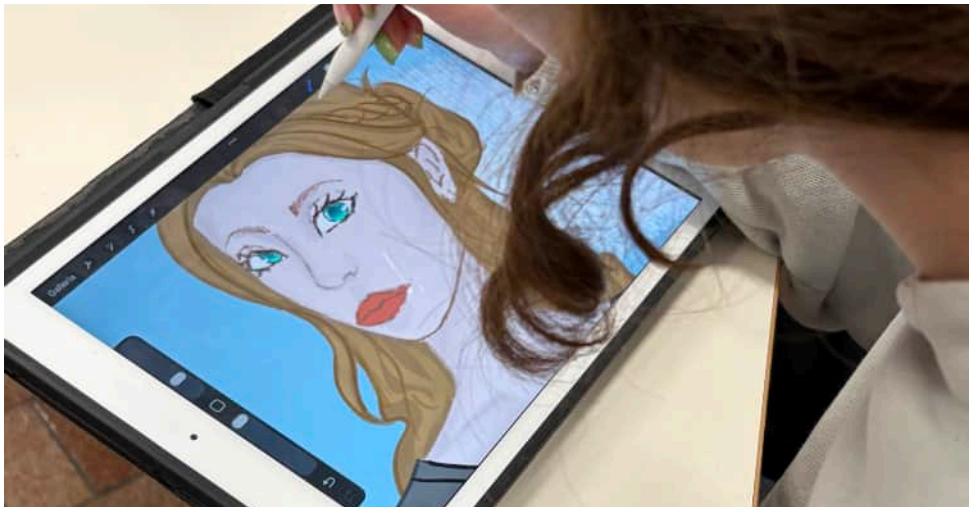


Dal Foglio all'iPad: un viaggio multimediale con il Laboratorio di Disegno Digitale al Liceo Da Vinci di Arzignano

Un progetto didattico per ampliare la prospettiva delle nuove generazioni sulla creatività applicata alla tecnologia, con un percorso che promuove la sperimentazione e l'interpretazione personale.

L'evoluzione tecnologica sta trasformando radicalmente il modo in cui concepiamo l'espressione artistica e la progettazione visiva.
Per rispondere a questa transizione e connettere il mondo della scuola con le competenze professionali del futuro, il **Liceo Da Vinci di Arzignano (Vicenza)** ha ospitato ben due innovativi **laboratori di Disegno Digitale grazie allo Studio Arti Visive: Rappresentazione Digitale della Fisiologia del Movimento e Disegno Digitale a Corredo della Scrittura Digitale.**
Durante questi percorsi didattici il team dello Studio (Alberto Baldisserotto ed Elisa Canaglia), ha guidato studenti di varie età in un viaggio multimediale diviso in due fasi complementari: l'approccio al disegno tradizionale tramite la figura umana e la successiva trasposizione, caratterizzazione e colorazione del proprio personaggio direttamente in digitale.

Numerosi gli obiettivi dei corsi che si sono svolti questa primavera:
-strutturare un metodo di pensiero, capace di trasformare un'idea astratta in un *character design* completo e personalizzato
-insegnare l'uso di un software di disegno in modo accessibile ed intuitivo
-allargare l'inquadratura sulla creatività e sulle sue possibili applicazioni tangibili
-fornire degli strumenti utili per lo sviluppo di competenze legate all'uso della tecnologia

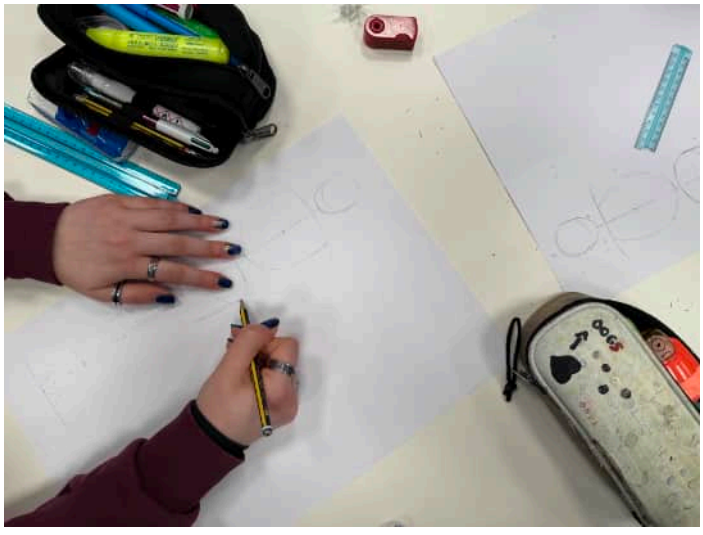
Fase 1: Il Disegno Tradizionale e le Fondamenta dell'Anatomia

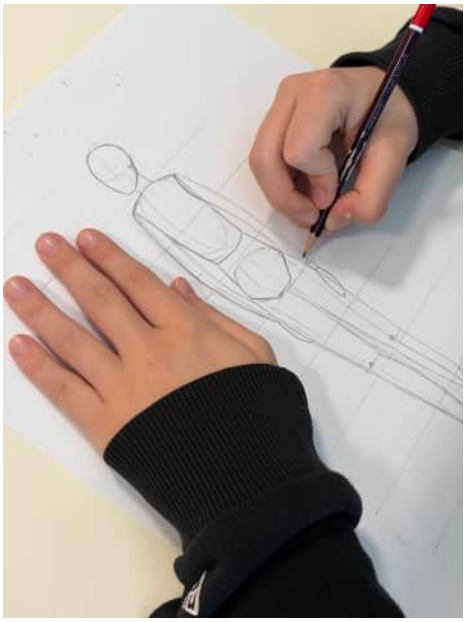
Ogni opera, tradizionale e digitale, affonda le sue radici nell’osservazione della realtà.
La prima parte di entrambi i laboratori è stata interamente dedicata all’introduzione al **disegno tradizionale**, un passaggio fondamentale per permettere agli allievi di prendere dimestichezza con la figura umana.



Anatomia Semplificata e Proporzioni

Il percorso è iniziato con lo studio teorico e pratico dell'anatomia semplificata di un personaggio umano, basata su misure realistiche idealizzate.
Lavorando su fogli in formato A3, gli studenti hanno appreso l'importanza degli equilibri strutturali e proporzioni di un corpo, realizzando uno "scheletrino" (figura base) a matita.
Successivamente, sono stati aggiunti i volumi anatomici per conferire profondità e tridimensionalità al personaggio, costruendo così le fondamenta solide dell'elaborato finale.

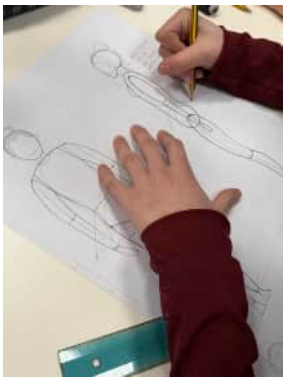




Il Character Design e la Carta d'Identità del Personaggio

Una volta padroneggiata la struttura di base, si è passati alla fase di personalizzazione vera e propria attraverso il **character design**.
Gli studenti sono stati stimolati a definire l'identità del proprio personaggio attraverso scelte stilistiche mirate: linee morbide per trasmettere empatia o spigolose per comunicare durezza, tratti realistici oppure stilizzati, riferimenti reali o inventati.
Ogni partecipante ha poi arricchito e definito il personaggio con acconciature, abbigliamento e accessori specifici, formalizzando il tutto grazie ad una vera e propria *Carta d'Identità*.



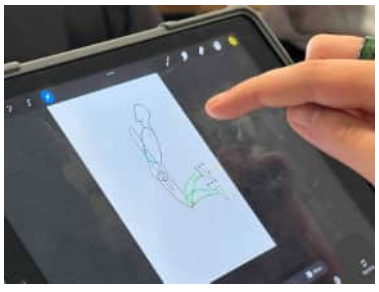


L'Integrazione con lo Sport

Per contestualizzare l'azione e dare dinamismo al disegno, durante il laboratorio Rappresentazione Digitale della Fisiologia del Movimento gli studenti delle classi terze e quarta dell'indirizzo LES SPORT hanno analizzato diverse discipline sportive attraverso la visione di opere disegnate e animate (Big Hero 6, Slam Dunk, Haikyu!! per citarne alcuni).
Gli sport sono stati suddivisi in due macro-categorie:

- **Sport a corpo libero:** danza, pattinaggio e corsa
- **Sport di squadra con la palla:** basket, volley e baseball

Attraverso un sondaggio interno, le classi hanno selezionato due sport principali da approfondire, ponendo le basi per lo studio del movimento nella fase successiva.
Uno dei passaggi più complessi ed entusiasmanti all'interno di questo progetto è stata la gestione delle sezioni volumetriche dei personaggi direttamente in digitale.
Questo step ha permesso di trasformare il corpo statico di profilo nella posa atletica dello sport scelto in precedenza, portando gli studenti ad un risultato tangibile e dinamico.







Dalla scrittura creativa al personaggio illustrato

Durante il laboratorio di Disegno Digitale a Corredo della Scrittura Digitale i ragazzi delle classi prime e seconda dell'indirizzo Scienze Umane hanno elaborato a livello grafico un personaggio precedentemente ideato con la scrittura creativa.

Per la classe Seconda, in particolare, si è trattato del secondo anno consecutivo di progetto.
L'impostazione del laboratorio è rimasta la stessa, con la suddivisione tra tradizionale e digitale, con l'aggiunta di un approfondimento mirato sulla tridimensionalità del personaggio.
E' stata stata studiata la figura vista in 3/4 per inserirla propriamente nello spazio, con un'attenzione particolare allo sviluppo del contesto e dell'ambientazione.
Dopo la visione di alcuni esempi con ambienti naturali e urbani, interni ed esterni, ogni partecipante ha scelto un setting specifico in linea con la storia ideata, definendolo inizialmente con linee semplici e aggiungendo mano a mano vari particolari.





Fase 2: La Trasformazione Digitale con iPad e Procreate

Nella seconda parte del progetto, l'aula si è trasformata in un vero e proprio studio di produzione digitale.
Gli studenti hanno impugnato le **Pencil** per tradurre i loro layout cartacei in elaborati digitali ad alta risoluzione su iPad, scoprendo le potenzialità di **Procreate**, uno dei software professionali più utilizzati nel settore dell'illustrazione.

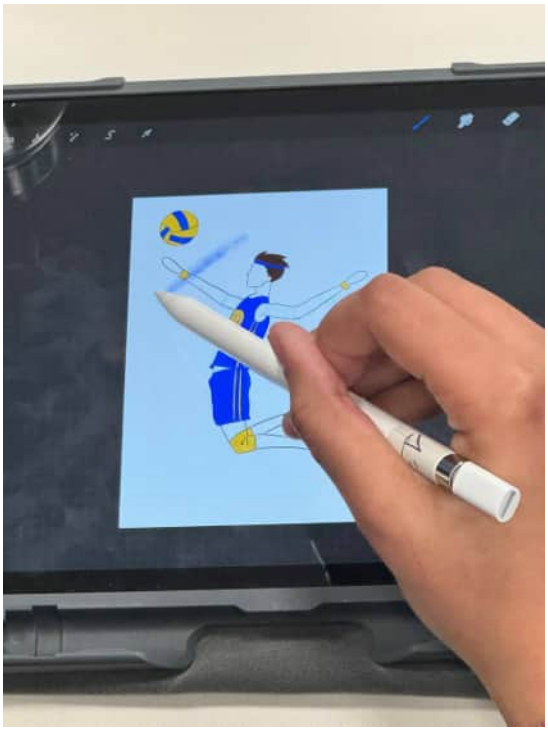
La transizione digitale è iniziata con la comprensione dei parametri tecnici fondamentali.
Agli studenti è stato insegnato a impostare una tela di lavoro ottimale per la risoluzione del file e un profilo colore adeguato per le loro necessità.

Ricalco, Line-Art e Gestione dei Livelli

Dopo una prima fase di sperimentazione libera degli strumenti, gli allievi hanno fotografato il proprio disegno a matita direttamente con l'iPad, importandolo su Procreate.
Qui è iniziato il vero lavoro di digitalizzazione:

- **Gestione dei Livelli:** organizzazione dei flussi di lavoro in gruppi per separare bozza, ricalco e colore.
- **Line-Art Definitiva:** pulizia del tratto per ottenere contorni netti, professionali e definiti.

Una volta integrati abiti e accessori contestuali, gli studenti hanno definito una palette personalizzata, salvandola in una tavolozza dedicata.
Il colore è stato applicato a tinte piatte su livelli separati per garantire la massima praticità, completando infine l'opera con l'aggiunta di **linee cinetiche** per enfatizzare il senso di dinamismo e velocità o con dettagli, accessori e texture in maschere di ritaglio per completare i personaggi.





L'Importanza della Creatività in Età Formativa: le Competenze Multimediali

Progetti come questo, svolti all'interno del contesto scolastico del **Liceo Da Vinci di Arzignano che approfondisce Alberto Baldisserotto nel suo articolo**, dimostrano quanto sia cruciale investire nell'insegnamento multimediale durante le fasi dello sviluppo per fornire strumenti utili alla sperimentazione dei diversi linguaggi di espressione.
Insegnare la creatività alle nuove generazioni in piena età formativa significa dotare gli studenti di una **forma mentis elastica e orientata al problem solving**

Il processo creativo – che richiede di partire da una struttura schematica (l'anatomia a matita) per poi decostruirla, reinterpretarla e modellarla in un ambiente tecnologico – allena il cervello a guardare i problemi da molteplici punti di vista.
Questo tipo di elasticità mentale permette di ampliare le proprie vedute e sviluppare un **pensiero laterale** che può essere applicato con successo in contesti personali e professionali.
Dalle discipline scientifiche ed economiche, dove l'intuizione visiva aiuta a modellare dati complessi, fino al management, all'ingegneristica o all'artigianato evoluto.
Saper padroneggiare gli strumenti digitali combinandoli con il pensiero critico è, a tutti gli effetti, una delle competenze trasversali più preziose per il futuro dei giovani.

Per questo progetto un ringraziamento va alla Dirigente Iole Frighetto per l’opportunità creativa, alle professoresse che hanno ricoperto il ruolo di tutor durante i corsi ed allo Studio Arti Visive per la fiducia.



