BRICKS | TEMA

Musica e animazione: quando il “classico” diventa “innovazione”. Fare didattica multimediale con la tecnica della Stop Motion.

a cura di:
Daniela Marzano

Animazione, Stop Motion, Musica Classica, Multimedialità, Video, Innovazione

Introduzione alla multimedialità

L'obiettivo della tecnologia a supporto della didattica, è far cambiare ai docenti la prospettiva **dell'insegnare non *le discipline*, ma *con le discipline***, in quanto ogni ricerca sul campo avvalora il concetto che l'insieme quantitativo delle nozioni che vengono impartite è meno importante dell'interesse e della curiosità di sapere.

Occorrono sempre più metodologie che siano *innovative*, perché sono le generazioni *in primis* a essere nuove, e i docenti devono essere in grado di incoraggiarle a sviluppare le proprie potenzialità e mobilitare le risorse individuali, stimolando la loro curiosità intellettuale e soprattutto creare contesti educativi che motivino all'apprendere.

Diventa fondamentale usare i diversi linguaggi espressivi familiari ai ragazzi più che ai docenti, quindi in grado maggiormente di attirarli verso forme e contenuti che gli insegnanti faranno diventare, in seguito, più strutturati e funzionali: si parla di **fumetto, animazioni e cinema**.

Il contesto di insegnamento-apprendimento sarà, nella scuola del futuro, sempre più **multimediale**, con una comunicazione ed espressività che utilizzerà tutti i canali a disposizione, da quello testuale e visuale, a quello audio e video, con ampio uso di animazioni, giocando sulla combinazione di tutti e cinque.

In questo modo verranno soddisfatti gli obiettivi posti dalla **Media Literacy** sollecitata anche a livello europeo, cioè far acquisire ai "cittadini del futuro" competenze alfabetiche, critiche ed espressive relativamente all'utilizzo dei media (leggasi audiovisivi).

Figura 1 – La motivazione a scuola è la chiave dell'apprendere

Il percorso che propongo è **interdisciplinare**, in quanto si focalizza sulla realizzazione di video-animazioni, con approfondimento del linguaggio musicale, nella fattispecie della semi-sconosciuta "**musica classica**".

Il **Target** di riferimento è la Scuola Primaria, anche se, con opportuni accorgimenti, l'attività si presterebbe anche per alunni della Scuola Superiore di I Grado.

Per una ottimale organizzazione del lavoro (non per difficoltà del percorso) è consigliabile rivolgersi alle classi III - IV - V, dedicando invece al primo biennio attività sulle animazioni di altra natura, basate maggiormente sulla manipolazione e con uso basilare delle tecnologie. Personalmente io l'ho realizzata con due classi IV.

Lontani sono i tempi in cui Walt Disney in persona provò a creare un capolavoro per bambini che si basasse su alcuni dei più importanti brani di musica classica della storia, dal titolo "Fantasia", risultato poi alla fine più apprezzato da un pubblico adulto che dal target di riferimento pensato originariamente.

Figura 2 – La celeberrima stretta di mano tra Mickey Mouse e Leopold Stokowski
in un fotogramma di "Fantasia" (Fonte RaiCultura)

Nello specifico la scelta del brano che ho utilizzato è stata tra quelli più consigliati dagli esperti musicologi per quella fascia di età e, a mio avviso, anche quello che si prestava a soluzioni più creative da parte degli alunni.

Mi sono orientata su **Hungarian Dance N.05** di **Johannes Brahms**[1]

Altre possibili scelte potevano essere:

- Edvard Grieg - Peer Gynt - Suite No. 1, Op. 46 - I. Morning Mood (conosciuto come il **Mattino di Grieg**)
- Pyotr Ilyich Tchaikovsky - Swan Lake, Ballet Suite, Op. 20a, TH 219: Scène I (conosciuto semplicemente come **Lago dei Cigni**)
- Johann Strauss figlio - An der schönen blauen Donau – Sul Bel Danubio Blu (conosciuto come **Valzer del Danubio**)
- Pyotr Ilyich Tchaikovsky - Waltz Of The Flowers From Nutcracker – op.71 atto II – scena I (conosciuto semplicemente come **Valzer dei Fiori**)

La tecnica di animazione su cui ho basato la mia attività è la **Stop Motion**, conosciuta anche come **animazione passo uno**, che, nonostante si tratti di una tecnica cinematografica basilare, ha incontrato

[1] La versione del brano scelta è quella di 3:21 minuti, reperibile presso YouTube all'indirizzo: https://www.youtube.com/watch?v=3X9LvC9WkkQ

enorme fortuna e applicazione per l'alta qualità del formato video, per l'efficacia visiva e, in termini di social, anche potenzialmente molto virale.

L'uso sempre più massiccio della CGI (*Computer Generated Imagery*) ha reso obsoleta la Stop Motion per la realizzazione di effetti speciali nei lungometraggi, sebbene sia ancora ampiamente utilizzata nella programmazione per bambini, negli spot pubblicitari o in diversi film e spettacoli comici.

Cosa è la Stop Motion

Come tecnica di animazione risale a due secoli fa e, **introdurne la storia**, fa parte di una buona educazione al cinema (passando attraverso la storia del cinema, della fotografia e delle illusioni ottiche).

Si tratta della messa in sequenza di fotografie o disegni al fine di dare l'idea di movimento.
Nella fase di montaggio viene considerato un rapporto di **24** fotogrammi al secondo.

Esistono diverse **tipologie di Stop Motion**, i cui nomi cambiano a seconda dei **materiali** utilizzati:

- **Claymation** (da Clay Animation) usa pupazzi di plastilina animati;
- **Cut out** usa giornali e vestiti ripresi dall'alto;
- **Puppet Animation** usa pupazzi (tipico il manichino in legno) che grazie alla struttura rigida interna di cui sono composti, vengono mossi attraverso le sole giunture per far assumere posizioni desiderate;
- **Pixilation** usa attori reali che si lasciano fotografare durante l'interazione con gli oggetti e in ambienti fisicamente esistenti - come nella Puppet Animation, anche la Pixilation muove le giunture dello scheletro;
- **Object Animation** usa oggetti, ad esempio i mattoncini Lego.

E' una facile tecnica fai da te (per questo facile da realizzare a scuola) e per familiarizzare con essa è consigliabile iniziare con progetti di piccole dimensioni, come una tavola che si apparecchia da sola.
E' possibile anche fare dei disegni o dei collage su lavagna bianca, modificando ogni volta un piccolo dettaglio.
Per la mia attività ho scelto di utilizzare semplici **figure in cartoncino**, da far realizzare agli alunni in base alla loro idea di animazione.

Gli **obiettivi** di un percorso come questo possono essere riassumibili in:

- Rendere consapevoli gli alunni in cosa consiste un'animazione;
- Metterli in grado di realizzare animazioni manuali tramite flip-book;
- Far conoscere la storia della Stop Motion, la tecnica e la sua applicazione;
- Allenare gli studenti all'ascolto e analisi di un brano di musica classica concentrandosi sulle emozioni;
- Riuscire a trasformare le emozioni in creatività;

- Saper lavorare in modo cooperativo e laboratoriale;
- Saper trasformare una propria idea in uno storyboard;
- Apprendere le nozioni basilari del montaggio/post-produzione.

Viene fatto ricorso alle seguenti **metodologie**:

- Lezioni frontali aumentate dalla tecnologia (uso della LIM e di una document camera);
- *Brainstorming;*
- Didattica laboratoriale con e senza utilizzo delle TIC;
- *Collaborative learning* e *peer tutoring*.

La **strumentazione** necessaria all'attività è la seguente:

- N.1 notebook docente con connessione a Internet.
- Applicazioni preinstallate:
  - *OpenShot Video Editor,*
  - *Canva (online) per realizzare e stampare gli storyboard;*
  - *Flipanim (online) per illustrare l'animazione.*
- N.1 tablet docente con installate:
  - *APP di Mirroring;*
  - *APP Stopmotion.*
- N.1 coppia altoparlanti.
- N.1 LIM o Monitor Touch.
- N.1 Document Camera (*facoltativa*).
- N.1 supporto/treppiede per tablet.
- N.1 tablet per gruppo di alunni con alcune paia di cuffie auricolari.
- APP preinstallate:
  - *Stopmotion* (disponibile sia per sistema Android che IOS).

Articolazione dell'attività

Fase 1: Introduzione all'animazione

Attraverso una lezione frontale, viene fatto capire ai bambini "**cosa è una animazione".**
A questo riguardo si prestano molto l'applicazione online www.flipanim.com, che permette di realizzare una piccola gif/animazione partendo dai presupposti di duplicare ogni singolo foglio aggiungendo piccole variazioni tra un foglio e un altro.
Attraverso il software open source OpenShot Video Editor - scaricabile gratuitamente dal sito: https://www.openshot.org/it/ - un editor video basilare e molto intuitivo, inserendo una piccola clip in nostro possesso nella timeline del programma, è già possibile illustrare due concetti fondamentali: le tracce e i frame. In questa fase è importante il secondo perché ingrandendo la clip al massimo si possono vedere i vari frame in successione.

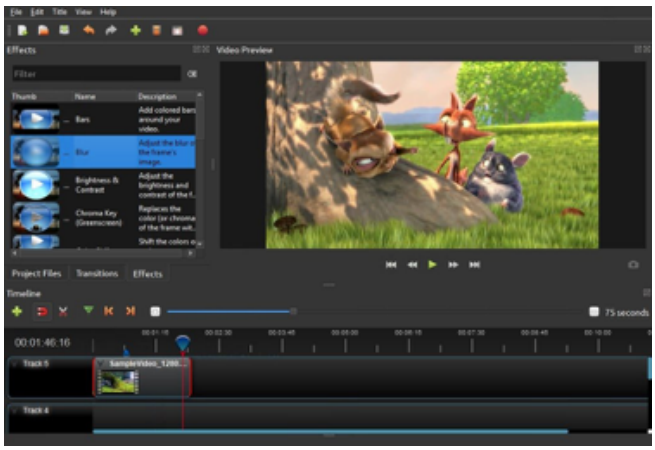

Figura 3 – Una schermata del programma di videoediting "OpenShot Video Editor"

Fase 2: Realizzazione del proprio Flip-book cartaceo

Gli alunni, anche dopo la visione del procedimento attraverso diversi tutorial su YouTube, realizzano il proprio flip-book. Su un template di carta fotocopiato dalla maestra, opportunamente piegato, tagliato e spillato, viene creato un libricino, dove i bambini disegnano una pallina in ciascun foglio che cambia leggermente di posizione. Sfogliando il libricino velocemente si vede la pallina muoversi.

Fase 3: Introduzione alla Stop Motion e Pixilation

Dopo la spiegazione dell'insegnante, sarebbe utilissimo visionare su YouTube diversi esempi delle varie tecniche di Stop Motion.

Questi alcuni spunti:

- Hôtel électrique (1908) uno dei primi usi di questa animazione nel cinema dove i capelli di Julienne Mathieu sembrano spazzolarsi da soli (https://www.youtube.com/watch?v=cCzru63JBSE)
- 2 spot Barilla (https://www.youtube.com/watch?v=b5f-v9M_SyQ) (https://www.youtube.com/watch?v=Fowd4YGbGk8)
- Wladyslaw Starewicz alle prese con la realizzazione delle sue marionette in Stop Motion (https://www.youtube.com/watch?v=MeenD_ZY7_8)
- King Kong (1933) finale (https://www.youtube.com/watch?v=SJ4d0kxZrkU)
- Night before Christmas (1993) (https://www.youtube.com/watch?v=KtaAjZcmIr0)
- Galline in fuga (2000) (https://www.youtube.com/watch?v=VkD1dhWMYts)
- Spot di Peter Gabriel in "Sledgehammer" (https://www.youtube.com/watch?v=OJWJE0x7T4Q)

Figura 4 – Un esempio di video in Stop Motion con l'uso di pupazzi

→ **Spiegare agli alunni che il lavoro consiste nel realizzare un filmato finale con i collage dei loro lavori.**

Fase 4: Ascolto e analisi di un brano di musica classica dal punto di vista delle emozioni

Viene spiegato come funziona un ascolto musicale, in totale silenzio e ponendo la concentrazione su quello che si prova in quel momento. La scelta più facile è trovare il video su YouTube. Altrimenti sono disponibili altri supporti.

Figura 5 – La musica classica è una grande assente nella programmazione di Educazione Musicale nelle scuole

Fase 5: Brainstorming sull'attività appena eseguita

Un momento di condivisione delle emozioni provate nell'ascolto del brano è auspicabile, con la guida dell'insegnante per cercare di farle esprimere nella loro migliore definizione e completezza.

Fase 6: Lo storyboard

L'insegnante deve spiegare l'utilizzo di questo strumento, fondamentale per dare una pianificazione alle scene e ai movimenti che si vogliono fare.

La tecnologia viene in aiuto con l'applicazione https://www.storyboardthat.com/it, che aiuta gli alunni nella creazione. Per esperienza in questi casi, visto che si tratta di animare per iscritto un'emozione, preferisco lo storyboard in formato cartaceo, più semplice e immediato da compilare.
L'insegnante divide la versione del brano di Brahms individuato (3'-21" minuti) in **11 sequenze + 1 finale**

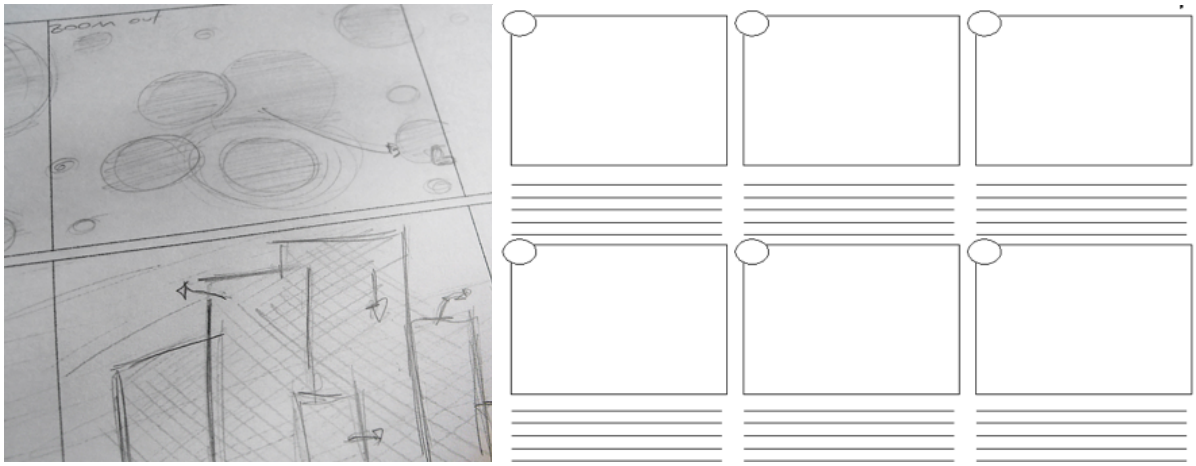

Figura 6 - Esempi di storyboard

Fase 7: Divisione dei gruppi e realizzazione materiali

Vengono fatti piccoli gruppi e il docente assegna una delle sequenze a ciascun gruppo. Muniti del proprio tablet, i bambini riascoltano il brano (le cuffie sono suggerite) e disegnano il proprio *storyboard*. Sulla base di quello che hanno disegnato, realizzano e ritagliano i personaggi nonché gli oggetti della scena.

Figura 7 – Realizzazione figure di cartoncino

Fase 8: Riprese

Il docente prepara un angolo della classe con il device (smartphone o iPhone con pre-caricato il programma Stop Motion) ben ancorato ad un treppiede o con adesivo a un supporto (va bene anche un tavolo). E' importante che la camera non si sposti durante il lavoro, pena la cattiva riuscita del filmato. Va

sistemata anche la fonte di luce, che sia fissa e non tremolante. Per questa specifica attività l'insegnante ha deciso per uno sfondo non unico e ogni gruppo è stato libero di disegnare il proprio dopo il lavoro di creazione dei personaggi. Una volta terminatao questo step, vengono fatti gli scatti e poi salvato il video finale.

Figura 8 – Esempi di supporto della camera scelta:
1) soluzione professionale 2) soluzione della Hue Animation Studio (kit completo)
3) soluzione artigianale realizzata con il cartoncino (per istruzioni https://www.instructables.com/Cardboard-iPad-Stand/)

Fase 9: Il montaggio finale

Il montaggio video è una attività molto interessante per i bambini perché permette loro di capire come de-costruire un'immagine, pertanto sviluppa il proprio senso critico nei confronti dei video. E' anche vero che richiede precisione e tempo, cose difficili da ottenere durante il lavoro in una classe. La migliore soluzione sarebbe un primo montaggio spiegato alla LIM con il software OpenShot caricato sul PC, dove l'insegnante monta sulla traccia di Brahms le sequenze. Questo è sufficiente per far capire ai bambini come viene realizzato il prodotto finale. I ritocchi di sincronizzazione, tagli di scena o correzioni errori è sempre bene che vengano alla fine dell'attività per ottenere un prodotto ottimale.

Figura 9 – Esempio di timeline di OpenShot Video Editor

Ricaduta didattica

Come da previsione, l'attività è stata molto apprezzata dagli alunni, definita proprio "divertente".
Il fatto di aver iniziato da subito con la costruzione di un proprio manufatto (il **flip-book**) ha permesso ai bambini di rendersi conto immediatamente del concetto di animazione e, per trasferimento, è risultato più facile per loro entrare nella logica dell'animazione seguente, la più "sofisticata" *frame by frame*.
L'approccio con la musica classica, per molti uno stile musicale totalmente sconosciuto, non è stato facile, e ha richiesto un minimo di "educazione all'ascolto".
Oltre alla soddisfazione della visione del video con i loro contributi, ha suscitato particolare interesse e stupore la visione degli esempi di Stop Motion forniti da YouTube, come da selezione indicata sopra.
Qualcuno è tornato in classe, giorni dopo, chiedendo conferma se alcuni spot recenti erano stati fatti con quella tecnica e questo ha dimostrato il pieno raggiungimento dell'obiettivo principale, ovvero aver acquisito l'allenamento - seppur in piccola parte - dello sguardo critico verso i messaggi audiovisivi.

Daniela Marzano

danymultimedia@yahoo.it

Docente c/o I.C. Malaspina Massa – Animatore Digitale
Membro EFT – Toscana del MIUR
Consulente e Formatrice TIC, ha esperienza pluridecennale nel campo delle Nuove Tecnologie applicate alla Didattica e ha svolto incarichi di docenza per conto del MIUR in diversi Piani Formativi Nazionali (PSTD 1997-2000, Fortic 1/2, PuntoEdu ATA, Piano Diffusione LIM, Formazione Neoassunti, PNSD - Formazione Animatori Digitali, Docenti e Team dell'Innovazione).
Per il secondo biennio è uno dei membri delle Équipe Formative Territoriali selezionati dal MIUR per il PNSD.
Ha conseguito 3 lauree cum laude, in Formatore Multimediale, Scienze dello Spettacolo e Produzione Multimediale e Tecnologie per l'arte e Culture digitali. Diversi sono i Master e Corsi di perfezionamento svolti in Didattica Digitale e Innovazione con i Nuovi Media.
E' docente di ruolo dal 2004 e, come giornalista iscritta all'Albo, collabora da alcuni anni con il quotidiano "Il Tirreno". Da anni si occupa anche di Editoria, Grafica e Digital Communication.