



Terni, 13.12.2021

Alla c.a. del
Comune di Terni
Direzione Istruzione e Cultura

PEC: comune.terni@postacert.umbria.it

Oggetto: bando per attività di laboratorio per giovani dai 14 ai 19 anni – domanda di partecipazione

Ai sensi dell'Art. 3 del bando in oggetto, si invia la seguente proposta di laboratorio grafico.

Titolo	Una giornata particolare
Tematiche e forma comunicativa prescelta	Tematiche Le tre opposizioni proposte rispecchiano il modello tripartito del cervello (rettile, limbico e neocorteccia), il cui studio si deve al neuroscienziato Paul Donald MacLean. Queste sei polarità sono tra di loro legate e – soprattutto - c'è un filo verticale che connette le relazioni, la sicurezza ed il movimento. Quando ci si sente al sicuro, quindi quando la parte più atavica del cervello è silente, allora ci si può permettere di passare al movimento, quindi all'esplorazione e alla conoscenza, attivando la parte più umana del cervello che permette di interessare relazioni. Ciò significa che c'è anche un altro filo verticale che connette solitudine, rischio e stasi, perché quando si avverte una condizione di rischio la reazione più comune è quella di allerta, che favorisce la stasi; inoltre, la sensazione di rischio è spesso dettata dalla solitudine. Tutto, ovviamente, ciò ha a che fare con la salute e, nello specifico, con le condizioni emotive dell'adolescenza, soprattutto in un periodo così particolare come quello dettato dalle conseguenze dell'emergenza sanitaria da SARS-Cov2, che ha visto i giovani e li vede tuttora segnatamente coinvolti. Pertanto, nel laboratorio saranno prese in considerazione tutte le tematiche proposte, secondo i due fili verticali proposti: sicurezza, movimento, relazioni e rischio, stasi, solitudine.



	<p>Forma comunicativa prescelta: laboratorio grafico Viene proposto un laboratorio grafico e, più nello specifico, un laboratorio che sviluppi una narrazione per immagini e parole e che realizzi un fumetto animato (<i>animatic</i>).</p>
Numero di partecipanti	<p>Il laboratorio coinvolgerà direttamente una classe del Liceo Artistico "O. Metelli" di Terni, dove dalla docente Rosita Rossi è già stato completato un lavoro in orario curriculare sull'immagine animata (storia e linguaggio del fumetto e linguaggio, lettura di <i>graphic novel</i>, riproduzione grafica e rielaborazione soggettiva di tavole di fumetti famosi) e, quindi, dove sono già presenti conoscenze ed abilità di base per sviluppare il prodotto finale. Il laboratorio potrà coinvolgere anche indirettamente altre classi, attraverso attività di incontro con vari esperti del settore e di prima restituzione del prodotto finale. In totale, quindi, il laboratorio stima di coinvolgere direttamente 20 giovani e indirettamente fino a 60 giovani.</p>
Obiettivi e modalità di attuazione	<p>Obiettivo L'obiettivo del laboratorio è quello di rafforzare le competenze emotive in età adolescenziale e, in secondo ordine, quello di consolidare le competenze comunicative, il pensiero creativo ed il <i>problem solving</i>. Elaborando un soggetto a partire da una riflessione sulle due linee verticali delle opposizioni, il risultato finale sarà una storia (in 4/5 tavole, da animare) ambientata in una "giornata particolare", che racconti loro stessi attraverso le vicende dei protagonisti.</p> <p>Modalità di attuazione Il laboratorio grafico si svolgerà nel corso della seconda parte dell'anno scolastico 2021-2022. Il lavoro si dividerà in quattro fasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. elaborazione del soggetto e della storia a partire dalle opposizioni (con tutto il gruppo classe); 2. <i>character desing</i> o studio dei personaggi (in gruppo); 3. creazione delle tavole, acquisizione e trasformazione digitale; <i>balloon</i>, <i>lettering</i> con <i>editing</i> delle scritte; studio dei movimenti, suoni, musiche ed altri effetti sonori (in gruppi paralleli); 4. post-produzione. <p>In particolare la prima fase muove dal confronto in aula sulle</p>



	<p>opposizioni e sulle connessioni verticali individuate (sicurezza, movimento, relazioni e rischio, stasi, solitudine), realizzato con il supporto di una psicoterapeuta dell'U.O. Neuropsichiatria infantile e dell'adolescenza dell'U.S.L. Umbria 2 con la tecnica del <i>circle time</i> e la successiva <i>clusterizzazione</i> di quanto emerso, il cui scopo è quello di far emergere il soggetto e la storia da raccontare. Seguirà lo studio dei personaggi, che alterni attività da casa ed attività in aula. Terminata questa prima parte di ideazione del prodotto finale, prenderà avvio la parte più creativa del laboratorio grafico, da realizzare con l'utilizzo dei <i>software</i> in dotazione dell'istituto scolastico e con il supporto ed il servizio di un giovane artista ternano diplomato al dipartimento Animazione del Centro Sperimentale di Cinematografia di Torino: Giacinto Compagnone, che già ha collaborato con il Liceo Artistico "O.Metelli". Successivamente sulla base di tutto il materiale elaborato e delle proposte operative dei ragazzi e delle ragazze sarà svolto il lavoro di post-produzione, che vedrà l'esperto confrontarsi con la classe in più fasi fino alla realizzazione del prodotto finale: un fumetto animato (<i>animatic</i>).</p> <p>L'attività di laboratorio grafico in senso stretto saranno integrate da due incontri "ispirazionali" (se possibile in presenza) con autori ed autrici di <i>grafic novel</i> di particolare richiamo (l'italo-tunisina Takoua Ben Mohamed e Michele Rech, in arte <i>Zerocalcare</i>) e da una presentazione interna del lavoro svolto dalla classe. Queste attività integrative vedranno il coinvolgimento di altre classi.</p>
Monte ore, tempi e luoghi di svolgimento	<p>Il laboratorio si svolgerà integralmente presso le strutture del Liceo artistico "O.Metelli" di Terni; prenderà avvio all'inizio del 2022 e si concluderà entro il mese di maggio 2022, mescolando le attività in orario curricolare (6 ore) con quelle svolte con rientri pomeridiani (10 ore). Il laboratorio durerà complessivamente 16 ore¹, organizzato come segue:</p> <p>Orario curricolare (2h ad incontro)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. introduzione e confronto sulle opposizioni; 2. elaborazione del soggetto, della storia e dei possibili personaggi; 3. avvio del <i>character desing</i> o studio dei personaggi.

¹ Il conteggio esclude le attività creative svolte in proprio dai ragazzi e dalle ragazze al di fuori della classe, le attività di post-produzione in senso stretto e quelle integrative con gli incontri "ispirazionali".



	<p>Orario pomeridiano (2h ad incontro)</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. incontro con l'artista esperto con presentazione del lavoro; 5. lavoro in gruppi paralleli (3 incontri): creazione delle tavole, acquisizione e trasformazione digitale; <i>balloon</i>, <i>lettering</i> con <i>editing</i> delle scritte; studio dei movimenti, suoni, musiche ed altri effetti sonori (con licenza gratuita); 6. confronto sul <i>draft</i> del prodotto finale. <p>Tra il punto 3 ed il punto 4 è previsto un lavoro in proprio e non in aula; tra il punto 5 ed il punto 6 è previsto l'avvio del lavoro di post-produzione a cura dell'esperto.</p> <p>Il prodotto finale sarà presentato in occasione della 12ma rassegna cinematografica "Il mondo in un cortile" prevista per l'estate del 2022.</p>
Partner ed esperti che si intende coinvolgere.	<p>Partner La proposta di laboratorio grafico svolto con la Prof.ssa Rosita Rossi vede il sostegno dell'Istituto di Istruzione Superiore Classico e Artistico di Terni, di cui all'allegata lettera.</p> <p>Esperti (da considerare anche come CV allegato) Giacinto Compagnone nasce il 13/05/1988 a Teano (CE). Cresce e studia a Terni e si diploma all'Istituto "O.Metelli" di Terni; successivamente consegue il diploma al Centro Sperimentale di Cinematografia, Dipartimento Animazione di Torino ed inizia a collaborare come animatore 2d e come <i>character designer</i> con alcuni studi di animazione italiani: DNA creativo, MBanga, Animundi. Compagnone ha avuto anche esperienze come insegnante tenendo corsi per bambini dell'asilo sulla costruzione di strumenti di illusione ottica come il Taumatropio o lo Zootropio e corsi per ragazzi sui Principi dell'Animazione Tradizionale. E' docente al NID Nuovo Istituto di Design di Perugia, collabora con la Cooperativa Macchine Celibi e nel corso dell'ultimo anno scolastico ha collaborazione come formatore con l'IISCA di Terni per il progetto "Giovani Cuori Animati", finanziato a valere sul bando SIAE "Per chi crea".</p>
Piano economico	Il laboratorio prevede una spesa complessiva di 2.750 euro, di cui 2.000 coperte con il contributo comunale derivante dal bando in oggetto e 750 euro a carico dell'Associazione "Il Pettiroso".



	<p>Spese previste:</p> <ul style="list-style-type: none">- Esperto (Giacinto Compagnone): 1.500 euro- Coordinamento (Prof.ssa Rosita Rossi): 500 euro- Attestati e materiale pubblicitario 400 euro- Materiali di consumo per i laboratori 350 euro
--	--

La domanda è firmata digitalmente

IL PETTIROSSO APS

Marco Carniani