



Eppur si muovono!

Immagini e bambini in stop-motion

Andrea Mori

Presentiamo in questo inserto le esperienze e le riflessioni educative sul tema “Bambini e Linguaggio Cinematografico” scaturite da due progetti laboratoriali: “Lingue Madri” e “Cose, Case, Città” realizzati nell’anno scolastico 2024-2025 nella scuola dell’infanzia dell’I.C. “Balilla-Imbriani” di Bari e nella scuola dell’infanzia paritaria “Cresciamo Insieme” di Mesagne (BR). Entrambi i progetti, sono stati

selezionati dal MIC (Ministero della Cultura) per il Bando “Il linguaggio cinematografico e audiovisivo come oggetto e strumento di educazione e formazione – CinemaScuola LAB – Infanzia e primaria”. Queste esperienze hanno definito come obiettivo comune prioritario quello di sperimentare un percorso educativo attraverso la tecnica della stop-motion.





I progetti hanno previsto tre fasi:

- Incontri di formazione (in presenza e on line) rivolti al corpo docente e ai genitori introduttivi alle tematiche, ai percorsi ludico-educativi, laboratoriali del progetto e agli aspetti tecnici e all'uso funzionale e educativo degli strumenti e della tecnica della *stop-motion*.
- Proiezione di cortometraggi di animazione d'autore per i bambini e le bambine delle sezioni delle scuole dell'infanzia, accompagnati da letture animate ad alta voce di albi illustrati.
- Laboratori di animazione filmica delle immagini attraverso l'uso della *stop-motion* condotti da esperti in media education coinvolgenti i bambini della fascia 3-5 anni e i loro genitori.

Queste fasi sono state accompagnate in itinere da un lavoro di documentazione audiovisiva che, oltre a raccontare l'importanza del processo formativo e creativo e il backstage delle attività laboratoriali dei progetti, è stato un utile strumento per far conoscere e condividere in ambito educativo le buone pratiche che li hanno connotati: possibi-

le innovativo modello di approccio ludico-artistico all'esperienza filmica da inserire nelle attività curricolari all'interno delle scuole dell'infanzia.¹

Ulteriore obiettivo dei progetti è stato quello di promuovere negli adulti che affiancano nelle diverse funzioni educative i bambini e le bambine, una maggiore consapevolezza e capacità di selezionare prodotti audiovisivi da proporre ai propri figli anche utilizzando piattaforme on demand e risorse web dedicate al cinema di qualità per l'infanzia. È stato pertanto messo a disposizione di genitori e insegnanti un repertorio di prodotti filmici di animazione d'autore prodotti in ambito nazionale e internazionale e reperibili utilizzando piattaforme on demand e risorse web dedicate al cinema di qualità per l'infanzia, realizzato grazie alle playlist che ogni esperto di laboratorio ha proposto a complemento delle attività di laboratorio e formazione.

¹ È possibile prendere visione delle documentazioni video dei progetti ai link: <https://vimeo.com/1085205695> (lingue madri); <https://vimeo.com/1080759932> (cose, case, città).





Le immagini animate come lingua madre

Un laboratorio di cinema d'animazione

Andrea Mori

Progettista, atelierista e formatore, lavora in ambiti educativi e culturali, socio fondatore nel 1980 della cooperativa "Progetto Città" a Bari

Il Piano nazionale Cinema e Immagini per la Scuola (CIPS) ha consentito la realizzazione di esperienze laboratoriali di cinema d'animazione presso la Scuola dell'Infanzia "Balilla" a Bari. Si è chiamato "Lingue Madri" questo progetto, con l'intenzione di dare alle immagini in movimento e alle loro storie, create dai bambini, il senso di una lingua comune, in una realtà sociale e scolastica connotata da una problematica pluralità di lingue e di culture.

Parole chiave

Identità, generatività, relazione, trasformazione

Il linguaggio cinematografico come elemento "in comune" tra le diversità

L'Istituto Comprensivo "Balilla-Imbriani" è situato in uno dei quartieri di Bari più densamente popolati, a ridosso del centro Murattiano e del Borgo Antico. Uno dei più rappresentativi e iconici, per la sua architettura fatta di una commistione di case popolari ed eleganti palazzi costruiti tra fine Ottocento e primo Novecento che si affacciano su uno dei tratti più belli del lungomare della città: il quartiere "Madonnella".

Ma non solo. È soprattutto un quartiere in cui storicamente, e poi man mano nel corso del tempo, la sua popolazione residente si è miscelata in un variegato *melting pot* umano, sociale e culturale che comprende molte etnie diverse (dal Bangladesh all'Africa, dalla Cina al Sud America).

Quindici di queste etnie sono rappresentate nelle voci, nei corpi, nei volti e nei sorrisi dei bambini e delle bambine che frequentano la scuola dell'infanzia del Plesso "Balilla", sede nell'anno scolastico 2024-2025 di un progetto educativo di "Cinema Scuola" approvato dal Ministero della Cultura dal titolo "Lingue Madri" con l'obiettivo di provare a superare con più efficacia, attraverso uso dei diversi linguaggi che compongono la diegesi filmica, le barriere linguistiche e culturali e, al contempo, promuovere relazioni all'interno della comunità di famiglie e bambini/e, iscritti alle sezioni della scuola dell'infanzia che abitano e vivono nel quartiere.

Lingue Madri che generano e connettono

La "Lingua Madre" è, per definizione, quella che per prima viene appresa dal bambino, quella parlata all'interno del proprio contesto familiare, con cui è possibile conoscere l'altro da sé e che contiene e trasmette, nei suoi suoni, l'insieme dei valori culturali del luogo in cui ognuno nasce.

Coniugate in senso plurale, le parole "Lingua" e



Semi d'esperienza

“Madre” si aprono ad essere lette, da un lato, come materia generatrice che continuamente si arricchisce contaminandosi e reinventandosi nell’incontro e nel meticciamiento con le culture che incontra e con cui scambia; dall’altro, come simbolo di accoglienza, accettazione e riconoscimento empatico, capacità di entrare in relazione emotiva.

Obiettivo che ha attraversato l’intero percorso progettuale è stato quello di offrire, grazie alla mediazione del cinema di animazione, delle sue “magie”, e di una tecnica immediatamente comprensibile e riproducibile (la stop-motion), un momento di confronto e relazione tra le famiglie autoctone e quelle dalle molte provenienze geografiche e culture. “Lingue” e “Madri”, quindi, come elementi di identità comune, ma anche come campo di sperimentazione creativa in cui mettere in gioco “comunicazione” e “generatività”.

Vinz Beschi, media educator dell’Associazione Avisco di Brescia, che ci ha accompagnato in questo progetto, sostiene di stupirsi ogni volta che utilizza questa tecnica in ambiti educativi e sociali, generando una reazione di meraviglia autentica. Sottolinea ancora Beschi che *“vedere la propria creazione muoversi, esistere, comunicare, restituisce al bambino, come ad ognuno, un senso di potere creativo che è educativo in sé”*.

È stata, pertanto, la ricerca di una “lingua madre” immaginifica, unificante e condivisibile, quale possibile sintesi di una pluralità di *lingue madri* molto diverse tra loro, rappresentativa e narrante le molte storie di una comunità il punto di attenzione che è stato tenuto presente costantemente nel corso delle varie fasi di attività. Una ricerca giocosa e concreta che partisse dal linguaggio visivo, prima modalità comunicativa evoluta e complessa, trasversale ad ogni patrimonio culturale. Un terreno condiviso, avventuroso e del tutto nuovo per le sezioni scolastiche dell’Istituto Comprensivo, nell’esperienza didattica e educativa con i bambini di 3, 4 e 5 anni, in cui potessero incontrarsi, scambiarsi, mettersi tra loro in modo originale pensieri ed emozioni.

L’attività di laboratorio come esercizio plurale di gioco, creatività e disciplina

L’architettura progettuale di “Lingue Madri”, riproposta come modello operativo anche nell’esper-

ienza del progetto “Cose, Case, Città” realizzato a Mesagne sempre all’interno del bando CinemaScuola (anch’essa riportata in questo numero della rivista), ha avuto come elemento centrale l’attività di laboratorio; prima sperimentata con il coinvolgimento di bambini e insegnanti delle sezioni durante l’orario scolastico, poi allargata alla condivisione dei bambini con i loro genitori in orario pomeridiano.

Attività che hanno voluto coniugare intorno alla tecnica della stop-motion, grazie all’apporto di atelieristi esperti nel campo audiovisivo, diverse modalità operative e differenti tecniche e stili. Ciò al fine di stimolare la produzione di immagini (tramite pastelli, plastilina, fusaggine, sagome in gomma eva) per offrire all’immaginario dei bambini e alle loro capacità di manipolare strumenti e materiali, la possibilità di agire sia in ambiti per così dire *consueti*, come il disegno con le matite colorate, sia di intervenire in campi esperienziali inconsueti come, ad esempio, rappresentare figure con il carboncino.

Un significativo esempio di quanto detto e dell’attivazione di un incontro con-fusionale tra le varie culture e identità dei bambini, è stato ben visualizzato nell’esperienza laboratoriale condotta dall’illustratore tunisino Ahmed Ben Nessib. Il suo laboratorio ha coinvolto due sezioni di bambini di quattro anni, e ha proposto, per la creazione delle immagini, una tecnica apparentemente rischiosa e provocatoria, quella di far lavorare i bambini utilizzando proprio il carboncino e i gessetti bianchi. Una tecnica che chiedeva ai bambini di far apparire progressivamente l’immagine, ogni volta *catturata* attraverso il clic di un tablet caricato di un semplice programma di animazione (Stop Motion Studio), a partire da un foglio completamente scurito attraverso la fusaggine. Racconta Ahmed, a proposito dell’impatto dei bambini con questa tecnica: *“Ho visto i bambini intuire immediatamente il primo gesto da fare, ovvero, ricoprire di polvere nera l’intero foglio, accoglierlo – che era la cosa più difficile – e sporcarsi, accettando anche di superare il limite, tra ciò che volevano riprodurre e quello che veniva fuori; la distanza tra il foglio su cui stavano disegnando e il proprio corpo, tra il proprio corpo e quello degli altri; mescolandosi e confondendosi con quello che li circondava e che appariva, senza frapporre pregiudizi*



Semi d'esperienza

e discriminazioni con gli altri, gli oggetti, la materia". Nell'annerimento collettivo di fogli, grembiuli, mani e volti che mimetizzava in un *unicum* i caratteri somatici delle diverse provenienze geografiche, prima ancora di scoprire la possibilità di dare un significato preciso alle tracce che scaturivano dal gioco grafico e corporeo, nel laboratorio era possibile visualizzare concretamente la "nascita" di una comunità che abitava, insieme e contemporaneamente, uno spazio e una ricerca.

Un laboratorio che accoglieva senza problemi, nell'apparente caos, all'interno di un gioco che i bambini immediatamente percepivano senza bisogno di imporsi con spiegazioni, che li metteva in una postura di apprendimento necessariamente disciplinato e che richiedeva il rispetto dei tempi (di immaginazione-creazione-attesa) e tenacia nel tracciare-nascondere-ritracciare ogni volta i segni in una personale sequenza narrativa.

Ancora Ahmed: *"Il fatto di accettare da parte dei bambini che per arrivare a realizzare qualcosa è necessario produrre ogni volta un piccolo sforzo e poi un altro e un altro ancora, e che serve fare esercizio di pazienza, insistenza, autocontrollo, perseveranza – così come richiede il processo della stop motion – è qualcosa che li prepara a capire come funziona la vita"*.

Il valore di educare al vedere e a produrre immagini nella prima infanzia

Al termine dell'esperienza, da un confronto approfondito con gli esperti di laboratorio, il corpo docente e la responsabile della valutazione che hanno seguito l'intero percorso animato, e dall'osservazione partecipata e diretta all'insieme delle fasi progettuali, sono stati evidenziati alcuni elementi pedagogici quali punti di forza particolarmente significativi.

Innanzitutto, la rilevazione di un vivo apprezzamento da parte di bambini e bambine nei confronti dei prodotti filmici di qualità che sono stati loro proposti prima della fase laboratoriale, selezionati – insieme agli esperti – all'interno di una playlist di corti d'autore che è stata successivamente fornita a insegnanti e genitori, da visionare insieme ai bambini, alternativi alla produzione mainstream cui i bambini sono abitualmente esposti attraverso la fruizione televisiva o le piattaforme digitali commerciali.



I bambini hanno mostrato di gradire il valore artistico e poetico delle immagini proiettate chiedendo di rivedere più volte i "corti" presentati. Un feedback provocato sia dalla significatività e dall'originalità delle narrazioni che li connotavano – con brevi ed essenziali dialoghi che hanno favorito maggiormente la comprensione delle storie anche ai bambini più piccoli e a quelli con lingue madri diverse dall'italiano – sia anche da altri fattori quali le tecniche di animazione scelte. Tecniche espressive connotate spesso dall'animazione di personaggi e ambienti realizzati con materiali naturali, che evitano il ricorrere all'impiego di invadenti effetti speciali, in cui le sfumature cromatiche sostituiscono la saturazione a tutti i costi dei colori e delle forme delle immagini, e gli accompagnamenti sonori e musicali sottolineano in maniera soft, senza sovrastarle ed enfaticizzarle, le sequenze narrative.

Altro elemento di interesse è stato l'aver verificato l'importanza di aver favorito una progressiva autonomia dei bambini nella gestione sia nella fase di creazione delle immagini che, soprattutto, della costruzione delle sequenze animate elettronicamente – dimostrata attraverso l'invenzione di



vere e proprie micronarrazioni originali – con esiti sorprendenti sia per gli stessi bambini che per gli educatori e i genitori che li hanno accompagnati nell'attività.

Tale processo di è stato determinato da una serie di concause: in primis, dalla predisposizione e cura di un contesto ambientale attivo, accogliente e organizzato predisposto dagli atelieristi, che variava la quotidiana routine didattica dei bambini: un'aula della scuola non utilizzata trasformata e attrezzata per l'occasione in spazio di laboratorio, con cinque postazioni di lavoro munite di tablet e luci. Un ambiente che ha agito davvero in senso montessoriano come “terzo educatore”, e che si è avvalso, inoltre, di un approccio ai bambini da parte dagli animatori, fortemente empatico e che ha permesso a volte di superare comprensibili momenti di timidezza, soprattutto da parte dei bambini più piccoli e dei bambini provenienti da famiglie di recente immigrazione, creando un clima di relazione particolarmente giocosa e creativa.

Un clima che ha favorito, inoltre, da un lato la naturale predisposizione ludica dei bambini, il loro stupore, meccanismo innato nel bambino, come afferma Catherine L'Ecuyer¹, e ha dimostrato, dall'altro, la necessità che i processi di apprendimento e di sviluppo del linguaggio e della relazione sociale nella scuola dell'infanzia debbano essere sempre avviati attraverso un processo di scoperta, di incontro con il “nuovo”, accompagnato costantemente da una pratica giocosa e capace di interconnettere manualità e sensibilità diverse. Nel percorso progettuale è stato sorprendente osservare la capacità da parte dei bambini di “trasformare” un tempo di apprendimento in qualcosa di attivo, fluido e dialogico, adattandosi con naturalezza alle presenze “estrane” alla loro routine scolastica (gli esperti) e, nonostante la loro piccola età all'approccio e all'uso di strumenti tecnologici, certamente presenti nella loro quotidianità ma per tutti familiari, o non sempre usati per produrre creativamente contenuti originali. I laboratori hanno messo in luce una loro potenzialità quasi naturale attivando processi cognitivi, affettivi e relazionali in modo immediato nei bambini e le loro curiosità esplorative di materiali e strumenti, nonostante le inevitabili imperfezioni relative al loro impiego (movimenti e spostamenti troppo rapidi sui piani

di proiezione, interferenze visive di corpi estranei nel momento dei “clic” ecc.) e i percorsi cognitivi “a zig-zag” di volta in volta generati.

Ma il “Lingue Madri” nel suo farsi ha soprattutto cercato di rispettare il diritto dei bambini ad essere ascoltati e compresi, accettandone i tempi di attenzione, relazione e comunicazione, svincolandoli dall'obbligatorietà di realizzare un prodotto “bello”, formalmente compiuto (il tipico “lavoretto”: un concetto e una pratica che sarebbe bene bandire dal lessico educativo), permettendo loro una rielaborazione personale delle immagini e delle loro “animazioni”, necessariamente istruite e guidate all'inizio del laboratorio, in cui hanno potuto esprimere attraverso i loro personaggi, umani e animali, emozioni, fantasie e vissuti.

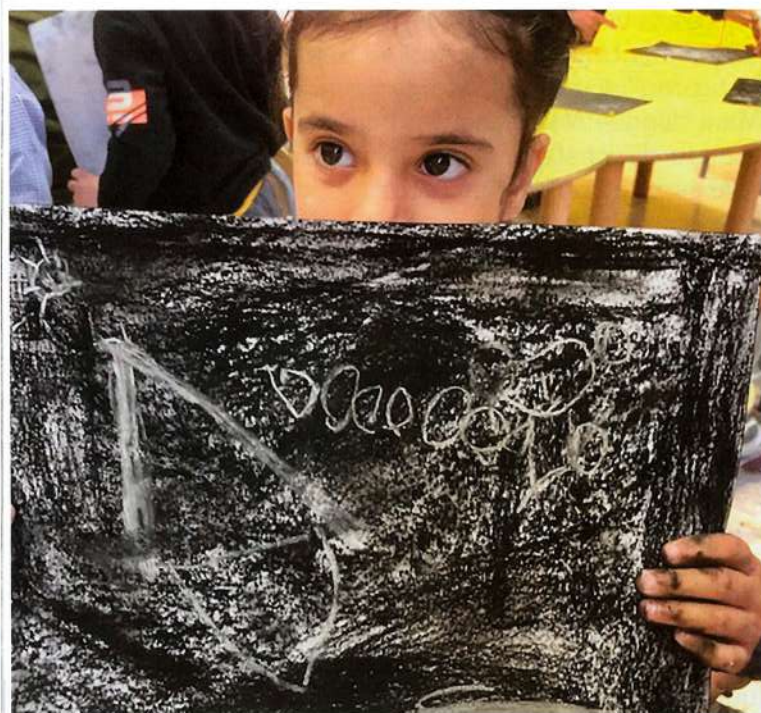
Lingue madri come matrice di buone pratiche di creazione e di comunità

“Lingue Madri”, proposto come un esperimento ludico-estetico rivolto all'infanzia, attraverso la messa a disposizione di un setting tecnologico essenziale ma funzionale e di rapida comprensione e utilizzo, ha messo in grado i bambini stessi di proporsi come “soggetti produttori” senza la necessità di finalizzare il loro immaginario e la loro creati-





Semi d'esperienza



vità ad una narrazione predefinita o a un prodotto già predisposto dall'adulto.

Per questo si è inteso sperimentare "Lingue Madri" immaginandolo come "matrice" di buone pratiche educative, sostenibili, applicabili in modo ogni volta diverso sulla base di nuovi spunti e suggestioni. Una ricerca che veda bambini e adulti insieme agire come soggetti protagonisti, complici nella creazione di forme visive fuori dagli stereotipi culturali ancora molto presenti nei contesti all'educazione infantile, accettando e accogliendo il rischio di *errare* (nel senso sia di sbagliare ma anche di perdersi per esplorare) e di impattare serenamente con l'inatteso e l'imprevisto che diventa ogni volta scoperta di una nuova strada.

L'educazione alla fruizione e alla produzione di immagini dinamiche, animate, può diventare così lo scoprire continuamente ciò che è nascosto sotto ciò che appare, un'educazione allo stupore e alla meraviglia che permette al bambino di riconoscersi capace di trasformare sé stesso e il mondo. La possibilità concreta di produrre immagini animate facendo intrecciare tra loro linguaggi digitali e linguaggi manuali si configura come un punto essenziale sul piano pedagogico, dove l'alfabetizzazione

digitale, a partire dalla scuola dell'infanzia, incontra i bisogni naturali e irrinunciabili della manualità e della fisicità.

Il cinema di animazione come esperienza condivisa tra bambini e genitori

Quello che è stato raccolto e documentato lungo tutto il percorso ha provato a restituire più che una semplice cronaca, l'epifania di una esperienza collettiva originale in cui il gioco animato delle immagini, a cui hanno dato il loro contributo bambini, genitori, insegnanti, esperti, è stato il filo rosso che l'ha motivata, l'ha resa possibile e ha aperto ad una sua possibile continuità: rendere sempre più "curricolare" all'interno delle scuole dell'infanzia la sperimentazione di percorsi laboratoriali centrati sull'animazione delle immagini. Una dimensione laboratoriale dove la figura adulta abbia il compito di osservare, stimolare e seguire le tracce ideative, a volte misteriose e sorprendenti, dei più piccoli provando a interpretarle senza cercare a tutti i costi risposte definitive. Scrive la biologa Rachel Carson: *"Se un bambino deve tenere vivo il suo senso innato di meraviglia, ha bisogno della compagnia di almeno un adulto con cui condividerla, riscoprendo in lui la gioia, l'eccitazione e il mistero del mondo in cui viviamo"*.²

Diventare, se già non lo si è, complici attenti di gioco e intervenendo o per un necessario aiuto o in caso di necessità, senza condizionare all'accettazione di una logica adulta o ad un prodotto finale formale, accogliendo le naturali divergenze e condividendo con loro lo stupore della magia generata dal gioco dell'immagine che prende vita.

Con questo progetto si è voluto, in ultima analisi, offrire alla scuola l'opportunità di dare continuità didattica ai percorsi sperimentati di animazione dell'immagine, sia mettendo a valore l'investimento tecnologico e la dotazione strumentale (hardware e software) acquisite dall'Istituto grazie alle risorse economiche messe a disposizione dal bando ministeriale, sia fornendo a insegnanti e genitori, tramite gli incontri di formazione con gli esperti, un prezioso know-how teorico-pratico da tenere permanentemente aggiornato, e arricchito da nuove esperienze.

¹ C. L'Ecuyer, *Educare allo stupore*, Ultra, Roma, 2013.

² R. Carson, *Brevi lezioni di meraviglia*, Aboca edizioni, Sansepolcro (AR), 2024.