

APPUNTI SUL CINEMA D'ANIMAZIONE

Il cinema animato nelle sue piu' diverse forme ha nella maggior parte dei casi evidenziato aspetti positivi, su diversi momenti nei processi di apprendimento.

Fare cinema a scuola, con i ragazzi, dai ragazzi, e' importante perche' e' necessario capire il linguaggio delle immagini, di quei mass-media, che occupano gran parte della realta' del tempo dei ragazzi.

Vi e' la necessita' di sviluppare un atteggiamento critico e meno passivo, attraverso un corretto approccio alle comunicazioni di massa, fare comprendere la "grammatica" delle immagini e dei meccanismi di questi nuovi linguaggi per appropriarsene nella costruzione di messaggi propri dei ragazzi.

Da un punto di vista didattico occorre dire che il film prodotto dai bambini e' una esperienza complessa, che richiede un lavoro di equipe, che favorisce la socializzazione; inoltre ogni ragazzo puo' collaborare al laboratorio cinematografico secondo le proprie competenze e capacita'.

Infatti realizzare un film d'animazione richiede un soggetto (capacita' di scrivere correttamente); una sceneggiatura (capacita' di sistemazione logica dei dati); fondali e arredi (capacita' espressiva di progettazione e realizzazione grafica del progetto); riprese scatto singolo (capacita' tecnico matematiche); scelta della colonna sonora (educazione musicale).

I cortometraggi di animazione si prestano in modo particolare come punto di partenza di un lavoro in comune.

Diventa facile proporre ai ragazzi di farsi loro stessi autori di un film inventando una storia e ripercorrere le varie fasi della realizzazione cinematografica. Fare esperienza diretta dei problemi che si incontrano nella progettazione e realizzazione di un filmato, significa imparare a scomporre qualunque altro prodotto del genere e quindi significa imparare ad analizzare e ad interpretare qualunque messaggio visivo.

Percorso didattico

Per capire il fenomeno del cinema d'animazione verranno inizialmente introdotti cenni di ottica, al fine di fare comprendere il fenomeno della persistenza dell'immagine sulla retina.

Possiamo dire che il cinema esiste perche' il nostro occhio, e' in grado di trattenere sulla retina, per una frazione di secondo, una immagine percepita. Il cinema e' una successione di immagini ferme.

"Se osserviamo una serie di immagini fisse di un oggetto, ogni immagine permane sulla nostra retina per una frazione di secondo anche dopo la sostituzione con un'altra immagine; non scompare istantaneamente. Ne consegue che, se osserviamo un'immagine dopo l'altra con un ritmo piuttosto veloce, le singole immagini si "salderanno" tra loro, con il risultato di darci un'unica visione dinamica in cui l'oggetto si muove. Se poi nei singoli quadri fissi l'oggetto viene spostato, gradatamente, in una certa direzione rispetto alla posizione nel quadro precedentemente, ecco che si avra' l'illusione che l'oggetto si muova con movimento continuo." (Halas/Privett COME REALIZZARE CARTONI ANIMATI - Ed. Il castello)

Di seguito sarà importante fare con i ragazzini semplici giochi con la costruzione dei primi strumenti per studiare il movimento.

TAUMATROPIO

Il primo taumatropio fu costruito nel 1825 da J.A. Paris. Questa non è una vera e propria macchina per l'animazione, non ricostruisce nessun movimento ma crea l'illusoria sovrapposizione di due immagini.

È un giocattolino molto semplice: un disco di cartone con due immagini disegnate rispettivamente una su una faccia e una sull'altra. Fatto ruotare attorno ad un diametro preso come asse per mezzo di un bastoncino o di due elastici inganna la nostra retina e la fa credere di guardare una sola immagine (Vedi fig.3.1).

FENAKISTISCOPIO

Il fenachistiscopio può ricreare l'illusione del movimento da una serie di immagini fisse. Viene ideato nel 1832 da un professore belga Joseph Plateau.

Ritagliare da un cartoncino bianco abbastanza rigido un cerchio di una ventina di centimetri di diametro.

Incollare sul retro un cartoncino nero.

Praticare 12 fessure di circa 3 cm. per 0.5. lungo la circonferenza (vedi figura 3.2). (Il numero di 12 fessure è solo indicativo: possono essere 14, 16, ecc).

Si vengono in questo modo a formare 12 riquadri (potremmo già definirli fotogrammi) dentro i quali disegnare, sul lato bianco, una sequenza di immagini che INIZIANO DEL FOTOGRAMMA NUMERO 1 E TERMINANO AL FOTOGRAMMA 12. IL DISEGNO DEL FOTOGRAMMA 12 SI DEVE RACCORDARE CON IL FOTOGRAMMA NUMERO 1.

Prendere un bastoncino di legno di una trentina di centimetri (tipo spiedino) e fissarlo al fenakistiscopio, sul lato del cartoncino nero, attraverso una puntina da disegno.

A questo punto tenendo il fenakistiscopio per il bastoncino, ci porremo di fronte ad uno specchio, lo faremo ruotare (la puntina non deve essere troppo stretta) ed osserveremo i disegni posti sul lato bianco attraverso le fessure (sul lato nero). (Vedi fig. 3.3).

Cosa vedremo e perché?

Vedremo il nostro disegno prendere vita e muoversi. Cio' e' possibile in quanto il tratto di cartoncino nero (tra fessura e fessura) fungera' da OTTURATORE, proprio come quello del proiettore cinematografico).

- In un primo momento vedremo la figura disegnata sul primo fotogramma.
- L'attimo successivo davanti ai nostri occhi verra' il buio dell'otturatore.
- Sulla retina del nostro occhio permarra' quindi l'immagine vista un attimo prima.
- L'attimo ancora successivo comparira' il secondo disegno, che andra' sulla nostra retina a sostituirsi al primo, in maniera graduale.
- L'attimo dopo ancora arrivera' di nuovo l'otturatore e cosi' via.

ZOOTROPIO

Costruito nel 1834 dal matematico inglese W. Georg Horner. Lo zootropio e' un perfezionamento del fenakistiscopio. E' un cilindro cavo aperto nella parte superiore provvisto di una serie di fessure verticali che ruota intorno al suo asse.

Come avrete notato possono insorgere difficolta' nella rotazione del dischetto, e poi occorre continuamente rinnovare la spinta del fenakistiscopio per poter vedere il movimento. Risulta altresì difficile poter controllare eventuali errori nel disegno (studio del movimento).

Lo zootropio presenta un pizzico maggiore di difficolta' nella costruzione, ma i risultati sono sicuramente piu' apprezzabili. Inoltre si applica la tecnica appresa in altre discipline, circa lo sviluppo dei solidi.

Si costruisce un cilindro (senza la base superiore) di cartoncino nero abbastanza rigido, di una ventina di centimetri di diametro e di 6-7 cm. di altezza.

Sulla superficie laterale ad un cm. dalla base superiore, si praticano 12 fessure (o piu') di circa 3 cm. per 0.5 (come per il fenakistiscopio).

Si pratica al centro della base del cilindro un forellino per poter inserire lo zootropio sul piatto di un giradischi.

E' ovvio a questo punto che il movimento verra' dato dal motore del giradischi, e le fessure praticate sono quelle che ci delimitano l'otturatore.

Il disegno secondo gli stessi criteri per il fenakistiscopio verra' fatto su una striscia che porremo poi all'interno dello zootropio. Tale striscia dovra' avere le stesse fessure presenti sulla superficie laterale del cilindro.

(In appendice a questi appunti i disegni 3.5a e 3.5b riportano in scala 1:1 lo sviluppo per la costruzione del cilindro e per la realizzazione della striscia. Manca solo la base del cilindro).

I vantaggi, oltre a quello citato circa la regolarità del movimento, stanno nel fatto che si possono costruire diverse strisce, PELLICOLE, da inserire all'interno dello zootropio.

Un ulteriore perfezionamento può essere costituito nella costruzione di uno zootropio di legno. Si può usare come cilindro "base" già costruito, uno staccio da farina.

Ne esistono a bassissimo prezzo, di importazione cinese, perfettamente cilindrici, sui quali sarà sufficiente incollarci una base (in sostituzione del retino) e verniciarlo di nero.

In questo modo si può avere uno zootropio unico per la classe, con strisce intercambiabili, difficilmente distruttibile.

Una ulteriore variante può essere costituita da un maggior numero di fessure, quindi di disegni.

FLIP-BOOK

Negli strumenti sopra esposti la limitazione è costituita dal fatto che le "storie" durano una breve sequenza, e devono essere sotto forma di cicli ripetitivi.

Il flip-book è un primo passo verso la realizzazione di una animazione vera e propria.

Si tratta di realizzare un numero non definito di cartoncini (minimo una trentina di cm. 5x9 circa) tenuti uniti da un mollettone, in modo da creare un blocchetto.

Su ogni cartoncino verrà fatto un disegno, leggermente diverso dal precedente.

Terminato il lavoro di disegno, sarà sufficiente tenere il blocchetto per il mollettone e fare scorrere tra le dita i cartoncini.

I disegni scorreranno animati sotto ai nostri occhi. Il principio è sempre lo stesso. L'effetto otturatore sarà dato dal momento del passaggio da una immagine a quella successiva (momento nel quale non vediamo nessuna immagine).

In questo modo possiamo ottenere una animazione con una durata di alcuni secondi.

Perciò cambierà anche il modo di ideare e costruire la storia.

Mentre nei casi precedenti (fenakistiscopio e zootropio) occorreva tenere presente solo l'inizio dell'animazione, la fine, ed il suo momento di mezzo, per costruire poi gli intermedi, nel caso del flip-book, la fase progettuale è leggermente più complessa.

Per poter ideare in maniera corretta l'animazione è opportuno realizzare uno story-board.

Per story-board si intende la descrizione visiva (in vignette) della sceneggiatura della storia.

Questa viene così suddivisa in "momenti" che verranno poi sviluppati nel disegno vero e proprio sui cartoncini.

Il flip-book rappresenta il primo passo verso la produzione di un cartone animato.

Infatti i vari cartoncini possono essere di seguito filmati con la cinepresa e vederne il risultato in proiezione.

PRODUZIONE DI FILMATI D'ANIMAZIONE

Il prossimo passo e' il disegno in fase. Con questo si entra nella vera produzione di un cartone animato. Si tratta in poche parole di realizzare una serie di disegni, (al numero non c'e' limite), per poi riprenderli con la cinepresa.

PRIMA DI ADDENTRARCI NELL'ARGOMENTO SPECIFICO, OCCORRE FARE ALCUNE CONSIDERAZIONI CHE RIMARRANNO VALIDE PER QUALSIASI TIPO DI TECNICA USATA PER LA PRODUZIONE DI UNA ANIMAZIONE.

Il film d'animazione e' la ripresa cinematografica di eventi ripresi con la tecnica del passo uno. Cioe' si tratta di riprendere una particolare situazione "ferma", scattare una fotografia con una cinepresa, riprendere il passo successivo della azione, fare una seconda fotografia, e cosi' via.

Nel caso della ripresa del flip-book si procede in questa maniera: si pone sotto l'obiettivo della cinepresa il primo cartoncino, lo si fotografa (uno scatto - la cinepresa DEVE avere la possibilita' di fare uno scatto per volta - normalmente ne fa 18 o 24 al secondo); viene posto sotto l'obiettivo il secondo cartoncino, lo si fotografa e cosi' via fino all'ultimo.

Il risultato, visto in proiezione, sara' la visione del primo disegno, seguira' il buio costituito dall'otturatore che permettera' il cambio del fotogramma nel proiettore, e nel contempo la persistenza sulla nostra retina dell'immagine appena vista; l'apertura dell'otturatore, quindi la visione del secondo disegno, la sovrapposizione di questo sulla retina all'immagine precedente, e cosi' via per tutti i fotogrammi ripresi.

Questo non e' ne' piu' ne' meno a quello che avviene nel cinema vero, quando il movimento dell'attore e, stato scomposto dalla cinepresa in 24 immagini in un secondo.

La proiezione, con una velocita' appunto di 24 immagini al secondo (24 ftg/sec) ci permettera' di ricomporre il movimento.

Questo vuole ovviamente dire che se abbiamo fatto un flip-book composto da 50 disegni, la durata in proiezione del nostro film sara' di 2 secondi circa !.

Questo e' il cinema d'animazione, per cui forse si comincia a capire il motivo degli alti costi di produzione di un cartone animato.

Per noi a scuola, avendo la mano d'opera (dei ragazzini) gratuita il problema e' un altro. Il tempo di realizzazione.

Considerato che l'obiettivo che ci si pone non e' quello di farne degli animatori, ne' quello di vendere i prodotti realizzati, ma quello di renderli consapevoli di un linguaggio di comunicazione e di una tecnica legata alla produzione di immagini, cercheremo di ovviare a simili inconvenienti con accorgimenti tecnici che ci faranno risparmiare tempo.

Anche perche' diventa difficile nella maggior parte dei casi impegnare i ragazzi su un lavoro che diventa molto complesso. Rischiamo di ottenere esattamente l'effetto opposto a quello prefissato: disaffezione al lavoro, superficialita' d'esecuzione.

A scuola, e nel cinema dilettantistico in genere, lo standard può essere anziché 24 fmg/sec, quello dei 18 fmg/sec. Questo non per ordinanza ministeriale ma per ragioni di convenienza. Inoltre in questo modo una pellicola da 30 metri anziché durare 2 minuti e mezzo durerà 3 minuti ...

Altro "trucco" una correzione del passo uno.

Le regole canoniche del cinema d'animazione impongono un fotogramma per ogni disegno. Il risultato non è sgradevole se anziché una fotografia per ogni disegno ne scatteremo due. (Non più di due, in quanto rischieremo di produrre movimenti a scatti).

Tornando al nostro esempio del flip-book supposti i soliti 50 disegni risulterà che scatteremo 100 fotografie, che viste a 18 fotogrammi al secondo, faranno durare il nostro film 5 secondi e mezzo.

Nella costruzione dello story-board si terrà conto della durata che vorremo dare al nostro film per determinarne il numero di disegni da realizzare.

Negli obiettivi generali che ci prefiggeremo nell'affrontare un lavoro legato alla animazione, dovranno ovviamente sparire velleità disneyane di lungometraggio.

Ugualmente importante risulterà essere la "breve" animazione di pochi secondi, in quanto sarà sempre il risultato di un lavoro complesso.

Stabilita quindi la durata, si determinano il numero di disegni.

Es.:

Lunghezza film 8 sec = fotogrammi $8 \times 18 = 144$; ogni disegno fotografato due volte: $144 : 2 = 72$. Quindi 72 disegni.

Lo story-board terrà conto, nel caso di 72 disegni totali di circa 12 fasi (rapporto 1:6), e cioè suddividere il film in 12 momenti.

Dopodiché si realizzeranno i disegni tenendo conto della cadenza prefissata.

Queste non sono regole da prendere come oro; si cerca solo di dare un suggerimento. È chiaro che se il soggetto del film rappresenta (esempio del flip-book mostrato durante il corso) la rincorsa di un treno da parte di un passeggero ritardatario, con salita finale in extremis, le azioni da rappresentare saranno solamente due: rincorsa - che può durare una infinita - e salita sul treno.

L'importanza dello story-board è paragonabile alla traccia che viene suggerita per la realizzazione di un normale tema di italiano.

DISEGNI IN FASE

Il disegno in fase ricalca, come già accennato, il flip-book. Si tratta di una serie di disegni, ciascuno dei quali conterra' tutto ciò che deve apparire nel fotogramma.

I disegni, una volta terminati (colorati o in b/n) andranno posti sotto l'obiettivo della cinepresa e fotografati CIASCUNO DUE VOLTE (secondo le regole del risparmio citate sopra).

Naturalmente per fare questo occorre avere un minimo di conoscenze pratiche della cinepresa, e di ripresa fotografica.

Trovata l'idea da realizzare, suddivisa nello story-board (che come abbiamo visto e' solo una trascrizione grafica del soggetto, conviene) passare alla realizzazione della sceneggiatura, che rappresenta l'ultimo passaggio prima della messa in pratica di tutto quanto appreso.

Nel caso di DISEGNO IN FASE si suggerisce la preparazione di "fogli sceneggiatura" tipo questo:

SCENA	DESCRIZIONE	T"	DA NUM./A NUM.	SONORO	NOTE

SCENA: verranno indicati con una lettera dell'alfabeto seguita da un numero progressivo singole azioni nella stessa unita' di tempo e luogo.

DESCRIZIONE: si indicherà, brevemente il contenuto di quella singola scena.

T": si indicherà la durata, in secondi, di quella scena.

DA NUM./A NUM.: verranno indicati i disegni che compongono quella singola scena.

SONORO: nel caso si preveda una sonorizzazione del film, qui indicheremo di che tipo di sonoro si tratta, quale brano musicale, i dialoghi ecc, che compaiono in quella scena.

NOTE: in questa colonna metteremo tutte quelle annotazioni che non compaiono nella presente sceneggiatura e che servono al momento della ripresa cinematografica.

Facciamo un esempio.

Il Soggetto: Personaggio (Pippo) che arrivando tardi in stazione si accorge con sgomento che il suo treno sta partendo. Decide di tentare la rincorsa, e dopo un lungo inseguimento, raggiunge l'ultima carrozza, l'aggrappa al volo e si lascia trasportare mentre il treno scompare nella notte.

Per motivi tecnici legati al formato di questo foglio di carta, descrivero' la sceneggiatura in verticale. (Per questioni pratiche si consiglia di fare "fogli sceneggiatura" con i fogli tenuti in orizzontale).

SCENA: A1
DESCRIZIONE: Stazione. PP di Pippo. Faccia sconvolta.
T": 2 secondi
DA NUM./A NUM.: dal disegno n.1 al n. 18
SONORO: Fischio in lontananza di un treno.
NOTE: -----

SCENA: A2
DESCRIZIONE: Stazione. CM. Pippo di spalle mentre il treno si allontana.
T": 2 secondi
DA NUM./A NUM.: dal disegno n.19 al n. 36
SONORO: Rumore di treno su binari.
NOTE: -----

SCENA: A3
DESCRIZIONE: Stazione. CL. Pippo di fronte inizia a correre.
T": 3 secondi
DA NUM./A NUM.: dal disegno n.37 al n. 64
SONORO: Scalpiccio delle scarpe sul marciapiede.
NOTE: -----

SCENA: B1
DESCRIZIONE: Campagna. CLL. Pippo di lato rincorre il treno, che lo precede di pochi metri.
T": 4 secondi
DA NUM./A NUM.: dal disegno n.65 al n. 101
SONORO: Rumore di treno in lontananza.
NOTE: -----

SCENA: B2
DESCRIZIONE: Campagna. CM. Xx e' sempre piu' vicino al treno.
Sta per raggiungerlo.
T": 3 secondi
DA NUM./A NUM.: dal disegno n. 101 al n. 128
SONORO: Rumore di treno piu' vicino.
NOTE: -----

SCENA: B3
DESCRIZIONE: Campagna. PP. Pippo di lato afferra maniglia
dell'ultimo vagone.
T": 2 secondi
DA NUM./A NUM.: dal disegno n. 128 al n. 146
SONORO: Forte rumore di treno.
NOTE: -----

SCENA: B4
DESCRIZIONE: Campagna. CL.. Xx da dietro si lascia trascinare
dal treno. L'immagine diventa sempre piu' piccola.
T": 5 secondi
DA NUM./A NUM.: dal disegno n. 146 al n. 191
SONORO: Rumore sempre piu' lontano del treno.
NOTE: dal disegno 173 abbassare lentamente, per ogni
disegno, l'illuminazione sulla scena.

E' chiaro che da questa sceneggiatura non compaiono in modo
dettato le singole scene riferite alla dimensione dei
personaggi, al rapporto di questi con l'ambiente e cosi' via.
Diverso sara' in un altro tipo di sceneggiatura.
Essendo ogni disegno comprensivo di tutto cio' che avviene, le
caratteristiche delle singole scene verranno dettate dai
disegni dello story-board.

La cosa che risultera' piu' difficile ai ragazzi, nell'impatto con il cinema d'animazione, e con la sceneggiatura in particolare, sara' la determinazione della lunghezza della scena. Riempire la colonna dei tempi (T") richiedera' all'inizio un notevole sforzo di immaginazione.

Prima di tutto perche' e' indubbiamente difficile, in secondo luogo perche' non riescono ad avere una cognizione del tempo, stabilire quanto correttamente deve essere lunga una scena. Inizialmente esagereranno nella lunghezza. Poi si accorgeranno che tempi lunghi vuole dire troppi disegni, quindi taglio drastico.

Per abituarli a valutare la lunghezza di una scena, un esercizio interessante puo' essere quello di costruire una sceneggiatura a posteriori.

Cioe' visionare un cartone animato, o uno spezzone di un film, con il videoregistratore, e trarre da questo la sceneggiatura.

(Accorgimenti tecnici per il disegno)

Cosa molto importante e' che tutti i disegni, (cio' varra' anche per il paragrafo successivo) dovranno essere tenuti a registro.

In poche parole: ogni foglio PRIMA di essere disegnato dovra' essere forato con una normale macchinetta da ufficio - i due fori all'incirca nella stessa posizione su ogni foglio.

Poi su di una tavoletta (di compensato) fisseremo due piolini di legno alla distanza dei fori fatti sui fogli.

La tavoletta diventera' la base di lavoro.

Disegneremo sui fogli tenuti a registro dai piolini della tavoletta.

Usando carta non troppo spessa, si puo' lavorare anche in trasparenza senza particolari accorgimenti tecnologici (tavoli retro-illuminati).

La stessa tavoletta ci servira' poi per riprendere i disegni (messi uno a uno sotto la cinepresa), in modo che compaiano sempre nella stessa posizione.

DISEGNO SU RODOVETRO

Il disegno su rodovetro e' il cartone animato "per eccellenza", quello che vediamo in genere al cinema ed in TV.

La differenza sta nel fatto che i disegni vengono fatti su rodovetro (fogli di acetato per lavagna luminosa), o almeno: vengono disegnate solo le parti in movimento del disegno.

Se, usando l'esempio precedente, nella scena A1 ci occorre 18 disegni per mostrare il cambiamento di umore di Pippo quando si accorge che il treno sta partendo, con questo sistema, e' sufficiente:

- disegnare, su un rodovetro, i contorni di Pippo, le linee principali del viso, i capelli, ecc.;
- su altra serie di rodovetri verranno disegnati solo i tratti che subiranno modifiche, e sovrapposti al rodovetro precedente.

In questo modo il numero dei disegni scende notevolmente.

Come controindicazione "scolastica", il costo.

Mentre nel caso precedente i disegni potevano essere fatti su un qualsiasi foglio di carta (da disegno, da ciclostile, ecc), in questo caso occorrono per forza fogli di acetato, con notevole costo per ogni disegno.

Inoltre mentre prima non c'erano problemi per cio' che riguardava il tipo di matita o colore, in questo caso occorrono pennarelli vetrografici, e la tecnica di colorazione e' notevolmente piu' complessa.

(Per colorare un disegno su di un foglio di acetato occorre girare il foglio a rovescio; colorare con apposite tempere o tempera da muro, oppure mischiare tempera normale con vinavil. Il risultato, sul lato dritto del rodovetro, sara' quello di un disegno con colori brillanti. Occorrera' maneggiare il tutto con cura perche' sara' sempre presente il rischio di screpolature e conseguente perdita di colore.)

Eventuali fondi (rimanendo sul solito esempio: tratti riconoscibili della stazione, o nel caso della scena B la campagna, possono essere disegnati su carta, e su questa la sovrapposizione di rodovetri.

Nel caso della scena B1 per rendere l'idea del personaggio che insegue il treno, puo' essere realizzato semplicemente in questo modo:

- Su un foglio da disegno lungo (es. 1 metro) si disegna lo sfondo: campagna, case, montagne ecc..
- Sul rodovetro 1 (R1) si disegna la parte terminale del treno e Pippo dalla testa alla base del tronco. Le braccia, e la valigia.
- Su R2 le gambe (destra in avanti - sinistra dietro) nell'atto della corsa.
- Su R3 le gambe appaiate.
- Su R4 le gambe (destra indietro - sinistra in avanti).

Inizia la ripresa cinematografica.

Si pone sotto l'obiettivo il fondale (inquadrandone la parte iniziale).

Si pone quindi sopra questo R1.

Sopra ancora R2.

*** Si scattano i primi due fotogrammi. (2)

Si sposta leggermente verso sinistra il fondale.

Si toglie R2 e si mette R3.

*** Si scattano altri due fotogrammi (4)

Si sposta leggermente verso sinistra il fondale.

Si toglie R3 e si mette R4

*** Due fotogrammi (6)

Si sposta leggermente verso sinistra il fondale.

Si toglie R4 e si mette R3

*** Due fotogrammi (8)

Si sposta leggermente verso sinistra il fondale.

Si toglie R3 e si mette R2

*** Due fotogrammi (10)

Si sposta leggermente verso sinistra il fondale.

Ripetiamo la sequenza 2 vole e siamo a 20 fotogrammi (poco piu' di 1 secondo).

In questo modo, con pochi disegni possiamo prolungare l'animazione per un tempo indefinito (dipende dalla lunghezza del fondale).

Alcune considerazioni possiamo far con i ragazzi circa lo spostamento del fondale.

E' chiaro che piu' lo spostamento e' grande, maggiore sembrera' la velocita' di treno e di Pippo. Viceversa, minore sara' lo spostamento, piu' lenta sembrera' la velocita'. Queste osservazioni possono essere oggetto di trattazione interdisciplinare in laboratorio scientifico.

Rimane invariato quanto detto circa lo story-board. La sceneggiatura sara' leggermente diversa. Questa dovra' servire per dare indicazioni in fase di ripresa.

SCENA	DESCRIZIONE	T"	FONDALE	SEQ.RODOVETRI	SONORO	NOTE

Riprendiamo l'esempio visto precedentemente seguendo questa sceneggiatura.

SCENA: B1

DESCRIZIONE: Campagna. CLL. Pippo di lato rincorre il treno, che lo precede di pochi metri.

T": 4 secondi

FONDALE: Fondale 2 (Veduta di campagna, alberi, case, ecc..)

SEQUENZA RODOVETRI: [R1(R2,R3,R4,R3,R2)]

SONORO: Rumore di treno in lontananza.

NOTE: Spostare il fondale verso Sinistra di 3 cm. ogni due scatti. Ripetere sequenza 7 volte.

Nella notazione SEQUENZA RODOVETRI si intende R1, SEMPRE, al quale si aggiunge R3, poi R4 al posto di R3, poi R5 al posto di R4 e cosi' via.

Queste annotazioni in merito alla sceneggiatura vogliono essere solo un suggerimento, un consiglio al fine di:

- riuscire a pensare, immaginare come nasce il film;
- avere il massimo di indicazioni per procedere speditamente in fase di ripresa.

In campo professionale esistono "fogli macchina" che poco hanno a che vedere con questi suggerimenti. Sono fogli molto tecnici che guidano il lavoro dell'operatore alla macchina da presa, il quale quasi sempre e' completamente slegato dal resto del lavoro.

ANIMAZIONI SENZA IL DISEGNO

PIXILLATION

Per pixillation si intende la ripresa a passo uno di oggetti, costruzioni (LEGO), persone pupazzi. E' una tecnica molto semplice, che si consiglia di usare nella fase sperimentale, di introduzione all'animazione. I ragazzi potranno sperimentare i segreti del cinema a passo uno muovendo semplici oggetti, o loro stessi ripresi in vari atteggiamenti. Si potranno ottenere effetti curiosi come l'animazione di penne, gomme, ecc. o di ragazzi che camminano senza muovere i piedi. Questa tecnica puo' essere uno studio interessante del movimento. Anche per riprese di questo tipo, importante e' preparare a priori una sceneggiatura.

SCENA	INQUADRATURA	DESCRIZIONE SCENA	T"	N.ftg.	NOTE

La leggenda e' ormai nota. Unica novita' la colonna N.ftg. Qui indicheremo il numero dei fotogrammi di ciascuna scena. Numero che si ricava moltiplicando la durata della scena (T") per 18 (se abbiamo deciso che la velocita' con la quale riguarderemo il film sara' di 18 fotogrammi al secondo. Altrimenti moltiplicheremo il tempo per 24).

Interessanti saranno i risvolti in merito agli spostamenti che subiranno i vari personaggi.

Poniamo che da sceneggiatura un pupazzo debba attraversare lentamente la scena su cui si svolge l'animazione. Il tempo e' stato fissato in 4 secondi. Di quanto si muovera' il pupazzo sulla scena?

Occorrera' tenere conto che, per quanto detto precedentemente, fotograferemo due volte il pupazzo per ogni spostamento.

Quindi ipotizzando di avere una distanza da compiere: di 60 centimetri e 72 fotogrammi da scattare (4 secondi x 18), dovremo realizzare 36 spostamenti (72:2). Pertanto il pupazzo sulla scena si sposterà di 1,6 centimetri (60:36).

Queste piccole analisi sugli spostamenti vanno sempre fatte, altrimenti i pupazzi (o gli oggetti) si sposteranno senza una logica precisa sulla scena. E il rischio sara' quello di non comunicare cio' che si era pensato in sceneggiatura.

PLASTILINA

Le animazioni con plastilina sono quelle che si possono realizzare con il comune Pongo, o materiali simili. Praticamente si modella la plastilina, si fotografa, si modella, ecc. Esistono degli stupendi esempi di animazioni create per scopi pubblicitari. Non facciamoci comunque trarre in inganno da questa apparente facilità. Per creare da una massa informe un personaggio, occorre avere buone doti di manipolazione del materiale cui si dispone. Alcune delle belle animazioni viste alla televisione sono fatte con un abile trucco. Prima viene realizzato il personaggio finito, poi viene filmato mentre viene distrutto.

Il film viene poi mostrato al rovescio. Il risultato è quello di vedere una massa informe che prende forma.

DECOUPAGE

Per decoupage si intende la tecnica che prevede l'animazione di sagome, generalmente di cartone, con articolazioni mobili, per permetterne il movimento.

La realizzazione è abbastanza semplice.

Si crea una sagoma (vedi figura 3.4), con le articolazioni disegnate staccate tra loro.

Vanno poi unite in questa maniera:

Si pratica un piccolo forellino sovrapponendo le parti che dovranno essere unite e nella posizione che dovranno assumere.

Si prende poi un pezzetto di comune bava da pesca, e se ne scalda, con un accendino, un estremo. Si forma in questo modo una piccolissima pallina.

Viene infilata la bava nei due forellini, facendo in modo che la "pallina" rimanga dalla parte anteriore della sagoma. La bava viene poi fermata sul retro o con piccoli nodi o con pezzetti di nastro adesivo.

In questo modo si crea una invisibile articolazione degli arti.

Le sagome così ottenute saranno filmate sotto l'obiettivo della cinepresa, mosse e fotografate con la solita tecnica dello scatto singolo.

Usando le sagome occorre fare le stesse considerazioni in merito al movimento, accennate prima.

Questi concetti e' bene che siano estremamente chiari ai ragazzini, in quanto solo se appresa questa teoria, si riuscirà a dare vita, con un po' di senso, alle figure.

Il rischio che spesso si corre, e' quello di ottenere oggetti che si muovono, ma con movimenti che nulla hanno a che vedere con quanto i personaggi dovrebbero rappresentare (soggetto e sceneggiatura).

Questa parte del cinema animato, ci permette di fare anche interessanti agganci interdisciplinari con la matematica, in quanto sullo studio del movimento dei corpi, molteplici sono gli esempi che si possono fare.

Negli esempi fatti sul movimento e' tutto giusto da un punto "teorico" e cioe' nel caso i nostri personaggi si stiano muovendo in modo costante.

Poniamo il caso, invece, che il punto A sia l'inizio di una corsa, o il punto B ne sia la fine, il movimento non puo' essere costante in tutto il tratto, ma avremo nel primo tratto una accelerazione, nel secondo una decelerazione, e quindi i calcoli fatti andrebbero rivisti.

Percio' "giochi" di questo tipo possono essere fatti con i ragazzi collegati ad esperienze, per esempio, di scienze.

Tornando al decoupage.

Le sagome devono essere costruite con un cartoncino sufficientemente rigido, ma non troppo grosso.

La ripresa va fatta (come nella quasi totalita' dei casi) ponendo la sagoma appoggiata sul piano di lavoro, e la cinepresa in verticale ad inquadrare la scena.

L'illuminazione sara' laterale.

Nel caso di un cartoncino troppo spesso, questo ci creera' degli spessori, generando ombre sulla scena; troppo sottile rischia di flettersi e deformarsi e generare ugualmente ombre.

Normalmente le sagome operano su fondali disegnati. Interessanti lavori possono essere fatti operando su fondali creati da fotografie.

Le sagome per loro struttura, possono muoversi da destra a sinistra e dall'alto al basso e viceversa.

Un po' di difficolta' si hanno quando occorre fare avvicinare la sagoma, verso la cinepresa (simulare un effetto zoom).

Occorre fare tante sagome sempre piu' grandi, e questo e' sicuramente un lavoro un po' lungo, ma e' l'unico che ci permette di ottenere l'effetto desiderato.

Alcune varianti al decoupage illustrato fino ad ora, possono essere riferite al modo di unione delle articolazioni della sagoma. Alcuni importanti autori, al di fuori di ogni stereotipo, tendono a mantenere completamente staccati gli arti tra loro.

Uno degli aspetti importanti del cinema animato, e' che non vi sono regole, ne' tanto meno costrizioni tecniche.

Per creare la situazione fantastica non occorre disporre di mega attrezzature per effetti speciali, semplicemente occorre fantasia.

Proposta di sceneggiatura

SCENA	PERSONAG.	INQUADRAT.	DESCRIZIONE	T"	N.Ftg.	SONORO	NOTE

PUPAZZI ANIMATI

Il pupazzo animato rientra nella tecnica nella pixillation.

Qualche parola e' bene comunque spenderla.

Questo e' uno dei generi che affascina di piu' i ragazzini (specie delle prime classi) perche' con questa tecnica, si avvera quello che e' stato spesso un sogno: fare muovere i propri giocattoli, pupazzi, soldatini, costruzioni Lego, Tangram, ecc.

La tecnica e' molto semplice.

Si crea un set di ripresa (questo e' uno dei pochi casi in cui la cinepresa e' piazzata orizzontalmente); si pone nel campo di ripresa gli oggetti che fanno parte del film, e si muovono secondo la tecnica del decoupage: movimento-2 scatti- movimento- 2 scatti- ecc...

16-

Si possono costruire storie su oggetti di uso comune, su pupazzi già fatti, su creazioni dei ragazzi.

Lavorare a tre dimensioni facilita il lavoro del ragazzino perché lo avvicina di più al suo modo di vedere le cose, lo porta ad immedesimarsi al suo mondo dei giochi.

Nella creazione di un film a pupazzi animati, emergono una serie di attività differenti tra loro che fanno emergere doti di singoli alunni, i quali trovano una collocazione all'interno del lavoro della classe.

Il film con pupazzi, è sempre una esperienza di gruppo. All'interno di questa esperienza, occorrono diverse competenze: letterarie - per fare il soggetto -; matematiche - per fare la sceneggiatura -; artistiche - per realizzare fondali -; tecniche per costruire pupazzi ed arredi-.

Una esperienza così complessa porta tutti a svolgere una attività di per se' fondamentale all'interno del lavoro.

Nell'organizzare un lavoro con pupazzi emergono costantemente una serie di problemi che i ragazzi dovranno affrontare: dimensioni oggetti; rapporto di questi con altri; movimenti; espressioni; costante riferimento ad una realtà simulata.

Queste prerogative forse mancano nelle tecniche viste precedentemente. Spesso "il non saper disegnare" porta a vedere in forma drammatica il proprio foglio vuoto. Probabilmente solo con un insegnante di Ed. Artistica, e con la conoscenza di stili, autori ecc. il ragazzino supera l'impatto del disegno e una sua creazione diventa una **animazione**.

Probabilmente e' perche' chi scrive "non sa disegnare" vede tante possibilita' in piu' nel pupazzo, o forse perche' sentimentalmente la prima esperienza e' nata da un fustino di detersivo ...

In ogni caso rimane vero che il concetto di lavoro di gruppo e' piu' semplice esplicitarlo attraverso questa forma, rispetto ad una tecnica legata al disegno.

Nel cinema professionale esiste il lavoro di gruppo. Nell'ormai celebre "Chi ha incastrato Roger Rabbit" hanno lavorato assieme 1500 artigiani ...

Io credo che a noi interessi di piu' far si' che ogni ragazzino sia partecipe in tutte le fasi della realizzazione del film.

Per cio' che concerne la sceneggiatura puo' rimanere la stessa usata per il decoupage.

(Giuliano Ortolani)

Fig. 3.1

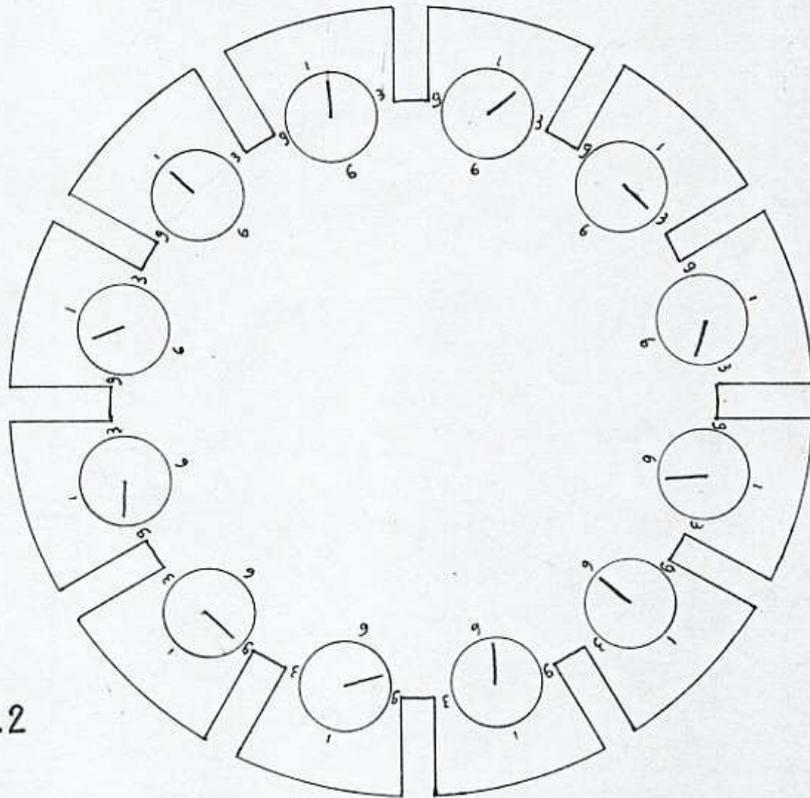
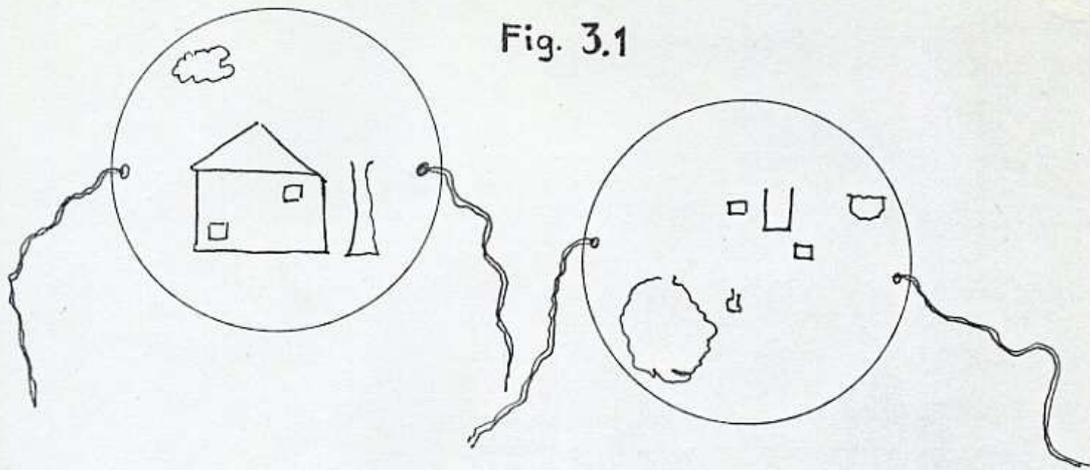
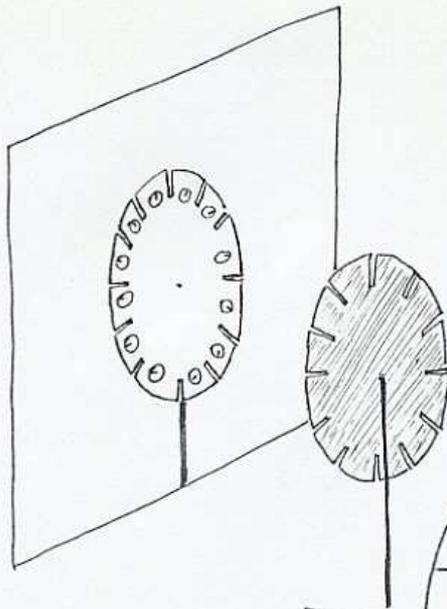


Fig. 3.2

Fig. 3.3



I Pezzi di Mustafa
un personaggio del film ALI BABA
di Giulio Gianini e Emanuele Luzzati.

[COMUNICAZIONI DI MASSA
C. CASTELNUOVO - F. TESTA
ED. ZANICHELLI

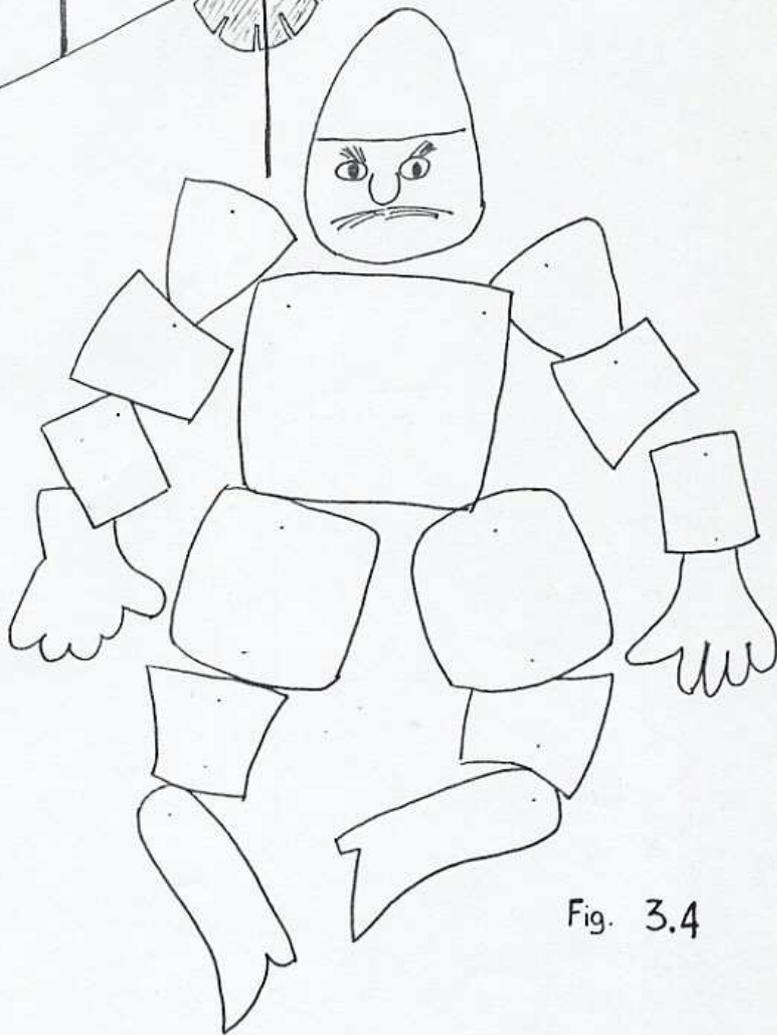


Fig. 3.4

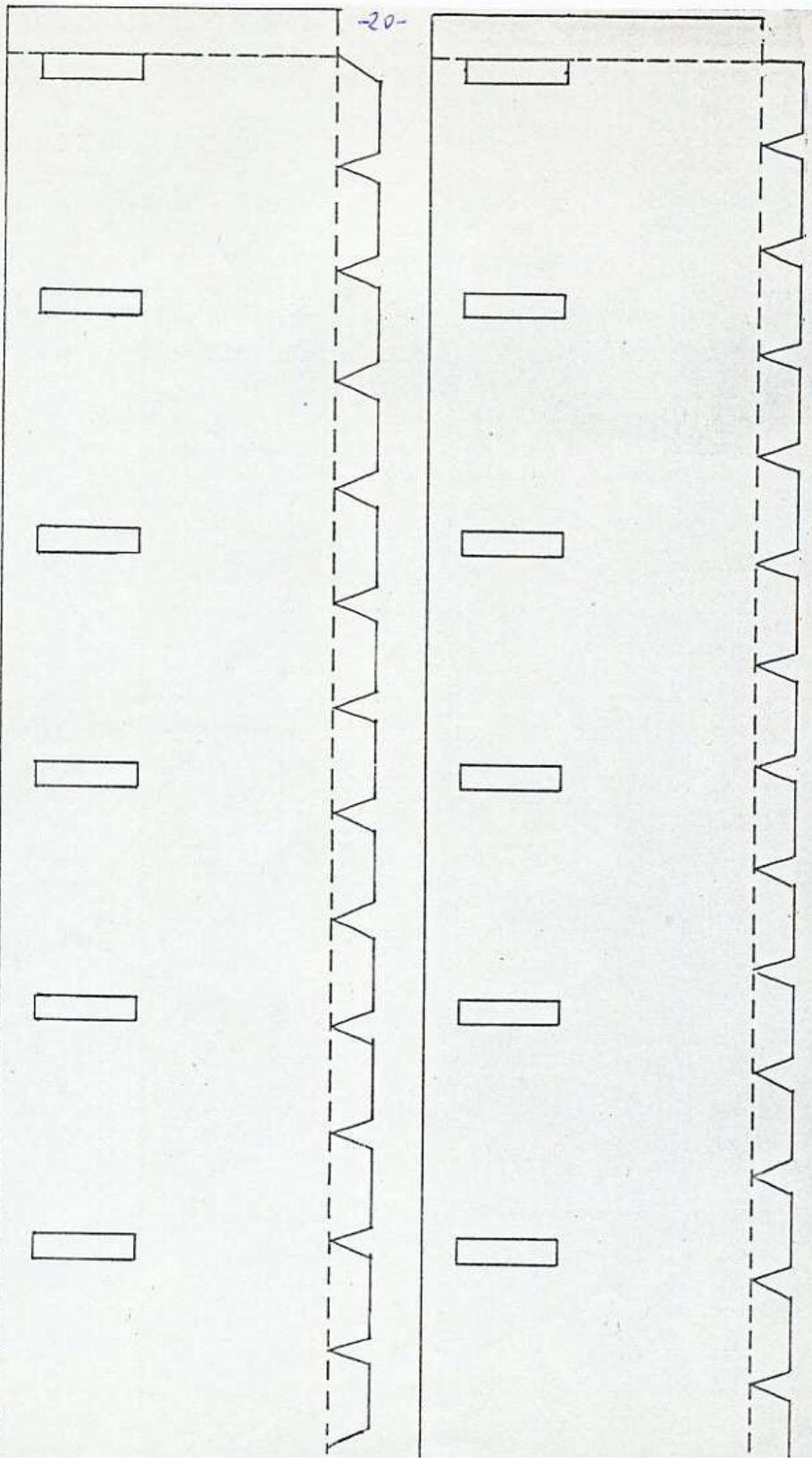


Fig. 3.5 a

-21-

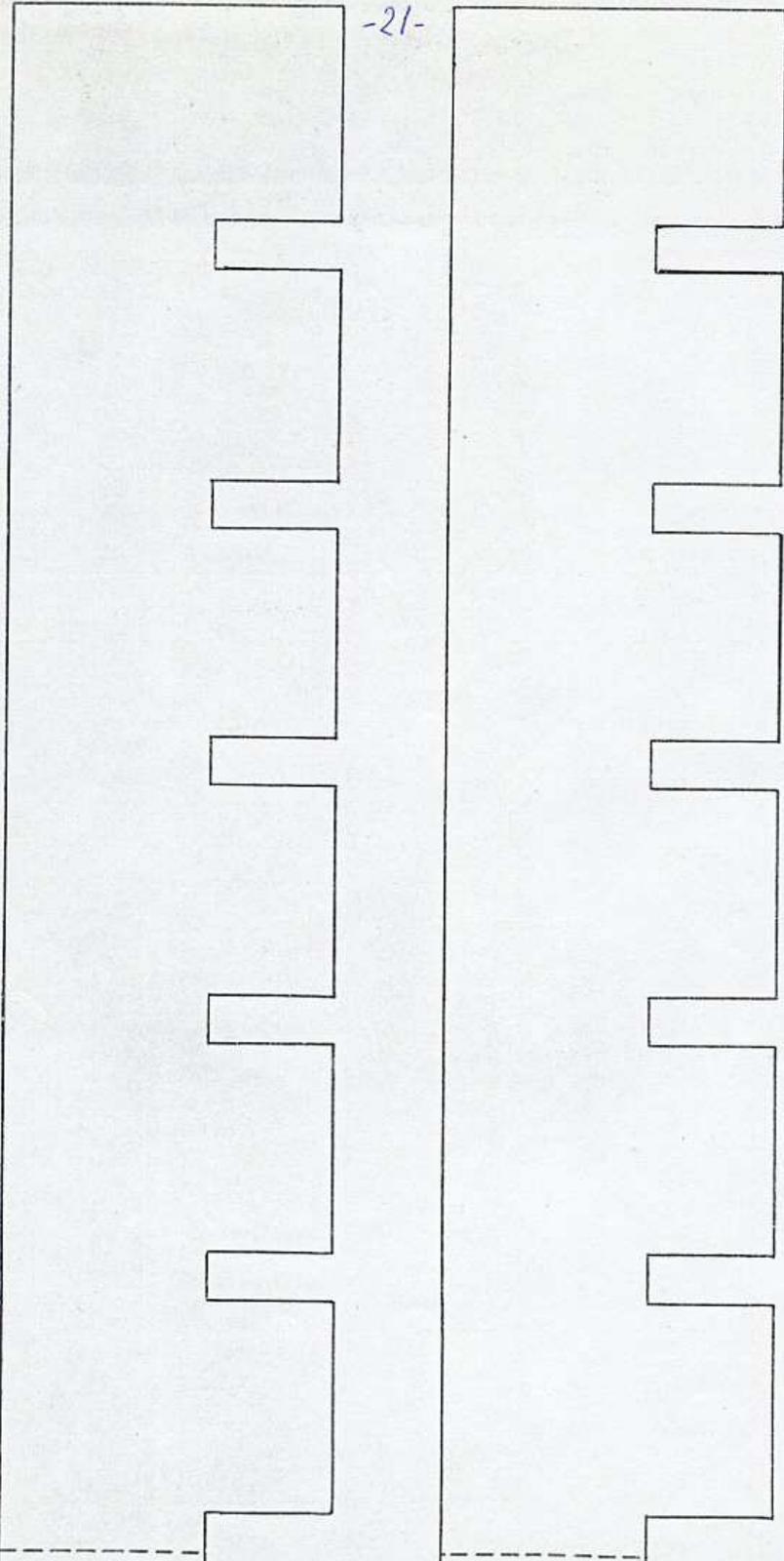


Fig. 3.5 b

2