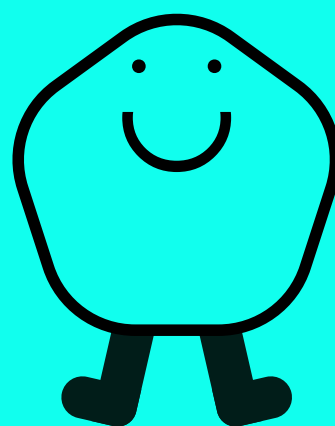
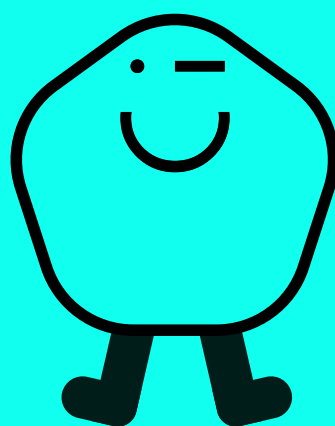
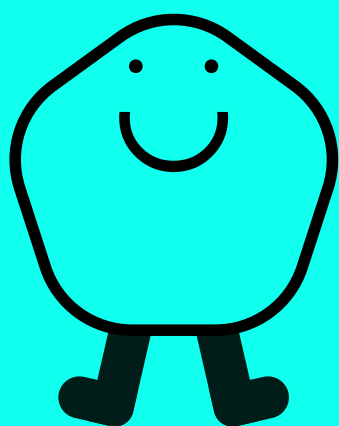
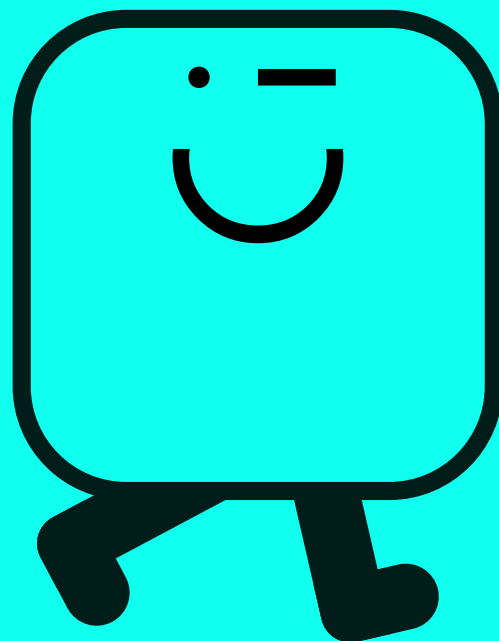


#03

Toolkit _secondarie



INDICE

1. Introduzione al toolkit	p. 3
2. Partiamo dalla definizione di stop motion	p. 4
3. Sviluppare un punto di vista critico	p. 5
4. Prima di vedere il film	p. 6
5. Attività 1 - Discussione in Classe successiva alla visione	p. 7
6. Attività 2 - La narrazione	p. 9
7. Attività 3 - Il viaggio dell'Eroe	p. 11
8. Attività 4 - Sviluppare un'idea e scrivere lo storyboard	p. 13
9. Attività 5 - Realizzare i materiali	p. 14
10. Attività 6 - Animiamo la storia	p. 15
11. Attività 7 - Il montaggio	p. 17
12. Attività 8 - La sonorizzazione	p. 18

Introduzione al toolkit

Il toolkit che avete tra le mani o che state leggendo dallo schermo, è stato pensato dai partner del progetto “*CinemaTech - La tecnologia, il cinema e noi*” come supporto ai docenti che vogliano guidare i loro alunni nella realizzazione di storie animate in stop-motion a partire da un film o un cartone precedentemente visti, al cinema o in classe.

In particolare la riflessione che si è voluto avviare è relativa al **rapporto tra tecnologia e cinema**.

Scorrendo il testo troverete dei collegamenti ipertestuali, che vi porteranno a strumenti e materiali online. È quindi preferibile leggere questo toolkit direttamente da computer e/o tablet.

Inoltre è stata predisposta una **cartella drive** con tutte le schede attività che possono essere stampate e distribuite agli studenti/esse.

Partiamo dalla definizione di stop motion

Stop-motion è una tecnica di animazione che usa oggetti inanimati mossi progressivamente, spostati e fotografati a ogni cambio di posizione . **La proiezione in sequenza delle immagini dà l'illusione di movimento**: esattamente come accade nel cinema con gli esseri umani.

Il lavoro di un animatore in stop motion è particolarmente laborioso: occorre davvero molta pazienza e tempo. Per 1 secondo di animazione bisogna scattare 24 fotografie! E in ciascuna di queste foto, il personaggio o l'oggetto inquadrato va mosso o modificato un poco.

Lo Stop Motion è nato insieme al cinema: era utilizzata già dal regista George Mèliés nei primi anni del secolo scorso. Se avete visto il film Hugo Cabret avrete assistito al modo in cui il cinema creava i primi effetti speciali!

Sviluppare un punto di vista critico

La visione di un lungometraggio o di un cortometraggio con gli studenti e le studentesse dovrebbe permettere loro di **conoscere un'opera, interrogarla**, formulare un **giudizio critico**, esprimere un'opinione, argomentare il proprio punto di vista, discutere, confrontarsi, immaginare connessioni con altre opere, altre arti, altri media che hanno trattato lo stesso argomento. Diventa quindi un'**opportunità per gli alunni e le alunne** di acquisire conoscenze e costruire competenze che possono essere messe a valore in altre discipline e in altri ambiti non solo di studio, ma anche di vita personale.

Per illustrare le modalità attraverso le quali sviluppare un percorso sull'audiovisivo a scuola prenderemo come esempio di analisi i lungometraggi che gli studenti e le studentesse hanno precedentemente visto presso il cinema.

In particolare, dopo aver dato alcuni strumenti utili ad analizzare e confrontare prodotti audiovisivi, con l'obiettivo di far emergere elementi interessanti ai fini del tema che intendiamo trattare, la scheda si propone di introdurre alcuni **esercizi utili alla costruzione di una narrazione audiovisiva** da realizzare in classe utilizzando la tecnica della stop-motion.

“Ciò che distingue una narrazione dal resto delle comunicazioni (che possono essere denominate non narrative) è la particolare forma che assume il messaggio. La barzelletta, il romanzo, il film posseggono, tra tutte le tipologie di messaggi, una caratteristica unica: l'esistenza necessaria e contestuale di eventi e personaggi. Le altre tipologie di messaggi sono costituite invece da dati, informazioni, descrizioni... e gli eventi e i personaggi eventualmente presenti non sono strettamente legati tra loro. Definiamo dunque la narrazione come una forma di comunicazione il cui messaggio, che denominiamo racconto, è costituito da un insieme di eventi concatenati e correlati ad uno o più personaggi.”

(<https://www.cinescuola.it/drammaturgia-cinematografica/la-narrazione/>)

Prima di vedere il film

Prima di scegliere i titoli è importante **definire l'obiettivo** che, con il percorso, ci poniamo di raggiungere, **la tematica** o le tematiche che ci interessa trattare e **il prodotto finale** che vorremmo fosse realizzato.

L'obiettivo del percorso Cinematech su quale gli esempi di questa scheda sono costruiti è, ad esempio, quello di avviare una riflessione sull'evoluzione del cinema in relazione allo sviluppo delle nuove tecnologie. La storia del cinema è fatta, infatti, anche del suo rapporto con la tecnologia: il passaggio dal muto al sonoro, quello dal bianco e nero al colore, anche le tecniche di animazione e di ripresa sono molto cambiate nel tempo.

Posizionare il contenuto digitale in un contesto più ampio rivela i **collegamenti esistenti con altri media** (libri, film, musica, ecc.) e consente una relazione con altri ambienti (a scuola e intorno a essa, scienza, arte, ecc.). Questo aiuta anche a fare un passo indietro per guardare a queste risorse che utilizziamo quotidianamente sviluppando un punto di vista critico.

In particolare, dopo aver dato alcuni strumenti utili ad analizzare e confrontare prodotti audiovisivi con l'obiettivo di far emergere alcuni elementi interessanti ai fini del tema che intendiamo trattare, **la scheda si propone di introdurre alcuni esercizi utili** alla costruzione di una narrazione audiovisiva da realizzare in classe utilizzando la tecnica della stop-motion, quella con cui è realizzato Mister Link.

Attività 1

Discussione in Classe successiva alla visione

Obiettivo	Analisi dei lungometraggi
Modalità	Discussione con la classe
Durata	30'
Materiali	Lim
Strumenti/link utili	Georges Méliès - Les palais des mille et une nuits -1905 [01/02] Behind the Magic: The Visual Effects of Ready Player One

Così come per l'analisi di un testo anche nell'analisi di un film possono essere **utilizzate diverse modalità di approfondimento**. Entrambe le modalità, sotto elencate, richiedono una precedente definizione degli obiettivi:

1. Il docente prepara una serie di domande con **gradi crescenti di difficoltà** che vengono poste agli studenti e alle studentesse.
2. Le domande non sono decise in anticipo ma costruite attraverso una riflessione collettiva con la classe. In questo caso si vogliono **creare le condizioni per la graduale acquisizione di metodo** e di autonomia che renda i discenti progressivamente capaci di analizzare quello che osservano.

Sarà l'insegnante, a seconda dell'età e del grado scolastico, a definire la modalità con la quale i discenti verranno guidati nella riflessione in modo che siano capaci di appropriarsi, utilizzare e sviluppare quanto approfondito.

Ad esempio, nel caso di Hugo Cabret gli elementi di conversazione possono essere diversi. C'è quello connesso alla storia del Cinema. Infatti Melies, il giocattolaio del film, è stato il primo a cui viene attribuita l'ideazione del cinema fantastico e fantascientifico così come l'invenzione di numerose tecniche cinematografiche ed effetti speciali che al tempo, il 1900, si facevano manualmente e che oggi sono sostituite da tecniche più innovative, per lo più digitali, come nel film Ready Player One del regista Steven Spielberg anche lui autore fantascientifico e re degli effetti speciali, dei tempi moderni e contemporanei.

Nota per l'insegnante

Come traccia potete seguire la seguente struttura per avviare le riflessioni in classe:

Vedere con la classe

[Georges Méliès - Les palais des mille et une nuits - 1905](#) in cui Melies utilizza la tecnica del colorazione delle pellicole e compararli con il video del [Behind the Scene di Ready Player One](#).

Sulla base dei due documenti audiovisivi visti, è possibile avviare una riflessione in classe sul concetto di "fatto a mano" vs "creato digitalmente" e quindi sulla differenza tra i lavori di una volta e quelli di oggi, in relazione proprio alle nuove tecnologie. Cosa percepiscono di diverso?

Un altro elemento di conversazione potrebbe nascere interrogando i vostri studenti/esse sul ruolo che la tecnologia gioca o può giocare nelle nostre vite future? La vedono come elemento di minaccia o come elemento positivo?

Se pensiamo all'automa di Hugo Cabret osserviamo come in fondo, sin da quando si è cominciato a pensare alla relazione tra uomo e macchine costruite dall'uomo, spesso la riflessione si concentra sulla capacità di "sentire" emozioni e di reagire ad esse e quindi di riuscire ad avere la meglio sulle macchine.

Attività 2 La narrazione

Obiettivo	Analisi della struttura narrativa dei lungometraggi
Modalità	Discussione con la classe
Durata	30'
Materiali	Lim

Chiediamo agli studenti, divisi in gruppo, di individuare all'interno del film Hugo Cabret (o Ready Player One) i momenti che corrispondono ad alcune tappe individuate da Vogler ne Il Viaggio dell'Eroe*

Ecco **alcune domande che possono aiutare:**

1. Quali parti del film secondo voi rappresenta meglio il mondo ordinario in cui la storia comincia? (quando si narra di come Hugo guarda la stazione dall'alto e si fanno vedere i lavori che compie per mantenere attivi gli orologi)
2. Chi è il mentore di Cabret e quando avviene l'incontro? (È il giocattolaio, che poi si scopre essere Melies. L'incontro avviene subito all'inizio del film, da personaggio ostile poi diventa personaggio positivo)
3. Qual è il momento in cui Cabret viene richiamato all'avventura?
4. Chi sono/è l'alleato e i nemici di Cabret?
5. Qual è la prova centrale?
6. In cosa consiste la ricompensa di Cabret?
7. Qual è l'elisir/messaggio con cui ritorna?

Possibili risposte:

1. Hugo vive in una stazione da cui osserva la vita delle persone e di Parigi dall'alto. Dalla posizione in cui si trovano gli orologi che tutti i giorni deve caricare e far funzionare. È sempre ricercato da un uomo in divisa che insegue i bambini orfani, perché alcuni di loro spinti dalla fame rubano in stazione.
2. Dalle prime scene Hugo incontra il giocattolaio a cui sta rubando degli ingranaggi. In un primo momento il giocattolaio è ostile, poi si scopre essere il suo mentore.
3. Ad un certo punto della storia, il regista utilizza un flashback per introdurre la sfida da cui parte l'avventura. Hugo deve trovare una chiave a forma di cuore per far funzionare un automa, l'unico oggetto che lo lega all'amato padre ormai scomparso a causa di un incidente. Hugo è convinto che nell'automato si celi un messaggio che il padre gli ha lasciato.
4. Nel cercare di trovare la chiave, Hugo si imbatte nella figlioccia di Melies (Isa-

belle) che diventerà sua alleata. Nel frattempo l'uomo in divisa e con una gamba finta continua goffamente a inseguirlo e cercare di mandarlo all'orfanotrofio.

5. Quando si scopre che lo zio alcolizzato, che lo aveva in affidamento, è morto, Hugo cerca di scappare insieme all'automa, unico oggetto che lo tiene ancora legato al papà. Rischia quasi di essere investito da un treno ed essere riportato in orfanotrofio, quando Melies decide di adottarlo.

6. La chiave a forma di cuore e il messaggio che grazie a lei l'automa disegna servirà a far tornare la passione per il cinema al regista Melies che ricomincia a fare film e ringrazia Hugo pubblicamente durante una sua proiezione

7. Il messaggio che porta Cabret è che non bisogna smettere di sognare, e il cinema in questo può aiutare.

Attività 3 Il viaggio dell'Eroe

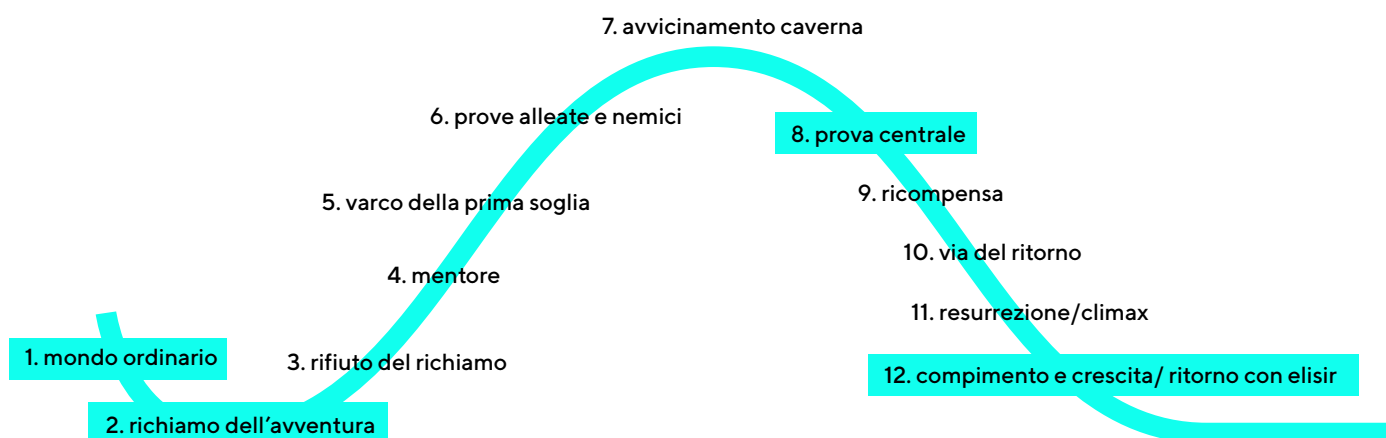
Nella fase iniziale di scrittura di un prodotto audiovisivo (e non solo) esistono delle "strutture narrative" di riferimento che possono aiutare per organizzare meglio le idee.

Christopher Vogler, uno sceneggiatore statunitense di Hollywood che ha lavorato per la Disney, ha realizzato un manuale ad uso delle narrazioni in cui approfondisce la struttura del mito a uso di scrittori di narrativa e cinema. Si chiama Il viaggio dell'eroe e nasce come quaderno di appunti personali.

Vogler approfondisce la struttura del mito a uso di scrittori di narrativa e cinema. **I miti sono qualcosa di cui la gente ha bisogno, momenti chiave** di passaggio da uno stadio della vita al prossimo, racconti che segnano la strada. Ogni racconto ha quindi degli elementi universalmente rintracciabili nel viaggio di un eroe, essi consistono di moduli (patterns) e varianti. Dunque è possibile tracciare un **atlante dei comportamenti di un eroe**: una mappa per il suo viaggio di trasformazione (cresce, cambia, fa un percorso da un modo d'essere a un altro).

Sono dodici fasi (stages) sul cui telaio stanno appunto le molte possibili varianti. M. E. Arcangeletti, La struttura narrativa IL VIAGGIO DELL'EROE in <https://www.cinescuola.it/drammaturgia-cinematografica/>

Il Viaggio dell'Eroe sotto descritto ricalca la struttura standard individuata dal Vogler, ma nella realtà è raro che, in ogni narrazione, siano sistematicamente riconoscibili tutte le 12 tappe e in quel preciso ordine. Soprattutto nel cinema moderno è più facile che le tappe abbiano diverso peso: spesso alcune tappe sono molto sfumate al punto da essere difficili da individuare.



Viaggio dell'eroe Christopher Vogler

In parole:

L'eroe, che vive nel suo (1) mondo ordinario, riceve una (2) chiamata. Inizialmente non accetta la chiamata e la (3) rifiuta, ma istruito da un (4) mentore, vince la sua paura e (5) varca la prima soglia, che gli permette di accedere al mondo straordinario. Da qui inizierà una serie di (6) prove, che pian piano lo (7) avvicineranno alla (8) prova centrale. Superata questa prova, l'eroe ottiene il (9) premio e intraprende la (10) via del ritorno. Prima di poter tornare a casa però deve affrontare anche una (11) resurrezione. Solo a quel punto potrà terminare il viaggio con un (12) nuovo elisir.

Attività 4 Sviluppare un'idea e scrivere lo storyboard

Obiettivo	Definire la storia che sarà messa in scena e disegnare lo storyboard
Modalità	Compilazione di una scheda divisa in gruppo (massimo 4 studenti/studentesse per gruppo)
Durata	60'
Materiali	Scheda stampata, penna e colori
Strumenti/link utili	Es 3 - Raccontiamo una storia

Definire un tema sul quale si vuole la classi lavori e che potrebbe essere poi animata attraverso la tecnica della stop-motion.

Ad esempio *Scrivere una storia in cui i/il personaggio devono affrontare un'avventura in un mondo del futuro dominato dalle nuove tecnologie*

La storia si dovrà sviluppare tenendo conto di 4 delle 12 tappe individuate da Vogler

- 1. Mondo Ordinario.** Descrivere qual è la situazione di partenza in cui il protagonista si trova
- 2. Richiamo all'avventura.** Spiegare come si svolge l'evento che spinge il protagonista a partire per l'avventura
- 3. Prova centrale.** La prova in cui il protagonista rischia davvero di morire o muore per poter rinascere di nuovo.
- 4. Compimento e crescita.** Quale cambiamento avviene nel protagonista grazie all'esperienza vissuta. Cosa impara.

La scrittura della storia può essere data anche come esercizio a casa.
Le scene disegnate e i testi descrittivi diventeranno la base per la realizzazione dell'animazione con il collage quando andremo ad utilizzare il tablet.

Attività 5 Realizzare i materiali

Obiettivo	Realizzare i materiali di scena
Modalità	lavoro in gruppo
Durata	120'
Materiali	riviste, cartoncini, forbici

Nella realizzazione di oggetti, ambienti e soprattutto personaggi per le scuole secondarie consigliamo di far lavorare gli studenti con il collage facendo tagliare gli elementi e lasciandoli mobili anziché incollarli in modo che possano essere spostati, o modificati anche di poco, durante le riprese: così facendo il tutto risulterà più realistico.

Attività 6 Animiamo la storia

Obiettivo	Realizzare i materiali di scena
Modalità	lavoro in gruppo
Durata	120'
Materiali	riviste, cartoncini, forbici

Ogni gruppo dovrà animare la sua storia attraverso il movimento dei personaggi sulla scenografia utilizzando un tablet come dispositivo di ripresa.

Ogni gruppo dovrà individuare:

1. chi riprenderà con il tablet
2. chi darà i tempi
3. chi sposterà gli oggetti nella scena
4. chi farà la voce narrante

Nota per l'insegnante Per realizzare l'esercizio seguente sarà necessario predisporre uno spazio per le riprese con tablet. Sarà importante che il tablet sia in una posizione di immobilità, vi sono diverse modalità per poter creare un cavalletto "fai da te". Trovate qualche ispirazione [qui](#).

Qui trovate alcuni esempi per meglio comprendere come va sviluppata questa fase:

<https://www.youtube.com/@stopmotionstudioapp1391> (inglese),

[Stop Motion Animation with Cut Paper](#) (inglese)

<https://youtu.be/i1UWr9iW8zk> (versione ridotta in italiano)

<https://www.riconessioni.it/wp-content/uploads/2022/01/guida-stopmo-editing.pdf>

Nelle immagini seguenti trovate alcuni esempi di spazi di lavoro:



Nel tablet dovrà precedentemente essere installata l'app stop-motion studio con la quale le diverse scene saranno riprese.

Stop Motion Studio è una semplice app pensata per sperimentare la tecnica passo uno con smartphone e tablet. In pochi passaggi si riescono a creare film d'animazione stop motion in alta definizione. Le immagini di partenza sono importabili dalla galleria personale, alle quali si possono applicare anche effetti specifici. Si dispone inoltre di comandi per disegnare direttamente sulle foto aperte. Il tool è compatibile con iOS e Android nelle rispettive principali versioni.

Attività 7 Il montaggio

Obiettivo	Combinare le scene in un film
Modalità	lavoro in gruppo
Durata	120'
Materiali	tablet o computer (con app o software per montaggio)
Strumenti/link utili	SOS Docenti - Montare un video con iPad

In questa fase si ordinano le varie scene girate, basandosi sullo storyboard o la sceneggiatura e si aggiungono eventuali titoli.

Il montaggio video serve a dare ritmo e continuità alle scene, alternando le diverse tipologie di inquadrature, viste precedentemente.

Se decidiamo di realizzare le riprese con un tablet (iPad o Android) sarebbe opportuno continuare il lavoro su di esso. Nel caso si utilizzi l'apparecchio della Apple, questo viene normalmente fornito con iMovie, un programma di montaggio funzionale e semplice di utilizzo, adatto anche ai ragazzi della secondari.

Attività 8

La sonorizzazione

Obiettivo	realizzare la parte sonora del film
Modalità	lavoro in gruppo
Durata	120'
Materiali	tablet o computer (con app o software per montaggio)
Strumenti/link utili	06 Sound - Stop Motion Studio Tutorial Link utili

Per realizzare un progetto che possa risultare appagante per i nostri studenti/esse si consiglia di inserire alle nostre riprese il sonoro sotto forma di: musica, suono, voce. La voce può essere inserita come dialogo o come voce fuori campo.

All'interno della App Stop Motion Studio è possibile inserire sopra le immagini in movimento precedentemente realizzate, una traccia di sonoro: sia registrando direttamente la voce all'interno della applicazione che pre registrandola su altri programmi e poi inserirla, sia inserendo effetti sonori e colonne sonore già presenti nella app. Anche con suoni e colonne sonore il file possono essere pre registrati e poi inseriti nel nostro progetto.

In caso di inserimento della voce, si consiglia di fare scrivere il testo e poi farlo leggere più volte prima della registrazione.

Si consiglia di registrare con microfoni (sono adatti anche gli auricolari che si utilizzano normalmente per gli smartphone) in un ambiente silenzioso.

L'iniziativa è realizzata nell'ambito del Piano Nazionale Cinema e Immagini per la Scuola promosso da MiC e MIM:



PARTNER



Istituto
Comprensivo
Perugia 8

Istituto
Comprensivo
Perugia 1
"F. Morlacchi"

Direzione
Didattica
Primo Circolo
Umbertide

Direzione
Didattica
Aldo Moro

Licei Statali
F. Angeloni

ITT Allievi
Sangallo

Liceo Scientifico
Statale
R. Donatelli

Direzione
Didattica
G. Mazzini

SEC
Servizi Educativi
Comunali di Terni