

La tua storia è pronta a prendere forma e movimento!

Il principio dell'animazione in stop-motion, come raccontato negli episodi precedenti, è quello per cui, mettendo assieme tante fotografie e riproducendole poi una dopo l'altra ad alta velocità, si ottiene un magico effetto di movimento degli elementi fotografati.

In ogni immagine scattata ci sono quindi elementi che rimangono fissi, come per esempio lo sfondo, e altri, come i personaggi, che si muovono pian piano in ogni singolo scatto.

La costruzione dei personaggi della tua storia terrà perciò conto dei vari movimenti che questi dovranno compiere in tutte le foto che scatterai, per dare l'impressione di prendere vita.

Per questo motivo è importante che la costruzione di un personaggio (sia questo una persona, un animale, una pianta o un oggetto) e il suo movimento, siano questioni che vengono affrontate assieme, poiché sono la parte fondamentale di un'animazione in stop-motion.

Personaggi e materiali

Come si fa a costruire un personaggio di una storia in stop-motion e quali sono i materiali più adatti per realizzarlo?

Non è possibile dare una risposta precisa a queste domande, per fortuna! La costruzione e la creazione dei personaggi e degli elementi di scena è forse la parte più affascinante e più divertente dell'animazione. Potrai ora dare completa libertà alla tua immaginazione e alla tua fantasia.

Qualche consiglio pratico potrebbe però tornarti molto utile. Un primo aspetto da tener presente è la posizione del fondale su cui deciderai di muovere i tuoi personaggi. Se lavori su un piano verticale è importante che la struttura del tuo personaggio sia ben solida per farlo rimanere in piedi ma, allo stesso tempo, ben flessibile per permettergli di compiere dei facili movimenti. In questo caso potresti quindi realizzare uno scheletro con del fil di ferro o di alluminio, e rivestirlo poi con della plastilina o del cotone e della stoffa, come nell'esempio della nostra animatrice. Se il piano è invece orizzontale, i tuoi personaggi saranno distesi e potrai dunque utilizzare dei materiali più morbidi, o addirittura la carta.

Quando si costruisce un personaggio è importante inoltre tenere a mente che quest'ultimo comunicherà non solo attraverso parole e dialoghi, ma anche grazie a espressioni e movimenti.

Come mostrato da Claude nell'esempio con i personaggi di La mia vita da Zucchini, basta cambiare leggermente la posizione di bocca e occhi per trasmettere allo spettatore gioia, oppure tristezza. Alcune parti del vostro personaggio potranno quindi rimanere invariate per tutta la storia, e solamente modificando alcuni piccoli dettagli potrai arricchire tantissimo il tuo racconto.

Naturalmente anche i colori, i vestiti, le dimensioni del corpo o alcuni segni particolari sono elementi essenziali per far passare il messaggio che vuoi dare nella tua storia.

Un elemento importante nella costruzione di un personaggio è anche il materiale. Anche in questo caso potrai dare libero sfogo alla tua creatività.

Si possono costruire dei personaggi tridimensionali con la plastilina, o con dei giocattoli che già possiedi, con dei pezzi di legno o con qualsiasi altro oggetto che trovi attorno a te. Ma potrai anche creare un'animazione con personaggi in due dimensioni, in questo caso potresti, per esempio, utilizzare del cartoncino, dei ritagli di giornale, o addirittura della sabbia.

Proprio in tema di materiali, ti ricordiamo che la tua storia dovrà parlare di ecologia o del rapporto con la natura. Questi aspetti potranno essere richiamati anche dai materiali che usi, come ad esempio della carta di giornale riciclata, o delle vecchie bottiglie che possono prendere una nuova vita grazie al tuo personaggio; oppure potresti fare un giro in montagna, al lago o al parco vicino a casa tua e prendere ispirazione dagli elementi naturali che ti circondano. Cosa ne pensi, per esempio, di una storia con protagonista il Signor Pigna e la Signora Pannocchia?

Il movimento e il tempo

Come muovere i personaggi in scena? E a quale velocità?

Il tempo, in relazione al movimento dei personaggi, è una variabile molto importante nel mondo dell'animazione. Come già detto, ogni inquadratura e ogni fotografia catturano un solo movimento degli elementi che sono in scena.

Nello stesso momento, e quindi nello stesso scatto fotografico, possono essere rappresentati anche diversi movimenti, come ad esempio una persona che parla mentre un uccello vola veloce nel cielo e un cane passeggia tranquillamente sul prato. Tutti questi elementi possono avere dei tempi, e quindi, delle velocità, molto diverse tra loro, e questo dipende dall'ampiezza del movimento tra uno scatto e quello successivo.

Potrebbe sembrare un concetto difficile, ma in realtà è una cosa molto semplice da realizzare e anche molto divertente.

Quando si parla di animazione, le cose non devono per forza andare come nella realtà. Per esempio, una lepre che si sposta di pochi millimetri tra una foto e l'altra, nel risultato finale del tuo cortometraggio si muoverà molto lentamente. Al contrario, una tartaruga che avanza di qualche centimetro tra gli scatti, sembrerà poi correre velocissima.

Quello che devi fare, in fin dei conti, è lasciare libera la tua immaginazione e divertirti a creare le situazioni che ti piacciono di più.

Buon lavoro!



Locarno Kids

HomeMade Movies