



Cartoon, fiabe e giochi da tavolo

Classe III A e III C Scuola primaria Ferrarin, Bellaria Igea Marina

OBIETTIVI

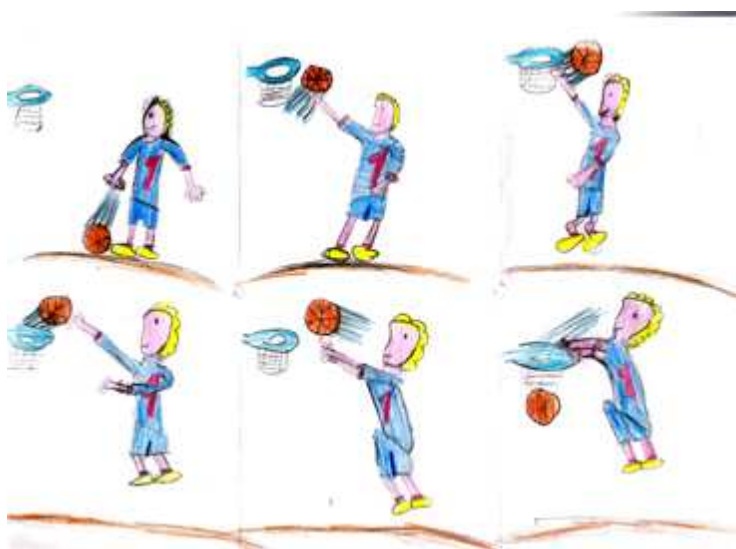
Questo laboratorio sfruttava la familiarità e l'amore per la storia del film d'animazione *Shrek* (Andrew Adamson, Vicky Jensen, USA 2001) come pretesto per offrire approfondimenti sulle tecniche di realizzazione dei filmati animati, sui fondamenti visivi del linguaggio cinematografico, sulla struttura profonda della fiaba, narrazione per eccellenza destinata ai bambini. Inoltre una delle finalità del laboratorio consisteva nella realizzazione di un prodotto collettivo che valorizzasse le nuove conoscenze e abilità acquisite. È stato quindi realizzato un gioco da tavolo sulla fiaba di Shrek con cui il quale i bambini hanno giocato durante il successivo corso dell'anno.

INCONTRI

PRIMO INCONTRO. I cartoni non sono tutti uguali

Dopo le consuete presentazioni, gli alunni sono stati coinvolti nel laboratorio chiedendo loro quali cartoni animati guardassero e perché piacessero loro. Non è stupefacente raccogliere preferenze molto disparate e non rare frequentazioni di canali satellitari dedicati. In terza elementare non si sono ancora profilate nettamente le distinzioni tra i gusti di maschi e femmine (che rispondono più all'offerta realizzata in termini di *marketing* che forse ai bisogni educativi dei bambini). I *Simpson* si assestano come fanalino di coda, ma di una minoranza estremamente affezionata, *SpongeBob*, *Mirmo*, *Sonic X...* sono elencati tra gli altri. I gusti dei bambini rispondono alla programmazione e l'elemento di fascino dipende dal divertimento: i bambini trovano i cartoni divertenti, o avventurosi.

Si è poi chiesto alla classe come sono realizzati i cartoni animati, o meglio i film di animazione. Alla classica risposta: "Con i disegni che si muovono" si è cercato di fare chiarezza o, in qualche caso, di introdurre qualche informazione destabilizzante: del tipo "...e quelli come *Wallace & Gromit*? E quelli come *Kirikou*? E i personaggi della *Melevisione*?" È stato spiegato il meccanismo fisiologico alla base dell'illusione del cinema: la persistenza retinica. Tramite semplici disegni alla lavagna i bambini hanno mostrato grande curiosità e una buona comprensione.



"Ma come è possibile che i personaggi si muovano sugli sfondi?" chiedevano i bambini? Perché si fanno i disegni in fase. La prima attività proposta è stata quella di realizzare dei semplici disegni in fase, cioè delle immagini in cui personaggi/oggetti compissero semplici gesti in sequenza. In questo esercizio apparentemente elementare bisogna scomporre il movimento in momenti successivi e cercare di visualizzarlo puntualmente. Inoltre fa provare sulla propria pelle la meticolosità che richiede il lavoro di disegnatore (e soprattutto intercalatore). Il personaggio non può cambiare aspetto né fare mosse scomposte. Gli alunni si sono applicati scegliendo soggetti disparati (tazze, matite, visi, alieni...) e mostrando alcuni condizionamenti dati dalla frequentazione

con il fumetto: le linee di movimento non dovrebbero comparire nei fotogrammi di un'ipotetica pellicola!

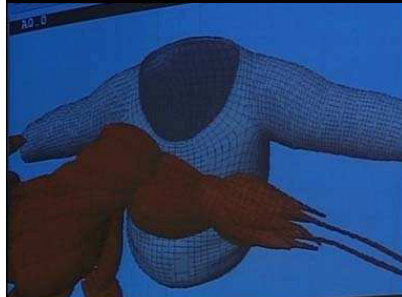
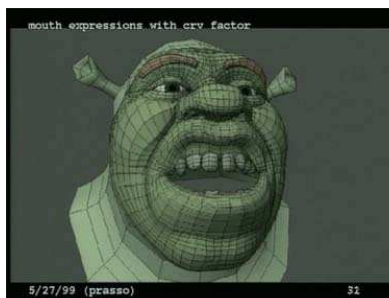
Infine si è mostrato un montaggio video che presenta diffusamente diverse tecniche di animazione: il decoupage, la *pixillation*, la stop-motion, i pupazzi animati, le ombre, la plastilina... Per ogni fase si interrompeva il video e si cercava di valutare immediatamente se la classe avesse capito che cosa le immagini mostrassero. Questo tipo di attività ha portato con sé molto stupore e apparentemente anche tanta soddisfazione.

Alla fine dell'incontro sono stati distribuiti dei disegni per realizzare un flip-book che rappresentassero Shrek o gli altri protagonisti della storia.

SECONDO INCONTRO. Il lavoro di un film di animazione in 3D

L'inizio di questo incontro ha avuto un taglio più frontale, poiché aveva l'obiettivo di presentare le fasi della produzione di un film d'animazione in 3D attraverso una selezione di fermo immagine dal DVD. Si voleva mostrare come, anche avvalendosi delle più sofisticate tecnologie, il lavoro nascosto dietro alla realizzazione di un film è immenso e molto vario, intensamente collaborativo. Le professionalità coinvolte sono molteplici e sfuggono alle categorie usuali di disegnatore/sceneggiatore/regista, o meglio ne ottemperano molte altre.

Quindi si è creduto che in realtà non fosse difficilissimo proporre le diverse fasi, ma che occorresse farlo per gradi, pazientemente.



Attraverso immagini eloquenti si è mostrata la creazione dei personaggi/protagonisti del film dapprima in modellini fisici, poi trasferiti in proiezioni 3D, il disegno degli sfondi, i *softwares* in grado di animare il movimento del corpo umano e i *pattern* di altri oggetti. La creazione delle ombre, di elaborate texture e dei colori, infine si è parlato degli effetti speciali, che non possono mancare in ogni film (anche) d'azione che si rispetti.

Pur non avendo senz'altro seguito tutto a menadito, sembra che la classe abbia non solo resistito, ma partecipato anche con qualche domanda.

Dopo queste informazioni sulle tecnologie sperimentali applicate all'animazione, si è tornati alle nozioni-base del linguaggio della fotografia cinematografica, che potessero essere immediate ai giovani aspiranti cineasti. Come i film di animazione (quelli analogici) sono fatti di "fotografie" dei disegni, così i film sono fatti di fotografie di set.

Alle coppie di alunni è stato consegnato un visore costituito da un semplice foglio A4 di cartoncino (colorato) piegato e incollato in modo da creare un mirino. Questo oggetto, impugnato e usato a turno, serviva ad acquisire la consapevolezza che quella sensazione di "partecipazione", che in gergo chiamano "effetto realtà", è invece frutto di un'accurata selezione delle immagini.

Quando vediamo un film, anche di animazione, ci illudiamo di stare lì, ma in realtà guardiamo con gli occhi del regista, del camera-man, del direttore della fotografia e dell'editor. Sono state quindi mostrate alla lavagna le nozioni di inquadrature (piani e campi), di cui le più note erano già familiari agli studenti.

Immediatamente dopo si è proposto un esercizio di osservazione e di classificazione su alcuni fotogrammi congelati tratti dal film.

Una seconda attività relativa alle inquadrature riguarda un disegno che è stato realizzato dai bambini scegliendo di puntare qualcosa nel visore e stabilendo a quale distanza sarebbe stato realizzato. Alcuni bambini hanno scelto di realizzare primi piani dei compagni, altri figure intere, costringendoli ad alzarsi e ad aspettare in posa, infine qualcuno ha selezionato dettagli della propria attrezzatura scolastica. All'interno di un compito abbastanza comune (disegnare un oggetto, dato un modello dal vero) si è introdotto un elemento di varietà dato da un approccio fotografico alla pittura. Inoltre alcuni bambini hanno riflettuto sulle cose che deliberatamente sceglievano di ignorare. Un'operazione che concettualmente si avvicina al fotoritocco, ma corrisponde alla libera immaginazione di ogni disegnatore.

È da segnalare una tendenza assai diffusa di non guardare costantemente attraverso il visore e di cercare di portare a termine al compito senza lo strumento elementare, che in realtà si rivela presto essenziale.

Infine sono stati spiegati i movimenti di macchina di base, per mezzo di drammatizzazioni dell'educatrice e di qualche alunno coinvolto anche fisicamente. Alla classe è stata posta la domanda: "Nei cartoni animati come sono realizzati i movimenti di macchina?" Una serie di risposte più o meno corrette ci hanno permesso di consolidare alcune concetti emersi durante il primo incontro di fronte al filmato del documentario sulle

tecniche di animazione. Quindi anche nei filmati di animazione troviamo carrellate, *dolly* o *steady-cam*. In *Shrek* i tecnici sostengono di aver contenuto al minimo gli effetti speciali o punti di vista particolarmente spinti (no al post-moderno in termini di fotografia), tuttavia selezionando alcuni filmati, è stato possibile mostrare alcuni movimenti "base" e riconoscerli insieme è stato quasi un gioco.



TERZO INCONTRO. La fiaba di Shrek e la sua comicità

Perché Shrek è piaciuto così tanto (soprattutto agli adulti)? Divertente, irriverente, quasi sovversivo. Gran parte della comicità del *cartoon* si basa sulla demistificazione e sulla rottura delle tradizionali caratteristiche della fiaba.

Shrek contiene le fiabe e le fa commedia. Lo *humour* di Shrek non ignora alcuni cliché, anzi se ne serve. Poiché gli alunni di queste classi avevano grande dimestichezza con le fiabe (si leggono e si discutono costantemente), si è avviato un lavoro di analisi che mostrasse come, nonostante le false apparenze, anche *Shrek* fosse una fiaba, solo con eroi speciali.

Quindi sono state passate in rassegna le qualità dell'eroe che lo fanno amichevole e ridicolo, seppur rimanesse eroico, le caratteristiche della principessa, quelle di Ciuchino, un aiutante un po' speciale, dell'antagonista. Rintracciando alcune funzioni dal modello di Propp, si è valutato come ci fosse una missione e un insieme di prove da superare. Tutti questi appunti sono stati annotati alla lavagna nel corso della conversazione guidata. Più difficile per i bambini, si è posto in rilievo come anche le ambientazioni avessero qualcosa di parodico e ironico: il castello di Lord Farquaad su tutte. Su questi due termini si è diffusamente discusso. Poi è stato chiesto di raccontare la storia a turni in modo che tutti non si perdessero qualche sequenza. I bambini hanno mostrato di ricordarla piuttosto bene.

La classe è stata quindi divisa in cinque piccoli gruppi omogenei che hanno ricevuto una serie di caselle di una sequenza della trama. In questa fase i gruppi dovevano collocarle in ordine rispetto allo svolgimento della vicenda e verbalizzare reciprocamente che cosa accadesse.

Poi ai gruppi sono state distribuite anche cinque caselle vuote per le quali gli alunni dovevano immaginare una serie di premi e punizioni per i giocatori, sul modello dei giochi da tavola tradizionali. La progettazione delle caselle consisteva nella scelta di prove da superare e nella realizzazione di icone/disegni da inserire nella casella. Assieme alla maestra, al di fuori delle ore di laboratorio, i gruppi hanno lavorato autonomamente per un'ora supplementare oltre quella del laboratorio.

Al termine dell'incontro è stato anche consegnata alla maestra una scheda didattica per l'analisi dei personaggi del film, rappresentati a cipolla, tema addirittura esplicitato in uno dei dialoghi tra l'orco e Ciuchino.

QUARTO INCONTRO. Il nostro gioco da tavola



Durante il quarto incontro, si è fatto il punto su cosa mancava per realizzare il gioco da tavola. I gruppi avevano lavorato realizzando anche più proposte del necessario ed è stata quindi operata, nostro malgrado, una selezione delle idee degli alunni.

L'educatrice ha quindi raccolto e letto ad alta voce le proposte della classe per le caselle vuote del gioco. Sono stati ideati premi e punizioni molto disparati: alcuni riferibili a competenze specifiche apprese durante il laboratorio, altri alla memorizzazione del plot e di dettagli della storia di Shrek o addirittura a prove di natura fisica.

Ad esempio: "Da che fiaba e' stato rubato lo specchi magico? Se non te lo ricordi, stai fermo un turno", oppure

"Shrek sveglia Fiona. ricorda altre 2 fiabe dove le principesse vengono svegliate. se lo sai vai avanti di una casella", "Shrek porta un fiore a Fiona. quale? se lo sai, ritiri il dado." e infine "inventa il menu' del matrimonio di shrek e fiona: deve contenere almeno tre schifezze che possano piacere ai due orchi!"

Dopo la decisione quasi unanime sulle caselle ufficiali, ogni bambino ha ricevuto una casella già stampata da colorare rispettando il modello del personaggio del cartone. Poi a coppie, i bambini hanno realizzato le "caselle vuote" dividendosi in modo tale di disegnare e scrivere a turno. Anche la semplice operazione di scrivere (correttamente e ordinatamente nello spazio predefinito) ha richiesto molta applicazione e serietà da parte degli

alunni. I disegnatori delle caselle hanno spesso richiesto modelli dei personaggi originali come segno di una destrezza con le pratiche del disegno.



Materiale usato

DVD del film

VHS sulle tecniche di produzione

DVD con slides importate delle fasi di produzione del film in 3D *computer animation*

Materiale da cancelleria per realizzare il gioco

Prodotto finale

2 giochi da tavolo originali per ogni classe