

POESIA IN STOP-MOTION. UN PERCORSO DI MEDIA EDUCATION TRA CREATIVITÀ DIGITALE E CITTADINANZA

POETRY IN STOP-MOTION. A MEDIA EDUCATION ACTIVITY BETWEEN DIGITAL CREATIVITY AND CITIZENSHIP

*Alessandro Greco, Scuola Secondaria di primo grado «V. Bellini» –
IC «Lombardo Radice» n. 3 di Patti (ME), alessandro.greco@istruzione.it*

SOMMARIO

Gli alunni di una prima secondaria di primo grado, insieme ai compagni del laboratorio «Linguaggi della comunicazione multimediale», sono stati protagonisti di un percorso didattico tra educazione alla cittadinanza attiva, media education e creatività digitale.

A partire dall'incontro con le poesie di Francesco Saporito, quarantenne affetto da SLA che negli ultimi anni promuove il sostegno alla ricerca e la sensibilizzazione verso le malattie neurodegenerative, si è deciso di creare un cartone animato in stop-motion ispirato al suo lavoro.

La poesia scelta, per le tematiche e la freschezza ed efficacia espressiva, è *17 agosto – u primu baciù*, presente nel volume di Saporito, *Marco Polo 78 – a me musica è na Singer*.

Il progetto ha coinvolto diverse discipline, muovendosi tra manualità e digitale, arte, creatività ed innovazione, ed è nato da una vincente sinergia tra il nascente «Atelier creativo» della scuola e diversi soggetti attivi sul territorio.

Il progetto, presentato al premio MED «Cesare Scurati» 2017, ha ricevuto a Lucca, il 15 luglio 2017, in occasione della Summer School del MED, il secondo premio della giuria scientifica e il premio della giuria popolare.

PAROLE CHIAVE

Creatività digitale, poesia, cartone animato, stop-motion, cittadinanza attiva

ABSTRACT

The students of a secondary school, in partnership with the «Laboratory of Languages of Multimedia Communication», have been involved in a learning activity on citizenship education, media education and digital creativity.

After discovering the poems of Francesco Saporito, a forty-year-old man with Amyotrophic Lateral Sclerosis (ALS), who in recent years has promoted research and awareness raising towards neurodegenerative diseases, it was decided to create a stop-motion cartoon from his writing. The poetry, chosen for its subject, freshness (novelty, originality) and effective expression, is *17 agosto – u primu baciù*, *August 17 – first kiss* from his book *Marco Polo 78 – a me musica è na Singer*.

The project involved several disciplines, moving between manual and digital, art, creativity and innovation, and was the result of a successful synergy between the emerging «Creative Atelier» of the school and different bodies active in the area.

The project, presented at the MED «Cesare Scurati» Award 2017, received the Second Prize and the Prize of the People's Jury on July 15, 2017 in Lucca Summer School.

KEYWORDS

Digital creativity, poetry, cartoon, stop-motion, active citizenship

Autore per corrispondenza

Alessandro Greco, Scuola Secondaria di I gr «V. Bellini» – IC «Lombardo Radice» n. 3 di Patti (ME), alessandro.greco@istruzione.it

LUOGO: Scuola Secondaria di I Grado «V. Bellini» – IC «Lombardo Radice» n. 3 di Patti (ME)
UTENTI: 40 studenti/esse
DURATA PROGETTO: Gennaio-Giugno 2017
MATERIALI E TECNOLOGIE: Materiale di recupero, colori acrilici, pennelli, spatole; fotocamera reflex su treppiedi, collegata via usb a un pc, un illuminatore a led, software «iStopmotion» per sistemi Mac/ IOS per la ripresa delle varie sequenze e il software «iMovie» per il montaggio
PRODOTTO REALIZZATO: <https://youtu.be/WIOBrAmV0S8>
 Cartone animato in stop-motion (durata 5' 17")

1 Introduzione

Nella grande avventura del Piano Nazionale Scuola Digitale, che coinvolge la scuola italiana da oltre due anni, uno spazio sempre più importante, anche in termini di investimenti impiegati, occupa senza dubbio la creatività digitale, ambito complesso che rimanda alla tradizione del passato misurandosi al contempo con le tecnologie più recenti.

A tale ambito sempre più spesso, anche nei recenti bandi PON,¹ viene collegato lo sviluppo delle competenze di cittadinanza digitale, puntando sulle competenze digitali quali requisito fondamentale per lo sviluppo sostenibile del nostro Paese e per l'esercizio di una piena cittadinanza nell'era dell'informazione.

La creatività digitale, infatti, rappresenta la capacità di dar vita a qualcosa che sia contemporaneamente creativo, cioè originale ma anche culturalmente collegato con la tradizione artistica precedente, e digitale, cioè basato sull'impiego di strumenti e linguaggi legati alle ICT.

Rispetto alla condizione disincantata dell'età industriale, la creatività digitale post-industriale sembrerebbe infatti, per alcuni, in grado di reintrodurre una dimensione re-incantata, caratterizzata in modo specifico dal profondo cambiamento portato dal digitale. Il multimedia sarebbe, più in particolare, un ambito «naturale» per le applicazioni di creatività digitale, essendo possibile, grazie alla convergenza digitale, ideare e produrre opere singole costituite da una combinazione di scrittura, fotografie, grafica, audio, animazione e video (Lughi & Russo Suppini, 2015).

Il nostro progetto si colloca proprio nell'intersezione tra educazione alla cittadinanza consapevole e promozione della creatività digitale, attraverso un approccio alla media education che coniughi l'analisi critica alla produzione cre-

¹ Ci si riferisce, in particolare, all'Avviso pubblico 2669 del 3 marzo 2017 relativo a «Cittadinanza e creatività digitale», che prevede interventi formativi finalizzati al sostegno dei percorsi per lo sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale e per lo sviluppo delle competenze di cittadinanza digitale, http://www.istruzione.it/pon/avviso_cittadinanza-creativita.html [Accesso 10.10.2017].

ativa, superando la falsa e fuorviante contrapposizione tra analogico e digitale troppo spesso avvertita a livello scolastico (Parmigiani, 2004).

Più in particolare l'idea progettuale nasce dall'incontro con l'esperienza di Francesco Saporito, commercialista pattese che nel 2013, poco più che quarantenne, ha scoperto di essere malato di SLA, una malattia neurodegenerativa per la quale al momento non esistono cure efficaci. Francesco ha reagito attaccandosi ancora di più alla vita, alla memoria e alla preziosità delle cose piccole e semplici, iniziando a scrivere poesie, che sono confluite nell'arco degli ultimi due anni in due libri.

L'idea iniziale è stata quella di coinvolgere gli studenti in una campagna di sensibilizzazione sulla SLA e le malattie neurodegenerative, attraverso la realizzazione di un cartone animato con la tecnica dello stop-motion, trasponendo in immagini la poesia *17 agosto – U primu baciù*, in dialetto siciliano, ora inserita nel volume *Marco Polo, 78 – a me musica è na Singer* (Saporito, 2017), utilizzando pietre di mare, legnetti, conchiglie e materiale trovato sulla spiaggia.

Tra sogno e realtà questa poesia descrive con delicata leggerezza il ricordo unico e indimenticabile del primo bacio, a partire dal termine dialettale «pruppiari» che accosta, con azzeccata metafora, due innamorati che si baciano a due polpi, «pruppi» appunto, che si stringono tra i loro tentacoli.

Il cartone vuole servire inoltre a promuovere la vendita del libro contenente la poesia e la raccolta di fondi per la ricerca.

Nel progetto sono state coinvolte, con modalità e tempi diversi, tutte le aree di competenza mediale, dalla lettura alla fruizione, al pensiero critico, alla cittadinanza, ma sicuramente la competenza mediale su cui si è puntato maggiormente è quella di scrittura.

2 **Contesto, risorse e strumenti**

Il progetto è stato realizzato nella scuola secondaria di primo grado «V. Bellini» di Patti, paese di 14.000 abitanti sulla costa settentrionale tirrenica della provincia di Messina. Il plesso conta circa 200 alunni, coinvolti in diversi laboratori opzionali, che vanno dalle attività artistiche e decorative allo sport, alle lingue straniere, al rispetto della natura e dell'ambiente, alla ricerca scientifica.

Da due anni è inoltre attivo un laboratorio di «Linguaggi della comunicazione multimediale» nato con l'intento di sperimentare un curricolo mediaeducativo da inserire nel PTOF d'istituto lavorando sulle competenze digitali e medialità nell'arco dei tre anni della scuola secondaria di primo grado.

Diverse sono le collaborazioni della scuola con partner esterni, con associazioni e liberi professionisti, media locali ed enti pubblici.

Questo progetto è stato realizzato a costo zero, tra gennaio e giugno 2017, coinvolgendo i 24 alunni della classe I B e i 20 del laboratorio «Linguaggi della comunicazione multimediale» sia in orario curricolare (alunni della classe prima) che extracurricolare opzionale (per il laboratorio), impegnando mediamente

4 ore a settimana; le discipline coinvolte sono state soprattutto italiano e arte e immagine, ma tutto il consiglio di classe della I B ha partecipato attivamente.

Diverse e preziose sono state le collaborazioni esterne: la registrazione della voce narrante è stata curata da Hangoveradio, web radio dell'Asd Input di Patti; la lettura in aula e la recitazione nel video sono state curate da Josephine Sciotto e Tommaso Greco, dell'Associazione teatrale «La macchina dei sogni» di Patti e da Teodoro Cafarelli, della Libreria Capitolo 18 di Patti; la colonna sonora originale è stata composta ed eseguita dal giovane compositore Mattia Camuti, con il brano dal titolo *Il cielo del mare*; infine Francesco Saporito e tutta la sua famiglia, insieme all'amico Beppe Forzano a cui è legata la creazione della poesia scelta, hanno seguito tutte le fasi del progetto, con indicazioni, suggerimenti, supporto e incoraggiamento.

Il progetto è stato realizzato negli ambienti laboratoriali a disposizione del neonato Atelier creativo «V. Bellini» di Patti, ancora in fase di completamento.

Per la realizzazione dei pannelli e dei personaggi sono stati utilizzati diversi strumenti, materiale di recupero, colori acrilici, pennelli, spatole; per la realizzazione delle riprese fotografiche e del filmato è stata utilizzata una fotocamera reflex su treppiedi, collegata via usb a un pc, un illuminatore a led, il software «iStopmotion» per sistemi Mac/IOS per la ripresa delle varie sequenze e il software «iMovie» per il montaggio; la registrazione audio è stata effettuata presso gli studi di «Hangoveradio», Web radio dell'Asd Input di Patti e quella della Colonna Sonora originale (*Il cielo del mare*) è stata effettuata a cura dell'autore Mattia Camuti.

3

Finalità, obiettivi e metodologia

Le finalità generali del progetto sono state legate alla sensibilizzazione verso le malattie neurodegenerative e le problematiche ad esse legate, partendo dalla scoperta che un malato di SLA, anche nell'immobilità fisica e nell'impossibilità di comunicare attraverso la voce e la scrittura manuale o digitale, può essere una preziosa e insostituibile risorsa dell'ambiente e della comunità in cui vive, rivitalizzandola e coinvolgendola in un percorso di rinascita culturale, letteraria, civile.

Più nello specifico si sono perseguite le seguenti finalità:

- coinvolgere gli studenti in un percorso di cittadinanza attiva su queste tematiche, al fine di rendere loro stessi promotori attivi di una campagna generale di sensibilizzazione;
- educare a un'idea di arte e creatività digitale che coniughi tradizione e innovazione, manualità e digitalizzazione;
- dare vita a un processo comunicativo in modo creativo e stimolante attraverso l'animazione in stop-motion;
- favorire lo sviluppo di competenze trasversali, stimolando la ricerca e il lavoro cooperativo;
- riscoprire i Media come strumento didattico, oggetto di studio e mezzo di espressione.

Tali finalità sono state declinate nei seguenti obiettivi specifici di apprendimento:

1. saper trasporre un testo poetico nelle sequenze di un cartone animato;
2. conoscere e applicare le procedure di pianificazione, stesura e revisione del testo adeguandole a diversi tipi di linguaggi;
3. conoscere i principi, i meccanismi e le peculiarità della tecnica di animazione in stop-motion;
4. comunicare emozioni, stati d'animo, sensazioni attraverso l'espressività artistica;
5. decorare su e con materiali poveri, reperiti dagli stessi studenti, e assemblati cooperativamente;
6. lavorare in sinergia per la realizzazione di un'animazione in stop-motion;
7. rispettare ruoli e compiti in attività di collaborative learning.

Gli studenti sono stati coinvolti in un percorso laboratoriale che li ha visti lettori, spettatori, autori, scrittori, animatori, decoratori, scenografi, fotografi, tecnici e produttori. In particolare sono state adottate metodologie didattiche riferibili al cooperative learning, al learning by doing, all'outdoor training e al problem solving, attraverso un processo di apprendimento esperienziale nel quale, come è stato ribadito da più fonti autorevoli, non è tanto l'esperienza a generare apprendimento quanto la riflessione sull'esperienza stessa (Trincherò & Robasto, 2013) in un'ottica di media education caratterizzata da un approccio dinamico che contempra al tempo stesso la partecipazione creativa, dell'educare con i media, e la comprensione critica, dell'educare ai media (Buckingham, 2006).

L'idea di fondo, dal punto di vista media educativo, è stata quella di sperimentare una creatività digitale che sapesse coniugare manualità e digitalizzazione, tradizione e innovazione, decorazione e video montaggio.

4 Percorso di lavoro

Il lavoro si è svolto in diverse fasi:

1. Presentazione in classe del testo, del suo autore, delle malattie neurodegenerative e della SLA in particolare, delle iniziative già in atto legate al libro pubblicato lo scorso anno; gli alunni hanno partecipato attivamente a questa fase ed alla manifestazione pubblica «La camminata per la vita», che promuoveva la raccolta di fondi per il Centro «Nemo» di Messina, specializzato nelle malattie neurodegenerative, coinvolgendo anche le proprie famiglie.
2. Lettura in classe della poesia, con la presenza di Josephine Sciotto, giovane attrice che ha collaborato gratuitamente al progetto; la lettura è stata accompagnata dall'analisi del testo e da riflessioni personali, seguite dall'assegnazione di una produzione scritta per fissare le impressioni, le sensazioni e le riflessioni di ciascuno.
3. Creazione dello storyboard, con un file Power Point, inserendo come note le indicazioni relative alla descrizione delle sequenze e dei relativi cambi di

scena da predisporre; sono state individuate, in fase preliminare, ventidue sequenze, poi ridotte a venti in fase esecutiva per esigenze pratiche e per snellire alcuni passaggi.

4. Per la raccolta sulla spiaggia del materiale necessario gli alunni della classe prima, con entusiasmo e ottimo spirito organizzativo, si sono divisi in piccoli gruppetti alla ricerca dei vari oggetti (pietre, legnetti, alghe secche, conchiglie, vetrini levigati, ecc.).
5. Decorazione a mano delle scene e dei personaggi, curata e diretta dalla prof. Valeria Ingrassia, insegnante di Arte che ha utilizzato le ore curricolari e quelle del laboratorio di decorazione da lei tenuto in orario extracurricolare pomeridiano. Le scene sono state realizzate su pannelli di legno decorati a tempera, i personaggi e gli elementi dell'ambiente con i materiali raccolti sulla spiaggia e con le pietre decorate con colori acrilici. Durante la creazione e la decorazione delle scene e dei personaggi si è reso indispensabile l'inserimento contestuale nello storyboard di indicazioni relative al movimento da ricreare in studio.
6. Conoscenza della tecnica di animazione cinematografica stop-motion, a cui gli alunni sono stati accompagnati con la visione di cortometraggi e sequenze tratte da film, anche realizzati da scuole, con tale tecnica; l'analisi dei prodotti esemplificativi relativi al linguaggio specifico è stata condotta mettendo in evidenza l'essenzialità del movimento, ricreato con la sequenza dei fotogrammi. Ripercorrendo velocemente l'evoluzione della tecnica dal 1900 ai giorni nostri si è messo in evidenza come si possano produrre animazioni, riprendendo situazioni di realtà, o composizioni con vari materiali e su vari supporti oppure servendosi di pupazzi (fissi, snodabili, di plastilina). Sono poi seguite istruzioni tecniche relative a questa modalità di animazione e delle prove di stop-motion con gli studenti stessi come protagonisti di voli, sedie magiche che si muovono da sole o che gareggiano nella corsa.
7. Montaggio del set e ripresa delle singole scene con la tecnica dello stop-motion; tale fase è stata molto impegnativa, e ha previsto due ambienti in cui poter montare l'illuminatore a led e il pannello per le riprese fotografiche. La realizzazione di un minuto di video, con una frequenza di 12 fps, è stata mediamente di due ore, compresa la predisposizione iniziale e lo smontaggio del set.
8. Post produzione: realizzata con la presenza attiva degli alunni solo per il montaggio delle varie sequenze e l'inserimento di eventuali effetti di transizione tra sogno e realtà; in seguito questa fase ha riguardato la registrazione della voce narrante e della colonna sonora originale, la sincronizzazione in fase di bozza con le scene tra audio e video, il montaggio finale.

5 Risultati, documentazione e valutazione delle attività

Il progetto ha portato alcuni importanti risultati, anche in termini di scoperta: il cartone animato verrà utilizzato per promuovere la sensibilizzazione e una raccolta di fondi in favore della ricerca sulla SLA insieme al libro *Marco Polo 78*

– *a me musica è na Singer* di recente pubblicazione e contenente la poesia da noi animata. Evidente è stata la sensibilizzazione degli studenti, del personale della scuola, delle famiglie e del territorio ai temi trattati, oltre al coinvolgimento di competenze, attrezzature e professionalità da parte di associazioni, professionisti e singoli cittadini a titolo gratuito.

Gli alunni hanno avuto modo di appropriarsi delle tecniche di animazione e videoproduzione in stop-motion attraverso la realizzazione di un prodotto in cui la creatività digitale si caratterizza come felice incontro tra manualità artigianale e costruzione digitale. L'animazione in stop-motion, da loro conosciuta attraverso famosi film e cartoni, con un procedimento semplice e a basso costo, permette di entrare a contatto con una modalità di creazione che nasce dalla curiosità e dall'inventiva e mantiene un forte aggancio alla manualità.

Il movimento e l'azione possono essere diversi da come comunemente li immaginiamo perché la nostra mente e il nostro cuore si muovono veramente quando reagiscono in maniera attiva e partecipativa a ciò che la realtà ci offre, fosse anche una malattia così terribile come la SLA a veicolarlo.

D'altronde questo percorso, le tante ore trascorse a predisporre minuziosamente ogni singolo passaggio, decorazione o particolare, il lento e meticoloso progredire della fase esecutiva, in cui ogni singolo fotogramma diveniva occasione di concretizzazione di principi quali la capacità di collaborare, la sinergia attiva, la consapevolezza di ruoli e compiti, l'attenzione reciproca, hanno messo ancora più in evidenza che «l'esperienza creativa ha intrinsecamente una forza pedagogica. Il più grande valore educativo dell'animazione forse sta proprio nell'allenarci a vedere ogni oggetto in modo diverso. Ci insegna ad andare oltre l'apparenza, oltre le consuetudini. Insomma, ci allena al possibile, ci invita a cambiare il mondo divertendoci» (Filippi, 2013, p. 190).

Le fasi del progetto sono state documentate in maniera regolare, soprattutto fotograficamente, grazie a due alunni che hanno avuto il compito di fotografare le varie fasi di lavoro ed il backstage delle fasi di produzione, e tutta la documentazione è confluita in un repository, sull'account Google drive della scuola, accessibile all'indirizzo Internet: <https://goo.gl/Nf5YCJ>.

Le maggiori sfide e criticità hanno riguardato la necessità di incastrare nei ritmi scolastici la realizzazione di operazioni che spesso avrebbero avuto bisogno di tempi più distesi, e non è stato sempre semplice coordinare efficacemente l'operato di due laboratori, quello di decorazione artistica e quello multimediale, che si svolgevano in giorni diversi della settimana. Le riprese sono state effettuate dagli alunni, dopo fasi di istruzione e prove delle tecniche da utilizzare, ma spesso il risultato ha risentito della loro inesperienza; la tecnica dello stop-motion d'altronde richiede pazienza, attenzione e cura dei particolari e costringe i ragazzi ad abbandonare l'idea di digitale come sinonimo di fretta e rapidità.

La valutazione, secondo le indicazioni metodologiche relative a percorsi media educativi efficaci, ha riguardato sia i processi che i prodotti, ed è avvenuta attraverso la valutazione del gradimento, del cambiamento e dell'apprendimento.

Strumenti di valutazione sono stati, nelle diverse fasi, le attività di brainstorming, il breve commento condiviso a fine di ogni incontro, la produzione scritta degli alunni, alcune schede di autovalutazione del ruolo e dell'efficacia comunicativa.

Il prodotto finale, un cortometraggio della durata di 5 minuti (<https://youtu.be/WIOBrAmV0S8>), è stato pubblicato sul canale YouTube della scuola e condiviso attraverso i social network. Bisogna infine ricordare come questo progetto, presentato al premio MED «Cesare Scurati» 2017, ha ricevuto a Lucca, il 15 luglio 2017, in occasione della Summer School del Med, il secondo premio e il premio della giuria popolare.

Bibliografia

- Buckingham, D. (2006). *Media Education. Alfabetizzazione, apprendimento e cultura contemporanea*. Trento: Erickson.
- Filippi, F. (2013). Un dialogo sul cinema di animazione In B. Bruschi & A. Parola (a cura di), *Paesaggi digitali. I futuri educatori tra formazione e nuovi linguaggi* (pp. 181-202). Roma: Aracne.
- Lughi, G., & Russo Suppini A. (2015). *Creatività digitale. Come liberare il potenziale delle nuove tecnologie*. Milano: FrancoAngeli.
- Parmigiani, D. (2004). *Didattica e tecnologia diffusa. Riflessioni per una antropologia multimediale*. Milano: FrancoAngeli.
- Saporito, F. (2017). *Marco Polo 78. A me musica è na Singer*. Patti Marina (ME): Pungitopo.
- Trincherò, R., & Robasto, D. (2013). Una premessa di metodo. In A. Parola, A. Rosa & R. Giannatelli (a cura di), *Media, linguaggi e creatività. Un curriculum di media education per la scuola secondaria di primo grado* (pp. 43-51). Trento: Erickson.