



REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA  
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA

**Tutti a Iscol@ anno scolastico 2018/2019**

**Avviso Linea B1 - scuole aperte  
Laboratori didattici extracurriculari**

**Numero scheda operatore**

**14189**

**Titolo del progetto**

***Anime School - Crea il tuo cartone  
animato***



Unione europea  
Fondo sociale europeo



REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA  
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA



**FSC**

Fondo per lo Sviluppo  
e la Coesione



## SOGGETTO PROPONENTE

Ass. Cult. OTTAVA ARTE

L'operatore si presenta in forma singola

## CARATTERISTICHE DEL PROGETTO

<b>Titolo</b>	Anime School - Crea il tuo cartone animato
<b>Ambito di riferimento</b>	3. Arte (Musica, cinema, fotografia, teatro, danza, storia dell'arte, approfondimenti letterari e poesia, arti visive, pittura, scultura, lettura e scrittura creativa)
<b>Grado di scuola a cui è rivolto</b>	Secondaria primo grado;Secondaria secondo grado;
<b>Distretti territoriali</b>	CA;
<b>Giorni della settimana di disponibilità</b>	Lunedì;Martedì;Mercoledì;Giovedì;Venerdì;
<b>Numero studenti a cui è rivolto (minimo 15)</b>	20

### **Descrizione sintetica del progetto**

Il laboratorio mira ad insegnare ai ragazzi come realizzare un cartone animato, partendo dalla sceneggiatura, passando dal disegno e dall'animazione e terminando con il montaggio e la pubblicazione. Si tratta di un laboratorio project-based, nel quale gli allievi creano insieme ai tutor un corto di animazione 2D. La sceneggiatura è appositamente studiata perché ogni nuova scena richieda tecniche di complessità crescente. Ogni singola attività viene spiegata e immediatamente messa in pratica dai ragazzi sotto la supervisione dei tutor.

#### **A CHI E' RIVOLTO**

Ragazzi/e (11-17) curiosi e motivati. Non è necessario essere dotati di particolari doti artistiche né saper disegnare bene. I tutor forniranno ai ragazzi i disegni dei fondali e dei personaggi, pronti per essere finiti e utilizzati nella fase di animazione.

#### **ATTREZZATURA NECESSARIA**

L'operatore economico dispone di tutta l'attrezzatura hardware e software necessaria, compreso un pc per ogni studente.



### **Descrizione del progetto, strumenti utilizzati, risultati attesi, numero e tipo di prodotti da realizzare**

Il laboratorio mira ad insegnare le tecniche più comuni per realizzare un vero e proprio cartone animato. I tutor, di comprovata esperienza nel campo dell'animazione 2D, accompagneranno gli allievi nell'esplorazione delle tecniche necessarie ad impadronirsi di questa arte audiovisiva. Durante il laboratorio i ragazzi realizzeranno un vero e proprio cartone animato, partendo da una serie di disegni già parzialmente realizzati dai tutor. Questa strategia porta diversi vantaggi:

- 1- contenere i tempi di lavorazione entro le 30h;
- 2- concentrarsi sulle attività più inerenti all'animazione, rigging, gestione timeline, movimenti di camera...
- 3- includere nel laboratorio anche allievi dotati di sensibilità artistica, ma con scarse capacità grafiche. Per dirla in modo semplice: "il laboratorio è aperto anche a chi non sa disegnare".

**STRUMENTI UTILIZZATI:** L'operatore economico dispone di tutti gli strumenti hardware e software necessari allo svolgimento del laboratorio. Ogni allievo lavorerà su un computer accessoriato con tutti i software necessari allo svolgimento delle singole attività. Al fine di permettere ai ragazzi di replicare a casa le attività senza oneri economici, si è scelto di adottare quasi esclusivamente software open source o disponibili gratuitamente. Fa eccezione il software di animazione, per il quale non esiste una valida alternativa open source, ma che risulta comunque molto economico (meno di 70 euro nella versione light) e del quale è comunque disponibile in versione di prova gratuita.

Elenco dei software che verranno utilizzati:

- 1- Paint.net – per il disegno bitmap;
- 2- Inkscape – per il disegno vettoriale;
- 3- Audacity – Per la registrazione delle voci e l'editing dei suoni;
- 4- Shotcut – Per il montaggio video non lineare e l'esportazione del video finito;
- 5- Moho (Anime Studio) – per l'animazione.

Su quest'ultimo software si concentrerà la maggior parte dell'attività. Si tratta di un software professionale, la cui scelta è motivata oltre che dal costo contenuto, soprattutto dalle elevate capacità di gestione delle animazioni in grafica vettoriale, del rigging dei personaggi e della gestione della cinematica inversa.

**INNOVATIVITA' APPROCCIO DIDATTICO:** Il laboratorio si ispira ai principi didattici del "learning-by-doing" e del "cooperative learning" secondo i quali gli allievi imparano dalla pratica diretta e della condivisione delle esperienze, piuttosto che dal modello della comunicazione verticale dal docente agli allievi. Non sono previste perciò lezioni frontali. Anche nei casi in cui si renderanno necessarie delle spiegazioni teoriche i tutor le renderanno sotto forma di piccole pillole di teoria alle quali seguirà immediatamente la messa in pratica esemplificativa.

**RISULTATI ATTESI:**

- acquisire competenze tecniche specifiche per creare animazioni in grafica vettoriale;
- imparare di quali fasi si compone la creazione di un prodotto audiovisivo (sceneggiatura, storyboard, produzione, montaggio...);
- imparare le tecniche di direzione e regia di un prodotto audiovisivo;
- contrastare la dispersione scolastica consolidando le competenze per la vita: comunicazione, creatività, senso critico, problem solving, e soprattutto fiducia in se stessi.

**NUMERO E TIPO DI PRODOTTI DA REALIZZARE:** Gli allievi avranno la libertà di scegliere se lavorare singolarmente o in coppia con un compagno. Il numero di opere realizzate sarà quindi variabile tra 8 e 20 in funzione anche del numero di iscritti. La durata e la difficoltà realizzativa dell'opera saranno commisurate all'età dei ragazzi e alle effettive capacità dimostrate dalla classe. Verranno infatti privilegiati la piena comprensione e l'apprendimento anche a costo di sacrificare alcune scene o tralasciare le tecniche più complesse.

**MULTIDISCIPLINARIETA':** Il laboratorio, combinando l'utilizzo di software professionali e la sensibilità comunicativa propria del regista coniuga sapientemente competenze tecniche e creative.

### **Obiettivi che si intende realizzare**



“Anime School” è un laboratorio project based. Ogni ragazzo realizzerà la propria versione di un cartone animato sceneggiato e parzialmente disegnato dai tutor.

Come esposto anche nella sezione “Risultati Attesi” il laboratorio si propone far raggiungere ai ragazzi diversi obiettivi.

1- Acquisire nuove capacità tecniche, come il disegno vettoriale, le tecniche di animazione e di montaggio e più in generale l'utilizzo dei software coinvolti nella produzione di un corto di animazione.

2- Imparare le varie fasi di produzione di un'opera audiovisiva, dalla sceneggiatura alla pubblicazione, passando per tutte le fasi creative intermedie.

3- Acquisire nuovi metodi di espressione artistica. Come già detto i ragazzi saranno i registi dell'opera audiovisiva e potranno perciò trasferire al suo interno ciascuno la propria sensibilità comunicativa.

4- Contrastare la dispersione scolastica aiutando i ragazzi ad acquisire o rafforzare i propri life-skills; le competenze per la vita. Realizzare in proprio un prodotto audiovisivo conferisce capacità di comunicazione, creatività, senso critico, problem solving, e soprattutto fiducia in se stessi.

### Articolazione in fasi/attività

#### 1- INTRODUZIONE AL LABORATORIO

In questa breve fase i tutor illustreranno le attività previste nel laboratorio, presentando i software che verranno utilizzati e spiegando la sceneggiatura e lo storyboard.

#### 2- REALIZZAZIONE DELLE SCENE

Si tratta dell'attività principe del laboratorio, quella in cui i ragazzi passeranno la maggior parte del tempo. Le singole scene saranno studiate in modo da comprendere attività di complessità crescente fino ad acquisire la capacità di svolgere le seguenti azioni:

- Disegno vettoriale in punta di mouse: per effettuare personalizzazioni e aggiunte;
- Rigging dei personaggi: definizione dell'ossatura per permettere la cinematica inversa;
- Creazione di smartbones: per poter creare rapidamente diverse espressioni facciali;
- La timeline: per creare interpolazioni di movimento e morphing;
- Gestione dell'audio: per aggiungere alle scene effetti sonori e voci;
- Gestione dei livelli: per definire quali oggetti vengono visualizzati sopra gli altri,
- Gestione della videocamera virtuale: per definire inquadrature programmare movimenti di camera (zomm in/out e carrellate) proprio come su un vero set;
- Gestione degli sfondi: per simulare il movimento con l'effetto parallasse;
- Creazione cicli e azione: per definire azioni ripetitive e cicliche (es: la camminata);
- Gestione degli effetti di luce: per simulare la penombra e la luce artificiale;

NB: Il numero di argomenti che verrà trattato potrà mutare in funzione dell'età degli allievi e della capacità della classe

#### 3- ESPORTAZIONE DEI VIDEO DELLE SINGOLE SCENE

Ogni scena realizzata con il programma di animazione deve essere esportata in formato video per la successiva fase di montaggio. I ragazzi impareranno i principi fondamentali della compressione video, dei vari formati esistenti e dei parametri che li differenziano.

#### 4- MONTAGGIO

Le scene esportate verranno tagliate, composte e messe in sequenza con l'ausilio di un programma di montaggio video non lineare. Alla fine di questa fase si otterrà l'opera audiovisiva finita.

#### 5 - PUBBLICAZIONE

Le opere così ottenute saranno pubblicate sul canale youtube dell'operatore economico e sulla pagina facebook del laboratorio.