



IL MONDO ANIMATO DI
NICOLAS BIANCO-LEVRIN

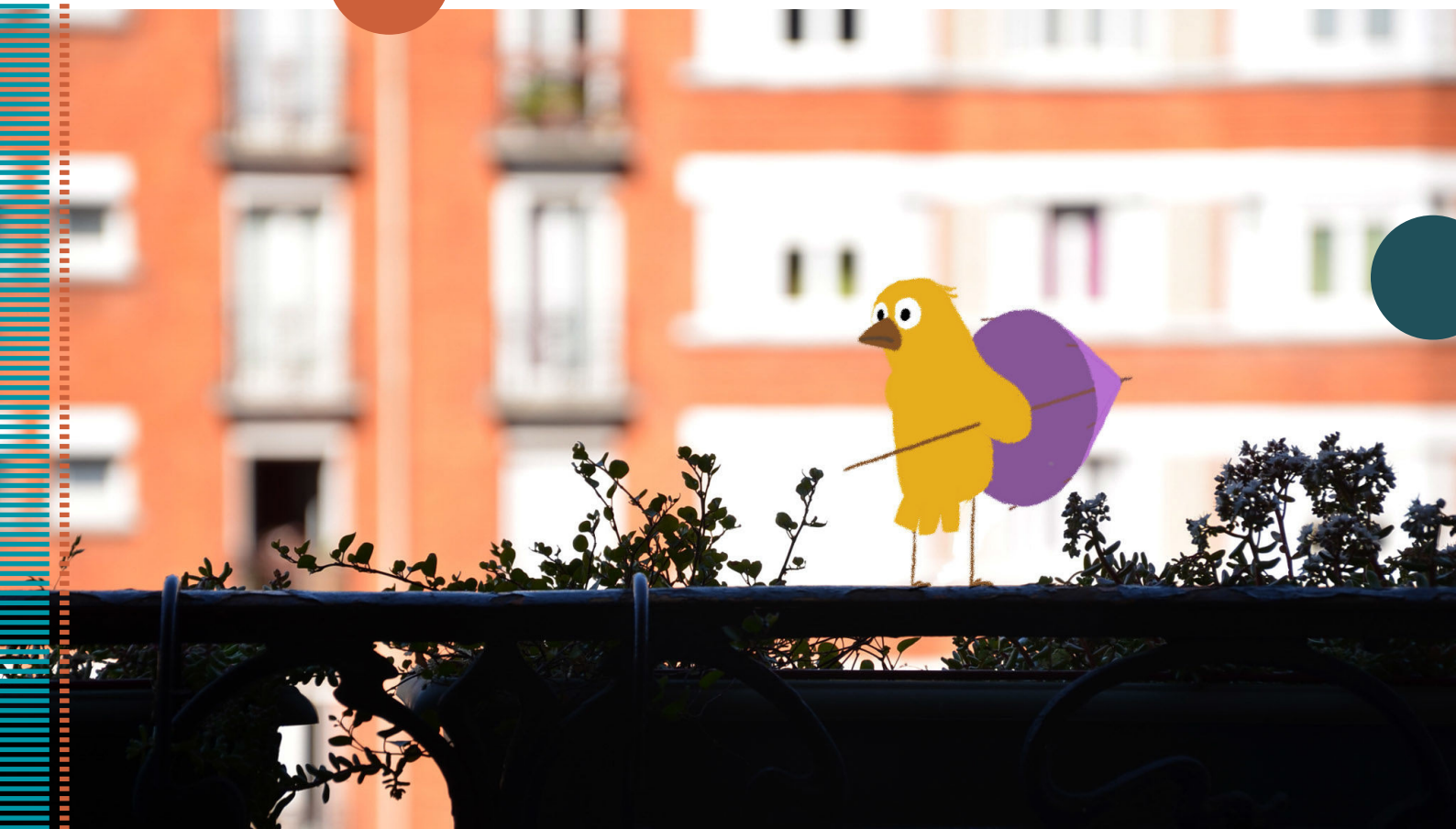


IL MONDO ANIMATO DI

NICOLAS BIANCO-LEVRIN

Nicolas Bianco-Levrin è nato a Parigi nel 1979, ed è un illustratore e grafico francese. Dopo essersi formato in comunicazione visiva alla scuola Duperré, si è dedicato alla realizzazione di cortometraggi e di libri per ragazzi e ragazze. La sua carriera è caratterizzata dalla sperimentazione, nei suoi cortometraggi infatti utilizza diverse tecniche d'animazione, come il disegno animato, la puppet animation o la creazione di silhouettes ricavate da carta ritagliata (*cutout animation*).

Nel contesto del progetto *A scuola di cinema*, abbiamo preso in esame in particolare film come *Kiki la plume* (2020), *Petite Étincelle* (2018), *Moon girl* (2016) e *Minoule* (2014), in cui l'autore fa vivere, anima, i suoi personaggi immaginari all'interno di ambienti fotografati, rendendo lo sfondo parte integrante della storia raccontata. Abbiamo chiesto a Nicolas Bianco-Levrin di parlarci più approfonditamente del suo lavoro e di svelarci qualche segreto del mestiere.





Nel corso della sua carriera, ha sperimentato diverse tecniche per la creazione dei suoi cortometraggi. In occasione del progetto A Scuola di Cinema, stiamo preparando dei laboratori dedicati ai bambini che saranno incentrati sulla fotografia. Siamo dunque particolarmente interessate ai corti in cui lei utilizza proprio la fotografia. Ci potrebbe raccontare il loro processo di realizzazione?

Esistono due tipi di sistemi di produzione per i miei film. Da un lato, quelli che realizzo con finanziamenti tradizionali, utilizzando tecniche che padroneggio completamente. Dall'altro, i film che creo senza finanziamenti, ma nei quali sperimento tecniche, grafiche e idee diverse. I due processi di creazione si nutrono l'uno dell'altro. I film realizzati a partire da fotografie rientrano in quest'ultimo approccio di ricerca.

Il primo cortometraggio che ho realizzato a partire da fotografie è stato *Minoule*. L'intento iniziale era far vivere dei personaggi disegnati nel mondo reale. Durante questa prima esperienza, è stato lo sfondo a guidare tutto il processo creativo. Mi sono ispirato agli edifici degli anni Venti e Trenta, che si trovano davanti a casa mia.

I mattoni rossi conferivano loro un carattere e un'anima particolari. Poi, ho immaginato dei personaggi insoliti che potessero abitare questo sfondo fotografico. Ben presto, mi sono venuti in mente il gatto e l'uccello. Tra l'idea iniziale e il completamento del film sono passate solo tre settimane, durante le quali ho realizzato 3 minuti e 40 secondi di film, ovvero più di 2500 disegni. In questo primo progetto, gli sfondi rimanevano completamente fissi, e l'animazione veniva realizzata integrando il disegno animato alle fotografie.

Con il passare del tempo, l'interazione tra i personaggi e gli altri elementi animati e le fotografie si è evoluta attraverso fasi differenti. Nel corto *Petite étincelle* (Piccola scintilla), gli sfondi sono stati animati in stop motion, e questo ha permesso ai personaggi disegnati di interagire con il reale e di influenzarlo. Con il susseguirsi dei diversi progetti questa tecnica si è progressivamente affinata, arricchendosi film dopo film.





Cosa permette di fare questa tecnica rispetto alle altre?

Questa tecnica di animazione offre la possibilità di lavorare con degli sfondi in cui il creatore può proprio immergersi fisicamente. Questo mi permette di scegliere le angolazioni delle riprese, di sperimentare diverse inquadrature e di immaginare le azioni dei personaggi con grande libertà. Dopo aver trovato il luogo adatto e dopo aver disegnato lo storyboard, tutti gli sfondi del film possono essere realizzati in una sola giornata. In questo senso c'è una differenza rispetto al disegno animato, in cui la creazione degli sfondi richiede molto più tempo.

Utilizzare la fotografia le permette di giocare con la relazione tra immaginazione e realtà. Come interagiscono tra loro questi due elementi?

Durante la scrittura della storia, il ruolo degli sfondi è tanto importante quanto quello dei personaggi. Per ciascuno di questi film il punto di partenza è sempre stato il luogo, mentre in tutte le mie altre storie sono i personaggi che vengono per primi.

Nei miei primi film il reale era come una tela che faceva da sfondo, resa fissa dalla fotografia, sulla quale disegnavo. I personaggi si muovevano in questi sfondi senza poter interagire con essi. A partire dal secondo film, ho esplorato come i personaggi immaginari potessero interagire con il reale. In ogni nuovo progetto ho sperimentato tecniche diverse: animare oggetti reali in stop motion o riprenderli direttamente. L'obiettivo è di far sì che l'immaginario possa agire sul reale e farlo "reagire".





Abbiamo notato che lei propone spesso dei laboratori dedicati ai bambini. Esiste un legame tra lo svolgimento di questi laboratori e la creazione delle sue produzioni filmiche? Il lavoro svolto durante questi laboratori le è utile, o le è stato utile, per sperimentare con la fotografia?

Quando lavoro con i bambini, mi metto a disposizione affinché possano realizzare il loro progetto. Si tratta di accompagnarli nella creazione delle loro storie. In quelle occasioni cerco di scomparire il più possibile per lasciare tutto lo spazio alle loro idee e alla loro immaginazione. Il mio ruolo è quindi di garantire che il progetto vada a buon fine nonostante i vincoli che abbiamo, che sono il più delle volte legati al tempo. La tecnica di animazione più semplice da utilizzare con i bambini è il découpage. Le altre tecniche richiedono tempi e mezzi tecnici consistenti, che raramente ho sperimentato con loro.

Mettersi al servizio dei bambini è un eccellente esercizio di umiltà. In questo senso, è un contributo prezioso al proprio percorso personale e artistico.

Quali sono i legami tra il lavoro che porta avanti per la creazione dei cortometraggi e per la realizzazione di libri per ragazzi?

La prima fase di creazione di un progetto di un libro o di un film inizia con ricerche documentarie e grafiche. Questo processo prende la forma di quaderni di schizzi. Questi quaderni possono accompagnarmi per mesi, a volte anni, prima che il progetto si realizzi. Durante tutto questo tempo, che si tratti di un libro o di un film, il processo creativo è lo stesso. Le specificità di ciascun mezzo emergono al momento dello storyboard, che rappresenta il primo passo verso la realizzazione.

Una grande differenza tra la creazione nell'animazione cinematografica e quella nell'illustrazione sta nel lavoro solitario proprio dell'illustrazione, in contrasto con il lavoro di squadra nell'animazione. Essere soli con la propria opera nel contesto di un libro offre una libertà immensa, ma può anche risultare vertiginoso di fronte ai numerosi interrogativi che possono sorgere. La creazione nell'animazione, invece, è soggetta a vincoli di tempo piuttosto rigidi, ma si arricchisce grazie agli scambi con i membri del team, che alimentano il progetto artisticamente ad ogni fase. In questo caso, il creatore assume il ruolo di direttore d'orchestra. L'alternanza tra solitudine e lavoro di squadra costituisce quindi una risorsa preziosa per il processo creativo.



Iniziativa realizzata nell'ambito del Piano Nazionale Cinema e Immagini
per la Scuola promosso da MiC-Direzione Generale Cinema e MIM.



GRAZIE

