

Piccoli mondi di pongo. Manipolazione e passo uno nella scuola dell'infanzia

Little worlds of “pongo”. Manipulation and stop motion animation in kindergarten

Matteo Bottone^a, Diana Giromini^b, Federica Zancato^c

^a ITER – Istituzione Torinese per un’Educazione Responsabile, formazione@aiaectorino.it

^b ITER – Istituzione Torinese per un’Educazione Responsabile

^c ITER – Istituzione Torinese per un’Educazione Responsabile

ABSTRACT

A journey about cinema aimed at kindergarten: approaching audiovisual language, a creative workshop and reflections on the experience carried out. Working with kindergartens classes aims at expanding their creativity and team working, but it’s also a way to try first hand and experiment something unusual. The marvel that is hidden in the simplest animation feature, as we can see in the “Natura di pongo” workshop analyzed in this essay, unveils kids what hides “behind the curtains” of their favorite animated characters and helps them study the natural environment, shapes and main characters. It’s also a journey through the oldest instruments of *precinema* up to our days, discovering together how many of the primordial animation techniques are still valid and used today, in the digital era of computer graphics.

SINTESI

Un percorso sul cinema rivolto alle scuole dell’infanzia: un avvicinamento al linguaggio audiovisivo, un laboratorio creativo pratico e riflessioni sull’esperienza svolta. Lavorare e progettare con le scuole dell’infanzia ha l’obiettivo per le classi di ampliare la creatività e il lavoro di gruppo, ma è anche un modo per “toccare con mano” e sperimentare qualcosa di inusuale. La meraviglia che si nasconde in un semplice cartone animato, come si vede nel laboratorio “Natura di pongo” preso in analisi in questo saggio, svela ai bambini cosa si nasconde “dietro le quinte” dei loro personaggi animati preferiti e li aiuta ad analizzare l’ambiente naturale, le forme e i protagonisti. È anche un viaggio attraverso gli strumenti più antichi del *precinema* fino ai giorni nostri, scoprendo assieme quante delle primordiali tecniche di animazione sono attuali tutt’oggi, nell’era della computer grafica e del digitale.

KEYWORDS: children workshop, animation, visual communication

PAROLE CHIAVE: laboratorio didattico, cinema d’animazione, comunicazione visiva

Introduzione

Per i torinesi il Centro di cultura per l'immagine e il cinema di animazione è sempre stato identificato e conosciuto con il nome della via che ne ospitava gli spazi, dunque come "Laboratorio Millelire". Non serviva spiegarne l'attività, poiché la sua importanza nel piano educativo dedicato all'infanzia lo ha reso fondamentale nel percorso didattico cittadino.

L'Istituzione Torinese per un'Educazione Responsabile (ITER), nasce nel 1977 come servizio della città di Torino e offre laboratori e proposte culturali sia alle scuole che alle famiglie, passando dal cinema al teatro, dalla lettura alla musica: il "Laboratorio Millelire", in particolare, si radica fortemente nel suo territorio, il quartiere Mirafiori di Torino, zona da sempre di frontiera a sud della città. Il suo compito è stato quello di promuovere la cultura cinematografica e la comunicazione dei nuovi media attraverso laboratori e progetti finalizzati alla produzione di video e film d'animazione realizzati da bambini e ragazzi, dalla scuola dell'infanzia alle scuole secondarie.

Gli studenti avevano per la prima volta la possibilità di scoprire la magia del cinema attraverso la sperimentazione con i giochi ottici e gli strumenti del precinema, dal taumatropio allo zootropio, accompagnati dagli insegnanti del laboratorio, guidati dallo storico fondatore Elio Mosso, in un percorso costantemente creativo e fantastico di storie, disegni e movimento, che ha portato alla nascita di diversi progetti anche complessi.

Uno tra tutti, di notevole rilevanza, è stato il cortometraggio in 16 mm "Qui gatto ci cova" del progetto "Gabbianella progetto scuole – Fare cinema con i ragazzi", realizzato nel 1999 in collaborazione con la casa di produzione torinese Lanterna Magica. Le due classi quarte della scuola primaria "Colonna e Finzi" e "G.A. Rayneri" di Torino realizzarono il corto ispirandosi al libro "Storia di una gabbianella e del gatto che le insegnò a volare" e al film "La gabbianella e il gatto" rispettivamente di Luis Sepúlveda e di Enzo D'Alò, presenti durante la progettazione del cortometraggio insieme anche al disegnatore Lele Luzzati.

Dal 1980 sono stati prodotti più di 200 cortometraggi di animazione e in ripresa dal vero, affrontando diverse tematiche: arte, educazione civica, ambiente, risparmio energetico, riciclo e diverse discipline scolastiche. Nel 1984, il corto "L'importante è partecipare", selezionato come miglior film d'animazione realizzato dai ragazzi alle Olimpiadi di Animazione di Los Angeles, venne proiettato durante l'apertura dei giochi Olimpici.

Oggi il laboratorio ha mutato forma e nome: il Laboratorio Multimedia e Cinema, nei nuovi spazi della Scuola Centro Civico di Via Bardonecchia 34 a Torino, si è aperto infatti alle collaborazioni con l'Associazione Aiace, partner storico con cui realizza il Sottodiciotto Film Festival, e l'Associazione Coopera UISP.

Ma quali sono gli obiettivi del laboratorio? Proviamo a distinguerli di seguito.

- **Inclusione sociale.** Da sempre il laboratorio ha lavorato sul territorio e per il territorio: contenitore culturale di proposte didattiche, di apprendimento creativo, ma anche e soprattutto luogo di socializzazione e cooperazione. Le classi, accompagnate dagli insegnanti, trovano un luogo neutrale, una bolla, dove poter esprimere la creatività e dare vita al loro immaginario attraverso il movimento del cinema d'animazione.
- **Conoscenza degli strumenti e sperimentazione.** La particolarità del laboratorio è scoprire strumenti e giochi non comuni che i bambini potranno osservare per la prima volta, ma anche provare, sperimentare e crearne a loro volta di nuovi. Non ci sono solo gli strumenti del precinema e i giochi ottici: le classi potranno infatti progettare il loro cortometraggio, creare i personaggi, gli ambienti, realizzare la storia e animarla insieme, scoprendo la magia dell'animazione a passo uno, del disegno animato, della *pixillation* e delle riprese dal vero.
- **Accrescimento dell'esperienza personale e relazionale.** I partecipanti alle attività di laboratorio, dopo essere stati coinvolti nelle varie fasi della realizzazione progettuale, saranno in grado di conservare l'esperienza effettuata, sia come ricordo sia come prodotto audiovisivo con la produzione di un vero e proprio cortometraggio. La collaborazione all'interno del gruppo classe assume una rilevanza che arricchisce le capacità personali e che fa crescere l'autostima in formazione: in questo senso, il prodotto realizzato è frutto di un lavoro affrontato in modo efficace.

1. Partire dalla scuola dell'infanzia

Negli anni, le classi dell'infanzia non sono sempre state incluse nelle proposte didattiche, talvolta per una questione puramente gestionale del laboratorio (che a fasi alterne è rimasto scoperto nell'organico docenti), in altri casi per motivi di organizzazione delle attività o degli spazi. Includere l'infanzia vuol dire offrire uno spazio "alla loro altezza", in cui i bambini possano svolgere l'attività didattica agilmente e senza barriere, nonché creare una proposta laboratoriale più semplice, ma allo stesso tempo più complessa rispetto alle classi di età superiore.

1.1. Il progetto "Natura di pongo"

Per l'ideazione del progetto "Natura di pongo" ci si è concentrati in particolare sul perseguimento di obiettivi specifici sui bambini in tre diversi ambiti: obiettivi volti alla crescita e alla formazione dell'individuo, obiettivi inerenti al contenuto del progetto, obiettivi inerenti al linguaggio utilizzato.

Il primo ambito comprende obiettivi ben noti a educatori e formatori di ogni ordine e grado, che sono nello specifico:

- promuovere la capacità di attenzione, riflessione e sintesi;
- sviluppare la capacità di espressione, con la scelta, l'uso e il riconoscimento delle parole corrette e coerenti con la situazione;

- stimolare la partecipazione e la condivisione delle conoscenze e del vissuto;
- sviluppare la manualità, la capacità di rappresentazione e la creatività;
- promuovere il rispetto dell'altro e l'ascolto;
- favorire la fiducia in se stessi e riconoscere il ruolo e l'assunzione di responsabilità del singolo per un progetto comune.

Il secondo ambito prevede una fase di confronto e co-progettazione con i docenti delle classi coinvolte dal progetto, al fine di identificare, rielaborare e approfondire una tematica già inserita nel progetto educativo annuale, che possa diventare contenuto del percorso. La scelta condivisa ha il valore fondamentale, da una parte, di permettere il consolidamento delle conoscenze e competenze acquisite, con uno scambio in entrambe le direzioni tra le attività in classe e quelle in laboratorio; dall'altra, di facilitare ai bambini il coinvolgimento e la partecipazione attiva in un ambiente nuovo con docenti sconosciuti, grazie alla sicurezza data dalla conoscenza ed esperienza pregressa nell'ambito affrontato, con il riconoscimento del noto nell'ignoto. Questo scambio tra i due ambienti educativi permette inoltre di avere un feedback tangibile circa la comprensione e assimilazione dei contenuti dei percorsi da parte dei bambini.

Nel caso di "Natura di pongo", i docenti di laboratorio e di classe hanno concordato di lavorare sull'ambiente, la natura e la sostenibilità, declinando il lavoro in particolare sull'inquinamento degli ambienti naturali.

Gli obiettivi specifici sono quindi stati:

- confrontare, arricchire e consolidare le conoscenze sui diversi ambienti naturali, distinguendo tra flora e fauna;
- stimolare il ragionamento sulle caratteristiche visive identificative dei diversi elementi;
- consolidare, verificare, rafforzare e rielaborare la riflessione sulla tematica ambientale;
- ragionare sui diversi tipi di inquinamento e sulle sue conseguenze.

L'ultimo ambito, infine, comprende obiettivi topici e storici del Laboratorio Multimedia e Cinema, declinati nello specifico della scuola dell'infanzia:

- sperimentare tecniche e tecnologie al contempo accessibili e magiche;
- manipolare il pongo con un obiettivo chiaro e visualizzabile;
- esplicitare il processo intenzionale e artificiale della creazione artistica, in particolare del prodotto audiovisivo d'animazione;
- sperimentare la progressione e semplificazione dei movimenti reali con la riproduzione degli stessi tramite la tecnica dell'animazione a passo uno;
- gettare le basi per una fruizione consapevole del mezzo audiovisivo, stimolando collegamenti con la realtà quotidiana e le conoscenze pregresse individuali.

A partire da quelle che sono le peculiarità del laboratorio e le sue principali inclinazioni, la struttura del percorso ha seguito due binari metodologici paralleli: da un lato, la rielaborazione del testo filmico, attraverso la condivisione, il

confronto e la manipolazione e rappresentazione utilizzando il pongo; dall'altro, il parziale svelamento delle tecniche audiovisive, attraverso la sperimentazione.

Il primo passo è dunque la rielaborazione. A partire dalla visione di brevi cortometraggi animati, si procede alla condivisione del sapere individuale sulla realtà, con un *brainstorming* libero, ma che progressivamente raccolga i contributi di tutti.

Nel caso in esame, il video proposto è stato un episodio di “Shaun the sheep”, serie d'animazione in *stop-motion* con la plastilina prodotta dalla Aardman Animation. La serie si adattava perfettamente alle necessità per tre motivi: è molto conosciuta in Italia e molto diffusa nella fascia d'età 3-8 anni, permettendo quindi ai bambini un approccio confidenziale e rassicurante; la tecnica della plastilina, d'altra parte, è immediatamente comprensibile, e replicabile nel corso del laboratorio; infine, l'ambientazione nella fattoria è sufficientemente riconoscibile e quel tanto eccezionale da permettere, al contempo, sicurezza e curiosità nel momento del confronto sulle conoscenze individuali.

L'episodio è stato invece scelto per attinenza con il contenuto concordato con i docenti: in “L'aspirapolvere”, trentacinquesimo episodio della prima stagione, l'aia della fattoria si riempie di rifiuti, che le pecore cercano di raccogliere, incorrendo nelle classiche mille peripezie.

A seguito della visione, ai bambini è stato chiesto inizialmente di ripassare le loro conoscenze sull'ambiente appena visto: “Cosa troviamo in una fattoria?”, “Quali animali?”, “Quali piante?”. Per ogni gruppo classe è stato poi scelto un altro ambiente naturale da affrontare: di volta in volta la montagna, il mare, il bosco, il parco urbano, la campagna. La richiesta diventa quindi per la classe un confronto che consolida e integra le conoscenze personali dei bambini su un ambiente dato, fino ad arrivare alla costruzione di un modello comune e condiviso. Per ogni contributo dei bambini, le parole vengono ripetute, ed eventualmente corrette, in modo acritico e riprodotte su una lavagna: la trasposizione visiva di tutti i contributi permette di ragionare insieme su caratteristiche, forme e proporzioni peculiari dei singoli elementi.

Il passaggio alla manipolazione del pongo permette ai bambini di visualizzare quanto condiviso nella prima parte del laboratorio. Creare una propria rappresentazione di elementi, appartenenti al modello di ambiente costruito dal gruppo, significa concentrarsi sul lavoro manuale e, allo stesso tempo, identificare e ricreare gli elementi caratteristici dei personaggi, o forme, che i bambini hanno scelto. L'attenzione ai dettagli data dai bimbi durante la manipolazione ha la priorità rispetto alla riconoscibilità effettiva da parte degli adulti.

La manipolazione deve infine rispettare degli standard di dimensioni e bidimensionalità della forma realizzata con il pongo, standard studiati appositamente per la fascia d'età prescolare. L'adeguamento a questi standard rappresenta per il bambino un'ulteriore conferma del lavoro tecnico alla base dell'animazione.

Parallelamente, il percorso prevede il parziale svelamento delle tecniche che stanno alla base del linguaggio in oggetto, normalmente fruito come magia.

Già con l'iniziale analisi del cortometraggio visto, i bambini riconoscono nel testo una tecnica familiare, accorciando immediatamente la distanza tra il loro quotidiano e l'oggetto fantasmagorico audiovisivo. Con lo spostamento nella stanza di ripresa e montaggio, i manufatti in pongo sono trasportati in un laboratorio alchemico di trasformazione sconosciuta. Sono i bambini stessi a portarli fisicamente da un ambiente all'altro, ma sono soprattutto loro a situarli nello spazio di ripresa, dando a ogni manufatto il suo ingresso, la sua traiettoria, il suo ruolo. Questa veste attiva nella trasformazione alchemica permette al bambino di sentirsi mago e, allo stesso tempo, di ridimensionare la magia.

In particolare, poi, la pianificazione individuale dell'azione, e quindi degli elementi già citati (ingresso, traiettoria e ruolo dei manufatti nell'azione complessiva), va a incrociarsi e sovrapporsi con quella collettiva attraverso l'avvicinarsi dei bambini in turni e la convivenza in contemporanea di più bambini sul piano di lavoro. Il momento della ripresa è dunque un momento molto delicato, in cui i bambini si misurano con diverse difficoltà e competenze, nuove e già in via di acquisizione. L'illusione del movimento che scaturisce dalla sequenza di foto, scattate progressivamente, a ogni spostamento degli oggetti sul piano di lavoro, viene condivisa in itinere con i bambini che toccano così con mano la trasformazione del loro lavoro statico e scandito in un prodotto audiovisivo a tutti gli effetti.

Pur senza comprenderla concretamente, i bambini sperimentano la tecnica d'animazione a passo uno, traendo dalla visione delle loro creazioni che prendono vita stimoli nell'interpretazione e comprensione della realtà.

Nella scansione logica e temporale del laboratorio gioca un ruolo fondamentale il *setting* educativo, che deve essere appositamente studiato, soprattutto in una fascia d'età tanto delicata. La struttura del laboratorio ha permesso di allestire e spostarsi in quattro ambienti diversi: la sala adibita alla visione (per l'occasione liberata dalle sedie e organizzata con cuscini e tappeti sul pavimento), il salone con l'esposizione delle macchine del precinema, l'aula didattica per la manipolazione del pongo, l'aula di ripresa.

Le necessità fondamentali cui si intende rispondere sono:

- cambiare frequentemente l'ambiente e far muovere fisicamente i bambini per mantenere e risvegliare la loro attenzione;
- presentare i singoli spazi come adibiti a una funzione specifica, così da non disperdere l'attenzione e le energie;
- allestire gli spazi a misura di bambini, affinché questi ultimi non si sentano mai piccoli o inadeguati all'attività proposta.

1.2. Punti di confronto sull'attività svolta

Alla conclusione dell'attività didattica, in un momento di confronto, abbiamo delineato alcuni punti che hanno funzionato meglio rispetto ad altri.

Nel dettaglio:

- si è sviluppata la capacità di espressione con la scelta, l'uso e il riconoscimento delle parole corrette e coerenti con la situazione. Tutti i bambini hanno partecipato attivamente alla lezione, grazie a una forma di intervento semplice e accessibile, che ha reso più uniforme il coinvolgimento. Si è promossa inoltre la capacità di attenzione, riflessione e sintesi;
- la classe ha lavorato in modo collaborativo nel portare a termine il progetto comune. Se ogni bambino nella prima parte del laboratorio si occupa in maniera indipendente del proprio personaggio o sfondo, modellandolo, nella seconda parte, il singolo personaggio entra a far parte dell'animazione, per cui, non solo è necessario inserire il proprio pezzo, ma anche muovere tutti gli altri componenti in scena realizzati dai compagni di classe;
- la manipolazione del pongo è finalizzata a un obiettivo chiaro e visualizzabile, la realizzazione di un cortometraggio animato, ma, allo stesso tempo, sono emerse due criticità. La prima relativa all'intervento delle insegnanti della classe, le quali, talvolta, intervengono sullo svolgimento del lavoro da parte dei bambini, assumendone il controllo e modificando l'elaborato per renderlo esteticamente più riconoscibile. Così facendo, il bambino perde la sua sicurezza iniziale e non si riconosce più nel personaggio che stava creando. Si rende fondamentale trovare quindi le giuste modalità per contenere queste casistiche. La seconda criticità è strettamente legata al tempo a disposizione per la prima parte del laboratorio. La riflessione sulle singole forme da costruire avrebbe bisogno di un tempo maggiore, poiché abbiamo notato che, pur partendo da una figura di un animale disegnato sul foglio, non è detto che la riproduzione con il pongo, anche solo di alcuni elementi distintivi della figura, sia immediata. È necessario stimolare maggiormente il ragionamento sulle caratteristiche visive identificative dei diversi elementi.
- la tematica ambientale viene consolidata, verificata, rafforzata e rielaborata: ragionare sui diversi tipi di inquinamento e sulle sue conseguenze è fondamentale per i bambini in questa fascia d'età e siamo stati orgogliosi di appurare che la classe era già a conoscenza di questi temi, grazie al costante lavoro svolto in classe con gli insegnanti. A questo abbiamo aggiunto un ulteriore confronto sulla conoscenza dei diversi ambienti naturali, prestando particolare attenzione a flora e fauna.

Conclusioni

Per i bambini della scuola dell'infanzia il mondo che li circonda può essere paragonato a un grande libro nel quale tutto comunica con espressione e significato.

Attraverso il cinema d'animazione i bambini, affascinati dalla magia delle immagini in movimento, entrano in una dimensione in cui l'immaginario prende forma, crea la storia, la colora, trasmette valori e contenuti, comunica dando vita a suggestione e fantasia, segni, forme e movimenti. Nella comunicazione espressiva per immagini le bambine e i bambini ci parlano del loro universo quotidiano della rappresentazione che si fanno del mondo.

Il nostro percorso didattico, in questo caso il laboratorio "Natura di pongo", come strumento formativo, fa scaturire delle riflessioni: sull'esperienza, sull'osservazione e sulla percezione visiva.

Le potenzialità didattiche risultano notevoli: il gruppo lavora in un laboratorio organizzato dove i compiti sono suddivisi e tutti partecipano al processo produttivo, divenendo responsabili del lavoro svolto.

Si tratta dunque di un'esperienza multimediale che coinvolge diverse modalità espressive, capace non solamente di sviluppare creatività, ma soprattutto di fondersi in una sintesi ricca, in grado di veicolare messaggi e contenuti educativi.

Nell'idea di far scaturire storie e racconti sarà sempre fondamentale tenere presente l'attenzione dei partecipanti, i loro tempi, le loro competenze di partenza e le loro curiosità.

L'aspetto più importante del percorso laboratoriale, quindi, non sarà tanto il prodotto finale, ma il processo durante il quale ogni singolo bambino riuscirà a partecipare attivamente all'intero ciclo di produzione.

Bibliografia

AA.VV. (1999). *"Gabbianella progetto scuole". Qui gatto ci cova – Fare cinema con i ragazzi*. La Lanterna Magica e Città di Torino.

DALLARI, M. (1986). *Guardare intorno – Un approccio pedagogico alla cultura visuale e audiovisiva*. La Nuova Italia.

FIORANI, E. (1998). *Grammatica della comunicazione*. Lupetti.

GENIN, B. (2005). *Il cinema d'animazione*. Lindau.

LODI, M. (1977). *Cominciare dal bambino – Scritti didattici, pedagogici*. Einaudi.

TORNAR, C. (2001). *Procedure e tecniche del processo didattico*. La Nuova Italia.

TRAVAGLINI, R. (2009). *Il laboratorio didattico*. Guerini.

GAGLIARDI, M. (Ed.). (1997). *Le stelle nascoste – Mappa del desiderio infantile, Regione Piemonte, Osservatorio dell'immaginario*. Marsilio.