La Scuola dell'Infanzia e suo "papà"

Intervista di **Sabu**, alias Sara Buzzacaro, a **Kyashan**, alias Alessandro Rigitano, ideatore grafico e costruttore della Scuola dell'infanzia (raggiungibile tramite il comando teleport: "**teleport infanzia**" o alle coordinate: **32N 29W rivolti verso E**)



S.: Kyashan, presentati e spiegaci qual è il tuo ruolo su Scuola 3D.

K.: Sono un ragazzo di Roma, classe 1978, che come professione, dal 1995, si occupa di computer grafica (CG). Allora il 3D era una realtà ben diversa da quella offerta dalle nuove tecnologie hardware e software odierne. Anche se studente di un istituto grafico-pubblicitario, la mia comparsa nel mondo della CG è stata casuale, infatti tutto ebbe inizio in seguito alle mie martellanti richieste nei confronti di mio padre per l'acquisto di uno scooter con cui raggiungere la mia scuola, non poco distante da casa. E voi potreste chiedervi... cosa c'entra lo scooter?

Il fatto è che mio padre, ormai sfiancato dalle mie insistenti richieste, avanzò l'ipotesi di una seconda scelta, come alternativa: l'acquisto di un PC. La mia scelta, praticamente obbligata, fu di optare per il PC. Non nascondo che nei primi tempi, questa "macchina" era per me alquanto sconosciuta. Per diversi mesi, fu un mezzo per giocare con i miei amici al gioco cult del momento, "Doom".

Poi, in una piovosa giornata d'autunno, sorseggiando una cioccolata calda e curiosando tra i programmi installati nel PC, mi imbattei in un'icona diversa da tutte le altre, che rappresentava un numero e una lettera... 3D. Due lettere per tre dimensioni! Nel giro di una settimana nel mio computer non veniva eseguito che quel software, ovvero il mitico "3D Studio v.3" (eseguibile sotto DOS). Nel giro di pochissimo tempo rimasi letteralmente affascinato dalla grafica 3D, come espressione della mia creatività. Il mio primo oggetto costruito in 3D? Un'anfora! Da quel momento fu un susseguirsi di oggetti di uso comune, maturando poi il gusto per la riproduzione di ambienti

virtuali (ad es.: la "Tomba degli Scudi" della Necropoli di Cerveteri: il mio primo ambiente 3D, ricostruito in seguito ad una gita nella mistica necropoli).

Continuerei a raccontarvi altre cose... ma non finiremmo più!

Andando avanti, mi accorsi che mancava qualcosa al mondo della grafica: al 3D mancava un partner che non si fece attendere: "Photoshop", rinomato software 2D per il fotoritocco e l'illustrazione. A quel punto il mio "bagaglio" era pronto per iniziare il mio viaggio come grafico 2D/3D, in quella che oggi è di fatto la mia professione.

Ma arriviamo al dunque, alla mia partecipazione a "Scuola 3D", che mi vede impegnato dal 2005.

Quando mi venne proposto di prender parte al progetto, non esitai ad accettare, incuriosito dalla novità nel suo genere. Il mio compito era quello di realizzare graficamente un ambiente idoneo ai più piccoli. Si trattava di costruire una scuola dell'infanzia prendendo spunto da alcune fotografie relative a strutture scolastiche realmente esistenti, per poi però "dare sfogo" a tutta la mia creatività, in base alla mia visione e concezione di scuola dell'infanzia in versione 3D.

Il mio ruolo su Scuola 3D, tutt'oggi, è quello di curare, aggiornandoli e arricchendoli sempre più, gli elementi grafici della Scuola dell'Infanzia.

S.: Dai, descrivici la scuola che hai "costruito"!

K.: Nell'ideare l'ambiente, il primo passo è stato quello di definirne la pianta e quindi una logica di "navigazione". Sostanzialmente la struttura, specie se osservata dall'alto, somiglia ad un fiore, in cui lo stelo è formato da un viale d'ingresso all'edificio, la parte centrale dal centro dell'edificio stesso e infine dai petali, formati dalle varie aule della scuola, disposte tutt'intorno ed equidistanti dal centro.

Questo "fiore" è immerso in un "prato", che è rappresentato dal giardino della scuola.





Il tutto è "incorniciato" da un delizioso muro di cinta ad onde con tanto di staccionata e, di tanto in tanto, di lampioni vecchio stile ad illuminare il perimetro man mano che il sole tramonta.



Come ogni buon tour che si rispetti... non possiamo che iniziare la nostra introduzione alla scuola dell'infanzia partendo dal suo ingresso principale.

Qui troviamo le cassette postali, grazie alle quali è possibile scrivere via mail alla "segreteria" della scuola o, volendo, ad un amico per invitarlo ad entrare a far parte della community di Scuola 3D.





Ho inserito anche un cartello di legno dal quale si possono scaricare i documenti informativi, e non, relativi alla Scuola dell'Infanzia.



Dunque, non resta che entrare, subito accolti da un viale in un bel contesto verde ricco di suoni e di immagini e, come ogni buon giardino, di panchine in legno su cui sostare ammirando li volo delle farfalle, i colori dei fiori e i giochi dei bambini, sotto l'ombra degli alberi.







Proseguendo lungo il viale, in prossimità di una piazzetta, facciamo il nostro incontro con una dolce "fatina" che ci delizia con la sua fantasia.



Man mano che ci avviciniamo alla struttura vera e propria, notiamo subito i giochi lasciati dai bambini sui muretti e sulle panchine... e poi, WOW!!!, ci ritroviamo di fronte all'ingresso della scuola. E' già possibile intravedere gli interni delle aule attraverso le loro grandi finestre.







Ti accorgerai subito che è un ambiente a misura di bambino, con il tetto che è un cielo azzurro con qualche nuvola e le pareti tutte intorno morbide e colorate da forme e disegni, con al centro un punto di ritrovo per le maestre e i loro bambini, dove poter ascoltare dei bellissimi racconti comodamenti seduti sugli scalini in legno.



S.: Eccoci entrati nella Scuola dell'Infanzia! Kyashan, quali spazi hai ideato?

K.: Ho realizzato sei aule, prendendo come riferimento alcune fotografie relative a scuole realmente esistenti. In ognuna troviamo carta da parati, greche e lampadari o plafoniere a tema, che vi invito ad osservare nei loro particolari.

Nella prima aula troviamo una cucina con la tavola imbandita e tutti gli utensili tipici di tale ambiente. Le stoviglie, come il resto degli utensili, sono degli oggetti pseudo-3d realizzati partendo da illustrazioni ad acquerello.

















Continuando in senso orario, arriviamo nella palestra, dove non manca proprio nulla per un po' di sano movimento dei nostri piccoli protagonisti.

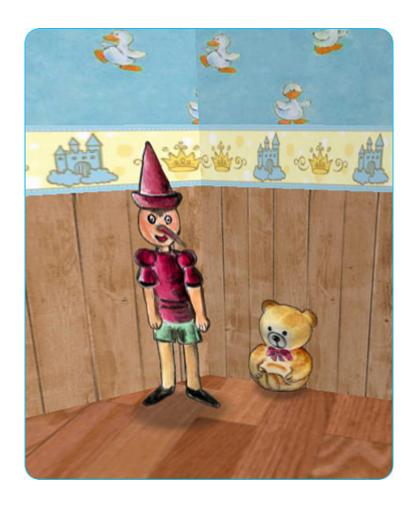






Proseguendo ancora - attenti a non inciampare sui giocattoli lasciati dai bambini, come il trenino e Pinocchio...





...ci ritroviamo nella sala della lettura, accogliente, con un grande tappeto al centro e ricca di libri per viaggiare con la fantasia in compagnia delle maestre.





Ora è il momento di uno dei posti letteralmente più rilassanti della scuola: la stanza del sonno, immersa nella magia delle luminose stelle sospese in aria e di una simpatica luna, che invitano a schiacciare un pisolino, cullati dal suono di un carrillon e dal lento movimento circolare di giostre ad aeroplanini appese al soffitto.







Uscendo in punta di piedi, passiamo in un'area "all'avanguardia", dove la curiosità dei più piccoli trova pane per i suoi denti: la sala dell'informatica. Entrando, riceviamo il benvenuto dalla simpatica vocina del pinguino Tux, che invita a scaricare il software "TuxPaint", con cui i più piccoli possono realizzare dei bellissimi disegni con il PC.



In questa stanza non manca davvero nulla di tecnologico: stampante, scanner e supercomputer, con ognuno dei quali è possibile interagire scaricando ed eseguendo delle simpatiche storie interattive ludiche realizzate da Angela Boscardin.



Sabu, mmm, eehm... scusami ma ho un impellente bisognino... eheh, forse è il caso di andare in bagno!

Lo troviamo infatti nella stanza successiva, luminoso, pulito e ricco di colori.



Pfiu... giusto in tempo, non so quanto ancora avrei resistito! 🤐







Ma ora andiamo avanti, dai e visitiamo l'ultima aula, ovvero lo spogliatoio. Qui, ordinati sui loro attaccapanni, troviamo grembiulini, scarpette ed un divanetto su cui sedersi per allacciarsi le scarpe prima di tornare a casa.





Uh... ma non noti anche tu che in giardino ci sono altre curiosità da esplorare? Andiamoci!

Usciti dalla scuola, proseguiamo sulla nostra sinistra e, anche se tentati dal tirare qualche calcio al pallone insieme al nostro amico dai capelli rossi, proseguiamo osservando un orticello, la buca della sabbia con giostra della piramide, con secchielli, palette rastrelli e coloratissimi palloni.









Proseguendo, incontriamo una giostra per i più intrepidi, che vogliono dimostrare la loro forza e la loro resistenza: una miniparete di roccia, con corde e scalini.





In seguito una piccola amica ci invita a giocare su un "castello" con due scivoli, un ponte, le torrette e le reti.











Continuando dritti, scorgiamo una collinetta e una piccola casa di legno all'ombra degli alberi, con panche e tavoli per dei gustosi pic-nic.



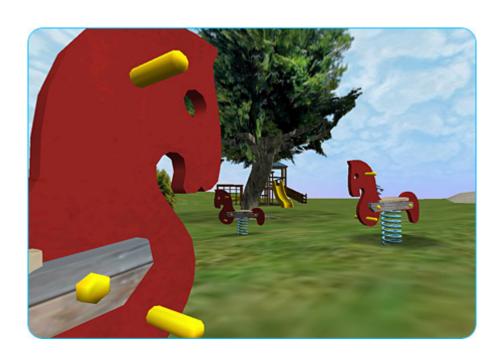


Tornando indietro, non possiamo che fermarci per qualche giro sull'altalena, che, invitante, ci sfida a vedere chi è più bravo a dondolare.





Proseguiamo sulla destra in direzione della scuola e troviamo ad attenderci dei divertenti cavallucci a molla... un vero spasso!



Cammina cammina, dopo un'altra altalena e stando attenti a non calpestare i fiori, troviamo un altro gioco con lo scivolo...



Insomma qui c'è solo l'imbarazzo della scelta, che aspettate a venire con i vostri avatar?

Ah... ai più romanticoni, consiglio di visitare gli angoli esterni lungo il perimetro della scuola. Potranno infatti trovare delle panchine sotto la luce dei lampioni e il volo delicato delle farfalle.





Spero davvero che questa mia veloce introduzione sia per voi che leggete uno stimolo per visitare insieme ai vostri piccoli questo lotto, in cui potrete incontrarvi, giocare, parlare e correre sul verde prato.

Beh, io sono qui... voi che fate?!

Ciao a tutti... Kyashan

S.: Grazie Kyashan e complimenti per il tuo lavoro! Ciao, alla prossima!

NB: Per noi insegnanti e per i ragazzi che lavorano su Scuola 3D, è utile sapere che gli oggetti e i materiali utilizzati da Kyashan nel lotto della Scuola dell'Infanzia sono prodotti originali realizzati ad hoc interamente da lui. Questo significa che non li troviamo nel magazzino del mondo. Lo so che sono veramente unici ma anche noi possiamo costruire dei bellissimi ambienti con le risorse che Scuola3d e la nostra creatività ci offrono!