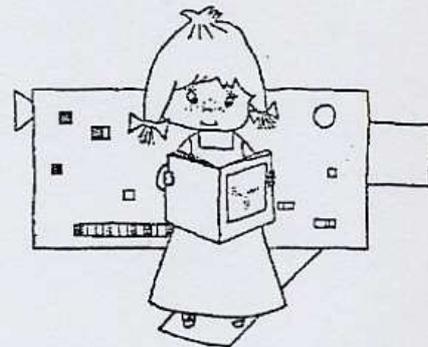


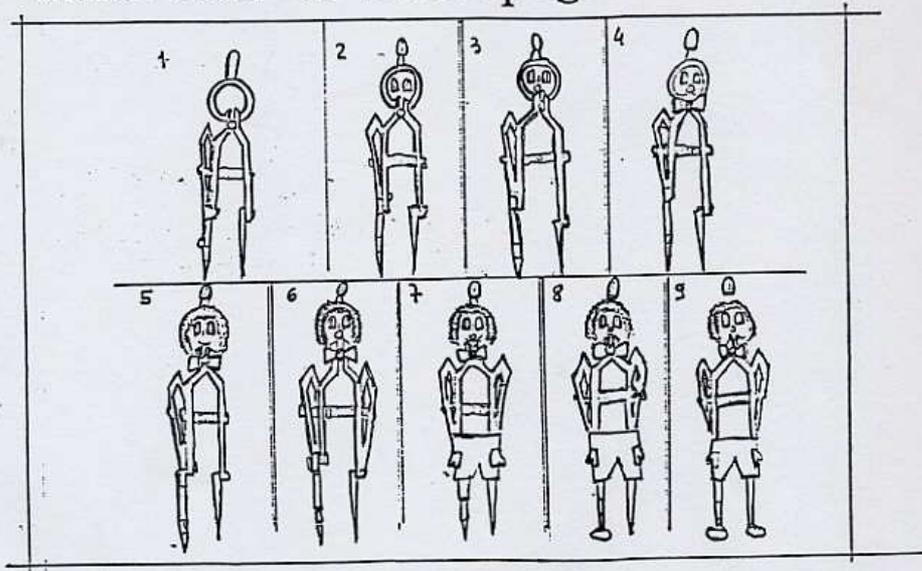
GRUPPO AUDIOVISIVI

c/o I.R.P.A.

BOLOGNA



- TRASFORMAZIONI
- SENSAZIONI E SENTIMENTI
attraverso il decoupage



Gruppo di studio e di sperimentazione sull'uso dei linguaggi e delle tecniche audiovisive nella scuola.

19 Marzo 1990

SCUOLA: media F. Albani · Bologna

TITOLO: TRASFORMAZIONI

ANNO: 1988

SUPPORTO: Super 8 · muto · 10 minuti

CLASSE: 3a D · Tempo prolungato

TEMPO DI REALIZZAZIONE: 1h/sett.le Ottobre-Marzo · tot. 30 ore

INSEGNANTI COORDINATORI:

Mondini Labriola Maria Rosa, Claudia Nifosi, Giuliano Ortolani

PIANO DI LAVORO ANNUALE DEL LABORATORIO DI ANIMAZIONE ESPRESSIVA-FIGURATIVA

OBIETTIVI

Tale lavoro si inserisce in un piano didattico che ha come obiettivo generale l'educazione alla comunicazione verbale e non verbale e come obiettivi intermedi l'educazione all'immagine e l'educazione all'osservazione.

Questa attività è ritenuta molto importante non solo come attività integrativa ma come mezzo di recupero per gli allievi culturalmente meno preparati attraverso la programmazione di lavori individualizzati con i linguaggi settoriali come verifica.

OBIETTIVO 1

Educazione all'osservazione di oggetti per capire la loro funzione, per superare gli stereotipi della loro rappresentazione e per realizzare immagini e composizioni efficaci e personali.

FASI DELL'OSSERVAZIONE:

- a) Individuare se l'oggetto ha uno sviluppo orizzontale o verticale e relativo orientamento del foglio da disegno.
- b) Individuare la forma o le forme primarie che costituiscono l'oggetto preso in esame e tracciarli su un foglio.
- c) Osservare la collocazione dell'oggetto nello spazio e la sua posizione sul piano d'appoggio.
- d) Studiare e definire l'illuminazione dell'oggetto e mettere in evidenza nel disegno le zone illuminate e quelle in ombra e studiare e definire il colore o i colori dell'oggetto e il rapporto con le tinte dello sfondo e del piano di appoggio.
- e) Osservare la qualità del materiale e dei materiali con cui si è fatto l'oggetto e cercare di renderne le caratteristiche.

OBIETTIVO 2

Educazione alla comunicazione verbale e non verbale.

OBIETTIVO 3

Essere non più dei fruitori passivi ma parte attiva nella costruzione di un messaggio.

OBIETTIVO 4

Acquisire le tecniche di manipolazione degli strumenti propri dei mass media.

Prima e seconda fase dell'attività:

- osservazione
- riproduzione di oggetti

Ognuno di noi ha scelto un oggetto e dopo averlo osservato attentamente l'ha riprodotto graficamente. L'obiettivo, infatti, è l'educazione all'osservazione di oggetti per capire la loro funzione e per superare gli stereotipi della loro rappresentazione. Questa operazione svolta con tecniche diverse ha richiesto alcune lezioni, fino all'otto di ottobre.

In seguito abbiamo trasformato in personaggio l'oggetto esaminato e riprodotto graficamente, questa operazione ha richiesto le lezioni fino al venti ottobre.

Poiché avevamo scelto come linguaggio per comunicare il nostro lavoro, quello dell'animazione cinematografica, abbiamo confrontato le misure del nostro oggetto riprodotto con il campo di ripresa dell'apparecchio.

Abbiamo sintetizzato la trasformazione dell'oggetto nello storyboard con sei disegni. Si sono poi realizzati i disegni in fase. dell'ultimo disegno si è creato una sagoma di cartoncino (decoupage).

FASI DELL'ATTIVITA':

- a) Riproduzione grafica pittorica degli oggetti esaminati.
- b) Trasformazione dell'oggetto in personaggio e relativa analisi e successiva costruzione di un storyboard individuale.
- c) Creazione di una storia da parte di ognuno con gli oggetti trasformati in personaggi. Da tenere presente i nuclei narrativi personaggi, momenti successivi in cui avvengono i fatti, stati d'animo dei personaggi e da che cosa sono determinati, luoghi in cui avvengono i fatti. Si stabiliscono le sequenze con il numero delle scene relative ai nuclei narrativi. E' una fase importante perché ognuno svilupperà le capacità fantastiche nella creazione delle storie. Individuate alcune costanti dell'ambiente dei personaggi, della situazione la classe stenderà una storia collettiva derivata dai vari soggetti e dalle osservazioni individuali.

(Questa fase è stata preceduta con l'analisi di analizzate secondo le funzioni di Propp.

Bibliografia: V. JA. PROPP - Morfologia della fiaba - Einaudi)

- d) La storia viene comunicata con il linguaggio dell'animazione cinematografica, è il momento della verifica delle tecniche apprese con il linguaggio cinematografico.

VERIFICA COLLETTIVA DELLA FIABA SCRITTA DA OGNUNO DI NOI PER INDIVIDUARE LE COSTANTI:

Pavarelli: Il corsaro e le sue rapine. Non sono presenti i seguenti personaggi: presentatrice, guardia, pagliaccio, attore, bambina, uomo.

Pirazzini: Lo spettacolo più bello del mondo. Sono stati utilizzati tutti i personaggi più uno in più: un dottore.

Macchia: La chiave dorata. Sono stati utilizzati tutti i personaggi.

Mirandola: Il libro magico (trasformazione di oggetti in personaggi fantastici. Sono stati utilizzati tutti i personaggi.

Giustiniani: La famiglia sfortunata. Storia di ragazzi con tutti i personaggi.

Montanari: Un ragazzo mangione. Sono stati utilizzati tutti i personaggi. Storia di una bambina.

Martini: Avventura nella scuola. Sono stati utilizzati tutti i personaggi. Trasformazione di oggetti in personaggi. Varie avventure.

Basso: La bambina sfortunata. Manca un pagliaccio. Storia di una bambina.

Maranesi: La classe piú sfortunata del mondo. Sono stati utilizzati tutti i personaggi. Tema: La classe e la scuola.

Tafuro: Il sogno. Sono stati utilizzati tutti i personaggi.

Gumirato: Avventura all'inferno. Sono stati utilizzati tutti i personaggi piú altri.

Marcacci: Il corsaro del circo stregato. Tema: Il circo. Sono stati utilizzati tutti i personaggi.

Cacciari: Il nuovo pianeta. Sono stati utilizzati tutti i personaggi. Tema: il pianeta.

Patrese: La fontana dei desideri. Sono stati utilizzati con tutti i personaggi.

COSTANTI:

elementi fantastici

oggetto magico

circo

trasformazione

SEQUENZE TRATTE DELLA STORIA SCRITTA DALLA CLASSE, INDIVIDUATE LE COSTANTI.

- Una presentatrice ed un attore escono dal tendone.
- Annunciano la ballerina. Gitte che inizia a ballare.
- Finito di ballare, il tendone viene abbassato.
- Gitte si dirige verso il suo camerino.
- Capitan Stallo (un malvagio pirata) si dirige verso il camerino di Gitte.
- Stallo la prende per mano e la inchioda contro un muro. Le chiede della chiave di un tesoro.
- Pippo (il fidanzato di Gitte) con un pugno atterra Stallo.

Maranesi: La classe piú sfortunata del mondo. Sono stati utilizzati tutti i personaggi. Tema: La classe e la scuola.

Tafuro: Il sogno. Sono stati utilizzati tutti i personaggi.

Gumirato: Avventura all'inferno. Sono stati utilizzati tutti i personaggi piú altri.

Marcacci: Il corsaro del circo stregato. Tema: Il circo. Sono stati utilizzati tutti i personaggi.

Cacciari: Il nuovo pianeta. Sono stati utilizzati tutti i personaggi. Tema: il pianeta.

Patrese: La fontana dei desideri. Sono stati utilizzati con tutti i personaggi.

COSTANTI:

elementi fantastici

oggetto magico

circo

trasformazione

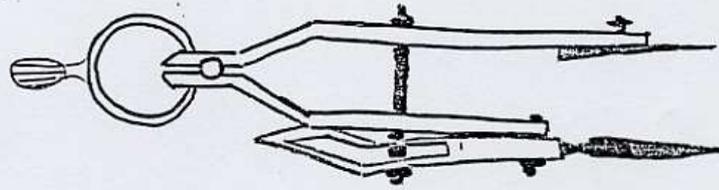
SEQUENZE TRATTE DELLA STORIA SCRITTA DALLA CLASSE, INDIVIDUATE LE COSTANTI.

- Una presentatrice ed un attore escono dal tendone.
- Annunciano la ballerina. Gitte che inizia a ballare.
- Finito di ballare, il tendone viene abbassato.
- Gitte si dirige verso il suo camerino.
- Capitan Stallo (un malvagio pirata) si dirige verso il camerino di Gitte.
- Stallo la prende per mano e la inchioda contro un muro. Le chiede della chiave di un tesoro.
- Pippo (il fidanzato di Gitte) con un pugno atterra Stallo.

- Pippo e Gitte entrano in un Night Club.
- Pippo sale su un ring e partecipa al gioco del lancio delle torte.
- Stallo si avvicina a Gitte.
- Stallo legge il giornale per coprirsi.
- Stallo evita Pippo.
- Pippo e Gitte escono dal locale.
- Gitte torna a casa dopo aver salutato Pippo.
- Gitte e Pippo si recano al circo.
- Due pagliacci ed una ballerina li accolgono gentilmente.
- Stallo segue da lontano la coppia.
- Stallo si avvicina sempre di più a Gitte e Pippo.
- Stallo uccide Pippo che cade a terra.
- Gitte si mette a correre in direzione opposta.
- Gitte si rifugia nel negozio.
- Stallo perde le sue tracce.
- Gitte ringrazia il padrone del negozio per averle dato un rifugio.
- La figlia del padrone le dà una bambola magica che esaudisce i desideri.
- Gitte esce dal negozio con la bambola.
- La bambola emana una luce accecante.
- Compare d'incanto Pippo.
- Gitte lo abbraccia.
- I due corrono per prendere Stallo che tenta di fuggire.
- Una guardia uccide con la pistola Stallo.
- Gitte e Pippo ringraziano la guardia.
- I due si sposano.
- Gitte e Pippo grazie alla chiave in loro possesso diventano ricchi, dopo aver trovato il tesoro.

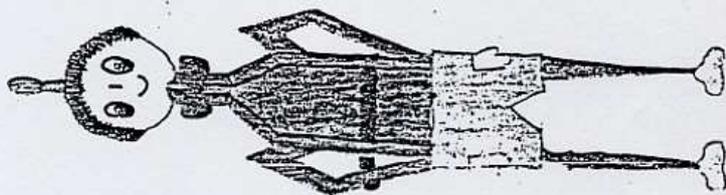
OGGETTI TRASFORMATI IN PERSONAGGIO

Forbici	atleta
Astuccio	bambina
Macchinetta caffè	pagliaccio
Chiave	ballerina
Portacenere	bambola
Compasso	pagliaccio
Calcolatrice	uomo
Bottiglino china	ballerina
Scotch	presentatrice
Tubetto tempera	attore
Biro	guardia
Cassetta per registrazione	corsaro
Accendino	giocatore
Un accendino	uomo mangione
Temperino	pugile



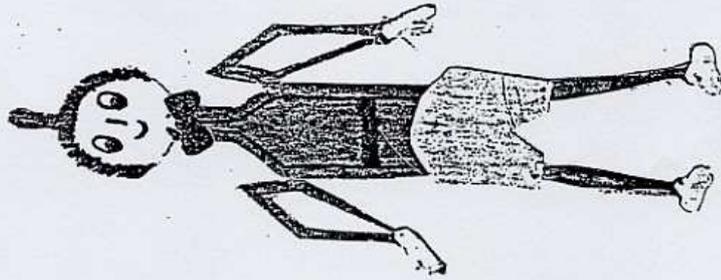
DISEGNO N. 1

TRASFORMAZIONI



DISEGNO n. 63

TRASFORMAZIONI



SAGOMA IN CARTONCINO

TRASFORMAZIONI

7