favola di Rodari (*La storia del pallone*) e hanno ipotizzato scena per scena lo storyboard relativo, confrontandolo con quello realizzato dal cartoonist.

Agli alunni sono stati poi consegnati alcuni modelli di *proto-cartoni animati*, taumatropio e flip-book, da colorare e da utilizzare come modello per crearne di nuovi: molti alunni hanno scelto l'immagine di Shrek per creare dei flip-books personalizzati.

SECONDO INCONTRO Il linguaggio cinematografico e la storia di Shrek

Il secondo incontro è iniziato con la visione di una serie di frames fotografici tratti dai credits del DVD di *Shrek 2* (nella sezione del *making of*) accompagnati dalla spiegazione della media educator: l'obiettivo è stato quello di conoscere nel dettaglio il processo produttivo attraverso la tecnica dell'animazione digitale, cercando così di sfatare la concezione, molto diffusa fra i bambini, che *il computer faccia tutto da solo* oppure che *fare un cartone animato con il computer sia più semplice che farlo disegnando*. I bambini sono rimasti sorpresi dalla complessità e lunghezza della lavorazione del cartoon e affascinati dal sistema produttivo sottostante.

Si è passati quindi alla discussione sulla storia di *Shrek*: attraverso la conversazione guidata gli alunni hanno ricostruito i momenti cruciali del cartoon e hanno cercato di caratterizzare i personaggi, definendo le caratteristiche di ognuno e attribuendogli un ruolo secondo le indicazioni della *morfologiche* di Propp.

Divisi in coppie hanno poi realizzato un'attività di decentramento cognitivo: il compito era quello di unire correttamente il volto di uno dei personaggi principali con il balloon relativo nel quale era espresso il pensiero su un altro personaggio della storia. Che cosa pensa Fiona di Ciuchino? E Shrek di Fiona? Era quindi necessario ripensare alla storia, ma anche mettersi nei panni dei personaggi e ragionare sulle loro relazioni e punti di vista. Gli alunni hanno poi inventato dei nuovi pensieri su personaggi secondari e, a modi indovinello, li hanno proposti alla classe. L'esercizio ha riscosso successo, i bambini si sono divertiti molto e sono stati capaci di discutere all'interno della coppia sulle attribuzioni più adeguate.

L'ultima parte dell'incontro è stata invece dedicata all'acquisizione dei rudimenti di base del linguaggio cinematografico, in particolare le inquadrature (piani e campi) e i movimenti di macchina. La media educator ha spiegato velocemente i concetti fornendo degli esempi attraverso l'utilizzo di frames tratti dal DVD e di brevi filmati realizzati dal cartoonist per esemplificare i movimenti di macchina. È stata poi visionata una breve sequenza del cartoon e gli alunni hanno identificato, fermando le scene, le diverse inquadrature e i movimenti di macchina. I bambini si sono dimostrati molto abili e hanno appreso con facilità questi concetti, approfonditi poi dall'insegnante con l'aiuto del sussidiario.

Al termine dell'incontro la media educator ha consegnato all'insegnante una serie di schede didattiche (da utilizzare in autonomia in classe) per approfondire la struttura della storia di Shrek e per potenziare le capacità di decentramento cognitivo (proposte di ri-trascrizione della storia da punti di vista diversi con una guida all'esecuzione), ma soprattutto una guida per la scrittura collettiva della sceneggiatura del cartone animato della classe. Le insegnanti delle tre classi coinvolte hanno deciso di creare un'unica storia, sviluppata in tre fasi (a ciascuna sezione la responsabilità di una parte), e hanno richiesto all'esperta delle indicazioni precise sulla stesura della storia e qualche suggerimento sui personaggi.

Il team di media educator del Centro Zaffiria ha quindi fornito una scheda dettagliata sulle caratteristiche formali della storia (lunghezza, fasi di sviluppo, elementi che devono essere presenti, struttura dei dialoghi) in riferimento alla fattibilità e realizzabilità del prodotto. È stato inoltre proposto il protagonista della storia: Lumaker, una lumaca speciale, velocissima ma distratta, gira il mondo ma dimentica in ogni luogo la sua casa...e da qui, le sue avventure.

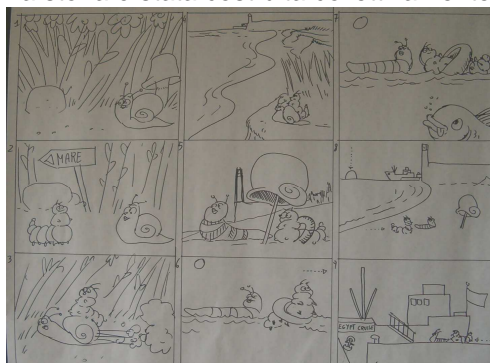


Le classi hanno così creato, nelle settimane intercorse fra il secondo e il terzo incontro, la storia, passandosi le sequenze e consegnando poi la storia, scritta sotto forma di fiaba, al team di media educator. La storia, in sintesi, racconta che Lumaker, durante uno dei suoi viaggi verso la spiaggia, incontra Teo, un bruco che diventerà suo compagno di viaggio. Insieme fanno il bagno, impaurendosi per l'arrivo di un grosso pesce, e sguazzano felici facendo prove di abilità acquatica. Sentendo il suono di una nave al porto, decidono di partire per una destinazione sconosciuta, ma Lumaker, solita sbadata, dimentica il suo guscio sulla spiaggia. Nella nave i due dovranno affrontare una serie di peripezie: l'inseguimento del capitano al quale avevano rubato una scarpa da utilizzare come rifugio notturno e come nuova casa per Lumaker, cadute e uscite da insalate verdi portate al tavolo da

camerieri distratti, fino all'arrivo alla meta, l'Egitto. Qui incontrano un nuovo amico, lo scarabeo Teo, tour leader per gite di insetti nel Paese. Con la sua mongolfiera li porta in giro in lungo e in largo, fino a che un colpo di vento li manda a sbattere contro una piramide: Teo e Gigi riescono a scivolare giù fino alla sabbia, mentre la nostra lumaca si infila in una fessura e finisce nei buoi della piramide. Qui trova un vaso interessante che potrebbe piacergli come nuova casa, ma si sente sola, e grazie alla scia che si lascia alle spalle, fortunatamente riesce ad uscire dalla piramide. Gli amici ritrovati vanno a mangiare del papiro e si stendono sulla spiaggia a riposare: Lumaker tenta di recuperare una nuova conchiglia come casa, ma

un'ondata gliela porta via e, triste, si stende sotto una palma. Solo Gigi, nel frattempo trasformato in farfalla, riuscirà a tornare in volo sulla spiaggia nella quale si erano conosciuti e a recuperare la casa tanto cercata dell'amico.

La storia è stata costruita collettivamente dagli alunni di ciascuna classe (è evidente come i bambini abbiano preso spunto, sia nella scelta dei personaggi che delle ambientazioni, dalle loro più recenti conoscenze storiche, geografiche e scientifiche: l'Egitto, il papiro, la trasformazione da baco a farfalla) è stata quindi trasformata in sceneggiatura delle media educator e in storyboard dal cartoonist.



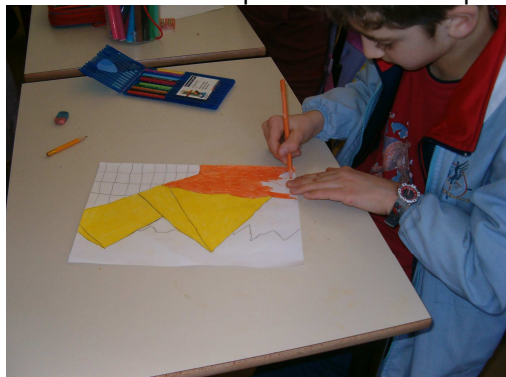
TERZO INCONTRO La produzione: i disegni

Il terzo incontro si apre con la lettura della storia *Le avventure di Lumaker* e con la visione dello storyboard. Si



organizza quindi nel dettaglio il lavoro produttivo, suddividendo i disegni da realizzare in sfondi e personaggi. Il cartoonist, in classe con la media educator, mostra alcuni esempi di disegni e fornisce delle indicazioni tecniche in funzione del processo di animazione che verrà poi utilizzato - decoupages animato digitalmente- (come realizzare gli sfondi, come realizzare i personaggi, con braccia e gambe e particolari del viso da disegnare separatamente). Vengono inoltre definiti nel dettaglio le caratteristiche dei personaggi (i colori e la struttura devono rimanere gli stessi nel corso del cartone animato).

Gli alunni si sono messi al lavoro, con grande impegno e precisione, entusiasti all'idea di poter essere *cartoonist per un giorno*. Gli esperti in classe hanno offerto consulenza nella fase di disegno, controllando nel dettaglio quelli realizzati dai bambini e hanno poi fornito chiare indicazioni sulla coloritura. Gli alunni sono stati anche molto capaci di aiutarsi reciprocamente.



Ritirati i disegni realizzati, il cartoonist ha realizzato le prime prove di animazione da mostrare nell'incontro successivo, mentre l'insegnante ha pensato a dividere i compiti per la registrazione sonora, realizzando in classe delle prove di lettura animata.

QUARTO INCONTRO

Il quarto incontro si è aperto con la visione, tramite PC e videoproiettore, delle prime clip animate della storia.

Si è passati poi alla registrazione del sonoro, sia delle battute che dei rumori: in questo modo tutta la classe è



stata coinvolta.

I bambini si sono quindi alternati vicino alla microfono della telecamera per la registrazione dei dialoghi, nei quali i bambini si sono dimostrati abili attori, e dei rumori, e anche in questo caso la creatività non è mancata. Gli alunni si sono divertiti in quest'esercizio sonoro di simulazione di rumori.

Infine l'ultima produzione ha riguardato i titoli di coda: ogni alunno ha creato una scritta, con stili originali e personalizzati, del proprio nome e cognome da inserire al termine del cartoon.

La classe impaziente ha atteso il prodotto concluso (il cartoonist ha pensato all'animazione e alla post produzione): i bambini, orgogliosi del proprio lavoro, si sono mostrati anche notevolmente più competenti sul mondo dei cartoon, soprattutto sul processo produttivo, vissuto in prima persona. Le insegnanti, a loro volta, sono state molto soddisfatte del laboratorio, creativo ma anche fonte di apprendimento, che ha coinvolto e stimolato tutti gli alunni sul fronte interdisciplinare e della motivazione/partecipazione scolastica.

Materiale utilizzato

DVD *Shrek* (Andrew Adamson, Vicky Jensen, USA 2001)

CD con frames tratti dal *making off* del film *Shrek*

WHS con documentario sulle tecniche e il processo produttivo del cartone animato tratto da *Arrivano i video – Il cinema d'animazione* (prodotto dalla Regione Lombardia)

PC, telecamera e software di elaborazione grafica ed editing video

Prodotto realizzato

DVD con le tra parti del cartone animato ideato, disegnato ed interpretato dagli alunni *Le avventure di Lumaker* (comprende il disegno animato, il *dietro alle quinte* di ogni classe, la galleria fotografica dei disegni di ogni classe).