

Istituto Comprensivo Martin Luther King Roma.

IMPARIAMO A COMPERARE...

SAPER(e)
CONSUMARE
VINCITORE
★ 2022 ★

La nostra avventura inizia così...

Docenti coordinatori: Maddalena Attianese e Michele Majorano



Un giorno non molto tempo fa..
due docenti di Scuola Media decisero
di unire le loro rispettive competenze in
Arte e Tecnologia per aderire ad un
progetto scolastico innovativo....
L'idea alla base era quella di fornire
ai ragazzi nuovi mezzi espressivi
in linea con quanto loro stessi apprez-
zavano ogni giorno in veste di utenti..
Le difficoltà erano molte ..ma i Docenti
speravano che gli studenti apprezzassero
questa nuova attività...



Fin dalle prime lezioni del 2022 i
due Docenti pianificarono di anticipare
l'arrivo delle attrezzature informatiche
promesse dal Ministero invitando gli studenti
a raccogliere l'ispirazione per una trama
di fantasia ispirata alle tematiche promosse
dal sito Web "Sapere(e)Consumare"...
I ragazzi risposero con entusiasmo
a questa iniziativa anche se qualcuno
sospettì che fosse un trucco del Docente
di Tecnologia per indurli ad interessarsi
agli obiettivi dell' Agenda 2030..

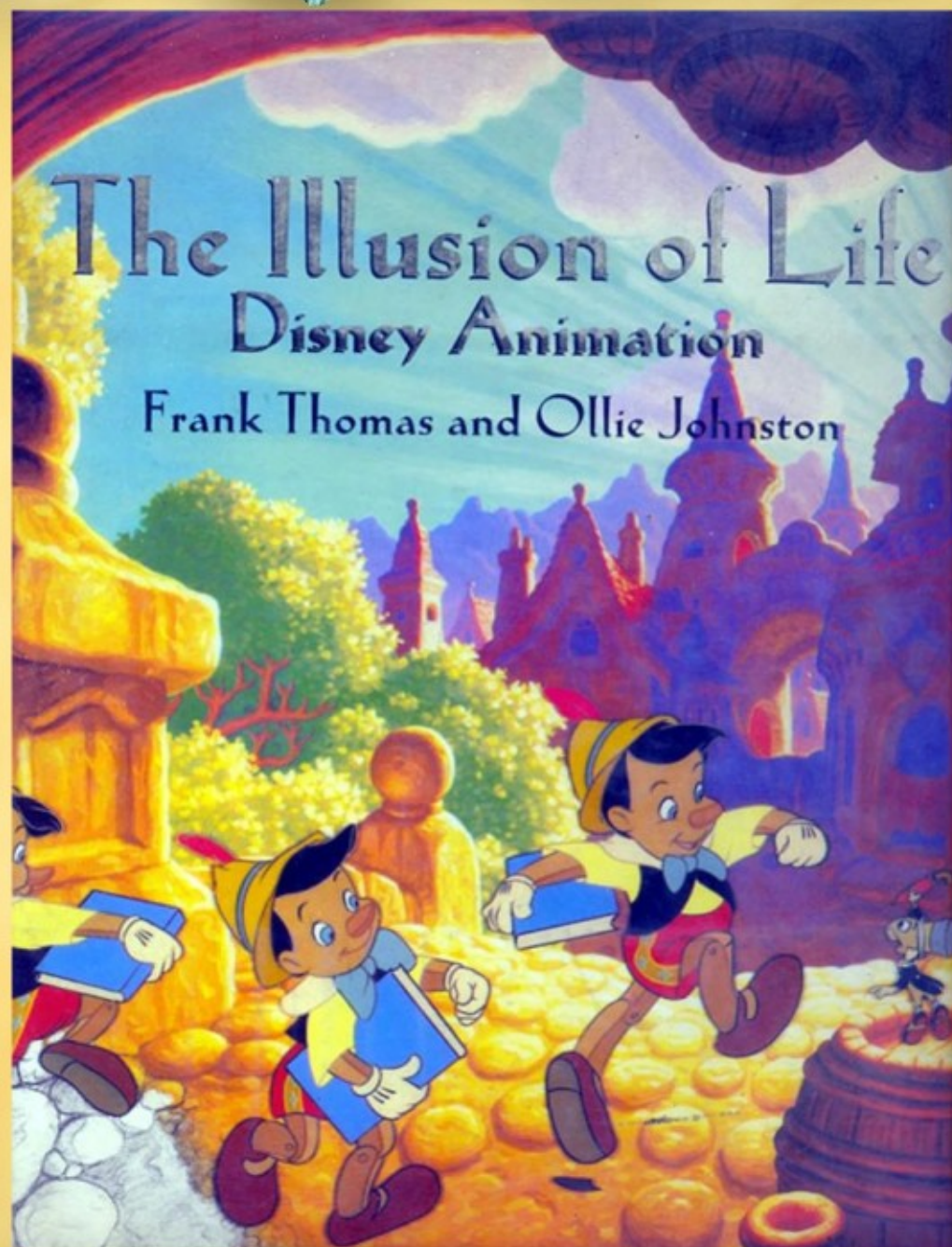
Per fugare ogni dubbio nei ragazzi più sospettosi,
il docente mostrò loro alcuni spezzoni del Cartoon
Wall-e facendo notare loro come tutta la trama di
quella animazione fosse incentrata sugli stessi
argomenti.....

Vinta ogni resistenza, d'apprima timidamente i più ligi...
poi di colpo a decine e decine..

i due docenti furono gratificati da oltre 150 storie
diverse, tanto da dover chiedere supporto alle colleghe
di Italiano per la revisione delle stesse...

(Si approfitta per ringraziare in questa sede le
Gent.me colleghe Cinzia Micci, Carmen Perri,
Monica Trifogli, Filomena Lista, Simonetta Clucher..)



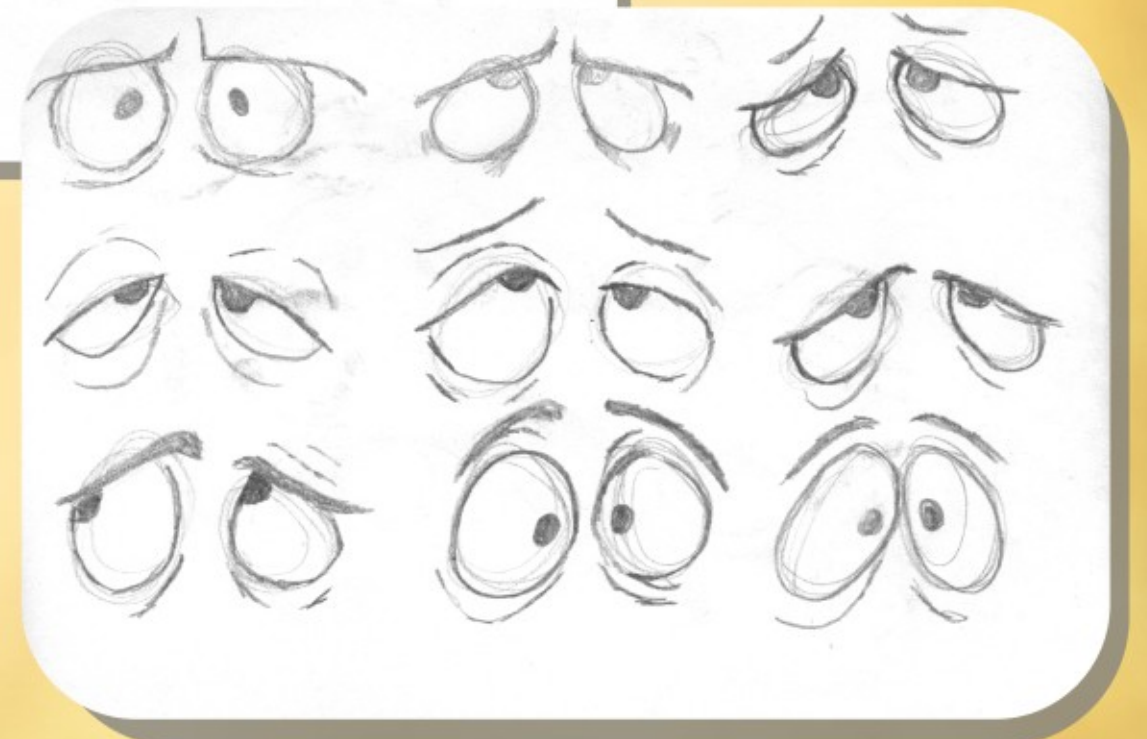
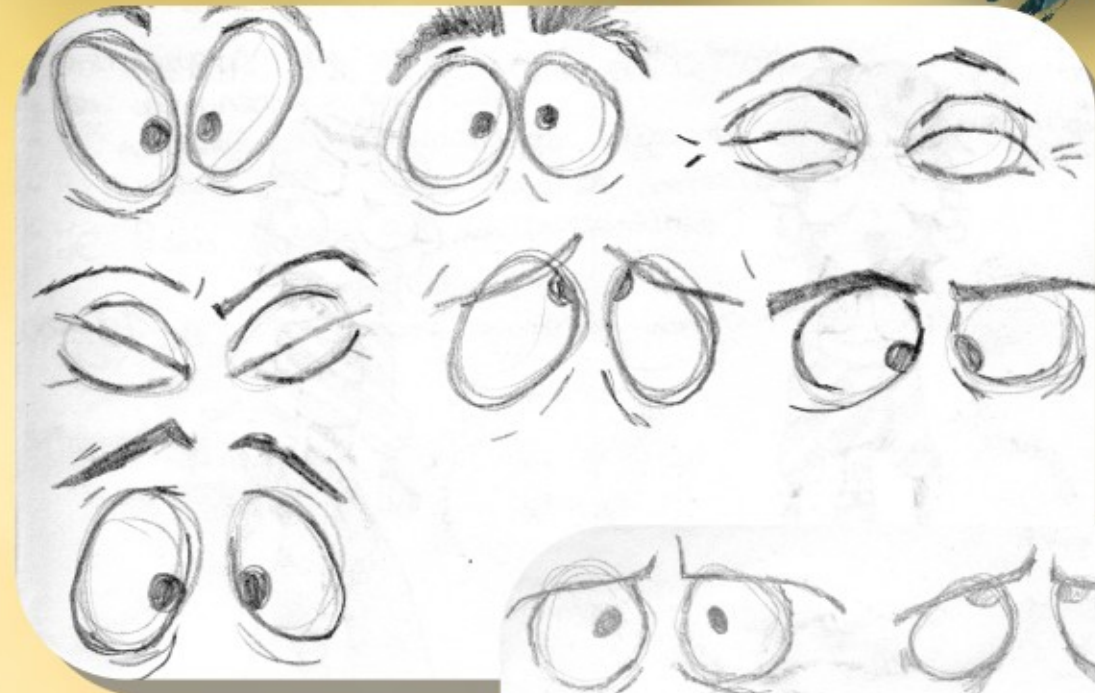


Negli anni passati l'insegnante di educazione artistica aveva già sperimentato con i ragazzi il disegno della figura umana e dei cartoons in stile Manga.

Di comune accordo però i due docenti decisero di iniziare da zero, partendo dal testo di animazione dal titolo

"The illusion of life" a cura di Frank Thomas e Ollie Johnston, testo di assoluto riferimento che raccoglie l'esperienza decennale di animatori che hanno fatto la storia dell'animazione in occidente. Organizzarono così delle lezioni laboratoriali nell'orario curricolare alla presenza di entrambi i Docenti, dove come prima lezione in assoluto hanno invitato gli studenti a copiare gli occhi presenti in alcune pagine del libro...

Gli insegnanti illustrarono agli studenti come attraverso degli ovali e qualche linea fosse facile creare degli occhi espressivi capaci di trasmettere sentimenti ed emozioni forti in coloro che guardano. Mai come in questo caso il detto "Gli occhi sono lo specchio dell'anima" trova conferme, in quanto il ns. cervello ha sviluppato in anni di evoluzione meccanismi di difesa in grado di leggere le reali intenzioni di chi ci sta di fronte. Lo stesso meccanismo ci induce a credere "viva" una illustrazione composta da alcuni tratti essenziali così da darci la possibilità di infondere la vita negli oggetti più disparati semplicemente aggiungendovi almeno un occhio! Anche se qui sono mostrati i risultati di una sola studentessa, quasi tutti i ragazzi hanno completato con facilità in circa 2 ore di laboratorio in presenza questa attività.



Disegni realizzati da Giorgia Bernardi 2 F

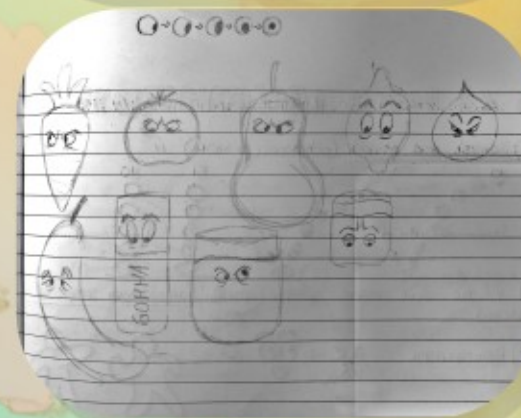


La seconda attività prevedeva di assegnare un paio di occhi ad un ortaggio o un oggetto di uso comune.. dandogli così un certo carattere e personalità!



Disegno realizzato da Chiara Spreca 3 F

Anche questa attività è stata apprezzata dagli studenti in quanto ha presentato nuovi tipi di difficoltà ai ragazzi permettendo anche ai meno studiosi di raggiungere un buon risultato. Anche coloro che si sentivano negati verso il disegno a mano libera hanno portato a termine con successo l'attività.



L'importanza dei sette nani...

ovvero....

Impariamo a disegnare con le "polpette!!"
La terza attività proposta ha previsto la riproduzione dei sette nani per mezzo di somme e sottrazioni di ovali o meglio "polpette". Questa attività è stata di fondamentale importanza per creare dei disegni coerenti che non si deformassero impropriamente durante il movimento..



Immagini estratte dal libro "The Illusion of life"



Disegno realizzato da Chiara Spreca 3 F

Un illustre precursore...

Pieter Paul Rubens sembra sia stato di ispirazione per gli artisti Disney; si possono facilmente notare delle affinità nelle due tecniche, sebbene avessero ciascuno ragioni diverse per svilupparla.

Nel caso di Rubens la cura è rivolta verso lo studio della luce e delle ombreggiature al fine di rendere al massimo i volumi della figura dando al contempo un forte senso di profondità e tridimensionalità.

Nel caso degli artisti Disney lo scopo principale era invece mantenere la semplicità dei tratti ma conservare coerenza e volumi durante le rotazioni dei personaggi dato che in animazione non si potevano riprodurre le ombreggiature.

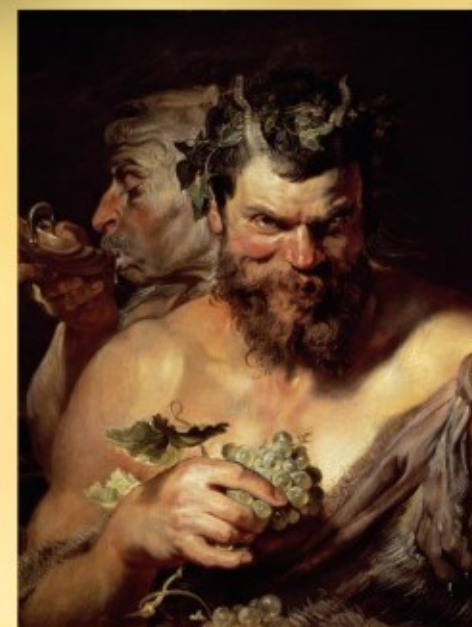


Disegno realizzato da Chiara Spreca 3 F

originale Disney



Paul Rubens
"Ritratto del figlio Nicolas"



Paul Rubens
"Vecchia e bambino con candela"

Caratterizzare un personaggio...

Un'altra peculiarità dei sette nani è quella di avere caratteri e caratteristiche uniche nonostante siano disegnati partendo dalle stesse geometrie.

Piccole variazioni nelle proporzioni delle "polpette" creano sette individui unici con personalità diverse ed immediatamente riconoscibili..

Era così giunto il momento di invitare gli studenti a disegnare caratterizzandolo, un personaggio tratto dalla loro storia in posizione di riposo (cosiddetta Rest-Position).

Questa attività a differenza delle precedenti ha creato per la prima volta una frattura tra i più bravi nel disegno a mano libera che hanno subito raccolto tutti i consigli dei docenti e coloro che, più timorosi disegnavano ancora in modo geometrico ed elementare..

I due Docenti invitarono questi ragazzi a non scoraggiarsi ai primi tentativi poichè le lezioni successive avrebbero aiutato a migliorare molto l'aspetto del loro personaggio... ed avrebbero premiato i personaggi che si fossero evoluti maggiormente.



Gatti.

Disegno realizzato da Chiara Spreca 3 F

Stesso Personaggio con due diverse personalità



Disegno realizzato da Giorgia Bernardi 2 F

Un aspetto imprevisto dai docenti è stata la rivelazione di veri e propri talenti nascosti in persone che fino a quel momento non avevano mai manifestato tanto interesse ed impegno nelle precedenti attività.

Il Professor Terzilli



Disegno realizzato da Flavio Aiello 3 B

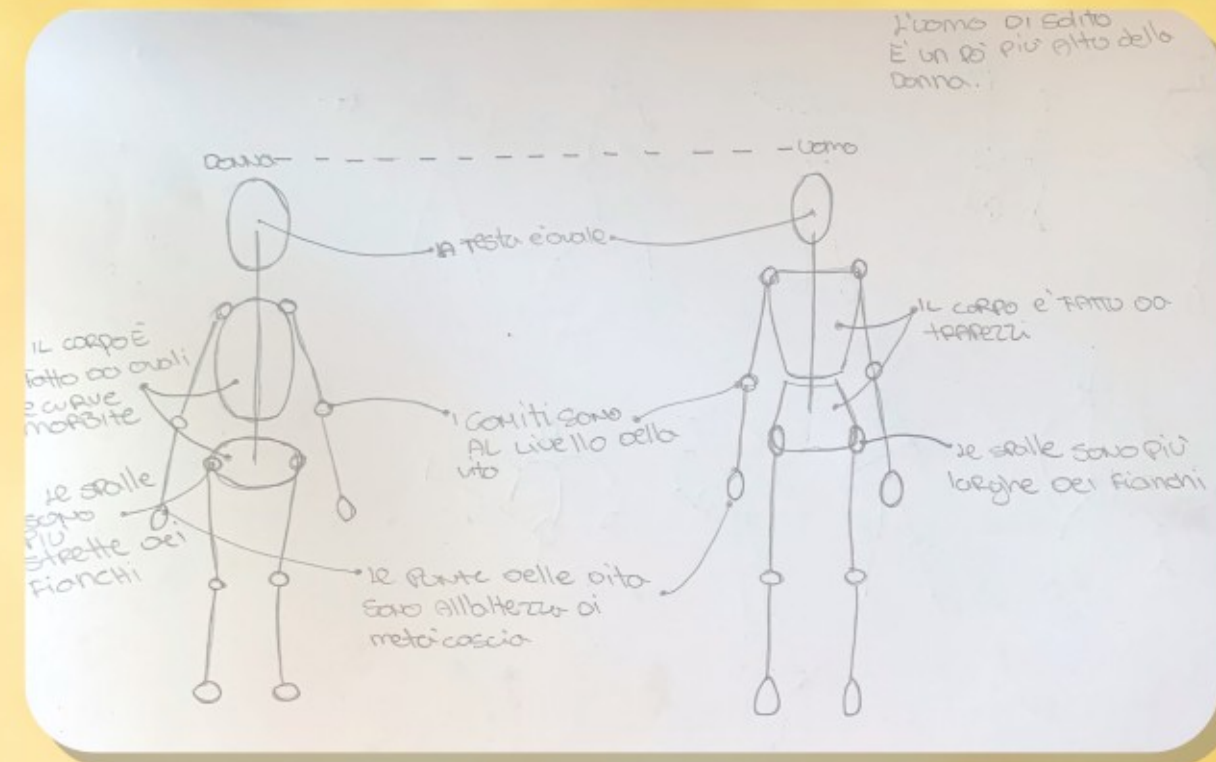
Catene cinematiche e corpi in movimento...

Mentre la Docente di arte invitava i ragazzi a costruire un manichino dinamico con cartoncino e dei fermacampioni, il Docente di tecnologia ne approfittava per introdurre alcuni concetti teorici come i vettori, i gradi di libertà nello spazio e su di un piano. Il funzionamento dell'occhio umano e la macchina fotografica o telecamera, sarebbero stati indispensabili di lì a breve....



Prima di invitare gli studenti a realizzare uno storyboard/sceneggiatura, era indispensabile introdurli anche ad un nuovo linguaggio tecnico proprio del cinema o della televisione..
Termini come "Panoramica", "Mezzobusto", "Piano Americano" acquistavano così significato. Il docente spiegò anche come utilizzare la videocamera integrata nei loro smartphone in maniera professionale semplificando concetti come il Pixel, differenza tra spazi colore additivi e sottrattivi, il set fotografico, Differenza tra grafica bitmapped e Vettoriale, cosa è e come funziona un Co-Dec.

Geometrie del
corpo umano
maschile e femminile.



Disegni realizzati da Sara Zito 2D

Forze della fisica come la gravità, l'inerzia, energia potenziale, momento torcente, accelerazione, attrito...questa volta diventavano molto più facili da digerire in quanto attraverso il tentativo di imitare la realtà in un cartoon i ragazzi iniziano a porre l'attenzione su scene della quotidianità scomponendole, analizzandole e sintetizzandole attraverso i succitati fenomeni.

Studi di azioni dinamiche di un corpo umano.



Disegni realizzati da Sara Zito 2D



Disegno realizzato da Angie Samantha Cardenas 2D

UNIVERSI PARALLELI....

Come d'incanto le consegne dei primi storyboard aprirono ai Docenti centinaia di universi dove ogni studente raccontava le sue personali riflessioni attraverso mondi di fantascienza, fantasy, romantici, ecc. Le storie furono volutamente ridotte a massimo 5 tavole contenenti 4 vignette ciascuna.

I racconti ricevuti, oltre un centinaio, ognuno di per sé è meritevole di pubblicazione, ma in questa sede ci si limiterà ad un solo esempio campione non perché tra quelli disegnati meglio, bensì perché meglio evidenzierà l'evoluzione che la ragazza ha raggiunto nel disegno del suo personaggio mettendo a frutto i consigli dei Docenti.. (come vedremo non sarà un caso isolato..)



*Personaggio originale
"Giusy" tratto da
"Occhi Azzurri"
realizzato da Sophia
Giosi 2B
affinato al completamento
del corso.*



Storyboard originale realizzato da Sophia Giosi 2B



Storyboard originale realizzato da Sophia Giosi 2B

I dodici principii dell'animazione...

Dopo essersi conto che gli studenti avevano portato a termine con impegno i compiti loro assegnati, era arrivato il momento di fare sul serio.. Finalmente i ragazzi potevano apprendere i dodici principii dell'animazione.. Tali principii sono stati per la prima volta espressi nel testo già citato insieme ad altri spunti riflessivi, ma la comunità degli animatori li ha estratti mettendoli in ordine e semplificandone i concetti. Questa attività ha richiesto ben tre incontri di due ore ciascuno e necessiterebbe di un libro a sè per essere illustrata correttamente. Per esigenze di spazio si è scelto di mostrare il lavoro di uno studente che è riuscito a sintetizzare all'estremo i concetti sebbene con qualche imprecisione; questo solo per dare una idea al lettore di quanto trattato durante le lezioni.

"Appunti delle lezioni" Chiara Spreca 3 F

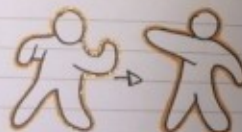
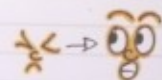
I 12 PUNTI DELL'ANIMAZIONE

1) Squash and Stretch (Schiacciare e tirare)

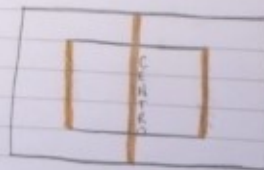


il volume deve essere sempre quello. L'area resta sempre la stessa.

2) Anticipation (Anticipazione)



3) Staging (Messa in scena)



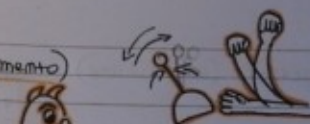
□ = dove può essere posizionato un personaggio.

4) Straight Ahead (da posa a posa) da fotogramma chiave a fotogramma chiave.



- FOTOGRAFMI -
- CHIAVE
- INTERPOLATE

5) Follow Through (Inseguimento)

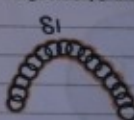
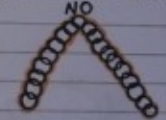
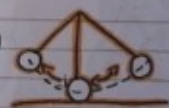


6) Slow in Slow out (Accelerazione e decelerazione)



va sempre più veloce

7) Arcs (Archi)



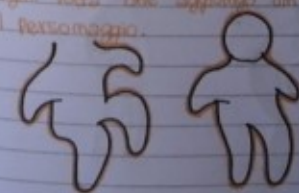
8) Azione secondaria (Secondary action)



9) Timing (Temporizzazione)

meno fotogrammi = + veloce
più fotogrammi = - veloce

ogni volta che aggiungo un fotogramma cambia quello che dice il personaggio.



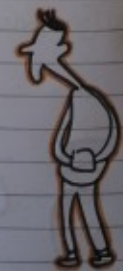
10) Exaggeration (Esagerazione)



11) Solid drawing (Disegno solido)



12) Appeal (Carisma - carismatico) - PERSONALIZZATO

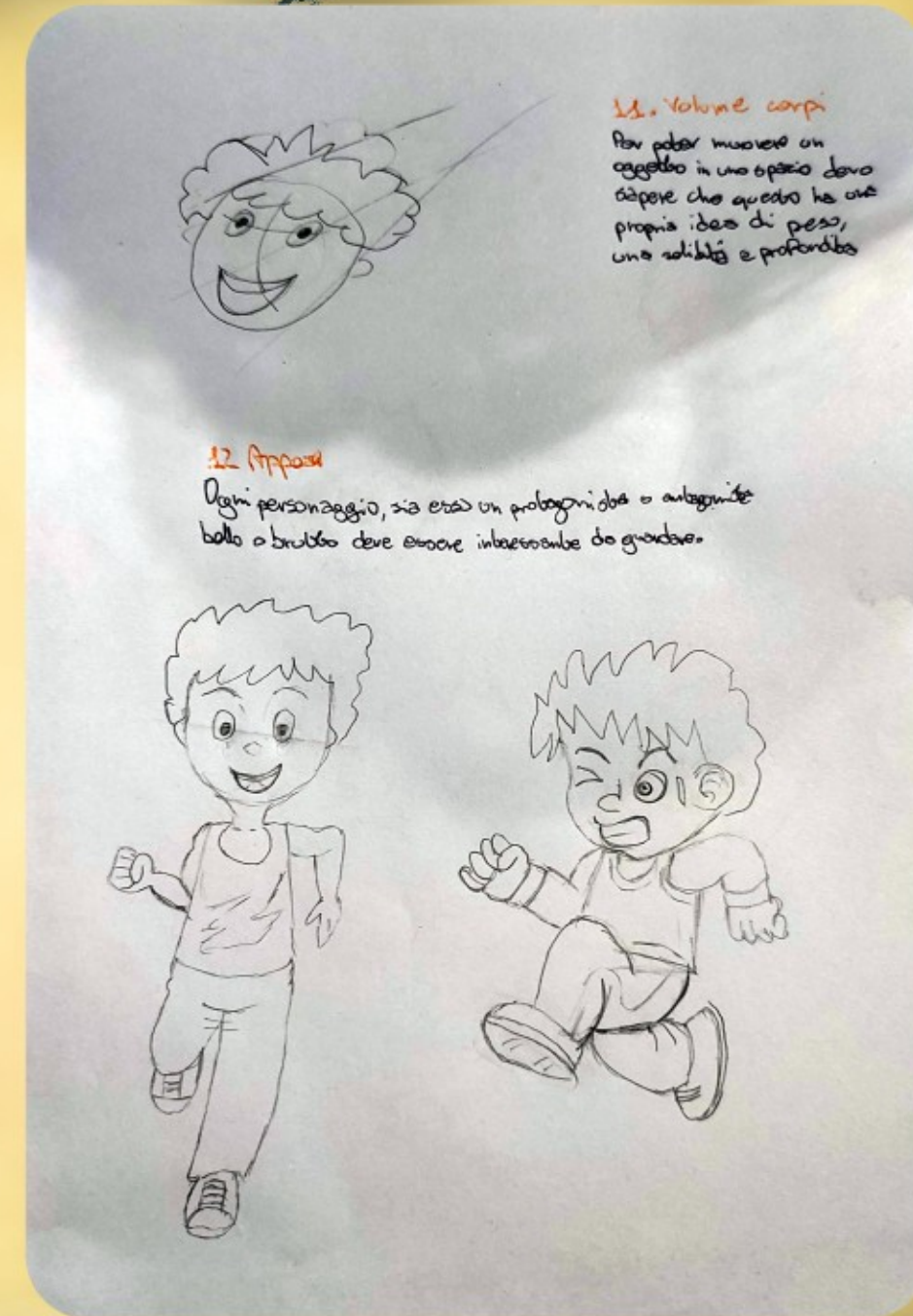
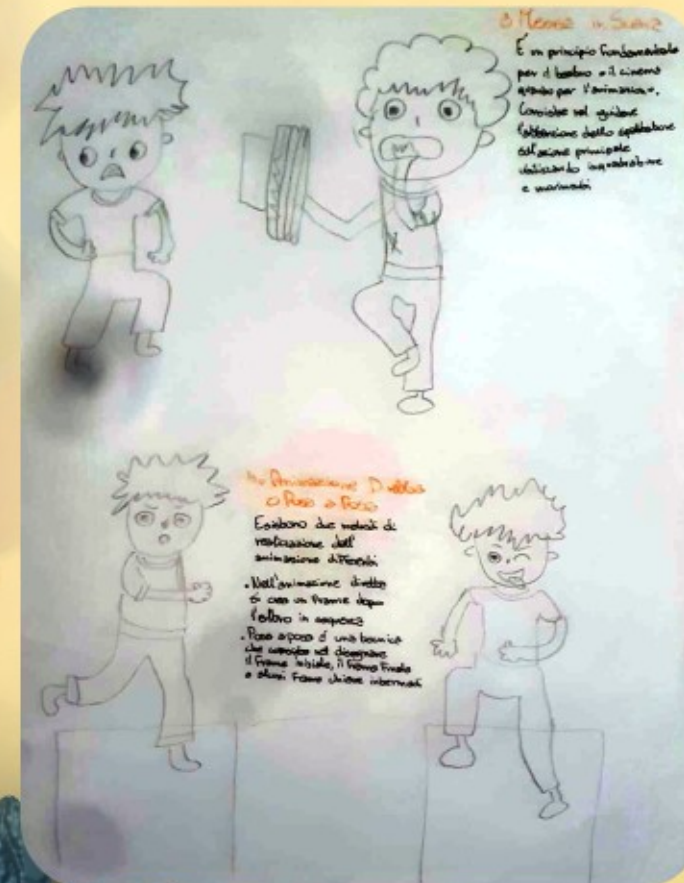
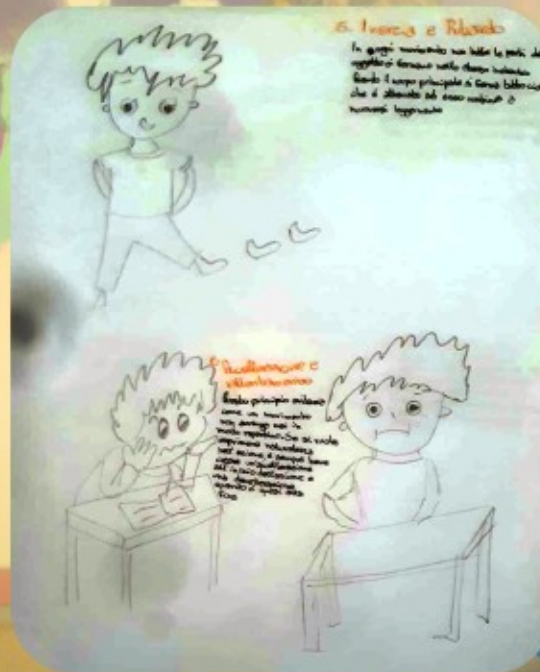


Applicate al Vs. personaggio ad uno ad uno...

L'applicazione dei principii uno alla volta ha costretto i ragazzi a riflettere sulla figura e sperimentare talvolta osando senza aver paura di sbagliare..

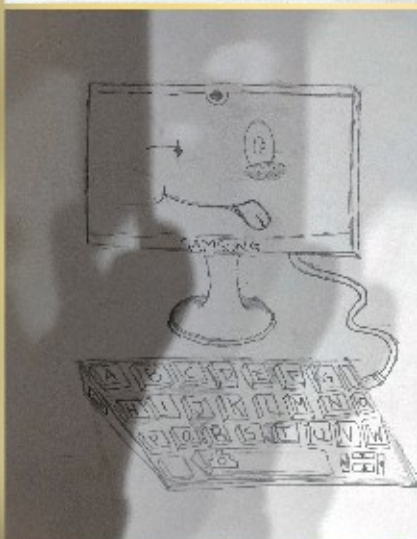
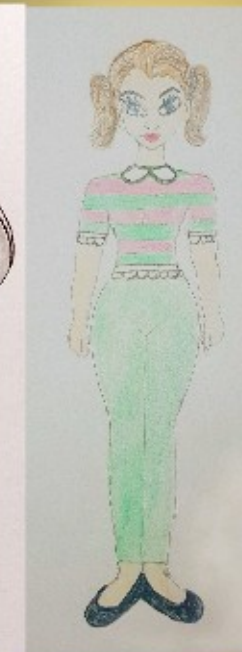
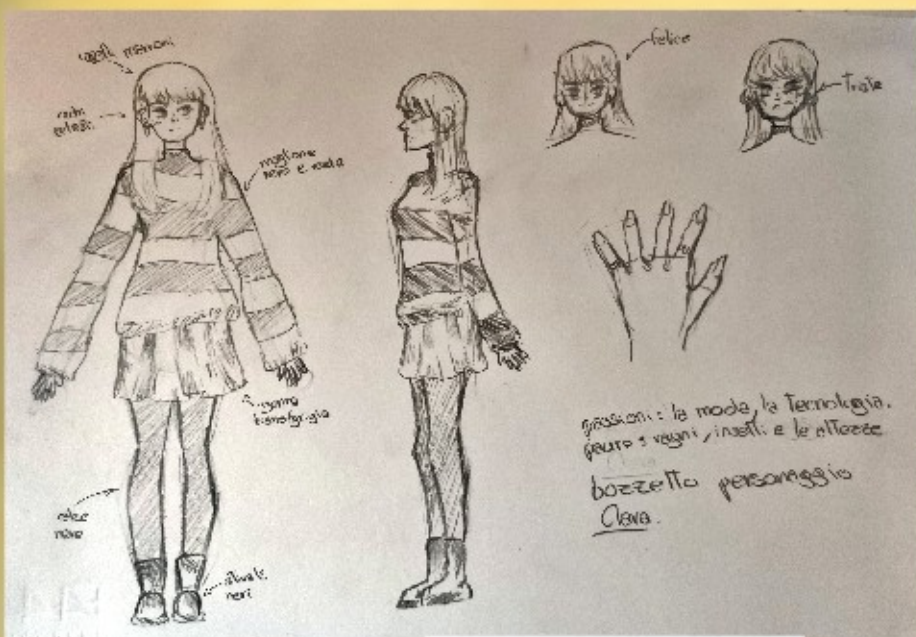
Ogni successivo passaggio si somma ai precedenti per cui...

"Evoluzione del Personaggio" Jacopo Deluca 2D



Centinaia di personaggi fantastici...

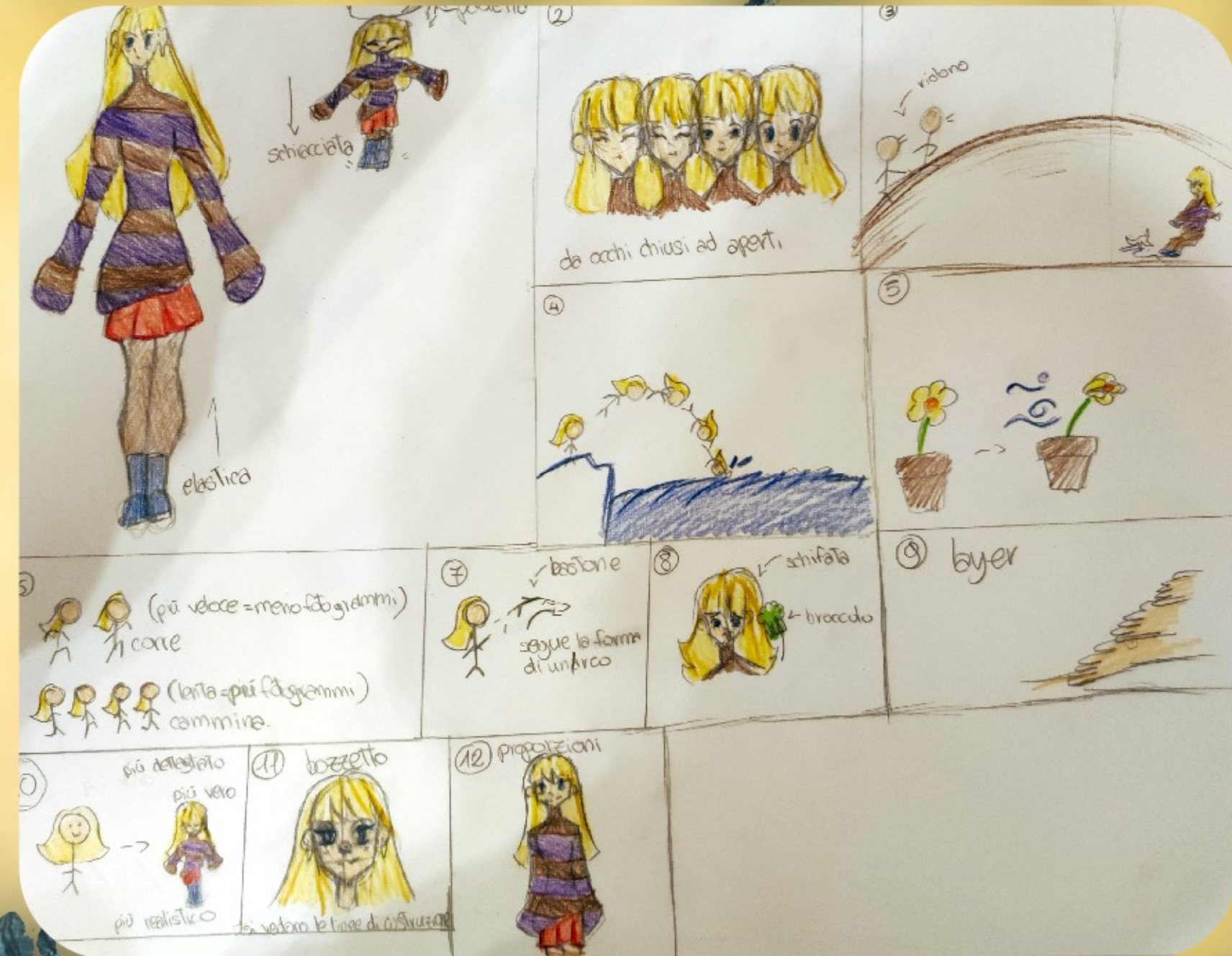
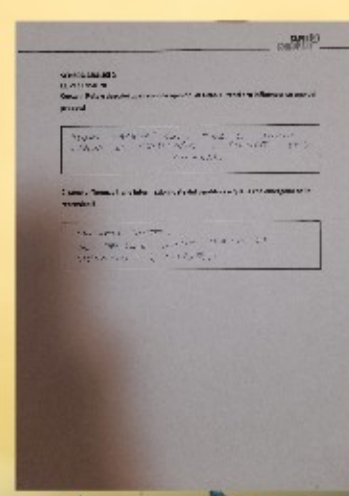
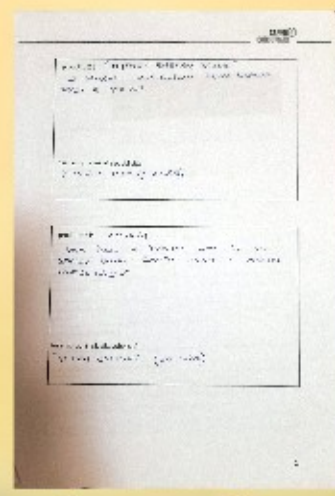
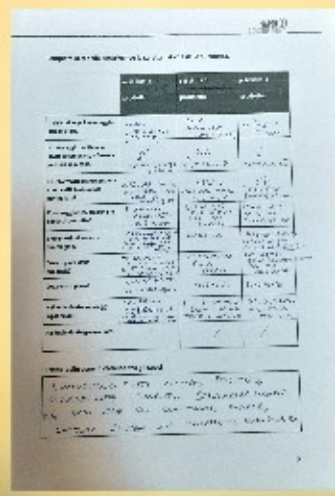
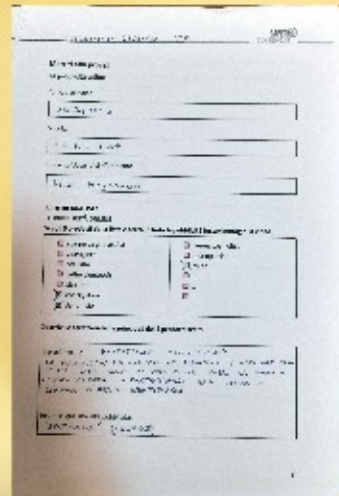
I docenti si scusano per non poterli pubblicare tutti...



Analisi di uno spot pubblicitario...

Dicembre era alle porte ma i fondi per le attrezzature informatiche richieste ancora tardavano ad arrivare, nel frattempo oramai gli studenti scalpitavano per iniziare al più presto ad utilizzare i diversi software che il docente aveva loro accennato. Nel contempo sul sito web di Super(e)Consumare veniva pubblicato un kit didattico che faceva proprio al caso nostro..

Ogni studente attraverso l'analisi del linguaggio dello spot veniva invitato a descrivere le proprie emozioni durante la visione, analizzarne il linguaggio, capire come replicare le stesse sensazioni, ma soprattutto rivedere su di un piano razionale quanto visto nelle immagini paragonando infine la lettura emotiva a quella razionale.



"Applicazione dei 12 principi" Anastasia Sbardella 3B

Analisi di uno spot Giorgia Guarino 3F

Riassunto del Webinar..e la consegna delle attrezzature...

Finalmente i fondi vennero erogati ma nel frattempo le cifre originali previste erano levitate notevolmente, inoltre a causa della situazione politica contingente alcuni componenti richiesti erano divenuti introvabili... Grazie alla premurosa collaborazione della Gent.ma Dott.ssa Laura Quattrini, e di tutto lo staff della segreteria amministrativa dell'istituto ed anche dei fornitori del materiale nella persona di Marco Giordani, in tempi da record tutto il materiale richiesto era finalmente pronto per essere assemblato.

Ai due insegnanti di concerto con la Dirigente Maria Laura Fanti (che si ringrazia con stima) venne l'idea di organizzare una cerimonia pomeridiana di condivisione per il materiale ricevuto dall'iniziativa di Saper(e)Consumare aperta a tutti gli studenti interessati.

Nella stessa occasione i docenti avrebbero assemblato tutto il materiale ricevuto insieme agli studenti. La partecipazione fu numerosa tanto che si dovettero limitare gli accessi causa limiti di spazio nell'aula teatro dell'Istituto.

Approfittando dell'entusiasmo i Docenti proposero ai ragazzi di coordinare i loro sforzi per un progetto comune.. "Impariamo a comperare!" su internet..

I diversi webinar sull'argomento pubblicati dal sito di Saper(e)Consumare sembravano essere stati realizzati proprio per noi...



Assemblaggio della Workstation.

La seconda fase del progetto.....

Aprile era ormai alle porte ma l'entusiasmo degli studenti era contagioso, avevamo solo 5 postazioni complete considerando anche quella degli insegnanti, allo Perchè non selezionare i più interessati provenienti da classi diverse per far fare loro un animazione unica in collaborazione?

Si sommarono diversi impegni tra cui di lì a poco metà degli studenti avrebbero dovuto sostenere gli esami di terza media.

Gli incontri al di fuori dell'orario curricolare sono stati suddivisi in cinque di 3,5 ore ciascuno a carattere strettamente laboratoriale.

Gli studenti invitati a partecipare sono stati 15 in totale sia per esigenze di spazi che per un limite di attrezzature disponibili. Due studenti per ogni postazione grafica hanno immaginato i personaggi e li hanno realizzati in digitale utilizzando le tavolette ricevute ed i seguenti software gratuiti: Gimp, Krita, Open Toonz. Gli altri studenti nel frattempo giravano le scene di un video raccontando la trama del cartoon attraverso riprese in prima persona insieme ai due docenti. Gli stessi hanno poi realizzato il montaggio audio/video delle riprese effettuate utilizzando la workstation principale ed il software DaVinci Resolve in versione gratuita.

Altri personaggi digitali nel frattempo prendevano vita...



"Principesse" Chiara Spreca 3 F



"Impariamo a comperare"

Giorgia Bernardi e Nicole Drudi

Una sorpresa inaspettata e tecnologie futuristiche....

Il progetto era ormai terminato ed i due Docenti si preparavano psicologicamente dovendo raccogliere e catalogare tutto il materiale prodotto. Una studentessa dotata, era stata particolarmente enigmatica ed elusiva nelle risposte in merito alla preparazione di lavoro d'esame che mettesse in luce le sue qualità. Alle insistenze del Docente la risposta fu stentorea "non si preoccupi..sò già cosa fare!!..". Le settimane passarono in fretta ed il Docente si era dimenticato della scommessa lanciata dalla studentessa..Immaginate Voi la sorpresa del Docente quando durante l'esame di Stato la ragazza si presenta con uno strano contenitore..



Reinterpretazione a cura del Docente a mezzo di Intelligenza Artificiale

del modello creato per l'esame di stato da Sofia Poletti 3 F

"Impariamo a comperare" lavoretto d'esame di Sofia Poletti 3 F