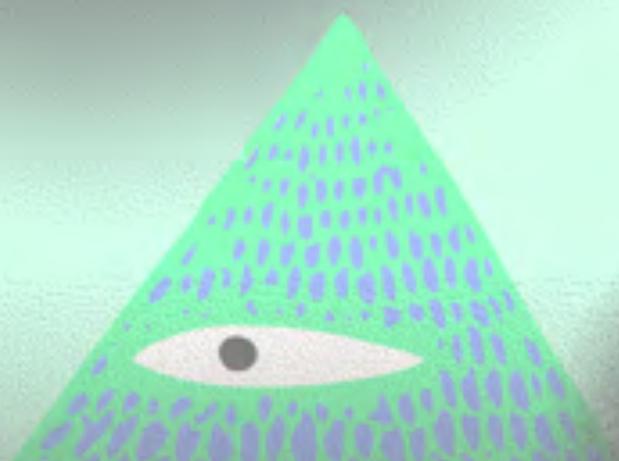


LA SCATOLA
MAGICA



GIOCANDO
AL CINEMA





Premessa

Cresce la domanda di protezione sociale da parte dei cittadini e diminuisce l'offerta di servizi da parte della pubblica amministrazione. La comunità in ogni sua componente, il mondo del terzo settore e delle imprese si mobilitano e uniscono idee, risorse e competenze per dare vita ad una rete di interventi nel contesto sociale e familiare di bambini e adolescenti, e per offrire nuove opportunità e stimoli.

La scatola magica nasce dall'esperienza di Cinemovel, che diffonde il cinema come strumento di sensibilizzazione, scambio e conoscenza, e dall'analisi di laboratori didattici e campi estivi e invernali per bambini e ragazzi, offerti da istituzioni culturali, associazioni e cooperative, che toccano diversi settori, da quelli più specifici dell'arte contemporanea, della scienza e della tecnologia, del teatro, fino a quelli che promuovono il contatto con la natura, attività sportive e ludiche, e offrono l'opportunità di esprimere le proprie potenzialità e inclinazioni.

Il progetto, che aderisce alla “**Carta dei diritti dei bambini all'arte e alla cultura**”, introduce le giovani generazioni al mondo del cinema, delle tecnologie, delle arti visuali e multimediali, offre l'opportunità di sperimentare nuovi linguaggi e prendere parte a processi artistici. I bambini e i ragazzi divengono protagonisti nella produzione di contenuti, sviluppano sensibilità e competenze e condividono l'esperienza artistica con la scuola e con la propria famiglia.

Il progetto

La scatola magica propone un **percorso didattico integrativo alle attività scolastiche o legato al tempo libero**, nei periodi in cui è sospesa la scuola e secondo il modello dei campi estivi.

A partire dal gioco come metodo di apprendimento, il progetto sviluppa una dimensione educativa e didattica legata alla cultura cinematografica, all'immagine, alla visione di film e all'utilizzo delle nuove tecnologie, volta a stimolare la fantasia e a costruire un percorso di scoperta e di crescita delle proprie attitudini e capacità di espressione. Bambini e ragazzi vivono così l'avventura del cinema, ne percorrono la storia, incontrano i suoi protagonisti e, dialogando con loro, affrontano temi storici, letterari e di attualità, imparano a costruire una narrazione, ad esprimere un punto di vista.

Con “**Storie da animare**” e “**Doppio-gioco: giochi di doppiaggio**”, progettati e condotti dall'artista multimediale **Nat Wilms** e dall'attore-doppiatore **Felice Invernici**, *La scatola magica* dà il via, nel corso dell'estate e durante la pausa natalizia del 2013, ai primi laboratori dedicati all'animazione e al doppiaggio, con il sostegno del nuovo centro polivalente e multimediale CUBO - Centro Unipol Bologna.

WWW.CINEMOVEL.TV





Gli obiettivi

- Intervenire nel welfare, in particolare in quegli ambiti in cui la pubblica amministrazione non arriva, e garantire un servizio adeguato ai bisogni delle famiglie e dei giovani.
- Creare un sistema circolare che coinvolge pubblico, privato profit, privato non profit e comunità, per sostenere lo sviluppo delle nuove generazioni.
- Promuovere la multiculturalità e l'integrazione.
- Ampliare gli orizzonti culturali e creativi dei più piccoli e contribuire a motivarli contro il rischio di dispersione scolastica e formativa.

A chi si rivolge

Coinvolge i bambini e i ragazzi delle scuole primarie e secondarie di 1° e 2° grado, che desiderano scoprire il mondo del cinema e sperimentare le tecniche che permettono di costruire un set, animare un oggetto, dare voce ai personaggi, inventare dialoghi, creare una storia, esprimere pensieri e idee.

I laboratori: temi e attività

La scatola magica propone attività didattiche di classe e per gruppi, la visione di film e video d'artista, giochi di animazione teatrale, l'introduzione alle tecnologie, esercizi di scrittura creativa e di disegno. Al termine del laboratorio, grazie alla **realizzazione di un prodotto video e sonoro**, i partecipanti conservano un ricordo dell'esperienza per continuare a vivere l'avventura del cinema. I contenuti sono definiti da un responsabile, professionista del settore cinematografico e audiovisivo, coadiuvato nella progettazione e nello svolgimento delle attività didattiche da uno o due assistenti, professionisti nei settori dell'illustrazione, del teatro e dei multimedia.

La scatola magica si avvale di un **team di formatori** dotati di esperienza, capacità di unire le diverse discipline che confluiscono nel percorso didattico, e di condurre l'attività con bambini e adolescenti, valorizzandone i diversi talenti.

Doppio gioco: giochi di doppiaggio

E' dedicato al doppiaggio e alle tecniche che consentono di dare voce ai personaggi, raccontare con la musica, sonorizzare con oggetti d'uso quotidiano, inventare dialoghi.

Bambini e ragazzi si avvicinano al mondo del doppiaggio attraverso lo studio di ogni componente del meccanismo professionale, per scoprire come si costruisce la "traduzione audiovisiva" di un prodotto cinematografico, l'elaborazione del testo, la sonorizzazione, la recitazione, la caratterizzazione, il sincronismo. Gli strumenti utilizzati sono quelli del gioco, con l'ausilio di spezzoni video dal repertorio dell'animazione giovanile e dell'infanzia.

Storie da animare

Costruisce un percorso di avvicinamento alla stop motion e time-lapse, per sviluppare le tecniche del disegno e del colore, e la comprensione delle dinamiche dell'animazione cinematografica.

L'obiettivo è far conoscere una tecnica che permette con attrezzature semplici di costruire ed esprimere storie in modo creativo ed efficace. L'immaginario di ogni singolo e del gruppo è stimolato dalla visione di corti e video di artisti contemporanei e storici, e dal processo artistico-pratico che crea una narrazione.

