




EROI PER CASO



579	609	528	708	946
912	267	675	773	765
283	149	475	356	440
208	645	957	605	271



Progetto

Estetica del Codice: Scenografie digitali – “Eroi per caso”

Progetto realizzato in collaborazione con

Digital Creative Solution

Editing e impaginazione a cura di Nadia Dallago

Con la collaborazione di Diego Cecato e Mattia Petterlini

Testo teatrale di Ilaria Peretti e Elena Pigozzi

Anno scolastico 2019-20

Sommario

Sommario	3
Eroi per caso	5
Chi sono gli eroi?	7
L'importanza del fare arte insieme	9
Programmazione come Arte	10
Un progetto che evolve	11
Programmare per il teatro	12
Unità didattica di apprendimento	13
L'organizzazione della pubblicazione	16
IL testo teatrale, l'interpretazione e la realizzazione	17
ATTO I	18
<i>Scena 1</i>	18
Si entra nel "Sotto"	18
Video di apertura	19
Il testo	20
Le scenografie: le scelte e il progetto	22
<i>Scena 2</i>	27
Il sistema va in tilt	27
Il testo	28
Le scenografie: scelte e progetto	32
<i>Scena 3</i>	37
Il recupero della memoria	37
Il filmato sulla rinascita e il recupero della memoria	37

<i>Scena 4</i>	38
Il testo	38
Il dubbio e lo scoppio	40
Le scenografie: le scelte e il progetto	41
Il filmato dei disastri ambientali	43
<i>Scena 5</i>	44
Cosa trovano nel Sopra?	44
Il testo	45
Le scenografie: le scelte e il progetto	48
Il Sopra: il filmato della scenografia della scena 5	50
<i>Scena 6</i>	51
Cosa decidono di fare: il testo	51
Le scenografie: le scelte e il progetto	54
I video dei prototipi	57
<i>Scena 7</i>	58
La creazione di un nuovo mondo	58
Le scenografie: le scelte e il progetto	60
Il momento finale	62
Le prove di recitazione	63
La classe 5Bi in laboratorio	65
Ringraziamenti	66
Ringraziamenti	66
Indice delle figure e dei video	67

Eroi per caso

Fare teatro ha ancora per noi il significato di formare ed educare ad una coscienza civica, il teatro deve far discutere, mettere in discussione, creare idee e soprattutto tener la mente attiva, in modo che l'intelligenza si metta in moto e lasci spazio alla creatività, alla passione.

Se non fosse per questi ideali, cosa ci spingerebbe a creare un gruppo, tra impegni e difficoltà, a spingere ragazzi e docenti a fare qualcosa, tenendo l'impegno, contro ogni sensibile preoccupazione.

Eppure anche quest'anno siamo qua a convincerci per prime che fa bene far qualcosa per questi ragazzi che l'intenzione di autenticità che ci trasporta è abbastanza forte da farci fare e rifare, provare e riprovare.

Il testo, prima di tutto, come fare un testo... cosa inventare?

Volevo qualcosa che c'entrasse con i supereroi, perché bisogna trattare i ragazzi come persone speciali e quindi volevo fare una storia di uomini dai super poteri, dove venisse fuori le peculiarità di tutti, quelle cose che ci spingono ad essere al di sopra delle nostre aspettative e possibilità. Poi parola dopo parola è venuto fuori che più che supereroi i personaggi del testo teatrale erano scollegati, diversi, scelti e sganciati da un mondo "Sopra" che li incatenava e faceva essere robotici, incapaci di scegliere, programmati per lavori di bassa manovalanza, motivo per cui non era loro consentito né pensare, né usare le facoltà umane d'intelligenza, di motricità, di capacità emotiva. Tutto questo in un misterioso Sotto, buio, dove si lavora inesorabilmente come automi per un Sopra in cui comandano le macchine, intelligenze artificiali.

Con la prof.ssa Pigozzi abbiamo speso più di qualche pomeriggio estivo a pensare, a rifare, a cancellare, a riscrivere la storia perché prendesse forma un racconto abbastanza convincente, con un'idea.

Alla fine "Eroi per caso" è una storia bella che narra del desiderio di un gruppo di persone di inventarsi una società nuova e vivibile, dove acqua e sole generano energie e risorse e dove i rifiuti delle epoche

precedenti servono per essere riutilizzati, modellati e reinventati. Insomma, il discorso ecologico è venuto così, quando tra una battuta e l'altra ci è sembrato che un messaggio di un futuro possibile solo perché sostenibile potesse dare un messaggio di speranza ai nostri studenti.

Siamo stanche anche noi di considerare il nostro futuro senza prospettiva, come se l'incertezza dell'economia e delle riforme politiche potessero toglierci il desiderio di sognare e di proiettarci verso il nostro domani. Ci sembra che ai ragazzi sia necessario dar loro dei sogni o indurli a farli. Cos'è un mondo senza i sogni dei giovani.

E così i nostri "scollegati" dal sistema d'intelligenza artificiale del Sopra, si scoprono capaci di parlare, muoversi, poi recuperare memoria, quindi emozioni e sensazioni umane, e si tolgono la maschera che li omologava a operai del Sopra per riappropriarsi delle loro doti umane. Una scossa di terremoto o forse uno scoppio li rende consapevoli che è necessario riappropriarsi anche del pianeta Terra che avevano abbandonato e che ora possono ricominciare ad abitare, consapevoli che questa è una buona occasione per creare una società migliore.

Prove e ancora prove dove il fiato talvolta è buttato tra un richiamare l'attenzione e chiedere più concentrazione. Poi ancora stabilire i movimenti perché diano significato al testo, sottolineino i concetti. Prove di un movimento d'insieme con la musica e con l'aiuto della prof.ssa Zanoncelli, che mette insieme gesti e musica, ritmo e concetto. Un lavoro che respira di fatica, di entusiasmo, di forza di volontà, di un'inesauribile fanciullezza, che è quella che ci fa fare progetti più grandi di noi.

Ora, più che mai, bisogna credere, mi sono detta, che c'è un futuro per cui vale la pena vivere e progettare e ora più che mai possiamo riscrivere il nostro domani!!! Forza e coraggio!!!!

Ilaria Peretti
ITI "Guglielmo Marconi" – Verona

Chi sono gli eroi?

Chi sono gli eroi? Chi abita il Sotto e chi il Sopra? In cosa consiste avere dei super poteri, talenti eccezionali che distinguono dagli altri? Nell'essere uomini capaci di solidarietà e relazione. Nell'essere portavoce di un'umanità che è il tratto più prezioso del nostro DNA. Nell'essere individui e non numeri, persone e non algoritmi, cuore che pulsa e non bit di un sistema informatico. Questo è il senso del testo teatrale, "Eroi per caso", scritto con la professoressa Peretti e frutto di riflessioni sulla società digitalizzata e liquida che caratterizza i nostri tempi e che sarebbe dovuto andare in scena a maggio, rimandato per l'emergenza sanitaria, ma per temi e contenuti quasi profetico, se non altro anticipatore di ciò che sarebbe successo qualche mese dopo la sua scrittura.

A rileggerlo oggi, infatti, sorprende per preveggenza. Dentro e fuori si sono sovrapposti e ancora si sovrappongono, nella realtà concreta, agli snodi narrativi del Sopra e del Sotto proposti dalla storia teatrale; alle imposizioni delle macchine virtuali che dominano e controllano l'umanità, si scorge in controluce la dittatura di una pandemia che costringe a casa, schermati da pc, dalla distanza, dalle maschere persino, come pure accadeva sulla scena. Durante la pandemia si fa esperienza di quel "Sotto" che nel testo era il luogo dell'uomo senza umanità, dimentico di sé e dei suoi sogni, vale a dire di quanto di più profondo ci caratterizza come individui; e infatti, in quarantena si è vissuto chiusi in una sorta di "bolla" senza spazio e senza tempo, in cui comunicare con l'altro ha perso della sua essenza più autentica, di corpi che interagiscono, mani che si stringono, volti che si mostrano.

E ancora, nello scenario distopico in cui si articola il copione "Eroi per caso", il "caso" è una falla del sistema che manda in tilt la grande intelligenza che controlla e che ha diviso il mondo in due spazi contrapposti: il Sopra – luogo delle macchine e denaturalizzato da una modernità che è distruzione – e il Sotto, luogo dell'uomo ridotto ad automa che smaltisce ciò che non funziona nel Sopra.

Nella pandemia al "caso" si sostituisce il "caos" delle ipotesi fantascientifiche, che si sommano ai bollettini sanitari, alle dichiarazioni di esperti, in un'informazione che si ingarbuglia fino a confonderci ancora di più e a destabilizzarci, rendendoci incapaci di orientarci e forse anche di reagire.

Fare teatro è anche questo: sfruttare il luogo vivo che è la scena per sollevare questioni che sono sempre attuali, sempre concrete, perché vanno alla ricerca dell'uomo, dei suoi valori, della sua natura.

L'eroe chi è, ci chiedevamo con la professoressa Peretti. È il nostro studente che ha difficoltà nella scrittura, legge stentato e inesperto nell'espressione, ma ce la mette tutta, perché ha voglia di crescere, di imparare ad ascoltare la sua natura e tentare di farla fiorire. È il ragazzo che ha il coraggio di esprimere le sue idee e di rispettare l'altro, perché sulla scena la disciplina è ferrea, impone uno scambio di battute che solo nella collaborazione reciproca funziona, si fa voce autentica, dialogo vero.

L'eroe chi è? Sono quei ragazzi che hanno compreso di vivere nella "bolla" imposta più che dalla pandemia, oserei dire dalla modernità stessa, ma comprendono, come il manipolo di individui del Sotto del testo teatrale, che mettersi in gioco, persino nello studio a distanza, vale come strumento straordinario per farci salire nel Sopra, uscire di casa e riconoscerci come persone. Senza rischi di contagi, anzi pronti a contagiare chi ancora non si è deciso.

Elena Pigozzi
ITI "Guglielmo Marconi" – Verona

L'importanza del fare arte insieme

Rileggendo il testo dello spettacolo non si può non fare un parallelo con il recente periodo della pandemia. Come accade ai personaggi dello spettacolo, l'uscita dal confinamento è stata come riscoprire il mondo dopo essere rimasti chiusi fisicamente, ma anche mentalmente, ognuno nella propria abitazione, per più di due mesi.

Nel settembre 2019, dopo un inizio incerto delle prove musicali per questo spettacolo (che ci auguriamo di ripresentare il prossimo anno) i musicisti stavano trovando faticosamente una strada comune, un'intesa; ma l'epidemia ha congelato tutte le idee e i propositi.

La Marconi Band ha, per il domani, una prospettiva nuova: consapevole della sua forza e dell'importanza del fare arte insieme, potrà riunirsi, movimentare e moltiplicare le energie creative, inventare musiche e suoni meravigliosi. E sono certo che questo accadrà.

Dopo questo periodo di attesa e incertezza, quando ricominceremo a suonare insieme, le registe e gli attori animeranno il palcoscenico e gli informatici-scenografi riempiranno le scene con le loro immagini, tutto sarà più bello più eccitante e sorprendente.

Giovanni Zardini
ITI "Guglielmo Marconi" – Verona

Programmazione come Arte

Il progetto “Scenografie digitali” ha dimostrato come la programmazione non sia solo uno strumento tecnico atto alla creazione di processi tecnologici e informatici, ma uno Strumento Artistico che nelle giuste mani può dare vita ad un’esperienza emotiva ed artistica immersivi per lo spettatore. Nessuno si sarebbe immaginato che uno strumento così tecnico sarebbe potuto divenire veicolo di racconto visivo, espressivo ed emotivo.

La bravura dei ragazzi è stata quella di mettersi in discussione, prendere il paradigma della programmazione = strumento tecnico ed evolverlo in programmazione = strumento artistico. Hanno estratto dalla loro interiorità tutta la loro creatività, sono diventati protagonisti e si sono interrogati su quali simboli, colori, immagini, movimenti avrebbero trasmesso allo spettatore l’atmosfera contenuta nelle singole scene della sceneggiatura teatrale.

Dal progetto sono usciti degli autentici capolavori, formati da: tunnel, stanze, paesaggi, viaggi e movimenti che fanno vivere reale angoscia e riscoperta di ciò che è stato perduto. Le scenografie non sono solo uno sfondo, ma una parte attiva ed interattiva che scuote lo spettatore, lo accompagna e ne intensifica le emozioni, durante tutta la rappresentazione teatrale.

E ‘stato un lavoro di team, di confronto continuo, ritorno, rivalutazione e tutto condito da una sapiente abilità dei ragazzi di progettare: davanti a fogli bianchi di carta prendevano vita bozze ed idee che poi sono divenute reali mediate l’arte del codice di cui ognuno di loro è maestro.

Hanno sviluppato la capacità della visione d’insieme: in fase di progettazione ognuno avrebbe potuto andare da solo e concentrarsi solo sul suo “pezzo”, invece si sono uniti hanno condiviso e trovato una linea comunicativa comune con il fine di creare un contesto comune collegato senza perdere l’unicità e l’originalità di ogni scena. Vederli così coinvolti e propositivi mi ha aperto il cuore, è stato un onore aver potuto condividere con loro questo progetto.

Forza ragazzi, tirate fuori sempre quello che avete dentro, esprimete le vostre emozioni ed idee, voi siete creativi e ricchi di un tesoro che spero presto ognuno di voi potrà scoprire e valorizzare.

Mattia Petterlini
Graphic Designer

Un progetto che evolve

Evolvere il progetto teatrale svoltosi lo scorso anno sembrava una missione impossibile.

I ragazzi, quest'anno stimolati da un nuovo testo si trovavano davanti ad una nuova sfida: creare delle scenografie che, oltre ad esprimere dei concetti e rafforzare quanto espresso dagli attori durante la messa in scena, dovevano realmente ambientare il palco, rendendo lo spettacolo una nuova esperienza per il pubblico. Il risultato a cui si puntava era creare un'esperienza emozionale, che toccasse livelli quasi cinematografici.

Per fare questo i tecnici hanno dovuto fare un enorme sforzo, analizzando quanto già esistente nella rappresentazione cinematografica della cultura popolare, prendendo ispirazione da film ormai "classici" dello sci-fi come: Matrix, Dune e Blade Runner.

Una volta chiaro in testa e sugli sketch grafici fatti a matita e su pc si è vista la necessità di rivedere il metodo di progettazione e realizzazione delle varie scene.

L'approccio tecnico aziendale in questo caso è stato vincente.

Invece di affrontare il problema come è stato fatto lo scorso anno, dividendo semplicemente le scene affidandone ogni pezzo ad un diverso gruppo di lavoro si è adottato un tipo di lavorazione "ad oggetti". Individuati infatti i singoli elementi comuni presenti nelle varie scene ai ragazzi è stato assegnato il compito di creare dei prototipi, personalizzabili e riutilizzabili all'interno delle varie scene.

Il risultato è stato eccezionale, una maggiore uniformità nei vari stacchi di scena e un'immersione di tipo cinematografico. Lo spettatore vive la messa in scena, sentendosi parte di essa, amplificando le sensazioni e le emozioni, passando da una realtà futuristica e claustrofobica in cui tutto risulta strano, meccanico ed ansiogeno fino ad arrivare ad enormi spazi aperti in cui l'orizzonte, il cielo la terra e l'acqua regalano colpi d'occhio di ampissimo respiro.

Il progetto teatro si rivela ogni anno un'evoluzione perfetta del progetto "Estetica del Codice", portando i ragazzi a riflettere ed esprimersi a livelli, tecnici e creativi, estremamente complessi.

Diego Cecato
Digital Creative Solution

Programmare per il teatro

Non finirò mai di sorprendermi del potenziale dei nostri ragazzi.

È il secondo anno che con la mia classe quinta di informatica ci cimentiamo nella creazione di scenografie teatrali usando esclusivamente il linguaggio di programmazione.

Il progetto, che volutamente si chiama “Scenografie digitali”, ha fra i diversi obiettivi anche quello di spingere, o meglio risvegliare, quella fantasia “artistica” che spesso non è riconosciuta ad un tecnico informatico.

Partendo dall’analisi del copione e intervistando ripetutamente la regista, i ragazzi hanno creato le scenografie, hanno interpretato la musica, realizzato i filmati che servono come completamento indispensabile allo spettacolo teatrale.

Quindi via scene mobili e cartoni clorati, via immagini realizzate con Photoshop o slide in Power Point ma largo alla tecnologia e alla raffinatezza di un linguaggio di programmazione che ha permesso di tradurre il desiderio e il pensiero della regista in una emozione da trasmettere al pubblico.

Questa pubblicazione, che sarà anche in formato digitale per permettere una visione dinamica delle scenografie, è stata realizzata con il contributo delle docenti di lettere, Ilaria Peretti e Elena Picozzi, con la consulenza unica e preziosa di Diego Cecato, con i suggerimenti grafici di Mattia Petterlini ma soprattutto con l’impegno e la costanza dei ragazzi della classe 5Bi dell’ITI Marconi di Verona.

Nadia Dallago
ITI “Guglielmo Marconi” – Verona

Unità didattica di apprendimento

Quando si realizza un progetto, il suo successo viene prevalentemente riconosciuto al responsabile. Ma le vittorie si ottengono solo se si lavora in team e se esiste il giusto spirito di collaborazione.

L'unità didattica che segue è stata progettata dagli insegnanti Ivana Dipietro, docente di lingua Inglese, Stefano Zeminian, docente di Italiano e Storia e Nadia Dallago, docente di Informatica. In realtà tutto il Consiglio di Classe ha contribuito direttamente o indirettamente al progetto. Decisamente interessante è stata l'uscita didattica organizzata dal professor Stefano Zeminian alla Biennale di Venezia. In quell'occasione è stata posta particolare attenzione a tutte le performance che vedevano coinvolta la tecnologia e alle installazioni gestite da computer o basate sui principi di intelligenza artificiale. Fondamentale è stata, inoltre, la collaborazione con il professor Lorenzo De Carli nella organizzazione e gestione dei laboratori

TITOLO	Estetica del Codice: scenografie digitali	
DISCIPLINE COINVOLTE	Inglese – Informatica - Italiano	
PERIODO/TEMPI	Settembre-marzo 2019-2020	
PRODOTTO	Scenografie digitali per lo spettacolo teatrale "Eroi per caso".	
COMPETENZE DI INFORMATICA	Realizzare prodotti usando un linguaggio orientato agli oggetti applicato in un contesto innovativo e inusuale. Pianificare le fasi di sviluppo del prodotto nel lavoro di gruppo e interazione con gli altri gruppi di lavoro.	
	CONOSCENZE	ABILITÀ
	GitHub o ambiente di gestione del lavoro simile. Linguaggio Java in ambiente Processing.	Saper condividere e gestire le diverse versioni del prodotto, saper definire e rispettare gli standard.

	<p>Modalità di elaborazione dei suoni. Animazioni di immagini agendo sui singoli pixel. Come si crea uno storytelling. Le strategie di comunicazione nella creazione di video brevi.</p>	<p>Sviluppare codice per creare o rielaborare immagini dinamiche. Saper rielaborare suoni e immagini per la creazione in dinamica di effetti sull'immagine legati al sonoro. Saper creare video</p>
COMPETENZE TRASVERSALI	<p>Comunicazione non verbale -Teamwork - Problem solving -Creatività Rispetto dei tempi - Organizzazione</p>	
	CONOSCENZE	ABILITÀ
	<p>I programmi di presentazione. I principi di base per una comunicazione. La metodologia di organizzazione Agile/Scrum. Gli strumenti di condivisione per lavoro in team</p>	<p>Intervistare la regista. Gestire la comunicazione con nella presentazione delle diverse scenografie. Rispettare una time-table. Uso di standard organizzativi.</p>
COMPETENZE DI CITTADINANZA	<p>Consapevolezza ed espressione culturale. Competenze sociali e civiche. Competenze digitali.</p>	
	CONOSCENZE	ABILITÀ
	<p>L'equilibrio fra uomo e tecnologia. Problemi legati alla gestione delle risorse della terra. Le problematiche inerenti alle diverse interpretazioni dei messaggi verbali e non. Linguaggio di programmazione in ambito multimediale.</p>	

COMPETENZE DI INGLESE	<p>Utilizzare la lingua straniera per scopi comunicativi in ambiti settoriali relativi al percorso di studio.</p> <p>Comprensione di testi e audio complessi relativi alla cultura dei Paesi di lingua inglese e legati all’ambito settoriale.</p> <p>Individuare e utilizzare gli strumenti di comunicazione e di team-working più appropriati.</p>	
	CONOSCENZE	ABILITÀ
	<p>Definizione di A.I. ed esempi</p> <p>Recenti dibattiti sugli sviluppi dell’A.I. (ted talk)</p> <p>Isaac Asimov “True love” short story</p> <p><i>I, Robot</i>, film di A. Proyas del 2004 tratto dall’omonima opera di I. Asimov</p> <p>George Orwell 1984</p>	<p>Reperire, confrontare e sintetizzare dati, informazioni e argomentazioni provenienti da fonti e tipologie di testo differenti. Comprendere idee principali e dettagli di testi orali e scritti, visivi e multimediali inerenti specifici argomenti specialistici dell’ambito disciplinare. Produrre testi scritti e/o orali coerenti e coesi su specifici argomenti.</p> <p>Individuare strumenti di negoziazione e modalità di lavoro all’interno di attività di pair e/o groupwork. Selezionare strategie di collaborazione con i compagni nelle attività di cooperative/collaborative learning</p>

L'organizzazione della pubblicazione

Da questo punto in poi la pubblicazione seguirà il copione scritto per lo spettacolo, intercalato dalle riflessioni che hanno portato gli alunni alle diverse proposte scenografiche. Nella versione digitale il materiale è completato dai video che riproducono il lavoro finito.

Di ogni scena sono riportati anche i disegni, frutto della fase di analisi del testo, e le osservazioni nate dal continuo confronto con le docenti Ilaria Peretti ed Elena Pigozzi.

Si è deciso di raccogliere anche le immagini “bocciate”, gli eventuali video scartati e la descrizione degli step che hanno portato alle scenografie finali.

Per rendere la pubblicazione fruibile anche su un supporto non digitale, nella versione cartacea sono stati inseriti accanto alle immagini dei filmati i QR-Code che riportano i link ai video pubblicati.

Poiché tutte le scenografie sono state realizzate da una classe di informatici che hanno usato il linguaggio Java e le loro conoscenze in materia di programmazione ad oggetti, di tanto in tanto ci sarà qualche riferimento al codice usato e alla sua organizzazione.

Purtroppo le foto finali sono solo di alcuni momenti delle prove di recitazione e non ci sono foto della Marconi Rock Band a causa dell'interruzione della didattica in presenza.

IL testo teatrale, l'interpretazione e la realizzazione

ATTO I

SCENA 1

Si entra nel “Sotto”

Descrizione della scena

La scena iniziale, della durata di tre minuti, ha l’obiettivo di condurre lo spettatore, in attesa che gli attori si dispongano sul palcoscenico, nella caverna dove l’umanità è costretta a vivere in quanto completamente condizionata (programmata?) delle macchine.

Ogni cosa e ogni essere è gestito da un computer e l’essere umano ha completamente perso la capacità di ricordare, di provare sentimenti e sensazioni.

Il Sotto rappresenta quindi il mondo dove vivono i personaggi di questa storia. Ma qualche cosa di insolito sta per accadere perché il sistema, fino ad ora efficiente, va in tilt.

Il video della figura 1 è la registrazione della scenografia immaginata dagli alunni e realizzata con i suggerimenti e le variazioni volute dalla regista. Musica e tempi sono quelli richiesti per lo spettacolo.

Seguiranno il testo del primo atto le bozze e il codice per la realizzazione della scena

Video di apertura

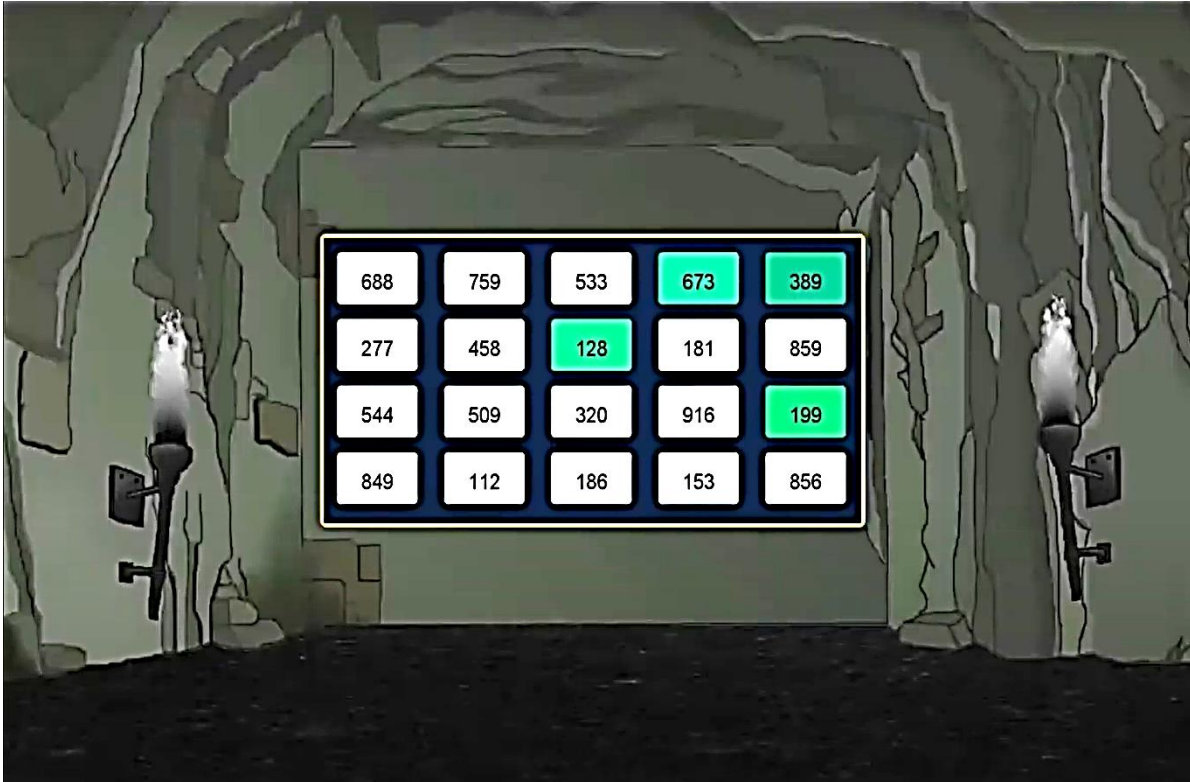


FIGURA 1: SI ENTRA NEL "SOTTO" – LINK AL FILMATO NEL QR-CODE

<https://www.youtube.com/watch?v=IKWv8hw9WSU>



Il testo

Musica: Detach'i – event 0423Y

SCENA1: Nemo, Sam, Moby, Jumbo, Dylan

Spazio poco illuminato, sottoterra, luci blu, ragazzi in cerchio seduti, alcuni in piedi, alcuni distesi, c'è rumore. Uno di loro si alza e dopo aver mostrato di confabulare con altri, mostra un macchinario.

Nemo In fila, in fila... prendere microchip (*e tutti s'avvicinano ad un macchinario che emette delle luci*)
Ci dà energia!

Tutti Ma cos'è/ Non siamo programmati per questo/ non usiamo questo genere di ricarica/non ci sono più *phil*? / Cos'è questa roba?/ Dacci un simulatore proteico, bastano pochi istanti.

Nemo Attenzione...

Tutti Ma non sappiamo chi sei? / Non sei il capo/Non sei nessuno!/
Nemo Non sono nessuno...Non vi dico cosa dovete fare, ma procuro energia... Cosa è successo Sopra.
Prendete un po' di liquidi, (*e distribuisce una luce a led sulla tempia*)

Tutti Sono chiusi i bocchettoni di comunicazione? / Saranno chiusi da tre giorni?/No, no, è un mese almeno/ sarà al massimo un paio d'ore/Fate silenzio!!/
NemoFate attenzione. Il nostro mondo è finito ora?

Moby Non sappiamo cosa è successo Sopra!
Sam Forse c'è una guerra, un nuovo cambiamento di clima, un periodo di siccità. Una situazione nuova. Le vie con il Sopra sono interrotte.

Tutti C'è stata un'esplosione? / Ma noi comunque siamo qui/Facciamo un appello/ Indicare nome e gruppo/ fare un censimento! (ripetere 5 volte)

Nemo Stop! Quanti siamo? Chi siamo!
Moby Siamo gli operai del Sopra

Jumbo Gli umani mal funzionanti / gli operai di produzione...

Dylan Operai di operazione rifiuti dell'era... robozoica

Jumbo Era robozoica...

Dylan Siamo nel Sotto a lavorare milioni di tonnellate di rifiuti delle epoche precedenti, immagazzinati e catalogati in diversi spazi. Smaltiamo i rifiuti, assembliamo materiali che servono al Sopra...

Jumbo Il Sopra ha interrotto i canali di trasmissione. Qualcosa non va!

Dylan Le installazioni sono ferme, le centrali sono bloccate

Nemo Siamo isolati. Lo vedete? I bocchettoni sono chiusi. Da due giorni il Sopra non ci invia nessun rifiuto da smaltire. Deve essere successo qualcosa nel Sopra...

Sam Evidente,

Nemo Quanti siamo? Siamo tutti qui? Dove sono gli altri umani delle altre aree di lavoro? Forse siamo soli qui? Quanti siamo? Pochissimi!!

Sam Noi siamo collegati al sopra con un microchip, perciò se le macchine del Sopra si danneggiano, noi siamo disintegrati. Se siamo qui, c'è una anomalia del sistema

Nemo Sì, c'è qualcosa che non va, ma quanti siamo qui? Sono che non siamo programmati per parlarci, ma per lavorare ... Non so come fare? Voi chi siete?

(ciascuno si presenta e dice come si chiama, il gruppo a cui appartiene e per cosa è stato programmato)

Rumore bianco

Le scenografie: le scelte e il progetto

Il progetto

Dopo aver sentito le richieste della regia, e dopo aver analizzato il testo in classe con i docenti e con gli esperti esterni, il gruppo di lavoro decise di dividere questa prima scenografia in tre momenti: il primo per creare la sensazione che il dialogo teatrale si stava svolgendo sottoterra, il secondo per far intuire che i personaggi erano gestiti da un calcolatore e, il terzo, per far notare che stava accadendo qualche cosa di anomalo.

Ma come risolvere il primo problema?

L'idea proposta fu quella di aprire lo spettacolo con l'immagine dinamica e a tutto schermo di un tunnel in movimento scomposto in modo tale da dare allo spettatore la sensazione di cadere verso il basso.

Nel primo progetto il tunnel appariva come un enorme tubo rotondo e, solo dopo aver sentito la musica suggerita dalla regia, si optò per una forma con degli spigoli. Infatti, le forme rotonde non evidenziavano a sufficienza la dissonanza delle note musicali (Musica: Detach'i – event 0423Y).

Per accentuare la dinamicità delle immagini si pensò di usare un continuo cambio di colore, con il passaggio da colori scuri a colori sempre più tenui e, per far vivere allo spettatore l'esperienza della caduta, si pensò di mutare spesso la prospettiva e la posizione del tubo sullo schermo simulando, in questo modo, l'effetto di una discesa.

Alla fine della caduta lo spettatore verrà avvolto da una luce bianca e quindi comparirà sullo schermo la "stanza" dove si svolge la prima scena dello spettacolo.

Tutta la discesa dura un minuto.

Di seguito sono riportati gli schizzi dei tubi e, nella sezione relativa alle prove di laboratorio, sono presenti tre immagini del filmato finale.

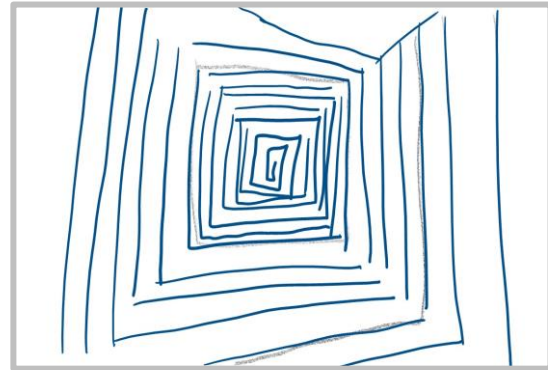
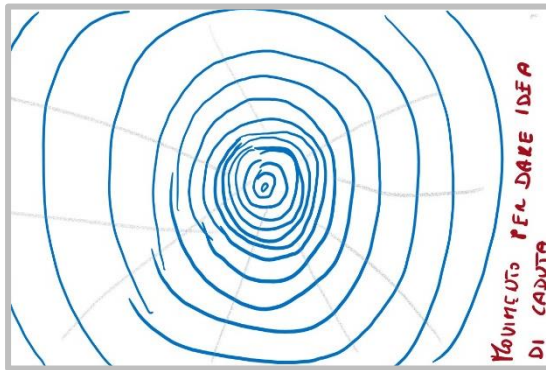


FIGURA 2: SCHIZZI DEI POSSIBILI TUNNEL

Ed ecco ora il secondo problema.

Come doveva essere rappresentata la stanza? Doveva essere moderna o simile ad una caverna ricoperta di tubi?

E ancora, il computer doveva essere un solo monitor di grandi dimensioni o essere formato da più elementi?

La regista, dopo aver spiegato come aveva immaginato l'ambiente, ha indirizzato il gruppo a optare per l'interno di una caverna dominato da un enorme monitor sul quale apparivano, in sequenze casuali, dei riquadri verdi con una serie di numeri anche essi casuali.

L'anomalia del sistema, il terzo punto da affrontare, venne risolto cambiando il colore dei riquadri da verdi a rossi e sostituendo i numeri con la scritta ERROR.

Gli ultimi due minuti del brano musicale scelto enfatizzano questa situazione di confusione.

Per il problema dell'illuminazione degli spazi i ragazzi progettarono e proposero delle torce con la fiamma in continuo movimento. La soluzione non convinse completamente la regista anche se nel filmato viene mantenuta la torcia.

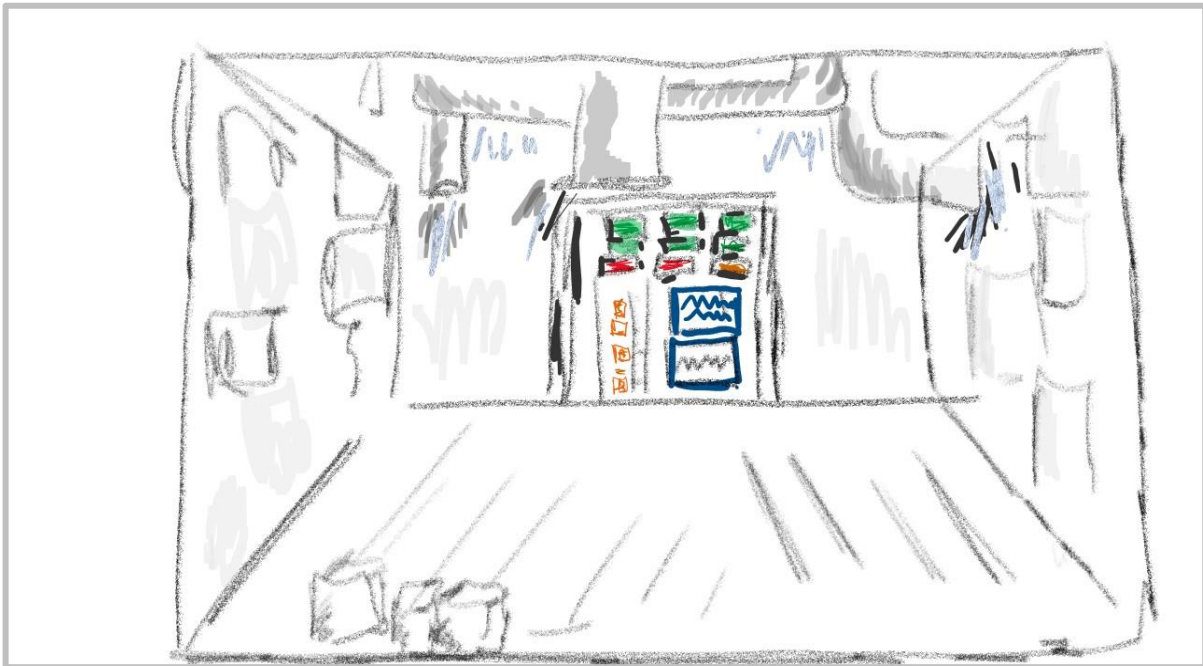


FIGURA 3: BOZZA DELLA STANZA DOVE SI AMBIENTA LA PRIMA SCENA



FIGURA 4: LAYOUT DELLA STANZA



FIGURA 5: BOZZA DELLA TORCIA

Le prove in laboratorio

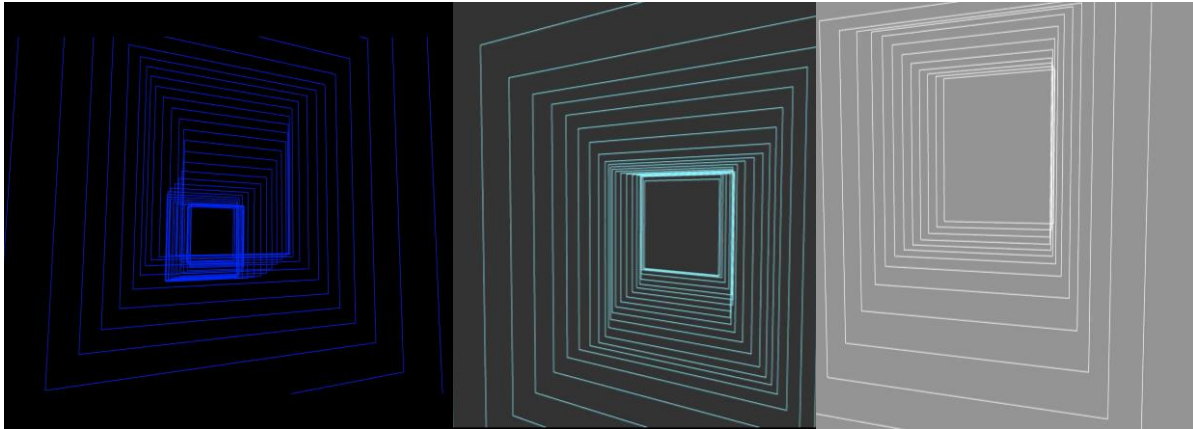


FIGURA 6: LA DISCESA VERSO IL "SOTTO"




FIGURA 7: LA STANZA CON IL COMPUTER FUNZIONANTE



FIGURA 8: IL COMPUTER VA IN ERROR

Il codice

Nell' immagine in giallo sono evidenziate la classi per la creazione degli oggetti.



```
1 obj | Processing 3.5.1
2 File Modifica Sketch Debug Strumenti Aiuto
3
4 obj Fiamma Monitor Scintilla Testo tunnel
5
6 1
7 2
8 3 int fps = 24; //Frameate Per Second
9 4 int start_error = (10) + 60; // (time during transition) + time before error
10 5
11 6 int update_mon = 0; // counter of frame, for update monitors every second
12 7 int error_mon = 0; // counter of frame, for set the monitors to ERROR at the right frame
13 8
14 9 PImage backg_wall, floor, torch, backg_monitor;
15 10 int h, w; // height and width of floor
16 11
17 12 Tunnel tunnel; // Init tunnel obj
18 13 Monitor[][] m; // Init monitor obj
19 14 Fiamma fiammaDx, fiammaSx;
20 15
21 16 Testo t; // Init testo obj
22 17
23 18
24 19
25 20 int[] // Array for contains monitor changed in precedent frame (i = column, j = row)
26 21 prei = new int [5],
27 22 prej = new int [5];
28 23
29 24 int // Position of monitors to set on ERROR state
30 25 errori = 0,
31 26 errorj = 0;
32 27
33 28 boolean change_scene = true; // boolean for pass to tunnel at room
34 29
35 30 int trasparenza = 255; // default alpha of transition between tunnel and room
36 31
37 32 void setup() {
38 33 size(1920, 1080, P3D);
39 34 frameRate(fps);
40 35
41 36 // Load image
42 37 floor = loadImage("img/downl.jpg");
43 38 backg_wall = loadImage("img/sfondo3.png");
44 39 torch = loadImage("img/torc1a.png");
45 40 backg_monitor = loadImage("img/backmon.png");
46 41
```

FIGURA 9: ESEMPIO DI CODICE JAVA E ORGANIZZAZIONE DEL LAVORO DEL GRUPPO 1

GLI AUTORI: Igor Godoi Cristenson, Francesco Martino e Pietro Molinari

SCENA 2

Il sistema va in tilt

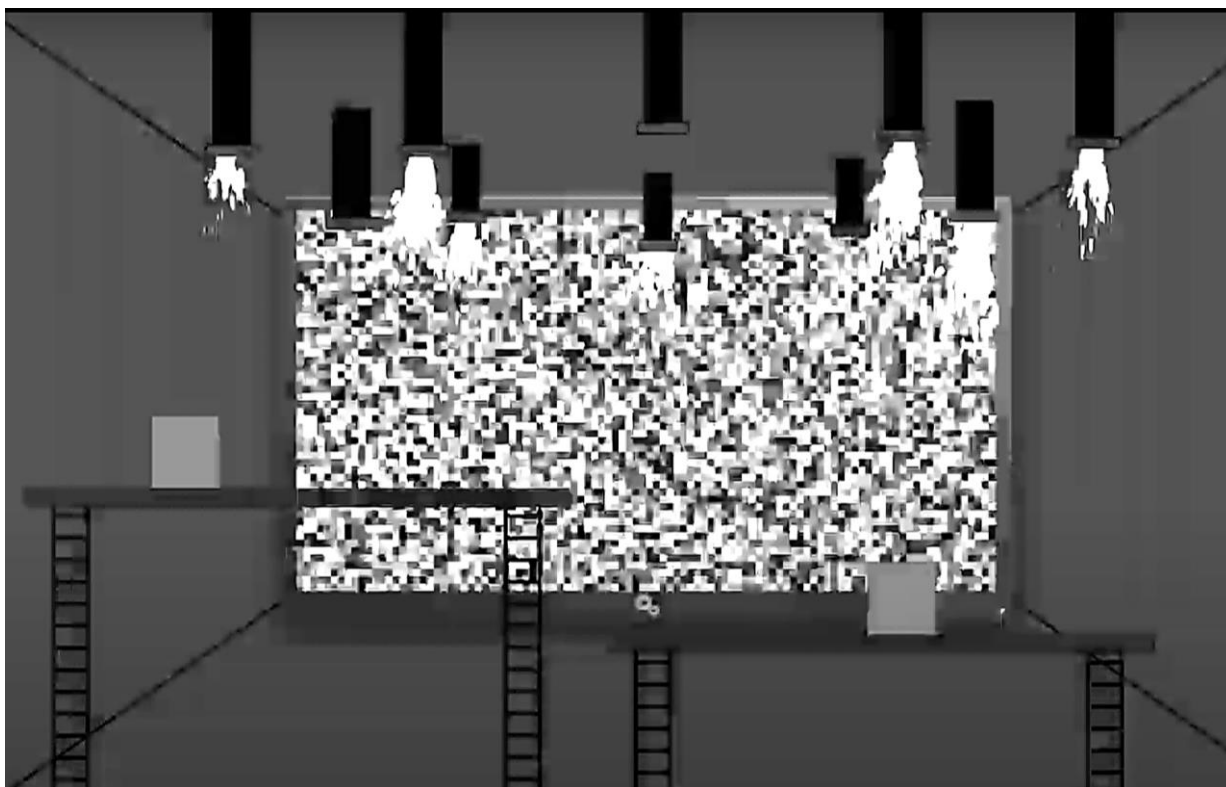


FIGURA 10: IL SISTEMA VA IN TILT -- LINK AL FILMATO NEL QR-CODE

https://www.youtube.com/watch?v=_t3PtEgtMWs



Il testo

SCENA 2 - Tutti-Dolly, Bob, Nemo, Sally

Improvvisazione - coreografia

- Ciascuno prova ad immaginare cosa potrebbe saper fare in una situazione di questo genere-

Lui sa fare questo...

Lui sa fare questo...

Per esempio, uno spiega che è programmato a estrarre le capsule d'oro dalle schede bios del pc, uno estrae la cassiterite, la wolframite e la columbite-tantalite...

qualcuno assembla materiali magnetici, altri in cloruro di sodio...

Tutti *(Sensazione di vertigine, tutti a terra, grido)*

Sally Calma. Non perdiamo la calma. Siamo pochi- Non sappiamo cosa sia successo. Sappiamo solo svolgere un compito limitato. Manovriamo rifiuti, è per questo che siamo Sotto.

Bob Vero! Non abbiamo competenze per realizzare un insieme. Siamo destinati a esaurirci qui, a funzionare solo qui Sotto, ma se anche qui non si funziona, cosa si può fare?

Nemo Siamo da sempre nel Sotto. Ma non è strano che siamo qui a parlare... nessuno di noi è mai uscito dall'area operativa assegnata. Com'è che ci troviamo proprio qui e solo in così pochi?

Bob Forse siamo stati scollegati per errore con il Sopra mentre gli altri sono ancora nelle aree operative del Sotto

Sally No, le comunicazioni con il Sopra sono interrotte, ne sono certa. Io mi sono trovata qui per caso e non ho visto nessun'altro della mia area, i canali di materiale sono fermi, i cassette di produzione bloccati... non capisco. Siamo scollegati con il Sopra, ma perché?!

Bob Se vogliamo capire cosa sia successo, non ne usciamo. Dobbiamo trovare una soluzione... o rimettere in moto i macchinari o salire nel Sopra

Sally Vero! Ma come facciamo ad uscire, non sappiamo operare senza ordini precisi, non siamo abituati a decidere, a scegliere, siamo programmati e collegati alle schede di lavoro che ora si sono scollegate dal Sopra?

Bob Non siamo programmati per il Sopra. Dobbiamo stare Sotto. O trovare una via per il Sopra.

Dolly Se c'è ancora un Sopra per cui vale la pena di lasciare questo nostro Sotto

Nemo Noi non siamo macchine, è anche per questo che siamo qui. Siamo stati testati come inefficienti dal Sopra, per questo siamo finiti qui. Il Sopra non lo conosciamo

Sally Ma noi pensiamo... Lo vedete? Rispetto alle macchine, noi ragioniamo autonomamente

Bob Giusto, pensiamo! (*ridono*)

Dolly Sì, certo che pensiamo, ma cosa pensiamo? Io veramente... non ci ho mai pensato, ah, ah, ah (*ride*)? Forse non ero tra quelli che era programmato per pensare?

Sally O forse sei qui perché ti sei permesso di pensare?

Bob E poi cosa vuol dire pensare? Mica si può improvvisarsi pensatori, ehi tu che pensi? Ah, ah, questa roba mi fa troppo ridere... Io pensavo che forse... quindi?!?! Ah troppo ridere!!

Dolly Smettila di pensare ad alta voce! (*e ride*)

Bob Io non sto pensando scema, ma penso che dovresti smetterla di prendermi in giro...

Sally Ah beccato, stai pensando ancora, e non te ne accorgi nemmeno

Bob Io non sto pensando, dico solo delle cose che per caso passano nella testa

Dolly Sìì, la testa, deve centrarci qualcosa col pensiero, perché sono certa di aver sentito questa frase "pensa con la testa", si dovrebbe tenere così la testa (*e fa il motto di tenere la testa con due mani*) e poi stringendo gli occhi si dovrebbe proprio pensare, proviamo...

Bob Io non ci riesco (*e prova a tenere le mani in testa a stringere gli occhi*) dai proviamo tutti (*e tutti provano finendo per ridere della situazione*)

Dolly Cosa dovrebbe accadere?

Bob Boh! E pensare (*sottolineando bene il verbo*) che probabilmente sapevo farlo

Dolly Ma allora la pianti... di pensare? (*e lo spintono*)

Bob Pensa te, questa che continua a importunarmi e pensare che sarebbe anche simpatica

Sally Smettila!!! Devi concentrarti... concent...

Nemo Vuoi dire concentrarti?

Sally E sì, con- cen- trar -ti ... tenere fisso lo sguardo e provare a pensare

Bob A me sembri una pazza, comunque teniamo fisso lo sguardo e vediamo un po' (*tutti tengono fisso lo sguardo un po' stralunato, facendo strane facce*)

(Cambia la scenografia, la caduta del muro rappresenta la riconquista della memoria)



FIGURA 11: CADE IL MURO CHE BLOCCA LA MEMORIA – LINK AL FILMATO NEL QR-CODE

<https://www.youtube.com/watch?v=wj4lvdKsIEk>



Nemo *(Stando un po' in parte e osservando un po' quanto fanno gli altri)* Non credo che funzioni così... è necessaria la memoria per pensare a noi è stata tolta, ne siamo sprovvisti. In realtà essendo scollegati dal programma di produzione del Sopra, stiamo già ragionando autonomamente ma ci occorre un contenitore di ricordi, da cui tirar fuori qualcosa su cui pensare

Bob Non so, mi sembra difficile... come si fa?

Nemo Prendi in mano una qualsiasi cosa... e dimmi che cos'è, a cosa serve e poi dimmi cosa potresti farci

Bob Tipo? Questa? (*e prende in mano un sasso*)

Dolly Ma noi siamo pieni di cose, non facciamo che imballare cose catalogate, decostruire cose, dividere, assemblare quelle cose della stessa materia, scomporre cose precostituite per poterle mandare nel Sopra dove verranno reinventate... trasformate noi abbiamo materie prime, abbiamo mille cose qui

Bob Possiamo partire da qui? (*e stringe la sua cosa in mano*)

Nemo Facciamo che cerchiamo qualcosa tra gli oggetti assemblati nei magazzini e portiamo qui quello che più ci piace? Diamoci un tempo... e poi ci troviamo qui, muoviamoci a gruppi (e raggruppa i ragazzi in gruppi di tre o quattro) che da soli non è il caso.

Le scenografie: scelte e progetto

Il progetto del “sistema che va in tilt”.

La scena 2 apre con una transizione orizzontale rispetto alla precedente.

Siamo nello spazio del “Sotto” dove vengono smistati i rifiuti e, con il computer in errore, tutto il sistema va in tilt.

L’ambiente dove si trovano gli attori protagonisti è stato immaginato come un’enorme stanza sempre situata nella caverna con un soffitto coperto da tubi e con dei nastri trasportatori azionati dal computer. La scenografia ha l’obiettivo di trasmettere il caos che viene generato dal sistema che entra in tilt.

In una prima versione questa sensazione di caos era stata associata solamente allo “sfarfallio” del monitor e all’aumento della velocità di movimento dei pacchi sul nastro trasportatore. La *figura 11* riporta lo schizzo iniziale.

Successive modifiche, volute dalla regista, hanno dato maggiore dinamicità agli elementi creando l’effetto del caos totale: è stato aumentato il numero di tubi e il fumo che da essi fuoriesce, il monitor è stato ingigantito rispetto alla versione iniziale per evidenziare la supremazia della tecnologia e i pacchi sul nastro trasportatore accelerano il loro movimento fino ad uscire dalla scena.

L’obiettivo della scenografia è quello di far capire allo spettatore che sta accadendo qualche cosa di anomalo e che il sistema di gestione, non solo dei prodotti stoccati nel sotto ma anche degli esseri umani, sta subendo delle disfunzioni. Nello stesso tempo, all’aumentare del caos, gli attori dovrebbero uscire dal loro stato di “esseri robotici” per diventare nuovamente esseri umani.

Di proposito si è persa la prospettiva della stanza ed i colori, solo tonalità di grigio, sono stati scelti per ricordare allo spettatore che si è ancora nel “Sotto”

GLI AUTORI: Giovanni Gottardi, Bryan Imaralu e Niccolò Salaorni

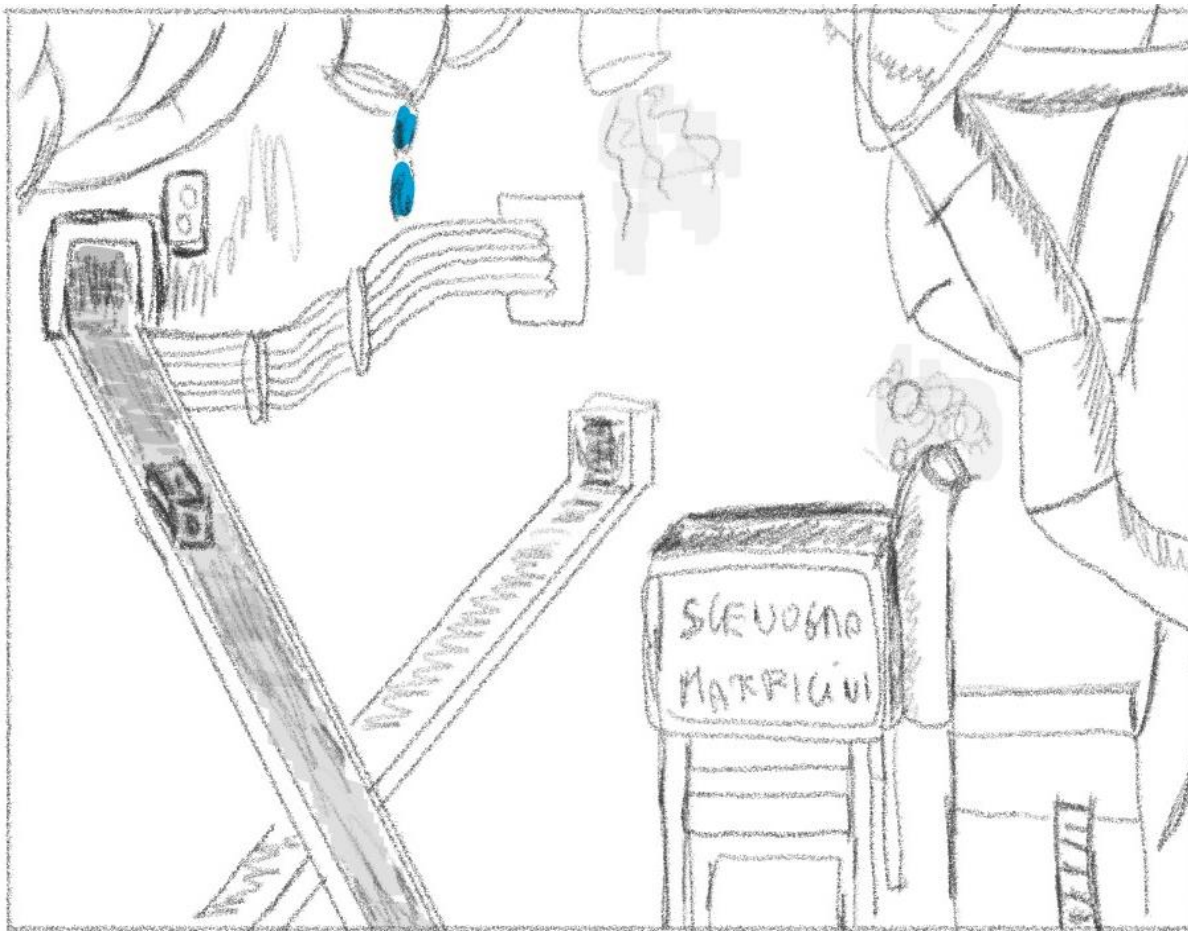


FIGURA 12: SCHIZZO DELLA SCENA 2

Oggetti creati sono: il nastro trasportatore, il monitor, la scala i tubi e il vapore

Le prove in laboratorio.

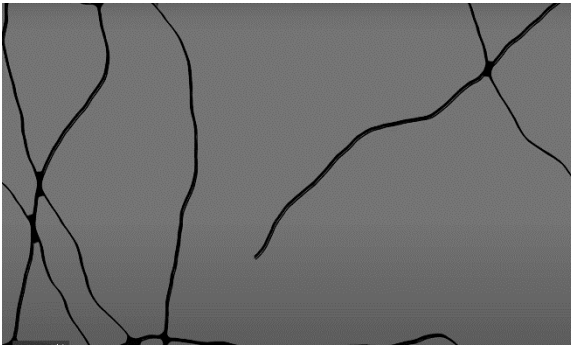


FIGURA 15: PROVA SOFFITTO CAVERNA

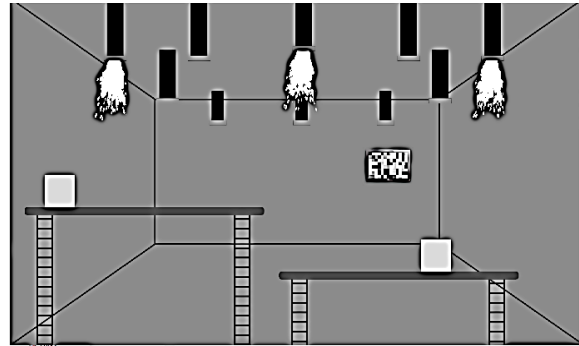


FIGURA 13: PROVA TILT DEL SISTEMA

```
scena_2_seconda | Processing 3.5.1
File Modifica Sketch Debug Strumenti Aiuto

scena_2_seconda  metro_trasportatore  scala  tubi  tv  vapore

1 void setup() {
2   frameRate(25);
3 }
4
5 //tv
6
7 img = loadImage("tv.png");
8
9 //vapore
10
11 fill(255, 30);
12 stroke(255, 0);
13 //televisore
14 televisore = new Tv(1200, 480);
15 // Pre make particles
16 for (int i = 0; i < 1000; i++) {
17   particles.add(new Particle(new PVector(-10,-1), new PVector(0, 0), random(10, 30),3:
18 }
19
20 //for (int i = 0; i < 1000; i++) {
21 // particles.add(new Particle(new PVector(width/2, height/2), new PVector(0, 0), ran
22 //}
23
24 for (int i = 0; i < 1000; i++) {
25   particles.add(new Particle(new PVector(-10,-1), new PVector(0, 0), random(10, 30),9:
26 }
27
28 //for (int i = 0; i < 1000; i++) {
29 // particles.add(new Particle(new PVector(width/2, height/2), new PVector(0, 0), ran
30 //}
31
32 for (int i = 0; i < 1000; i++) {
33   particles.add(new Particle(new PVector(-10,-1), new PVector(0, 0), random(10, 30),9:
34 }
35
36 //for (int i = 0; i < 1000; i++) {
37 // particles.add(new Particle(new PVector(width/2, height/2), new PVector(0, 0), ran
38 //}
39
40 for (int i = 0; i < 1000; i++) {
```

MAIN

CLASSI

FIGURA 15: ESEMPIO DI CODICE E CLASSI IN JAVA

Il progetto del “muro della memoria”

La scenografia definitiva del “muro della memoria” è decisamente lontana dal progetto originale pianificato dal gruppo. Infatti, non si era capito che il muro, che secondo il copione era l’elemento che bloccava il ricordo, doveva essere un’immagine metafisica e quindi lontana dal contesto nel quale si svolge la scena.

Distanti da questa idea, i ragazzi proposero una prima versione, nata dalla bozza riportata nella *figura 16* e in parte visibile nell’immagine presente nella stessa figura, che prevedeva il susseguirsi di immagini di oggetti e di momenti storici che si ingrandivano a mano a mano che cadevano i mattoni. Solo a codice ultimato ci si è accorti che le stesse immagini venivano proposte dal video previsto nella scena 3.

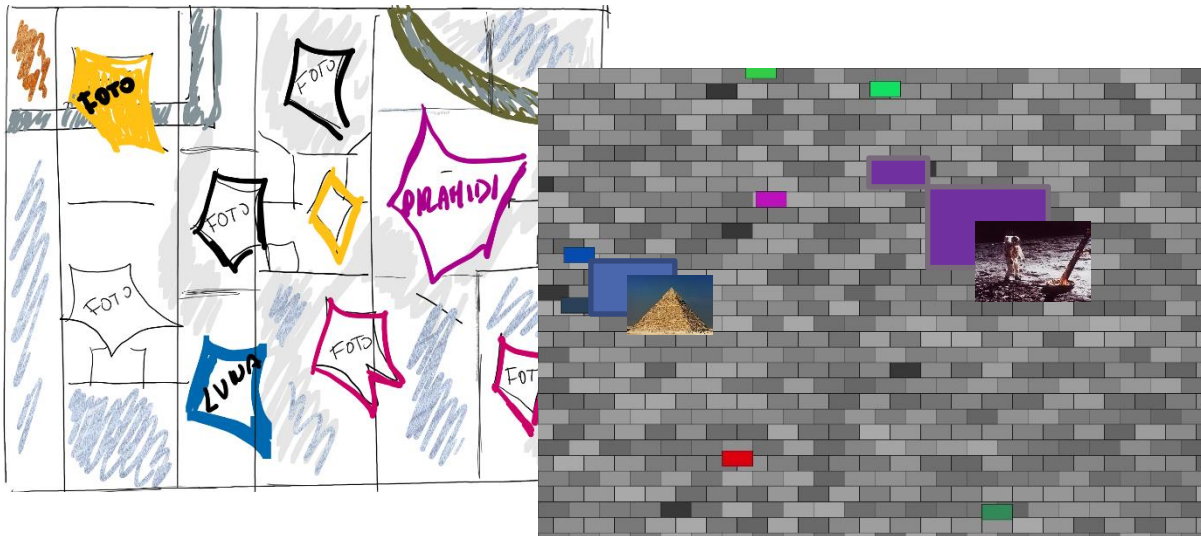


FIGURA 16: PROGETTO E PRIMA VERSIONE DEL MURO DELLA MEMORIA

Il gruppo ha quindi riprogettato il muro partendo da una immagine che si adattava maggiormente all'idea della regista di un "muro metafisico": l'ingresso di una caverna che si sarebbe poi sgretolato. Le immagini nella *figura 16* e il video nella *figura 11* sono riportano la versione definitiva.



FIGURA 17: LA NUOVA VERSIONE DEL MURO "DELLA MEMORIA"

```

main | Processing 3.5.1
File Modifica Sketch Debug Strumenti Aiuto

main
1 PImage img;
2 boolean bool=true;
3 ArrayList<String> filenames;
4 ArrayList<Piece> pieces;
5
6 void setup() {
7   //size (1920, 1080);
8   fullscreen();
9   background(0);
10  //frameRate(24);
11
12  filenames = new ArrayList<String>();
13  File file = new File(dataPath(sketchPath() + "/images"));
14  File[] files = file.listFiles();
15  for (int i = 0; i < files.length; i++) {
16    if (files[i].getName().startsWith("wall")) {
17      filenames.add("images/" + files[i].getName());
18    }
19  }
20
21  pieces = new ArrayList<Piece>();
22  for (String f : filenames) {
23    pieces.add(new Piece(f));
24  }
25
26  for (Piece p : pieces) {
27    p.show();
28  }
29 }
30 void draw() {
31   background(0);
32   for (int i = 0; i < pieces.size()-10; i++) {
33     int randomIndex = int(random(pieces.size()));
34     Piece p = pieces.get(randomIndex);
35     p.update();
36     p.show();
37   }
38 }

```

In questa ultima versione il solo oggetto creato e usato è il "Piece" del quale è riportato nella *figura 18* parte del codice. Precedentemente il gruppo aveva creato altri oggetti, come ad esempio una goccia, che non sono più stati utilizzati nella versione finale.

GLI AUTORI: Enrico Bragastini,
Loris Pesarin, Davide Pizzoli

FIGURA 18: ESEMPIO DEL CODICE DELLA CREAZIONE E SGRETOLAMENTO DEL MURO "METAFISICO"

SCENA 3

Il recupero della memoria

SCENA 3- Recupero memoria

Gli attori raggiungono il fondo del palco, prendono ciascuno la propria scatola e si dispongono a gruppi di quattro.

CANZONE E COREOGRAFIA – Musica di Jean Michel Jarre – The Heart of the noise

Quando gli attori si siedono con davanti a sé la scatola della memoria, parte il video (alle loro spalle), con la musica di Michael Nyman – lezioni di piano

Il filmato sulla rinascita e il recupero della memoria

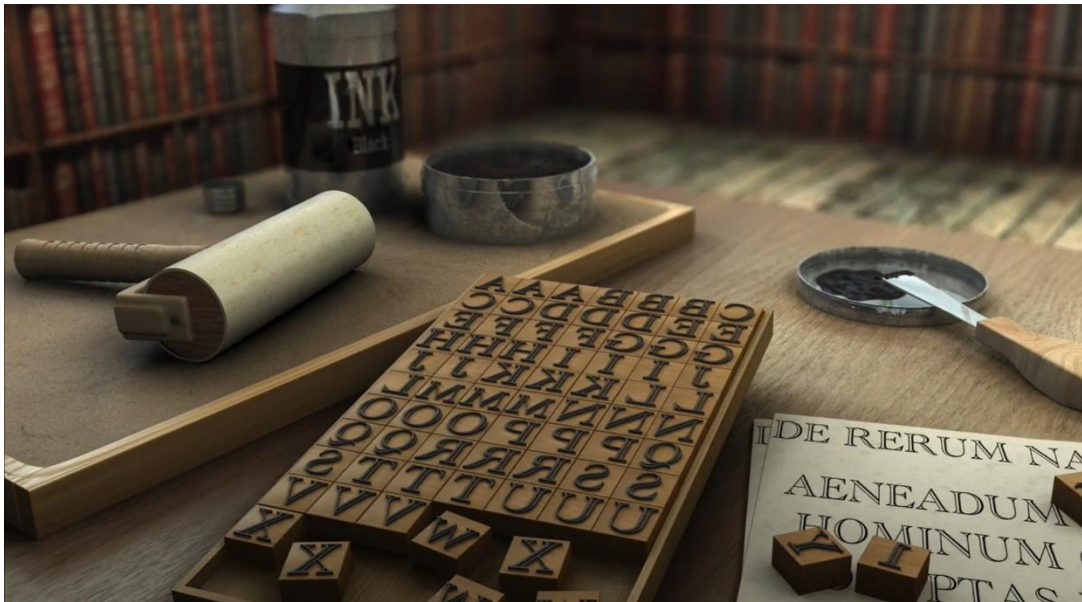


FIGURA 19: "RECUPERO DELLA MEMORIA" - LINK AL FILMATO NEL QR-CODE

<https://www.youtube.com/watch?v=90CmS-rH5CI>

GLI AUTORI: Andrea Liboni, Riccardo Radosta e Matteo Tognella



SCENA 4

Il testo

SCENA 4 – Il dubbio e lo scoppio – Nemo, Moby, Bob, Marlon

Nemo Ragazzi, qui c'è tutto un mondo oggi abbiamo conosciuto la nostra memoria. Noi eravamo un mondo, di cui abbiamo scoperto oggi la storia... Storia, è già un termine che ne sa di cose... Fantastico

Moby Come abbiamo fatto a perderlo, quel mondo di storia?

Nemo E chi può ricordare la nostra storia, sicuramente siamo stati bravi a costruire quel mondo e quella storia ma altrettanto a distruggere quello a cui siamo arrivati, tanto da non ricordare!

Moby Probabilmente abbiamo le capacità per ricostruire un mondo e possiamo non perderlo questa volta.

Nemo Io credo che dovremmo salire su nel Sopra, che dite?

Moby Se ci fossero state invasioni sarebbero già arrivati qua nel Sotto, io dico che si può tentare. Qui non si può stare

Marlon Non mi sembra una buona idea. Potrebbe essere una trappola. Forse ci aspettano fuori proprio per tenderci un agguato...

Nemo Mi sembra un'ipotesi assurda, se qualcuno avesse voluto aggredirci lo avrebbe già fatto!

Marlon Stiamo qui, è più ragionevole. Abbiamo ciò che ci serve per vivere. Io propongo di restare nel Sotto, al sicuro

Moby Al sicuro? Qui? Ma se nel Sotto non abbiamo energie... Dobbiamo per forza salire nel Sopra. Non possiamo nutrirci di rifiuti

Nemo Il fatto che siamo scollegati dalle macchine del Sopra ci metterà in condizione di ripristinare i nostri organi e quindi anche le nostre necessità, dobbiamo salire!

Moby Dobbiamo salire!

Bob Ma noi abbiamo imparato a estrarre, a usare gli scarti del Sopra

Nemo Ma non possiamo usarli per vivere! Li trasformavamo per rispedire nel Sopra le materie prime. Mica ci possono alimentare!

Moby Nemo ha ragione! Abbiamo bisogno di energie, altrimenti ci esauriamo. Le nostre fonti energetiche non sono i rifiuti!

Nemo È vero! Fino ad oggi siamo stati caricati attraverso algoritmi specifici, realizzati dal Sopra. È lì che dobbiamo andare. Magari ci sono ancora centrali energetiche, che ci possono aiutare!

Marlon Potremmo essere catturati, puniti e mandati più Sotto del Sotto, è terribile, perché rischiare?

Bob Sapete cosa è successo a chi s'è scollegato dalle macchine ed è salito nel Sopra?

Marlon Restiamo qui, attendiamo ordini, attendiamo le Macchine

Moby Noi non ci siamo scollegati da soli, non abbiamo provocato una rivolta, ci siamo trovati così, ci siamo trovati qui. Dobbiamo salire e cercare di capire

Nemo E ancora di più dobbiamo farlo ora, perché abbiamo una memoria più ampia. Perciò ci serve energia.

Marlon Ma voi siete pazzi! Lassù ci distruggeranno. Io resto qua. Resti nel Sotto chi la pensa come me *(si creano due fazioni: chi vuole restare e chi vuole salire)*

Bob Io la penso come te. Resto, fratello! *(fanno coro altri del gruppo)*

Marlon Se restiamo dove siamo, nessuno verrà a cercarci. Se ci fosse un nemico nel Sopra o ancora le Macchine, voi ci mettereste in serio pericolo.

Bob Il tuo ragionamento non fa una piega! Noi vi impediamo assolutamente di tentare, anzi di azzardare una risalita

Nemo Voi non impedirete proprio niente. Noi andremo nel Sopra perché è l'unica soluzione per vivere

Moby Hai ragione. Il Sopra è Attenzione. Trema tutto. Al riparo. Presto!!!

ESPLOSIONE FORTISSIMA – BUIO

Il dubbio e lo scoppio

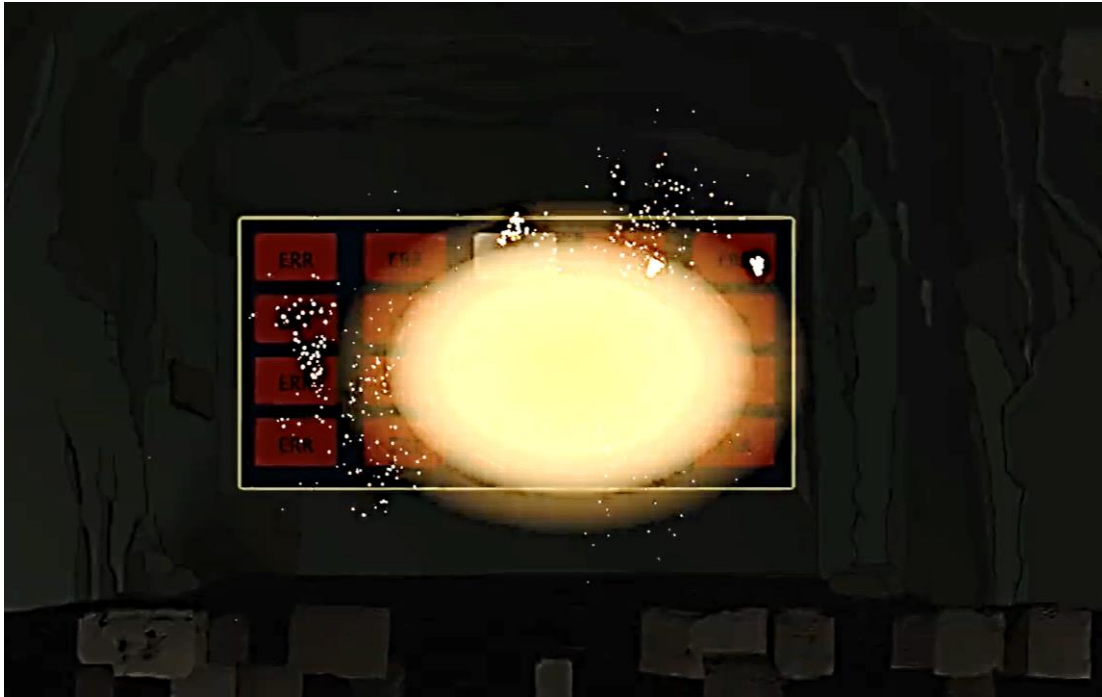


FIGURA 20: LO SCOPPIO – LINK AL VIDEO NEL QR-CODE

<https://youtu.be/syBNcYJMots>



Le scenografie: le scelte e il progetto

A causa di interpretazioni “libere” del copione e di una comunicazione non sempre chiara all’interno della classe, il gruppo che si è occupato della gestione di questa parte della scenografia ha individuato e proposto più soluzioni.

Inizialmente pensava di dover rappresentare, attraverso immagini, il conflitto che stava avvenendo all’interno del gruppo di “eroi” che si trovavano confinati sottoterra.



FIGURA 21: IDEA INIZIALE DI CONFLITTO

L'immagine che i ragazzi volevano usare come punto di partenza è quella della *figura 20* in quanto riportava alla memoria il concetto di caverna.

Scartata questa ipotesi venne proposto di rappresentare lo scontro usando il monitor del computer della scena iniziale modificato nei colori in modo da esprimere le diverse idee dei protagonisti (vedi *figura 22*)

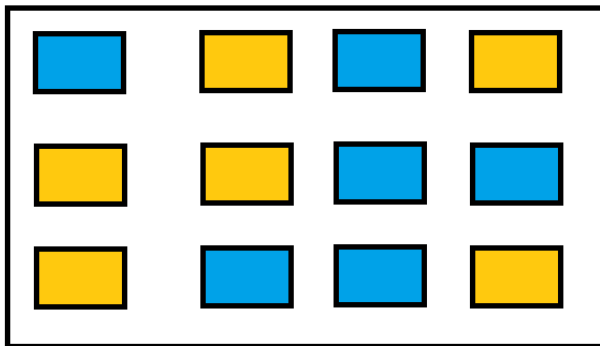


FIGURA 22: LA SECONDA PROPOSTA PER RAPPRESENTARE IL CONFLITTO

Anche questa soluzione venne scartata per due motivi: non era immediato il significato simbolico della scenografia e mancava di continuità con le scenografie precedenti. La soluzione si raggiunse riprendendo il codice Java delle classi della prima scena e aggiungendo nuove funzioni e nuovi oggetti: lo schermo che trema, i monitor che iniziano a non funzionare bene, la caduta dei massi e, infine, l'esplosione.

Le figure che seguono sono un esempio due nuovi oggetti generati con il linguaggio di programmazione.

L'oggetto fiamma è stato messo in discussione per il colore che nella versione finale risulta essere solo nelle tonalità del grigio che variamo durante il movimento della fiamma.

L'oggetto scintilla è stato usato nella scenografia per introdurre l'idea dell'esplosione.

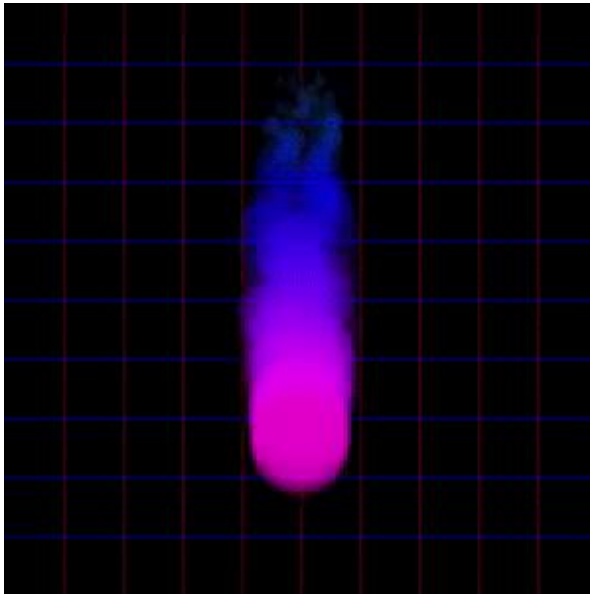


FIGURA 24: L'OGGETTO FIAMMA

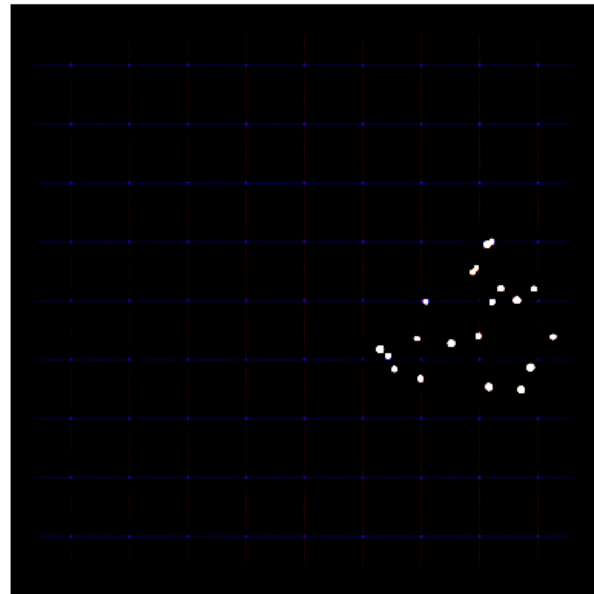


FIGURA 23: L'OGGETTO SCINTILLA

GLI AUTORI: Edoardo Gruia, Riccardo Sartori e Simone Tomelini

Il filmato dei disastri ambientali

Note dal testo:

Video dei disastri ambientali con musica live

CANZONE: REVOLT dei MUSE



FIGURA 25: LINK AL FILMATO “I DISASTRI AMBIENTALI” NEL QR-CODE

<https://www.youtube.com/watch?v=G8bg80AYqfs>



COREOGRAFIA: gli attori si muovono cercando di raggiungere un fascio di luce centrale. Escono e si trovano nel sopra. Luce.

GLI AUTORI DEL FILMATO: Andrea Liboni, Riccardo Radosta e Matteo Tognella

SCENA 5

Cosa trovano nel Sopra?



FIGURA 26: COME SI PRESENTA IL "SOPRA" – LINK AL VIDEO NEL QR-CODE

<https://youtu.be/nZg2ufmQ9ZI>



La scenografia simula la visione del mondo esterno a mano a mano che i ragazzi emergono dal “Sotto”.

Dall’intervista con la regista si era percepita l’idea di rappresentare un paesaggio simile a quello lunare, basato solo sulle diverse tonalità del grigio. Dopo le prime bozze e durante le continue revisioni, sempre in accordo con la regia, il gruppo ha deciso di scegliere i colori che ricordano il deserto.

Il testo

SCENA 5 cosa trovano nel Sopra?

Paesaggio lunare. Desolazione. Colori grigio-bianco. Silenzio.

Sam Ce l'abbiamo fatta?

Dylan Ci siamo tutti?

Jumbo Contiamoci

Tutti Ci sono/ io pure/ sì, ci siamo/...

Sally E adesso che si fa?

Jumbo Non ne ho la più pallida idea

Dylan Chi si aspettava un Sopra del genere?

Dolly Io ricordavo una Terra diversa

Sam Anch'io, sorella. Mi viene in mente un verso (canta) "*là dove c'era l'erba ora c'è...*"

Dolly Sei fuori, amico. Hai preso qualche colpo in testa! Chissà che memoria hai recuperato!

Tutti Ah, ah, ah

Marlon L'avevo detto di rimanere nel Sotto. Era molto più bello di questo Sopra

Sally (*sarcastica*) Peccato che il Sotto non fosse più sicuro! Non mi è mai piaciuto stare nel Sotto, lo trovo troppo sotto... ecco

Dolly (*sarcastica*) E poi il Sopra ci è caduto in testa. Forse, Marlon, ti è sfuggito il particolare?

Jumbo Il senso di vuoto che vedo, lo sento qua... a livello dello stomaco? Dico bene?

Bob Accidenti, ma che memoria hai recuperato? Non riempiamo più lo stomaco da quando hanno messo in funzione i microchip. Cavolo, ma da dove ho preso tutte queste informazioni? (*stupito di ricordare*)

Dolly Jumbo ha recuperato la memoria, la memoria de panza

Tutti Ah, Ah, ah,

Jumbo Io credo di avere recuperato una memoria importante. Infatti, avverto la fame.

Nemo Hai recuperato una memoria importantissima. Anche noi avvertiremo il senso della fame, della sete, del sonno... sono funzioni vitali, così si chiamano

Moby Stiamo tornando umani ... Vedi? Qualcuno di voi (*indica qualcuno*) già sbadiglia. Ed è un ottimo segno! Che soddisfazione sbadigliare! (*e sbadiglia con ampia apertura della bocca*) Vi consiglio di farlo tutti! (*tutti fanno il gesto dello sbadiglio*)

Jumbo Sarà come dici tu, ma questo senso di vuoto de panza necessita di essere riempito

Marlon Sì, e come lo riempi, io non so proprio come si fa? E poi dove troviamo robe per riempire 'sto vuoto a me sembra di essere nel deserto?

Sam Eh, sì, adesso Marlon ha recuperato la memoria geografica. Il deserto è proprio così. Cavolo anch'io dico cose di cui non ricordavo (*stupito*)

Dylan Il deserto, ma ci faccia un piacere!!! A me evoca un paesaggio lunare

Nemo Tu hai recuperato la memoria astronomica. Bravo! La luna è da mo' che non la vediamo. S'è staccata dalla Terra molti milioni di anni fa. E la Terra da tempo non ha più l'aspetto di un pianeta. Ma quanto tempo siamo stati nel Sotto?

Dylan Abbastanza per non sapere cosa sia avvenuto nel frattempo.

Sally Sono diversi secoli che le Macchine governano la Terra e che noi uomini viviamo nel Sotto.

Nemo Le Macchine hanno preso il comando togliendo prima l'identità all'uomo, poi la possibilità di creare, poi di governarsi. Le Macchine hanno coltivato gli uomini per stabilirli nel Sotto, per usarli come forza lavoro... Ora che ci penso, è una cosa terribile!

Dylan Sì, deve essere andata pressappoco così... se sopravviviamo dobbiamo ricordarci di non dare spazio alle macchine mai!

Nemo E poi, la storia del Sopra e del Sotto la conosciamo bene...

Jumbo Che storia è?

Nemo Siamo nati sulla Terra ma tutti siamo finiti nel Sotto, schiavi delle macchine!

Dylan Un algoritmo ci ha insegnato il linguaggio e le mansioni da fare. Per un'avaria nelle funzioni, finivamo più Sotto ancora (*con sarcasmo*) Molto sotto... forse questo non lo sapevate?

Nemo Inoltre c'è una cosa che vorrei sapere... Ciò che ha causato l'esplosione del Sopra, ha davvero danneggiato tutte le macchine che erano collegate? Insomma, perché noi siamo sopravvissuti al grande disastro? Perché noi siamo stati scollegati? Forse noi abbiamo un qualcosa di speciale! Forse siamo proprio anomali... liberi?

Jumbo Forse eravamo liberi senza saperlo, forse eravamo in uno stato di semi-incoscienza... coscienza, mi addentro in parole sempre più incomprensibili... liberi? Cosa vuol dire veramente?

Nemo Sta tornando la tua memoria d'identità, la coscienza è una parte molto profonda di ciascuno di noi.

Jumbo Forte! Sono un cosciente?

Nemo Più di prima! (*e ride*) E siamo liberi! Liberi vuol dire (*e ci pensa in po'*) poter scegliere?

Dylan Pensa che credevo che "essere scollegati" non fosse una cosa buona! Però questa cosa di essere liberi mi produce una certa felicità! Oddio cosa ho detto...felicità?

Nemo Non preoccuparti, verranno ancora sulle labbra parole nuove e scopriremo presto che sono generate da delle idee! Nel senso... mi sfugge cosa volevo dire...

Sam Mi sa che le idee hanno già un potere, ma come mi vengono certe riflessioni? Comunque, qualsiasi cosa siano le idee, qua (*e si guarda intorno*) la mia idea è che nel Sopra deve essere successo una falla nel sistema informatico che ha fatto saltare gli algoritmi e quindi molti degli uomini del Sotto oltre che le macchine del Sopra?

Nemo Mah... può darsi che sia capitato un Millennium Bug, come dici tu. Ma noi non sappiamo se c'è qualche macchina ancora efficiente. Non sappiamo se siamo davvero solo noi...

Moby Forse è meglio se ci organizziamo e recuperiamo informazioni del Sopra, magari anche ci procuriamo energie e liquidi per stabilirci definitivamente nel Sopra.

Sam Propongo di suddividerci gruppi. Uno va a Nord, l'altro a Sud, quindi Est e Ovest...

Dolly Buona idea! Così riusciremo a esplorare questa landa desertica

Gli attori escono dal palco. Si attende qualche istante

Le scenografie: le scelte e il progetto

Le scene 5 e 6 hanno visto una relazione molto stretta fra due gruppi di lavoro. Il risultato finale è il frutto di una condivisione non solo degli oggetti ma anche del codice.

L'organizzazione del lavoro è stata lasciata ai singoli capigruppo che hanno riportato l'esperienza dell'attività di alternanza scuola-lavoro (PCTO) all'interno del progetto.

Il progetto



FIGURA 27: LA BOZZA DEL "SOPRA"

Inizialmente si pensava di creare una scenografia piuttosto statica e simile a quella riportata nella *figura 27*.

L'immagine avrebbe dovuto rimanere ferma per quasi tutta la scena e, quando nel copione Sam propone la divisione dei "nostri eroi" in gruppi per inviarli nelle quattro direzioni, mutare nella prospettiva come se lo sguardo si rivolgesse verso i diversi punti cardinali.

Questa idea fu abbandonata perché il progetto presentato dai ragazzi prevedeva lo sviluppo con la grafica in 3D, scelta non condivisa dai docenti e dagli esperti esterni non solo per la difficoltà di realizzazione ma soprattutto per il forte contrasto che avrebbe generato con le altre scenografie costruite in due dimensioni.

Per dare la sensazione del trascorrere del tempo e del movimento quindi si scelse la soluzione della variazione cromatica che simulasse l'alternarsi notte-giorno gestendo la durata della scenografia in modo tale da far apparire la nuova alba all'inizio della scena 6.



FIGURA 28: IL "SOPRA" L'ALTERNARSI DEL GIORNO CON LA NOTTE - LINK AL VIDEO NEL QR_CODE

<https://youtu.be/Qot-YwcfyeA>

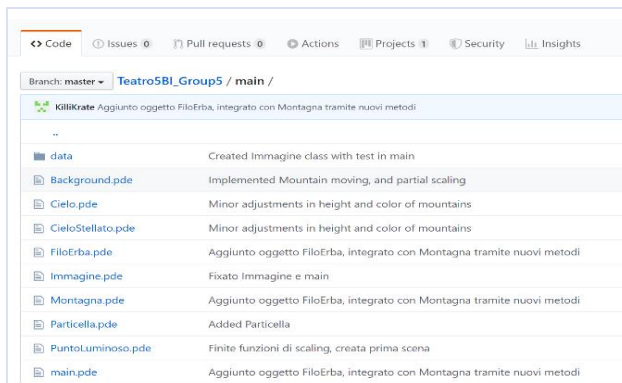


FIGURA 30: ORGANIZZAZIONE DEL LAVORO IN GITHUB

Gli oggetti pianificati per la prima ipotesi furono delle rocce, degli arbusti, la città distrutta, la luna, le stelle e il sole. A seguito delle modifiche intervenute, gli oggetti realizzati, sempre usando il linguaggio Java, sono quelli nominati nella figura 29 che riporta, tra l'altro, anche lo screen-shot dell'organizzazione.

AUTORI: Ovidiu Andrioaia, David Cirdan e Giovanni Di Nunzio

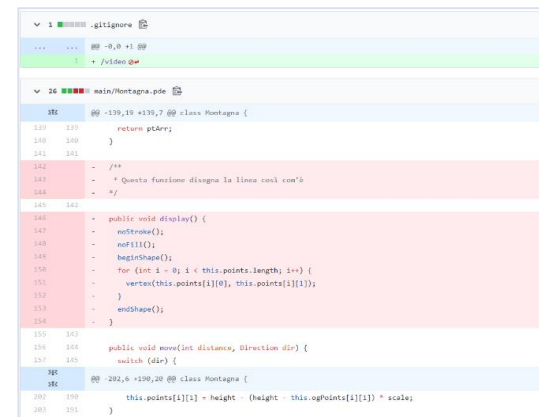


FIGURA 29: ESEMPIO DI CODICE

Il Sopra: il filmato della scenografia della scena 5

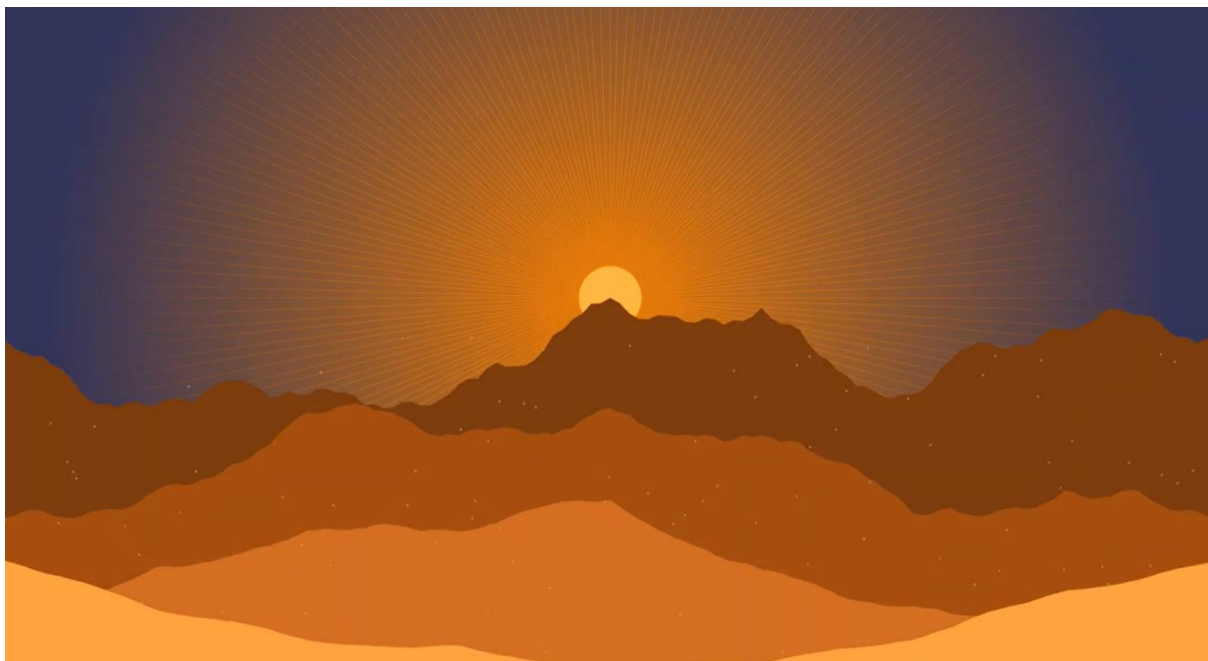


FIGURA 31: LA REGISTRAZIONE DELLA SCENA 5 IN SINTESI - LINK AL VIDEO NEL QR-CODE

<https://youtu.be/7maDIElNo4>



SCENA 6

Cosa decidono di fare: il testo

Atmosfera ancora grigia-bianca

I gruppi entrano in scena

Nemo Molto bene, ora con attenzione ciascun gruppo farà rapporto del luogo che ha esplorato

Sally Noi, noi... noi abbiamo delle novità!

Nemo Sì ora con pazienza rispettiamo i turni di arrivo, uno alla volta

Sally Noi, noi, abbiamo delle novità

Nemo Sì certo ora Sally... un attimo di pazienza, visto che mi trovo a parlare per primo dirò che in direzione Nord, abbiamo rilevato tracce di costruzioni, probabilmente edifici ora però ridotti in polvere. Nulla è rimasto in piedi purtroppo.

Moby Abbiamo riscontrato anche tracce di polvere finissima probabilmente di vetro, fondendola potremmo sicuramente creare strumenti utili.

Sally Sì appunto ci vuole quella roba lì... l'acqua. Vi assicuro che l'acqua è una roba molto utile...

Moby No, non c'è acqua, forse tutto è stato coperto dall'esplosione. C'è solo polvere finissima grigia, ma acqua ... niente

Sally Sì appunto, acqua... (insistendo)

Dylan Porta pazienza, Sally. Ora toccherà proprio a noi, (e fa cenno che tocca al loro gruppo di parlare) perché noi invece (e viene interrotto)

Sally Noi l'acqua... l'abbiamo trovata...yuppiiii

Nemo Speriamo che non sia la tua immaginazione!

Sally Cos'è credi che non sappia riconoscere più l'acqua... e non solo so riconoscerla benissimo, ma ne riconosco il sapore e l'odore

Bob Sì, è così, abbiamo prima trovato un pozzo e poi poco più a valle un corso d'acqua

Jumbo Io non ricordavo cosa fosse un pozzo, ma poi Dylan ha ricordato com'era fatto, la struttura circolare - forse era una fontana - ha pure detto... e giuro che la fontana non so cos'è, ma

è pure bello il suono – FON-TA-NA-, dà proprio un'idea di qualcosa di bello, armonioso, gradevole!

Bob Sì, “gradevole” è un termine che rende l'idea di fontana.

Nemo Quindi a Sud c'è acqua?

Sally C'è l'acqua e l'abbiamo scoperta noi! Il corso d'acqua è di un colore molto rilassante, non ricordavo nulla del genere nella mia mente. È trasparente, ma poi è azzurra, forse verde. Incredibile come ricordo i colori, m'è bastato pensarli, giù nel Sotto, vedendo quel reperto di memoria e sapevo com'erano qua su, i colori, intendo, nel Sopra... sono bellissimi. E poi l'odore: l'odore dell'acqua è una cosa straordinaria!

Bob Sally, piantala! A te questo pizzico di umanità ti ha dato alla testa!

Nemo C'è l'acqua Sally, questo è un grande bene, possiamo ricominciare

Tutti C'è l'acqua, c'è l'acqua (esultando)

Dylan Ho già sete

Jumbo Anch'io! e avverto una voragine all'altezza dello stomaco

Nemo Con l'acqua ricominciamo nel Sopra.

Dylan Ma io ho una ancora una grossa novità...

Sally Che novità (e lo guarda complice)?

Dylan Le novità non sono finite qui, perché dove c'è acqua... questo lo so...!

Sally Aspetta, aspetta... non dirlo!

Jumbo Appena trovata l'acqua, abbiamo scoperto un'altra cosa...

Bob ... erano cespugli, molto radi e bassi, ma cespugli...

Jumbo Sarà l'acqua a salvarci (e tutti esultano e battono le mani)

Marlon Non voglio rovinare la vostra felicità, ma se ci fossero altre macchine? Di quelle che ci hanno sbattuto nel Sotto?

Nemo Calmiamoci

Sally Calmati tu, sembri una macchina impazzita! Una cosa alla volta. Guarda qui (e si rivolge a Bob che tira fuori una cosa verde) che ti abbiamo portato (e mostra una piccola pianta verde) ...non è bellissima? È verde! Questo è il verde!!! Se esiste lei, la soluzione esiste... (tutti si mostrano meravigliati)

Dylan C'è vita: siamo lei (e mostra la pianta) e noi. Uomini non ne abbiamo trovati. Macchine, nemmeno l'ombra!

Jumbo E nemmeno traccia di loro. Siamo soli. Siamo rimasti noi e lei, la piantina!

Sally Abbiamo l'acqua e abbiamo pure una pianta!

Dylan Giusto! E in più siamo umani, possiamo pensare, abbiamo ritrovato la memoria. Ora recuperiamo le sensazioni umane

Sally Abbiamo il gusto, l'udito, la vista, l'olfatto, il tatto... Accidenti non avevo memoria di sapere queste parole, ma sono uscite così!

Nemo Le sensazioni suscitano emozioni. Bella anche questa parola... emozione

Bob Nemo ha ragione: ora stiamo recuperando la nostra umanità e quindi ce la faremo.

Dylan Dobbiamo avere speranza. Però... avevi ragione Nemo, le parole affiorano alle labbra, che cosa... (e non gli viene la parola finché tutti lo guardano sollecitandolo) BELLA

Sally Speranza? Non so cos'è, ma il suono dice già molto!!

Dylan Credo sia quando immagini una luce in fondo al tunnel.

Nemo Allora è tempo di rinascere

Le scenografie: le scelte e il progetto

Il progetto

La sesta scenografia doveva mantenere una continuità molto stretta con la precedente e, proprio per questo motivo, i due gruppi si sono alternati anche nello sviluppo del codice.

Il risultato finale non ha sempre rappresentato l'idea originale, infatti sono stati introdotti alcuni elementi che inizialmente i ragazzi non avevano previsto: l'acqua e l'erba.

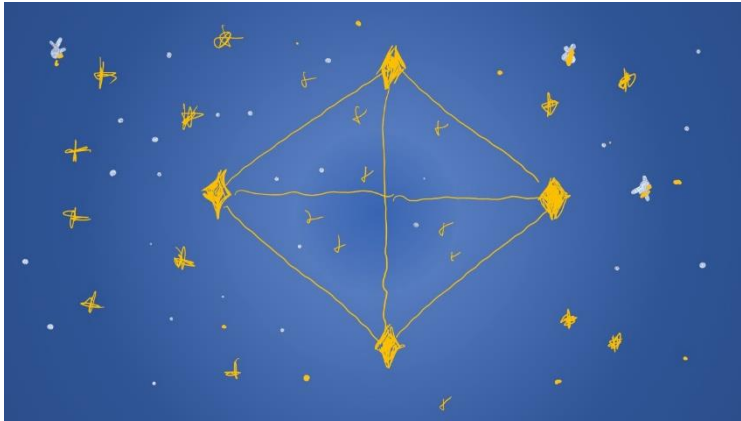


FIGURA 32: IL PROGETTO DEL CIELO STELLATO

La *figura 32* riporta lo schizzo del cielo stellato sul quale, in origine, dovevano essere evidenziati come stelle i quattro punti cardinali che si sarebbero dovuti collegare fra di loro per formare una costellazione per poi ritornare nuovamente al centro. La *figura 33* mostra le modifiche riportate in fase di realizzazione

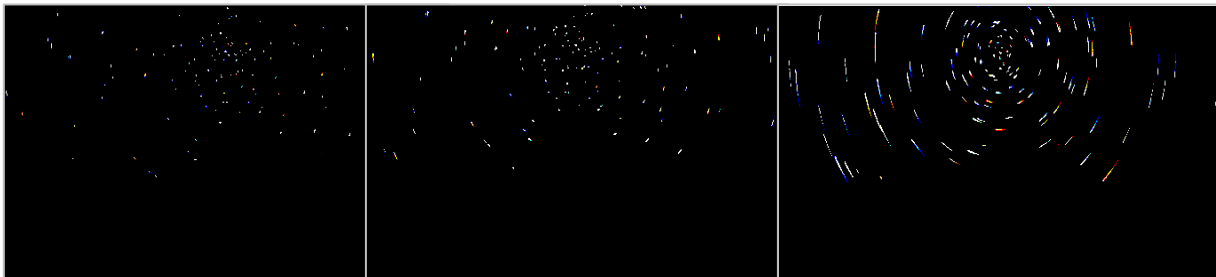


FIGURA 33: LE IMMAGINI DELLA FORMAZIONE DEL CIELO STELLATO

La scenografia della sesta scena deve rappresentare non solo il paesaggio nel quale si sta svolgendo l'azione ma anche le immagini che i protagonisti Jumbo e Bob rievocano quando raccontano, ai loro compagni, di aver trovato l'acqua ed i cespugli.

Graficamente si dovevano legare fra di loro immagini create da gruppi diversi (il gruppo 5, 6 e 7) per permettere di passare dal paesaggio desertico alla comparsa prima dell'acqua e poi dell'erba mantenendo una certa coerenza grafica soprattutto con le scenografie finali che rappresentano il mare.

Il gruppo di lavoro ha pensato di riproporre la stessa dinamica utilizzata nel passaggio dal Sotto al Sopra facendo in questo modo visualizzare il paesaggio con l'erba e con l'acqua come se i protagonisti lo scoprissero salendo da un livello più basso.

Le immagini seguenti sono, rispettivamente, il disegno in bozza della scenografia ed il filmato di come si sarebbe potuta realizzare. Non è stato creato il filmato finale in quanto questa parte non è stata corretta dalla regista per via della situazione di emergenza sanitaria.

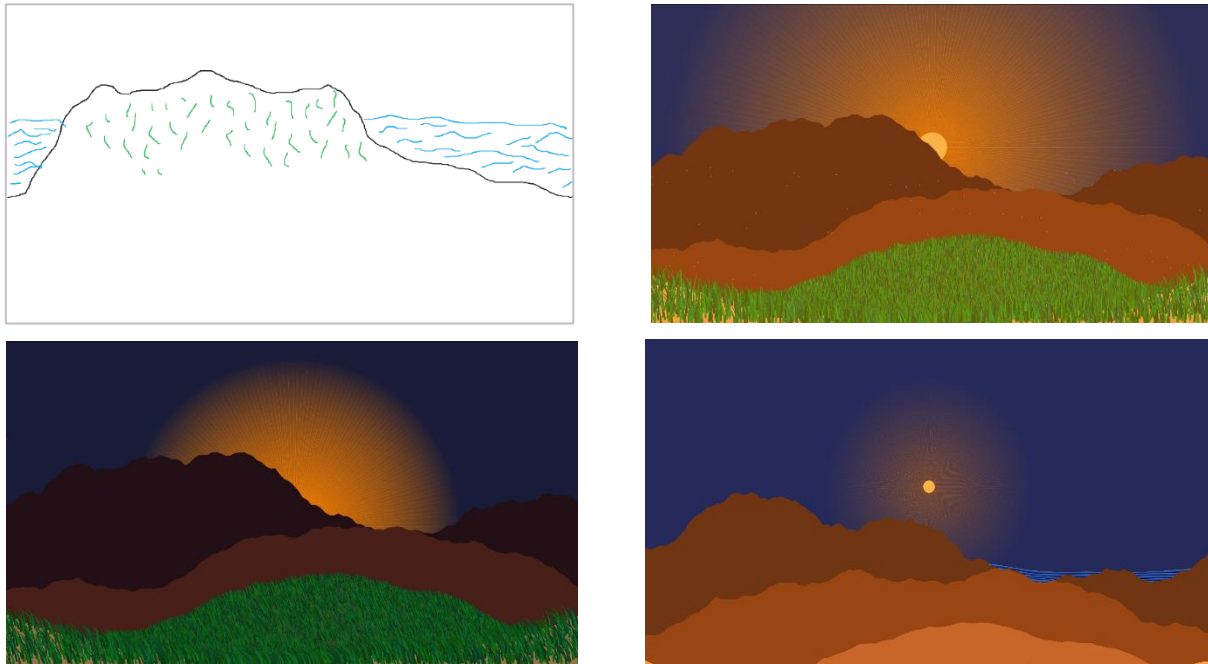
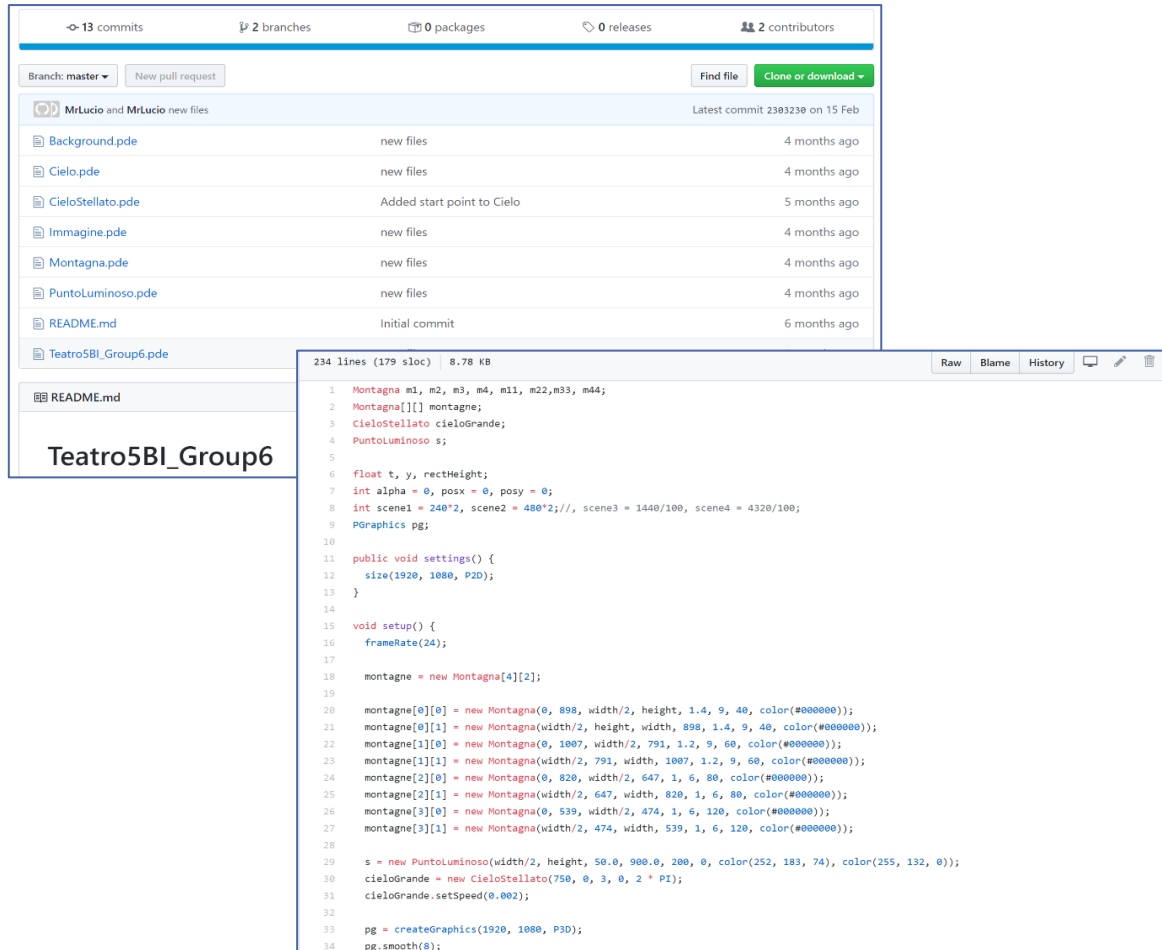


FIGURA 34: BOZZA E PROTOTIPI DEL RITROVAMENTO DELL'ACQUA

L'organizzazione del lavoro e un frammento di codice



The screenshot displays a GitHub repository interface. At the top, it shows 13 commits, 2 branches, 0 packages, 0 releases, and 2 contributors. The repository name is 'Teatro5BI_Group6'. Below the repository name, there is a list of files and folders. The file 'Teatro5BI_Group6.pde' is selected, and its code is displayed in a viewer. The code is written in Java and defines a P5.js sketch with several classes and objects.

Branch: master | New pull request | Find file | Clone or download

MtLucio and MtLucio new files | Latest commit 2303230 on 15 Feb

- Background.pde | new files | 4 months ago
- Cielo.pde | new files | 4 months ago
- CieloStellato.pde | Added start point to Cielo | 5 months ago
- Immagine.pde | new files | 4 months ago
- Montagna.pde | new files | 4 months ago
- PuntoLuminoso.pde | new files | 4 months ago
- README.md | Initial commit | 6 months ago
- Teatro5BI_Group6.pde

234 lines (179 sloc) | 8.78 KB | Raw | Blame | History

```
1  Montagna m1, m2, m3, m4, m11, m22,m33, m44;
2  Montagna[][] montagna;
3  CieloStellato cieloGrande;
4  PuntoLuminoso s;
5
6  float t, y, rectHeight;
7  int alpha = 0, posx = 0, posy = 0;
8  int scene1 = 240*2, scene2 = 480*2;//, scene3 = 1440/100, scene4 = 4320/100;
9  PGraphics pg;
10
11 public void settings() {
12   size(1920, 1080, P2D);
13 }
14
15 void setup() {
16   frameRate(24);
17
18   montagna = new Montagna[4][2];
19
20   montagna[0][0] = new Montagna(0, 898, width/2, height, 1.4, 9, 40, color(#000000));
21   montagna[0][1] = new Montagna(width/2, height, width, 898, 1.4, 9, 40, color(#000000));
22   montagna[1][0] = new Montagna(0, 1007, width/2, 791, 1.2, 9, 60, color(#000000));
23   montagna[1][1] = new Montagna(width/2, 791, width, 1007, 1.2, 9, 60, color(#000000));
24   montagna[2][0] = new Montagna(0, 820, width/2, 647, 1, 6, 80, color(#000000));
25   montagna[2][1] = new Montagna(width/2, 647, width, 820, 1, 6, 80, color(#000000));
26   montagna[3][0] = new Montagna(0, 539, width/2, 474, 1, 6, 120, color(#000000));
27   montagna[3][1] = new Montagna(width/2, 474, width, 539, 1, 6, 120, color(#000000));
28
29   s = new PuntoLuminoso(width/2, height, 50.0, 900.0, 200, 0, color(252, 183, 74), color(255, 132, 0));
30   cieloGrande = new CieloStellato(750, 0, 3, 0, 2 * PI);
31   cieloGrande.setSpeed(0.002);
32
33   pg = createGraphics(1920, 1080, P3D);
34   pg.smooth(8);
```

FIGURA 35: L'ORGANIZZAZIONE ED ESEMPIO DI CODICE REALIZZATO DAL GRUPPO 6

GLI AUTORI: Cristian Bodini, Luciano Mateias, Angelo Xia Con Il Contributo Di Ovidiu Andrioaia

I video dei prototipi



FIGURA 36: IL FILMATO DEL PROTOTIPO DELLA SCOPERTA DELL'ACQUA - LINK AL VIDEO
NEL QR-CODE

<https://youtu.be/6pLCu6oelyE>

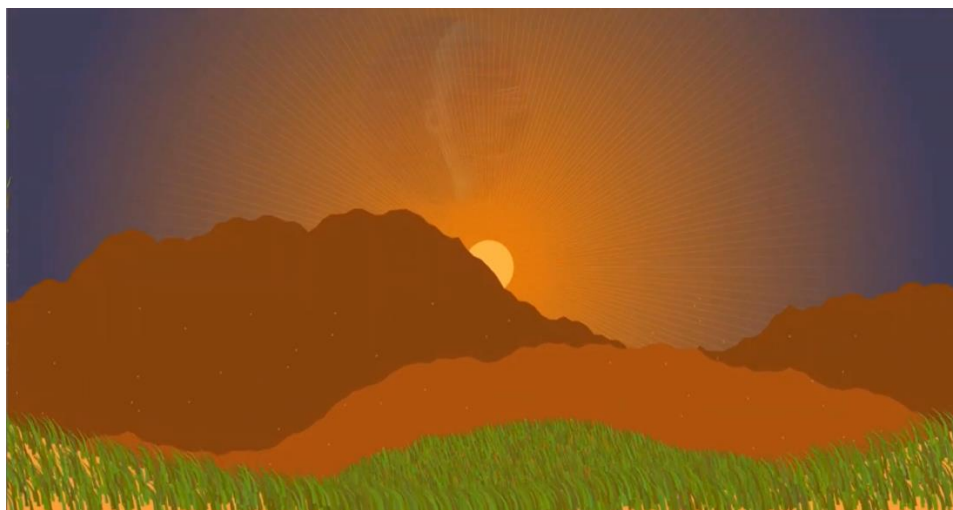


FIGURA 37: IL FILMATO DEL PROTOTIPO DELLA SCOPERTA DELL'ERBA - LINK AL VIDEO
NEL QR-CODE

<https://youtu.be/2zP--ba9vU8>

SCENA 7

La creazione di un nuovo mondo

(In proiezione immagini di acqua- video)

Let the sunshine in

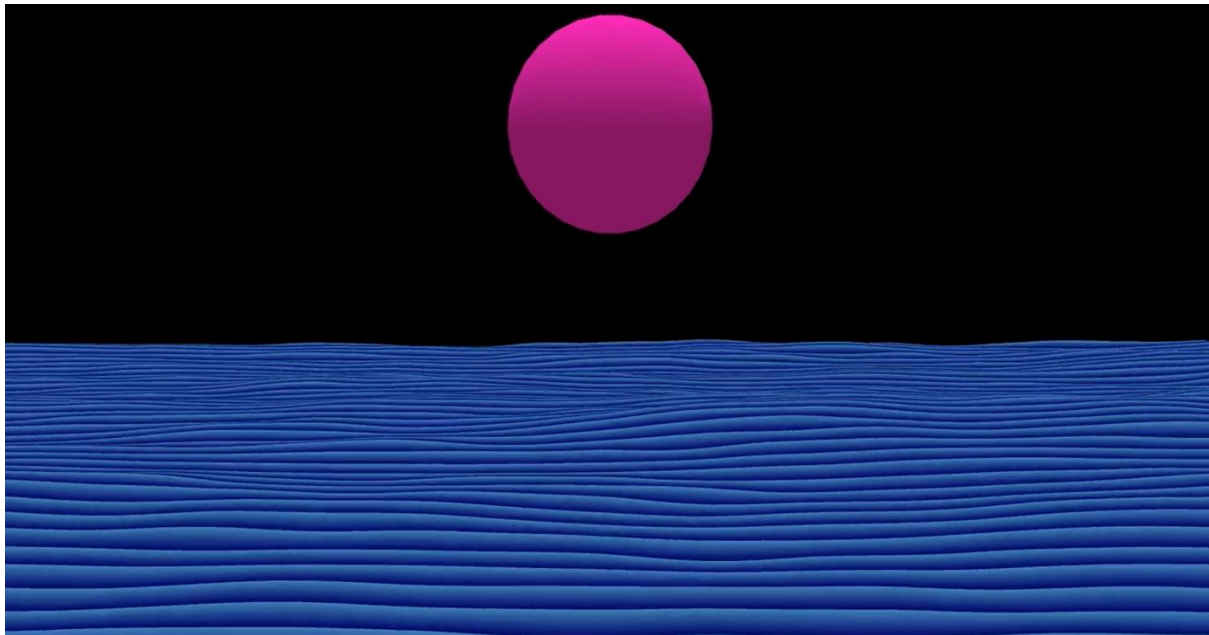


FIGURA 38: L'ACQUA COME BASE PER LA RINASCITA DEL NUOVO MONDO

- LINK AL VIDEO NEL QR-CODE



<https://youtu.be/LOya1Loraaw>

- Nemo** Cerchiamo vita senza macchine
Bob Riprendiamoci la terra
Dolly Immagino finalmente il mio futuro
Sam Immagino finalmente il mio futuro
Moby Noi siamo il futuro

Nemo Fai entrare la luce del sole
(tutti insieme ripetono 4/5 volte)
La luce del sole

Marlon Acqua e sole

Nemo Noi siamo il buono della terra

Dolly Noi salviamo la nostra terra

Sam Senza guerre, e senza danneggiare nuovi mondi, abbiamo salvato la Terra

Bob L'era delle macchine è finita

Marlon Siamo gli eroi che salvano il pianeta

Tutti escono dal palco – recitando le frasi della canzone (qui di seguito)

Sta sorgendo l'era dell'Acquario

*Ci saranno in abbondanza armonia e comprensione
tolleranza e verità
non più ipocrisia e menzogna.*

*Balliamo fino al sorgere del giorno
la nostra luce indicherà la via.*

Noi siamo l'era dell'Acquario

(Rientrano gli attori quando parte la musica e tutti ballano e esultano)

Le scenografie: le scelte e il progetto

Il progetto

L'immagine della *figura 40* riporta il primo progetto della scenografia. L'idea era quella di far ruotare l'immagine alternando la notte con il giorno facendo apparire per la prima volta il sole solo alla battuta di Nemo "Fai entrare la luce del sole".

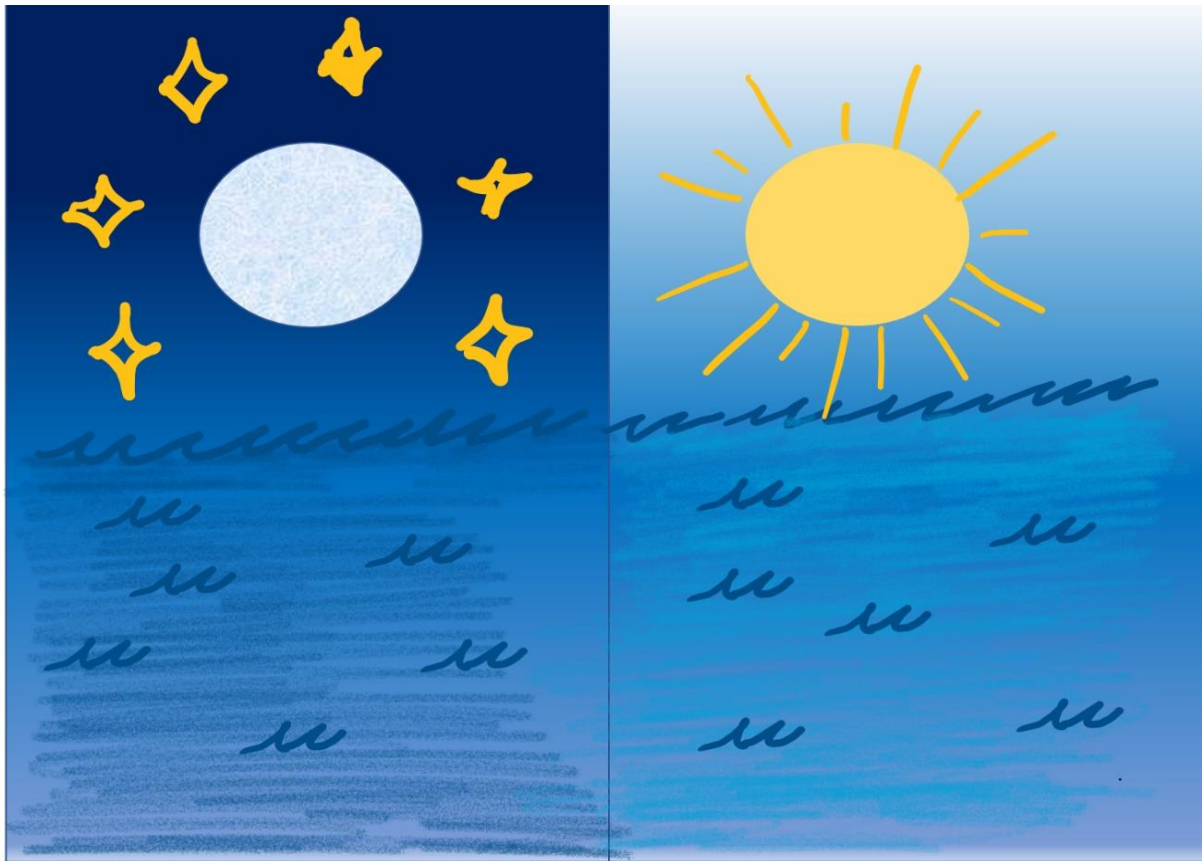


FIGURA 39: LA BOZZA DELLA SCENA 7

Il mare come il cielo doveva mutare di colore e la transazione fra notte e giorno prevedeva lo scomparire della luna nel mare per poi riapparire trasformata come sole.

Dell'idea originale sono rimasti solo alcuni spunti in quanto il sole e la luna nella loro forma tradizionale non erano previsti nella scenografia immaginata della regista. Sono stati perciò sostituiti da un pianeta, color ciclamino, in continuo movimento su una distesa di acqua.

Gli oggetti realizzati con il codice Java sono il pianeta, il mare e le onde.

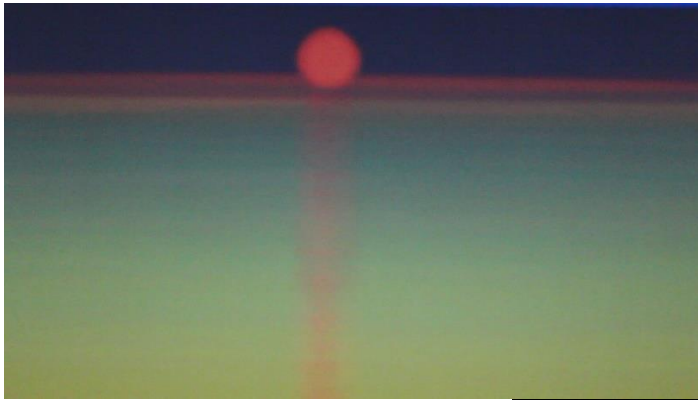
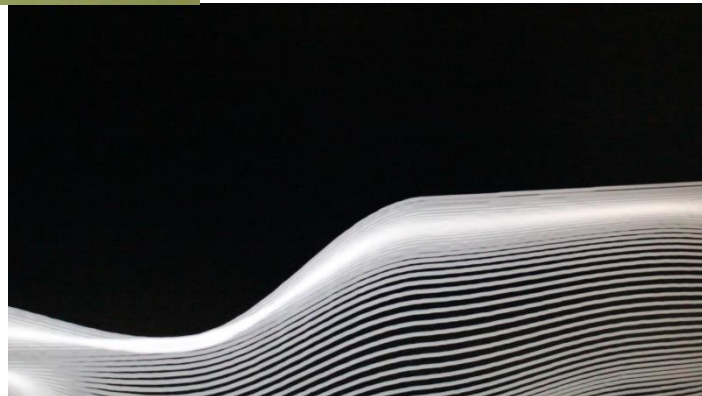


FIGURA 40: PROVE DELLA SCENOGRAFIA PER LA SCENA 7 E PROVE DEL MOVIMENTO DELLE ONDE



GLI AUTORI (anche della scenografia del momento finale): Davide Bianchini, Damiano Ghisellini, Andrea Mafficini.

Il momento finale

MUSICA – Aquarius; coreografia

(A mano a mano che si esegue il brano musicale, ci si muove con i corpi in atto di costruire e ci si ferma in forma plastiche, in modo che si evochi l'idea di costruzione)

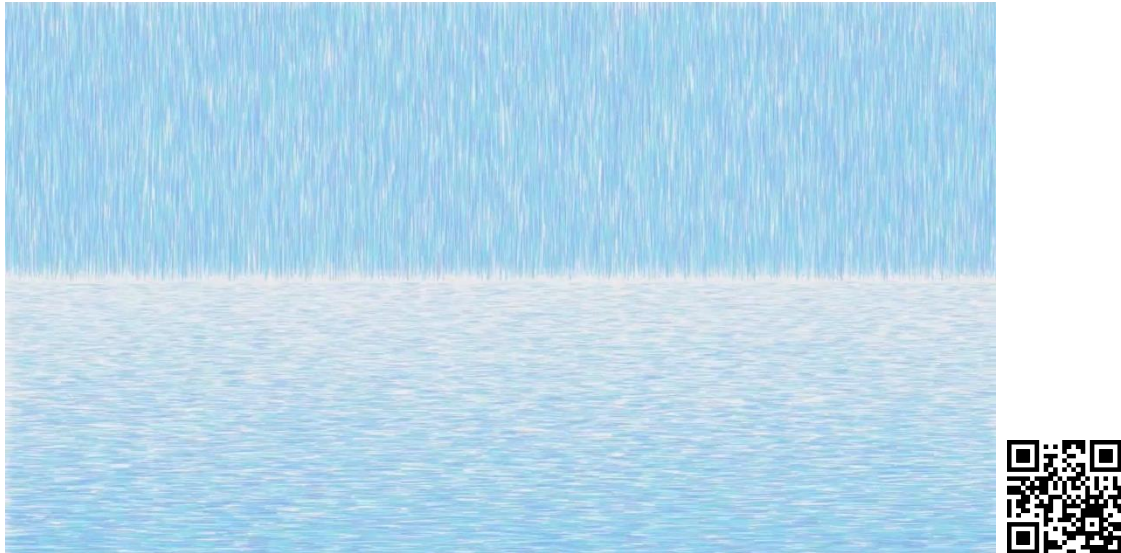


FIGURA 41: IL MOMENTO FINALE, L'ACQUA È LA PROTAGONISTA DELLA SCENA - LINK AL VIDEO NEL QR-CODE

<https://youtu.be/Zbt6lxvA0T4>

Il video della *figura 39* riporta la scenografia progettata dai ragazzi per coronare il momento musicale finale previsto nello spettacolo.

La richiesta della regista era quella di far apparire tantissima acqua “a ciclo continuo” proprio per sottolineare il momento della rinascita in una nuova era.

Questa scenografia, di proposito, si stacca graficamente dalle precedenti per assomigliare più ad un filmato reale. La scenografia, anche se molto vicina alla realtà, è stata comunque realizzata utilizzando il linguaggio di programmazione.

Le prove di recitazione



FIGURA 42: LE PROVE DI RECITAZIONE CON LA PROFESSORSA ILARIA PERETTI



FIGURA 43: LE PROVE CON LE PROFESSORESSA DANIELA ZANONCELLI ED ELENA PIGOZZI

La classe 5Bi in laboratorio



FIGURA 44: LA CLASSE 5BI

Ringraziamenti

Ringraziamenti

Ringraziamo la Dirigente Scolastica dottoressa Gabriella Piccoli e il Direttore Amministrativo Emanuela Previti.

Grazie a Elena Triberti per il supporto burocratico, al personale degli Uffici Amministrativi, al personale ATA per la cortesia e la disponibilità e a Nadia e Silvano del Bar Marconi.

Ringraziamo la professoressa Daniela Zanoncelli che si è occupata della coreografia.

Grazie a tutti gli alunni che hanno partecipato alle prove, agli alunni della Rock Band Marconi e al professor Giovanni Zardini che li ha seguiti.

Un grazie alla classe 5Bi per le scenografie digitali che sono state ultimate pur sapendo che lo spettacolo non sarebbe andato in scena.

Infine, un grazie anche alla professoressa Ivana Dipietro e al professor Stefano Zeminian per aver introdotto nel programma didattico della classe 5Bi l'Unità di apprendimento riportata a pagina 13 e al professor Lorenzo De Carli per il supporto in laboratorio

Elena, Ilaria e Nadia

Indice delle figure e dei video

Figura 1: Si entra nel "sotto" - link al video.....	19
Figura 2: Schizzi dei possibili tunnel.....	23
Figura 3: Bozza della stanza dove si ambienta la prima scena.....	24
Figura 4: Layout della stanza.....	24
Figura 5: Bozza della torcia.....	24
Figura 6: La discesa verso il "sotto".....	25
Figura 7: La stanza con il computer funzionante.....	25
Figura 8: Il computer va in error.....	25
Figura 9: Esempio di codice Java e organizzazione del lavoro del gruppo 1.....	26
Figura 10: Il sistema va in tilt – link al video.....	27
Figura 11: Cade il muro che blocca la memoria – link al video.....	30
Figura 12: Schizzo della scena 2.....	33
Figura 13: Prova tilt del sistema.....	34
Figura 15: Prova soffitto caverna -link al video.....	34
Figura 15: Esempio di codice e classi in java.....	34
Figura 16: Progetto e prima versione del muro della memoria.....	35
Figura 17: La nuova versione del muro “della memoria”.....	36
Figura 18: Esempio del codice della creazione e sgretolamento.....	36
Figura 19: Link al filmato “recupero della memoria”.....	37
Figura 20: Lo scoppio – link al video.....	40
Figura 21: Idea iniziale di conflitto.....	41
Figura 22: La seconda proposta per rappresentare il conflitto.....	41
Figura 23: L'oggetto scintilla.....	42
Figura 24: L'oggetto fiamma.....	42
Figura 25: Link al filmato “I disastri ambientali”.....	43

Figura 26: Come si presenta il "sopra" – link al video	44
Figura 27: La bozza del sopra	48
Figura 28: Il "Sopra" l'alternarsi del giorno con la notte - link al video.....	49
Figura 29: Esempio di codice.....	49
Figura 30: Organizzazione del lavoro in github e le classi create.....	49
Figura 31: La registrazione della scena 5 in sintesi - link al video	50
Figura 32: Il progetto del cielo stellato	54
Figura 33: Le immagini della formazione del cielo stellato.....	54
Figura 34: Bozza e prototipi del ritrovamento dell'acqua.....	55
Figura 35: L'organizzazione ed esempio di codice realizzato dal gruppo 6	56
Figura 36: Il filmato del prototipo della scoperta dell'acqua - link al video.....	57
Figura 37: Il filmato del prototipo della scoperta dell'erba - link al video	57
Figura 38: L'acqua come base per la rinascita del nuovo mondo - link al video.....	58
Figura 39: Il momento finale, l'acqua è la protagonista della scena - link al video	62
Figura 40: La bozza della scena 7	60
Figura 41: Prove scena 7 e prove del movimento delle onde.....	61
Figura 42: Le prove di recitazione con la professoressa Ilaria Peretti.....	63
Figura 43: Le prove con le professoresse Daniela Zanoncelli ed Elena Pigozzi.....	64
Figura 44: La classe 5Bi.....	65