

# Luce

## Scheda tecnica

**Titolo:** Luce (*Light*)

**Genere:** documentario

**Tipologia:** animazione stop-motion e decoupage

**Durata:** 7' 30"

**Anno di produzione:** 2012

**Formato originale:** Video digitale (sequenza di jpeg, audio PCM)

**Formato per la proiezione:** DVD (PAL/NTSC)

**Fotografia:** colore

**Sonoro:** digitale (Dolby Stereo)

**Produzione:** [Istituto comprensivo di Ponte San Nicolò](#) - PD e Raffaella Traniello

**Regia:** Raffaella Traniello, insegnante di scuola primaria (Musica - Arte e Immagine - Tecnologia)

**Soggetto:** classi 2BC anno scolastico 2011-2012 - Scuola Primaria "Marconi" di Roncaglia

**Personaggi:** classi 2BC anno scolastico 2011-2012 - Scuola Primaria "Marconi" di Roncaglia

**Animazione:** classi 2ABC anno scolastico 2011-2012 - Scuola Primaria "Marconi" di Roncaglia

**Sonorizzazione:** classi 2BC anno scolastico 2011-2012 - Scuola Primaria "Marconi" di Roncaglia

**Montaggio:** Raffaella Traniello

**Software per il montaggio video:** Cinelerra 2.2 CV su Sistema Operativo Ubuntu (GNU/Linux)

### Sinossi:

Documentario di animazione che racconta la luce da tutti i punti di vista: affettivo, naturale, artificiale. L'animazione è costruita dai bambini con tecniche sperimentali, in particolare con esperimenti di lightpainting e di illuminazione solo con torce elettriche.

### Sinossi dettagliata:

Questo documentario di animazione racconta la luce da tutti i punti di vista: affettivo, naturale, artificiale. L'emozione del buio, il susseguirsi del giorno e della notte, gli animali che convivono con l'assenza di luce, le invenzioni per catturare la luce e mantenerla attiva anche di notte (fuoco, torcia, candela, lampadina), con un omaggio all'affascinante figura dell'inventore Alessandro Cruto. La luce elettrica è presentata a partire dal concetto di circuito elettrico, sperimentato in classe con un laboratorio pratico. Non possono mancare i giochi con la luce (fotografia, ombre cinesi, fuochi d'artificio), che precedono una riflessione ecologica di chiusura. L'animazione è costruita dai bambini con tecniche sperimentali, in particolare con esperimenti di lightpainting e di illuminazione solo con torce elettriche.

### Synopsis:

*An animated documentary about light, studied from different points of view: emotional, natural, artificial. The fear of the dark, day and night, animals in the darkness, historical discoveries and inventions (fire, torch, candle, electric bulb). The film is dedicated to the bulb inventor Alessandro Cruto, for his inspiring desire to know. Electric light is presented starting from the electric circuit, studied during a class workshop. Closing topics are light games (photography, shadow theatre, fireworks) and a thought of our environment. The animation uses many experimental techniques like lightpainting and battery torch lighting.*

### Licenza:

*Luce* è pubblicato con licenza Creative Commons BY-NC-SA 2.5 Italia.

### RAFFAELLA TRANIELLO

Insegnante elementare, formata come musicista classica, dal 2006 segue un progetto di produzione di animazioni con metodo sperimentale e collaborativo, nelle ore di arte, immagine, tecnologia, musica. Utilizza esclusivamente Software Libero Open Source.

### *Raffaella Traniello*

*Primary teacher with classical music education. Since 2006 she makes animations with her pupils, during art, music and technology classes, with a collaborative and experimental approach. She uses only Free Open Source Software.*

# Luce

## Scheda didattica

### **Percorso educativo-didattico:**

*Luce* è il prodotto di un percorso durato un intero anno scolastico, nelle ore curricolari di Arte, Musica, Tecnologia, in due classi seconde. Una terza classe si è aggiunta nella fase delle riprese.

Lo stimolo è venuto dalla grande passione di un bambino troppo introverso per fili, batterie e lampadine. La maestra ha sospettato che scegliere questo tema per il lavoro dell'anno avrebbe avuto conseguenze socializzanti. E così è stato.

Il pretesto per maneggiare circuiti elettrici a basso voltaggio è stato il lavoretto di Natale. I bambini hanno costruito una scheda elettrica, con cartoncino, filo di rame e fermac-ampioni, collegata a lampadina e batteria. I genitori hanno potuto così giocare con un rudimentale *Sapientino* natalizio.

Lo studio dei circuiti elettrici è stato affrontato anche al computer, utilizzando programmi liberi per bambini (gcompris) per la costruzione virtuale di circuiti elettrici, anche complessi.

Alcuni esperimenti sull'elettricità statica ci hanno portato naturalmente a porci domande sulle parole *corrente* e *statica*. E a cercare le risposte.

Lo studio della storia della lampadina ci ha portato alla scoperta della bellissima figura di Alessandro Cruto, muratore povero, intelligente e curioso, inventore di una lampadina ad alta efficienza. Tutti, bambini ed insegnante, siamo rimasti affascinati dalla forza del suo sogno ed abbiamo deciso di tenere Cruto come un modello da imitare.

L'esplorazione dei possibili usi del nostro circuito elettrico ci ha portato a sperimentare fotografie a lunga esposizione, arrivando a scoprire le meraviglie del lightpainting.

L'entusiasmo dei bambini si è scatenato con l'esplorazione degli oggetti che sono in relazione con la luce:

gli oggetti che riflettono come paiette, specchietti, carte riflettenti,

gli oggetti fosforescenti come giocattoli, vestiti

gli oggetti che rifraggono la luce come prismi, diamanti giocattolo, alcuni bicchieri, alcune carte

gli oggetti che concentrano la luce come la lente di ingrandimento

gli oggetti che colorano la luce come oggetti di plastica trasparente colorata

gli oggetti che danno forma alla luce, attraverso fori sagomati

Una riflessione sulla luce non può fare a meno di affrontare il buio. Abbiamo raccolto le emozioni che il buio ci crea ed abbiamo provato a pensare se è così anche per gli altri animali. Abbiamo scoperto che molti animali amano il buio ed hanno escogitato (nei millenni) degli espedienti per viverci meglio.

L'ombra è un buio leggero e ci è simpatica. Abbiamo giocato con le ombre cinesi, sperimentando sia materiali opachi che trasparenti. La presenza di un bambino con genitori cinesi in classe ci ha spinto a chederci perchè le ombre cinesi si chiamano così ed scoprire qualcosa di più sulla Cina e sulla sua grande civiltà.

In occasione di *Mi illumino di meno*, abbiamo riflettuto sull'impatto che l'uso della luce ha sull'ambiente.

Abbiamo deciso di raccogliere tutte le nostre scoperte e di comunicarle attraverso un'animazione.

Non è stato facile preparare uno storyboard per la mancanza di una narrazione che fungesse da filo conduttore. Ma ce l'abbiamo fatta.

Abbiamo preparato i materiali da animare sperimentando tecniche nuove: pennarello acquerellato, acquerello.

Abbiamo maturato più cura nel dettaglio, facendo esperienze di copia dal vero o da fotografie (reperate grazie al collegamento internet in classe).

Per animare i fuochi d'artificio abbiamo studiato dei video fotogramma per fotogramma, creando dei flip book di prova.

Durante le riprese abbiamo fatto esperimenti con il buio, rinunciando alla buona illuminazione delle lampade e provando a giocare con le torce.

La registrazione della colonna sonora è stata fatta utilizzando una giraffa, con tanto di cuffie e ciak.

Per ragioni di tempo e per creare emozione anche nel silenzio (per la prima volta nella nostra storia) abbiamo anche inserito suoni d'ambiente preregistrati, mescolando due diverse tavolozze sonore.

# The making of LUCE

video di backstage (ancora in produzione)

## Esperimenti di cinema

### contesto progettuale

Il progetto Luce è inserito in un progetto di più ampio respiro, chiamato ESPERIMENTI DI CINEMA, ben documentato nel sito: <http://esperimentidicinema.g-raffa.eu/>

Il progetto consiste essenzialmente nella produzione di cortometraggi di animazione con metodo sperimentale e cooperativo. Lavora per il consolidamento dell'immagine positiva di sé e sviluppo dell'identità di gruppo attraverso l'espressione artistica e creativa.

Il progetto è decisamente multidisciplinare e persegue obiettivi sia didattici che educativi.

### OBIETTIVI DIDATTICI

#### LETTURA CRITICA DELL'IMMAGINE IN MOVIMENTO

consapevolezza dell'illusione ottica del movimento

consapevolezza della parzialità della realtà all'interno del fotogramma

consapevolezza della potenza dei programmi per il montaggio video e della loro capacità di creare effetti speciali  
smitizzazione dell'immagine in movimento, tradizionalmente considerata un mezzo oggettivo ed intrinsecamente veritiero

#### FORMAZIONE PROFESSIONALE

conoscenza dei concetti alla base della produzione di animazioni

capacità di costruire una storyboard

#### FORMAZIONE CULTURALE

arricchimento della filmografia fruita

apertura alla conoscenza di opere d'arte di animazione al di là di quanto portato a galla dalle spinte del mercato

conoscenza di grandi animatori, italiani e non, e delle loro opere

#### TECNICHE ARTISTICHE E CREATIVE

capacità di sviluppo collaborativo di un'idea forte e creativa

superamento dei modelli standard, preconfezionati o commerciali a favore di uno stile personale

affinamento delle abilità manipolatorie

affinamento delle tecniche di pittura

capacità di rappresentazione (grafica e plastica) con materiali inusuali o di recupero

#### EDUCAZIONE ALL'USO DEL COMPUTER

consapevolezza delle potenzialità del computer

capacità di uso creativo, attivo e non passivo, del computer

capacità di uso collaborativo del computer

capacità di uso ibrido della tecnologia, come parte integrante di attività concrete, fisiche, sociali e manipolatorie

#### EDUCAZIONE ALLA RETE

relazione positiva con la rete, riconosciuta come un mezzo di comunicazione neutro

comunicazione con altre realtà scolastiche, italiane o straniere

interscambio di lavori tra animatori bambini o adulti

conoscenza della localizzazione e delle caratteristiche principali dei luoghi, degli enti e delle persone contattati.

## **OBIETTIVI EDUCATIVI**

### **EVOLUZIONE PERSONALE**

Consolidamento dell'identità positiva di sé

Superamento dei pregiudizi e delle "etichette personali"

Maturazione dell'autostima

Maturazione del senso di responsabilità

Maturazione della capacità di attendere ed di essere disponibili a faticare per ottenere un risultato.

### **EVOLUZIONE DEL GRUPPO**

Superamento dei pregiudizi e delle "etichette personali"

Riconoscimento dell'importanza del ruolo di ciascuno

Affinamento delle capacità di collaborazione

Creazione o consolidamento del senso e dell'identità di gruppo

Maturazione del piacere di appartenenza al gruppo

Maturazione di una comunicazione efficace

Maturazione della percezione serena del proprio spazio garantito

Maturazione della disponibilità a rispettare lo spazio di ciascuno

### **EDUCAZIONE ALLA CONDIVISIONE**

riconoscimento dell'opera finale come frutto della fusione di indispensabili apporti individuali di ciascuno (sia per somma che per integrazione), nessuno escluso

### **EDUCAZIONE ALLA LEGALITÀ**

consapevolezza della necessità di regole semplici e condivise e di comportamenti estremamente controllati durante tutta la produzione.