

Milano 6666 – Creazione di un'animazione in lingua inglese

Annie Mazzocco

Docente di Inglese presso la Scuola Secondaria di Primo Grado Sandro Pertini – Milano Zona 5

mrsenglish24@gmail.com

Premessa

Prendete due insegnanti appassionate di fantascienza, di cui una con esperienza nel coordinamento di squadra tecnica cinematografica, i ragazzi di una Terza già coinvolti in prima media in un concorso nazionale per il quale vinsero il primo premio e l'anno successivo nella creazione di un *gamebook* interattivo sotto il monitoraggio delle stesse insegnanti, e avete gli ingredienti per una pasta sfoglia di creatività ancora da modellare, guarnire ed infornare. Il vantaggio era aver già una dinamica di grande fiducia e di grande entusiasmo nel creare prodotti interattivi e lavorare tramite piattaforma di e-learning a scuola e a casa. In questo caso abbiamo usato per il triennio la piattaforma gratuita di e-learning Oracle Education ThinkQuest (<http://www.thinkquest.org/it/>), chiusa da giugno 2013.

Questo lavoro è stato articolato in due parti:

- una parte introduttiva svolta in italiano dalla collega Sonia Russo e

- in inglese supervisionata da me;
- una seconda parte operativa – coordinata dalla sottoscritta – che ha portato alla creazione del prodotto finale e cioè un’animazione in lingua inglese con sottotitoli in italiano.

Pure essendo svolto nell’ambito della lingua inglese, questo progetto ha coinvolto varie tipologie di competenza: linguistiche, certamente, ma pure grafiche, tecniche, metacognitive e si basava anche sulla gestione delle interazioni e della comunicazione all’interno di un gruppo di lavoro lasciando a ciascun individuo una certa autonomia. Un’ora alla settimana (presa sulle tre ore curricolare di inglese) in laboratorio di informatica.

1. Genesi

Dopo un lavoro di un mese su varie tipologie di fantascienza, si decide di avviare la parte riservata alla lingua inglese. All’inizio la collega e io pensavamo ad orientare la realizzazione di un prodotto finale di genere *steampunk* ma i ragazzi decisero in un altro modo. Rimasero affascinati dallo *cyberpunk* durante le loro ricerche, letture e visioni. Dopo un briefing con l’intera classe rispetto al prodotto finale, fu deciso di creare un’animazione, non si sapeva ancora bene di che tipo: *stop motion* oppure cartone animato. Per prendere una decisione ho visionato i lavori svolti da vari colleghi (per esempio Anna Maso, Ludovico Zodiaco, Roberta Turri) e pubblicati nei gruppi su Facebook e, confesso, l’idea di una *stop motion* diventava sempre più lontana per la mancanza di tempo e di supporto tecnico a disposizione.

Vedendo i lavori di Maddalena Dal Degan con GoAnimate e avendo già usato questo strumento per altri scopi, mi è venuta l’idea di sfruttarlo anche per l’interfaccia di facile accesso della piattaforma di montaggio. Perché cumulare troppi strumenti di elaborazione quando li trovi già tutto a disposizione. Fu proposto ai ragazzi e l’idea fu accolta con entusiasmo. L’unico problema era che la piattaforma era a pagamento, non volendo gravare sul budget sia della scuola sia delle famiglie, presi io in carico il pagamento del canone per la classe.

1.1 Squadre

Bisognava organizzare la *crew*, decidere la composizione delle squadre (Figura 1) a seconda delle competenze e dei desideri degli studenti e con qualche mano di ferro nascosta in un guanto di velluto per evitare

dispersione e rispettare il milestones. Nessuno doveva perdere di vista che il tutto era un lavoro, creativo, motivante ma anche un lavoro di squadra, impegnativo, con scadenze e con rispetto del lavoro altrui. Un responsabile per ciascuna squadra tecnica rispondeva dell'intero team. Ci sono stati alcuni litigi, a volte risolti fra i membri della squadra a volte dopo colloquio con il *producer*, e cioè la sottoscritta. Il *problem solving* tecnico non fu una grande difficoltà, ma il *problem solving* relazionale fu un pochino più complicato ma di successo. Tutti, a parte un'eccezione, hanno lavorato sodo.



Fig. 1 – Organizzazione delle squadre tramite la piattaforma di e-learning OEF ThinkQuest

1.2 e-learning

La scelta dell'utilizzo della piattaforma (Figura 2) permetteva di non perdere i lavori, quando la connessione non era presa da singhiozzi o qualche computer colto da malore tecnico, e di facilitare la continuità anche se qualche membro del team fosse stato assente. Poteva aggiornarsi tramite la piattaforma oppure riprendere il lavoro portato avanti dai compagni di squadra.

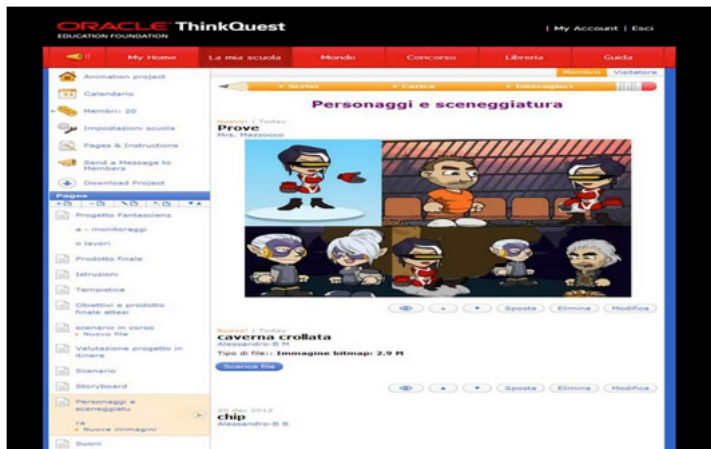


Fig. 2 – OEF ThinkQuest: salvataggio dei lavori disponibili ad ogni membro del team

2. Svolgimento del lavoro

La principale difficoltà nel portare a termine il lavoro è consistito nel far rispettare le scadenze, anche perché abbiamo incontrati problemi oggettivi come la sospensione della connessione internet, il guasto di qualche computer, l'assenza di alcuni alunni e l'organizzazione scolastica (riunioni per l'orientamento, eventi speciali), ostacoli che tutti noi conosciamo e mettiamo in conto nello svolgimento di un qualunque progetto scolastico. Il fatto di aver utilizzato la piattaforma di e-learning ci ha permesso di mantenere una certa continuità e di evitare di perdere importanti tasselli del lavoro lungo il percorso.

2.1 Sceneggiatura

Per poter rispettare le scadenze, il gruppo che si era dedicato alla redazione della sceneggiatura non poteva permettersi alcun ritardo. In effetti tutto dipendeva da questo gruppo. La mia collega, Sonia Russo mi ha dato una mano a gestire il gruppo di scrittura nell'ideazione della trama e il rispetto dei criteri legati alla fantascienza. A questo punto si è utilizzato soprattutto il cartaceo e riunioni in situ per determinare l'avanzamento della storia e l'elaborazione di bozze del dialogo. Questa parte della lavorazione fu svolta in italiano per evitare blocchi e lentezza nella stesura.

In un secondo tempo i ragazzi si sono messi all'opera utilizzando un software di videoscrittura e redigendo lo scenario in inglese con dialoghi e indicazioni tecniche (posizione inquadratura, personaggi, scenografia, suoni, musica). Man mano informavano i capi squadra degli altri team tecnici in modo da permettere loro ricerche di materiale. Una volta trovati gli elementi sottoponevano il tutto ai compagni per l'approvazione definitiva.

2.2. Scenografia



Fig. 3 – Una alunna che si occupa della grafica, prove di scenografia con MS Paint

La scenografia fu la parte più semplice da ideare, ma più lunga da realizzare, in quanto i disegni furono creati tramite l'applicazione a disposizione sui computer, Paint (Figura 3) e alla quale i ragazzi erano abituati e anche perché la più abbordabile tecnicamente parlando. Fermo restando che la sceneggiatura doveva essere totalmente originale ed inedita, neppure composta da elementi presi dalla rete e poi modificati. Ci fu un lungo discorso sull'importanza del rispetto del copyright.

In un secondo tempo abbiamo utilizzato un software grafico più evoluto GIMP con un gruppo limitato di ragazzi che poi a loro volta hanno trasmesso le loro conoscenze ai compagni.

2.3 Personaggi e accessori

Dopo qualche bozza sulla carta, qualche schizzo tramite applicazione grafica e per permettere una migliore animazione dei personaggi si decise di utilizzare i pupazzi preconfezionati messi a disposizione da GoAnimate (http://goanimate4schools.com/public_index); questi sono stati modificati, anche se il margine di scelta dei vestiti, degli accessori e della morfologia si è dimostrata meno flessibile rispetto all'immaginazione degli studenti.

Una volta decisi, i personaggi (Figura 4) furono integrati nella banca dati dei personaggi di GoAnimate per la nostra animazione. Questi personaggi, grazie all'applicazione, potevano adottare espressioni, posizioni e gestualità diverse.



Fig. 4 – Foto di gruppo dei primi modelli di personaggi su GoAnimate

3. Postproduction

3.1 Inserire elementi in GoAnimate

Viene introdotta la parte tecnica, e cioè la creazione di un archivio personale sulla piattaforma di GoAnimate. L'inserimento di tutti gli elementi predisposti: suoni e effetti speciali, rigorosamente scaricati da siti di pubblico dominio e sotto licenza "creative commons"; immagini disegnate dai ragazzi su paint, salvate in *.png e caricate su GIMP (<http://>

www.gimp.org/) per renderne lo sfondo trasparente seguendo un tutorial messo a disposizione da Paolo Gallese.

Le immagine vengono sovrascritte e importate in GoAnimate (Figura 5) nella cartella predestinata. Il lavoro non finiva qui, bisognava poi passare al cropping, cioè al ritaglio dell'immagine in modo da non dovere andare a cercare troppo lontano i punti di ridimensionamento quando l'elemento dovrà essere inserito nella scena di appartenenza.

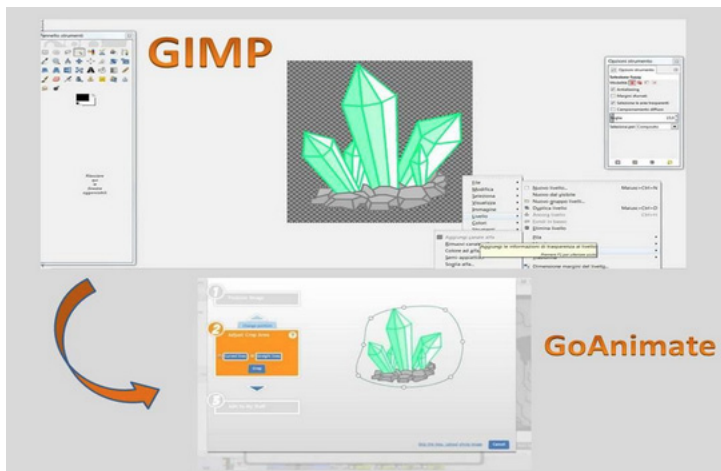


Fig. 5 – Importazione dell'immagine *.png e cropping per eliminare lo spazio vuoto in eccesso.

3.2 Inserzione video

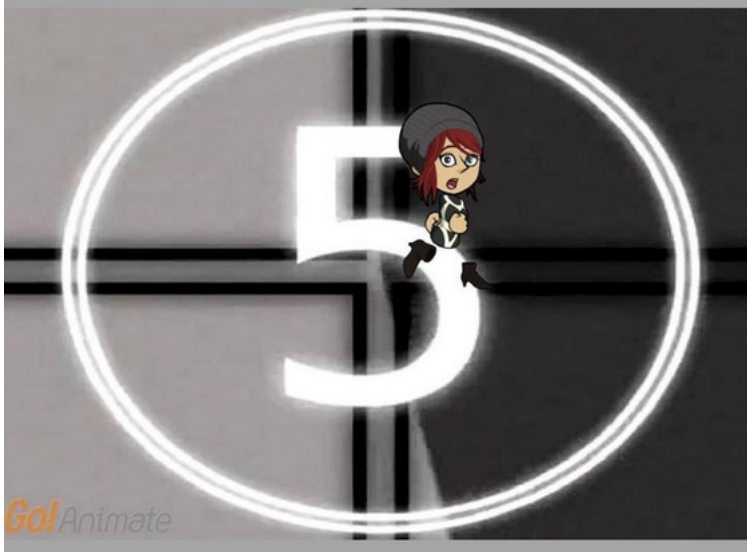


Fig. 6 – Video in un video

Si è anche imparato ad importare in GoAnimate video di tipo creative commons trovati in rete in siti da me indicati e il cui nome è stato ovviamente riportato nei titoli di coda dell’animazione e ad aggiungere elementi di animazione in sovrapposizione.

3.3 Montaggio e doppiaggio

La piattaforma di montaggio di GoAnimate ci ha permesso di evitare di utilizzare altri software che potevano anche essere utili ma che non avrebbero permesso nei tempi impartiti di procedere serenamente con l’animazione e soprattutto con questo tipo di animazione che non era una stop motion ma un cartone animato.

Una *timeline* (Figura 7) come quella che trovate in qualsiasi software di elaborazione video era a disposizione con varie tracce audio da potere inserire sia per i suoni, per la musica oppure per la voce dei ragazzi.

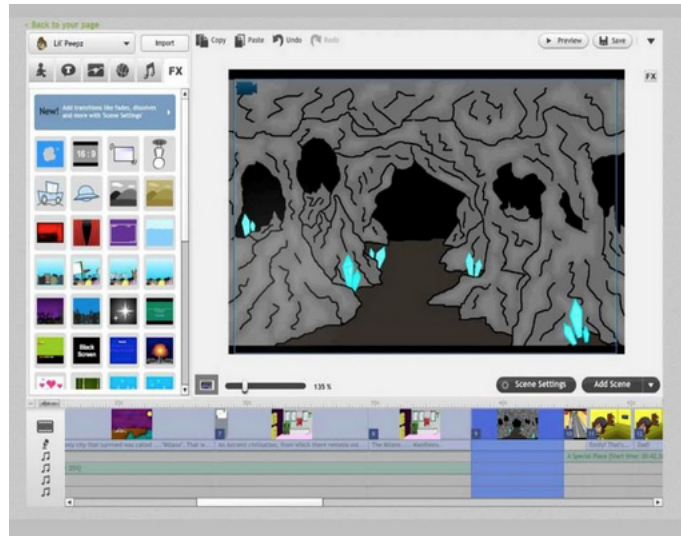


Fig. 7 – la timeline di GoAnimate, qui con effetti speciali video.

Cercare di convincere adolescenti a registrare la loro voce seguendo i dialoghi elaborati dai compagni e tentare di insegnare loro un minimo di naturalezza, è stata un'impresa, anche se i ragazzi erano abbastanza abituati a parlare inglese in classe, il fatto di registrare la loro voce sapendo che sarebbe stata ascoltata da tutti li metteva in soggezione. Tuttavia, dopo un poco di trattativa, si fecero avanti per ogni personaggio del cartone animato. Tenete presente che le registrazioni furono eseguite con l'ausilio del mio computer tramite un normale microfono esterno, evitando i momenti dell'intervallo o cambio ora e chiedendo all'intera classe di "gelarsi" al momento della presa diretta. Per la gestione della registrazione abbiamo usato Audacity (<http://audacity.sourceforge.net/?lang=it>).

3.4 Sottotitoli

L'idea dei sottotitoli viene a galla a seguito della richiesta di alcuni colleghi ed alcuni genitori che non padroneggiano l'inglese quindi non potevano capire il significato dei dialoghi. Questa richiesta è arrivata dopo la pubblicazione del video e dopo la fine delle lezioni. Pertanto ho dovuto farlo io direttamente e non istruendo i ragazzi e lasciando a loro il compito di intervenire. Questo anno ho tre classi che lavorano su una animazione e quindi già un gruppetto verrà formato prima di Natale per

affrontare questo aspetto.

Nell'animazione, oggetto di questo articolo, non ho avuto il tempo di inserire i sottotitoli in lingua inglese sebbene potrebbe tornare utile per la sua diffusione in rete.

Inoltre questo ulteriore elemento, a parte l'aspetto legato all'accessibilità, potrebbe essere sfruttato quale esempio per sottolineare data una situazione, le funzioni/strutture grammaticali appropriate. Si può ipotizzare la creazione di un'attività didattica nella quale gli studenti dovranno indovinare cosa si dicono i personaggi; inserire sottotitoli con parole/strutture che mancano ... oppure con parole chiave da usare per formare la frase con il supporto di una proiezione o della LIM come bloc-notes; visualizzare video in parallelo ... direi che le prospettive sono molteplici e spero di poter ritagliare una attività di questo tipo e di analizzarne le ricadute.

Rimaneva però la domanda: quale strumento usare per i sottotitoli? Per fortuna, i ragazzi aveva redatto la sceneggiatura sia in italiano, sia in inglese, con qualche correzione fu molto più semplice un banale copia/incolla (beati questi piccoli angioletti dell'era digitale). Tuttavia, rimaneva il problema della scelta della piattaforma per la diffusione, utilizzare direttamente YouTube? Qualche altro software? Proprio YouTube proponeva di caricare direttamente un testo in formato *.srt. Tutto da imparare di nuovo, cosa sarà questo formato *.srt. Con un poco di intuizione, qualche ricerca e l'arcano è stato svelato nel giro di pochi minuti dal grande Internet. Sono semplicemente file di testo, ma impostati per essere inseriti in file video per la sottotitolatura. Pertanto mi serviva solo un encoder.

Il programma SubRip (Figura otto) sembrava un buon candidato. In effetti, dopo una breve prova, aprendo in SubRip un *.txt preventivamente scritto via Notepad e redatto come sullo screenshot qui sotto, salvato poi come file *.srt e caricato come file di traccia su YouTube, funzionava benissimo. Rimaneva un lavoraccio, ma era decisamente preciso, bisognava però inserire la tempistica a mano. Vedevo già un bel paio di giorni di lavoro da trascorrere a fare solo quello. Mentre stavo presentando i progressi del mio lavoro su Facebook, fui contattata da una persona che molti di voi conoscono: Alberto Ardizzone e come di consueto, mi aprì un portone.

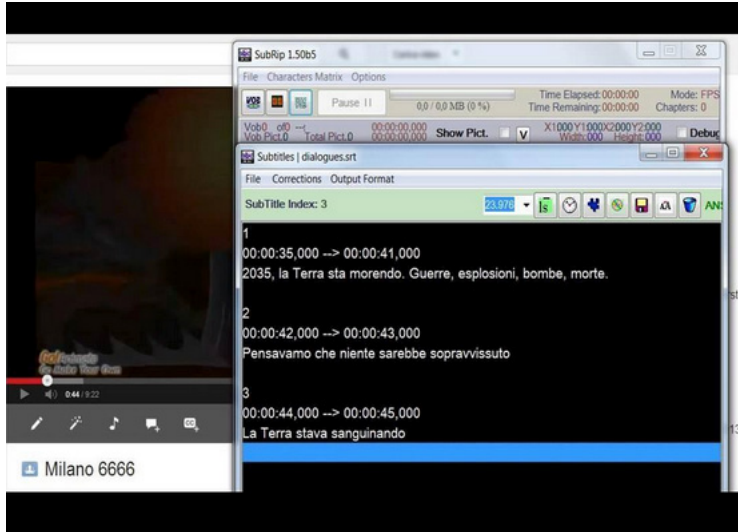


Fig. 8 – SubRip in atto

L'intuizione di Alberto Ardizzone fu di utilizzare Amara (<http://www.amara.org/it/>) un'applicazione open che permette anche la collaborazione online della creazione di sottotitoli ai video caricati su YouTube. Ascolto sempre i consigli, in particolare se vengono da persone di fiducia.

Il primo impatto fu di grande entusiasmo. Come vedete nella Figura 9, si procede in tre tappe: la prima riguarda l'inserimento dei sottotitoli, la seconda la gestione della sincronizzazione e poi la verifica. All'inizio si fa un poco fatica ma il pulsante che permette di tornare indietro di pochi secondi si è rivelato estremamente utile e con un poco di pratica diventa tutto molto più semplice. A volte ho dovuto sintetizzare la traduzione per non accorciare troppo il tempo di lettura dei sottotitoli. Ergo la regola principale della sincronizzazione si basa anche su un numero limitato di parole da pubblicare.



Fig. 9 – Utilizzo di Amara, applicazione online open (<http://www.amara.org/it/>)

Una volta verificata la sincronizzazione si può poi confermare e aggiornare il video su YouTube ove un'ultima possibilità di modifica o di sistemazione viene offerta (Figura 10)

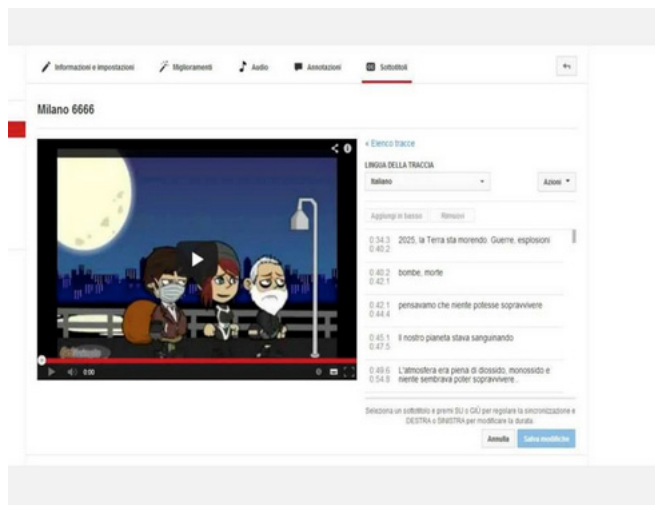


Fig. 10 – Video completato

Ho anche sfruttato gli strumenti di YouTube al fine di migliorare la

qualità grafica del video.

Il video è finalmente disponibile su Youtube all'indirizzo <http://www.youtube.com/watch?v=pIa58JjgpT4>

3.5 Creazione locandina



Fig. 11 – locandina del video

Prima della conclusione dell'anno scolastico, abbiamo provveduto alla promozione del video con la locandina. Essa è stata creata tramite lo strumento di presentazione o di grafica, e con GoAnimate. I personaggi sono stati inseriti in scenografie che venivano poi estratte grazie al tasto stamp/print della tastiera, si può anche ricorrere a GIMP per eventuali trasparenze e si procede con un collage. Si è cercato di mantenere un buon livello di definizione usando i formati *.png e *.svg.

Il tutto si trova attualmente anche qui: <http://www.mrsm.it/animazione-sf-3b/>

Conclusione

Direi che posso esprimere grande soddisfazione per il lavoro svolto dai ragazzi e per il risultato ottenuto non solo per quanto riguarda l'aspetto tecnico o linguistico ma per le ricadute positive sulla classe. Abbiamo iniziato la parte tecnica molto tardi rispetto alla tempistica prevista per vari

motivi e nonostante tutto ce l'abbiamo fatta. Una cosa, però, la cambierei e sarebbe appunto il milestones. Infatti quest'anno altri tre progetti di questo tipo sono stati avviati ma con più di un mese di anticipo rispetto allo scorso anno.

Questo progetto ha permesso di integrare tutti i ragazzi sfruttando le loro competenze e potenzialità personali senza dover tener conto di differenze socioculturali a volte molto forti o di difficoltà di apprendimento. Ci sono stati alcuni litigi, e direi che è inevitabile in una squadra ma man mano hanno imparato ad abbassare il tono, a pensare, a capire che la comunicazione comincia da se e da un sforzo individuale, a trovare compromessi e soluzioni a problematiche per le quali ricorrevano sempre all'intervento dell'adulto sia nei rapporti, sia nella parte linguistica o tecnica del progetto. Un lavoro di gruppo in tutto e per tutto. Una classe speciale in una scuola della periferia milanese, dietro il Naviglio pavese.