

Cartoni animati in Corsia



La malattia stravolge la vita quotidiana del bambino e della sua famiglia. La paura e il dolore rischiano di diventare totalizzanti e le cure impongono limiti alla libertà di azione e alla possibilità di scegliere come e dove passare il proprio tempo.

Cartoni animati In Corsia (CIC) nasce con l'obiettivo di aiutare i giovani e i giovanissimi pazienti a **superare questi limiti**, attraverso il potere immaginifico del cinema, offrendo loro l'opportunità di diventare autori di brevi film d'animazione.

Unico nel suo genere e premiato a livello internazionale, il progetto è parte integrante dell'offerta educativa e ricreativa dell'Ospedale dei Bambini, Presidio dell'ASST Spedali Civili di Brescia, dal 2012. **Non prevede costi a carico delle famiglie, né della struttura ospedaliera** ed è presente nei reparti pediatrici tutto l'anno, anche nel periodo estivo. Ogni anno coinvolge circa 100 bambini e ragazzi tra i 5 e i 17 anni.

I partecipanti **sperimentano la tecnica e il linguaggio del cinema d'animazione** dando vita a storie e personaggi, assistiti da personale altamente qualificato che mette a loro disposizione una serie di attrezzature professionali progettate per adattarsi agli ambienti di cura. Gli incontri di sonorizzazione e i percorsi di visione di cortometraggi d'autore completano l'esperienza, vissuta dai bambini come occasione di gioco, condivisione ed espressione del proprio mondo interiore.

I film nati in corsia escono dall'ospedale e incontrano il grande pubblico in occasione di proiezioni al cinema, nelle scuole, nei convegni e sul web. Spesso gli autori hanno la possibilità di accompagnarli e non di rado sono invitati a partecipare come ospiti di festival cinematografici nazionali e internazionali.

Questo dossier contiene un'ampia documentazione sul progetto **Cartoni animati In Corsia (CIC)**, che abbiamo cercato di rendere il più possibile chiara e di facile lettura.

Partiamo spiegando **Che cosa fa il progetto**, in 10 sintetici punti. [pagina 4]

Illustriamo poi passo dopo passo **Come nasce un film di animazione in ospedale** [pagina 5], e identifichiamo il target, che comprende pubblici diversificati: infatti, **Il progetto si rivolge a molte persone**. [pagina 6]

Ora entriamo nel merito della filosofia e della *mission* del progetto, delineandone **Il metodo e gli strumenti**. [pagina 7]

Ma i laboratori in ospedale sono solo una parte dell'attività – molto altro c'è da fare perché il progetto diventi cosa viva nel territorio: **Fuori dalle corsie il lavoro continua**. [pagina 8]

Sintesi di tutto questo è qualcosa di cui siamo molto orgogliosi: **I punti di forza del progetto**. [pagina 9]

È il momento delle testimonianze di chi ha conosciuto il progetto molto da vicino: **La parola ai giovani pazienti** [pagina 10] e **Qualche riflessione** [pagina 12] di genitori, psicologi, professionisti sanitari e della formazione.

Infine, permetteteci di presentarci: siamo **Una squadra di professionisti** [pagina 14] che credono profondamente nel valore di questo progetto.

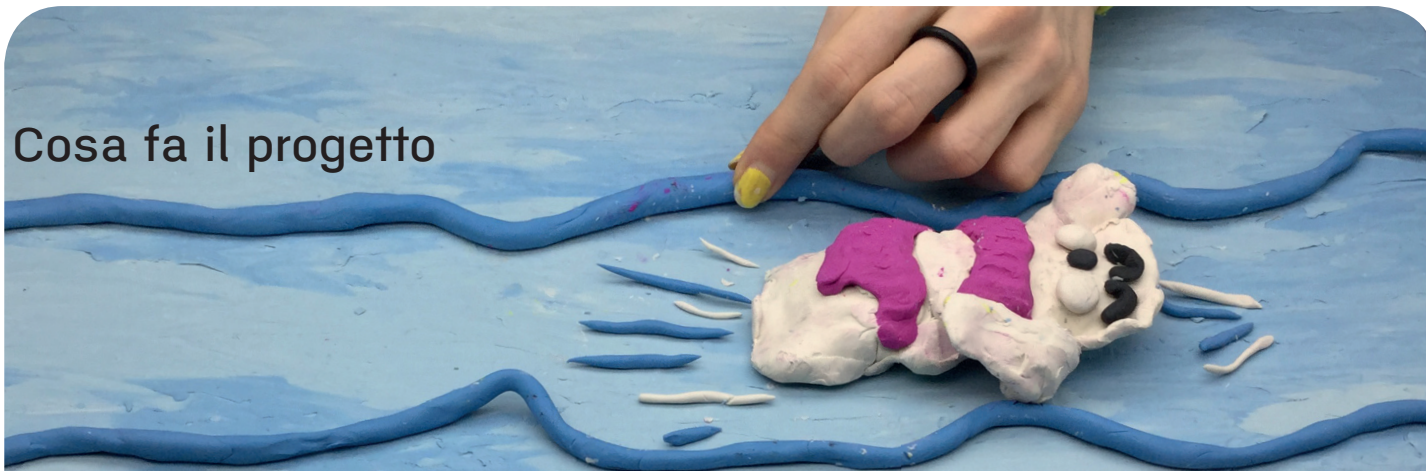
E dopo tante spiegazioni, **Diamo i numeri!** [pagina 16] Nero su bianco (ma con anche tanti colori) le cifre raccontano 9 anni di impegno fuori e dentro l'ospedale, tanto lavoro e tante soddisfazioni.

... e nel 2020? Malgrado le difficoltà ad operare in situazione di lockdown, **Cartoni animati In Corsia** diventa *hi-tech* con i laboratori a distanza CICinTOUCH e la realtà aumentata. [pagine 21-22]

Un altro buon motivo per dire **#sostieniCIC!** [pagina 23]

Buona lettura!

Cosa fa il progetto



- 1.** trasforma tempi e spazi della cura in luoghi e occasioni di scoperta, crescita e relazione
- 2.** favorisce i processi di simbolizzazione legati al racconto di sé e del proprio mondo interiore
- 3.** aumenta il benessere psicofisico di ogni bambino in ospedale
- 4.** allevia il senso di angoscia ed isolamento anche dei genitori

- 5.** offre occasioni di collaborazione tra i giovani degenti grazie alla costruzione di una forte e gratificante identità di gruppo
- 6.** promuove l'uso creativo e consapevole degli strumenti tecnologici e dei personal devices, limitando il rischio di dipendenza favorito dalle condizioni di isolamento del ricovero
- 7.** aumenta l'offerta di attività anche nel periodo estivo, più carente di proposte per la sospensione della didattica

- 8.** avvicina i giovani pazienti al mondo dell'arte e della cultura attraverso il linguaggio cinematografico
- 9.** avvicina bambini e giovani ospedalizzati al cinema d'animazione d'autore e al cortometraggio, solitamente poco considerato nelle programmazioni cinematografica e televisiva
- 10.** diffonde la conoscenza del cinema fatto da bambini e ragazzi, attraverso i festival, il web e i social network

Come nasce un film d'animazione in ospedale?



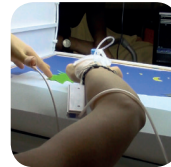
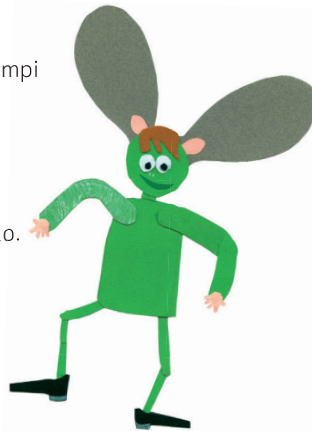
Il primo step è **inventare una storia**, in libertà oppure basandosi sui testi che propongono gli operatori. Individualmente, con il proprio compagno di stanza oppure in gruppo.



Disegnare lo storyboard permette di tradurre il racconto in immagini, di organizzare i materiali da costruire ed tempi di produzione. Se si lavora in gruppo questo permette di assegnare ad ognuno un ruolo.



Si prosegue con la **costruzione dei personaggi** di carta, plastilina o altri materiali.



La fase dell'**animazione** necessita di pazienza e concentrazione e richiede l'utilizzo di **attrezzature** hardware e software professionali, che i giovani pazienti imparano velocemente ad utilizzare in autonomia.

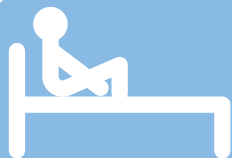


Registrare le voci e i rumori e sincronizzarli alle immagini è particolarmente divertente, così come comporre la **colonna sonora** ed eseguirla con **strumenti musicali** insieme ai propri "collegli".



Dopo una fase di **editing** a cura degli operatori del progetto, il film si può vedere e rivedere insieme ai famigliari e agli amici del reparto, in attesa dell'anteprima al cinema, a cui i giovani pazienti potranno partecipare con le proprie famiglie, di persona oppure tramite la diretta streaming.

Il progetto si rivolge a molte persone



Ai minori dai 5 ai 17 anni ricoverati nei reparti pediatrici di Onco-Ematologia, Chirurgia, Ortopedia e Traumatologia, Pediatria, Otorino-Laringoiatria e Neuropsichiatria dell'infanzia e dell'adolescenza provenienti dalla Provincia di Brescia e in misura minore dalle province limitrofe e meridionali; tra questi un'alta percentuale di bambini di origine straniera



Ai familiari dei minori coinvolti, che assistono o partecipano ai laboratori e che sono invitati alla serata di anteprima dei cortometraggi al Nuovo Cinema Eden



Al personale medico e sanitario degli Spedali Civili di Brescia



Agli insegnanti della Scuola in Ospedale, agli educatori e ai volontari



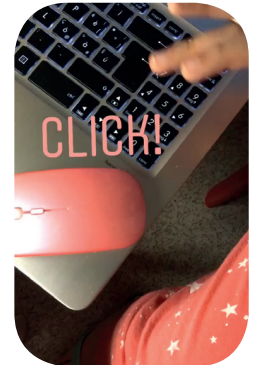
Al pubblico delle sale cinematografiche, dei festival internazionali e on-line, che ha occasione di vedere i film dei giovani pazienti animatori



Il metodo e gli strumenti

- rispetto delle decisioni del bambino e del suo diritto a non partecipare
- rispetto delle condizioni di salute e delle esigenze terapeutiche dei pazienti
- rispetto delle norme igienico-sanitarie
- metodologia attiva e interattiva
- attivazione di percorsi individuali e di gruppo
- proposte tematiche progettate in collaborazione con il personale educativo ospedaliero, nella prospettiva sinergica del cosiddetto “patto di cura” a cui partecipano tutti gli attori ospedalieri
- ricorso a testi e poesie di letteratura per l’infanzia, classici e contemporanei, come punto di partenza alla progettazione dei corti di animazione
- uso di un set di ripresa portatile (**la cassetta dei cartoni**), progettato appositamente per consentire ai giovani pazienti di lavorare anche senza alzarsi dal letto

- uso di hardware, software, microfoni professionali coi quali i giovani pazienti mostrano veloce familiarizzazione
- uso di numerosi strumenti musicali, dalle più semplici percussioni, alla tastiera, alla chitarra, al violoncello
- formazione continua di tutti gli operatori coinvolti nel progetto
- ricerca-sperimentazione costante, in incontri di team, di nuove proposte per i giovani degenti



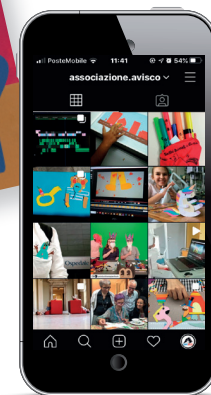
Fuori dalle corsie il lavoro continua

Perché il progetto funzioni, sono necessarie tante altre attività che affiancano il lavoro in corsia:

- progettazione, organizzazione e verifica degli interventi insieme agli operatori ospedalieri e al corpo docente
- riunioni di équipe a cadenza mensile degli operatori del progetto
- gestione della base operativa che raccoglie attrezzature e materiali per i laboratori presso l'Ospedale
- montaggio e invio in tempi brevi dei video realizzati in corsia ai giovani pazienti animatori
- documentazione video e fotografica di tutto il processo creativo
- montaggio, editing del suono e grafica di tutti i cortometraggi e dei backstage
- proiezioni in Ospedale, nei cinema della città, nelle scuole



- proiezione al cinema dei cortometraggi, con invito personalizzato ai giovani autori e alle loro famiglie, alle istituzioni e ai sostenitori del progetto
- organizzazione di eventi collaterali e di azioni volte a mettere in contatto i bambini ospedalizzati con i loro coetanei
- distribuzione dei film, attraverso il web e la partecipazione a festival nazionali e internazionali



- cura della comunicazione attraverso i canali web e social di Avisco: sito, newsletter, canale Vimeo, pagina Facebook e account Instagram
- progettazione grafica coordinata di tutti i materiali del progetto, da quelli cartacei a quelli web
- attività di fund-raising attraverso bandi tematici e bandi aperti di fondazioni di erogazione, bandi regionali, campagne di raccolta fondi, erogazioni liberali di aziende e privati cittadini, gadget e collaborazioni con realtà del territorio

I punti di forza del progetto

- la **totale gratuità** dell'intervento, per i piccoli pazienti e le loro famiglie, è atto politico che riconosce il fondamentale diritto del bambino all'immaginazione e all'espressione di sé, in qualsiasi condizione si trovi a vivere
- la **flessibilità** della calendarizzazione e la progettazione condivisa con il personale ospedaliero e gli insegnanti rispondono in modo efficace alle esigenze del bambino lungo il percorso di cura
- l'uso della **tecnologia** e dell'**animazione** ha il potere di agganciare sia bambini molto piccoli sia ragazzi più grandi, essendo territorio che essi praticano e di cui sono competenti
- le **operazioni manuali** necessarie alla progettazione, costruzione e animazione dei personaggi affiancano le competenze digitali per uno sviluppo armonico del pensiero e della psicomotricità fine
- i **laboratori di sonorizzazione** coinvolgono i bambini e i ragazzi più predisposti alle attività performative e di gruppo
- il **montaggio su software professionali** è di particolare interesse per i ragazzi più grandi
- il sito cartonianimatiincorsia.org, Whatsapp, **Facebook** e **Instagram** sono strumenti di informazione e di condivisione agili, che sollecitano alla partecipazione bambini e genitori
- I **backstage** raccontano come nascono i film, dando informazioni sul contesto ospedaliero, sui giovani autori e le loro famiglie, in modo emozionante e coinvolgente
- la **presentazione dei film sul grande schermo** del cinema attiva relazioni solidali con la città e aiuta il pubblico ad andare oltre lo stereotipo del bambino malato, che pur vivendo un momento di fragilità comunica anche i suoi lati vitali e gioiosi
- la programmazione dei film nella sala cinematografica dell'ospedale è occasione di **riconoscimento** e di **condivisione del proprio lavoro** con altri pazienti
- partecipare a **manifestazioni culturali**, a **festival nazionali e internazionali** valorizza i prodotti dei piccoli pazienti e restituisce profonda dignità, anche artistica, alle loro esperienze in Ospedale



La parola ai giovani pazienti

Ho così tanto guardato il mio cartone animato che non mi ricordo più come è fatta la stanza **Andrea**

È stata un'esperienza bella e ricca di EMOTIVAZIONE. Per fare cartone animato... niente di abbacchiato **Shyfu**

Realizzare un cartone animato mi ha proiettata in una realtà senza limiti **Veronica**

Solo ieri sera mi sono operata e non mi aspettavo di fare un cartone animato già stamattina! **Beatrice**

Una cosa fantastica... due ore per nove secondi... yeah! **Cristiana**

L'esperienza che ho fatto in questi mesi creando cartoni animati, all'inizio non mi ha entusiasmata molto, ma col passare del tempo ho provato piacere nel realizzarli; avrei voluto partecipare a 360 gradi, però alcuni giorni mi sentivo giù di morale e non avevo voglia di fare niente. Spero che quel poco che ho fatto è servito a realizzare qualcosa di bello e creativo. **Tonia**

È stata una bellissima esperienza, una cosa per me tutta nuova che mi ha aiutato a capire come si fa un cartone animato; ai miei compagni di avventura auguro BUON LAVORO. **Federico**

All'inizio non ero molto convinta dell'idea, poi iniziando a lavorare il pongo mi è piaciuto sempre di più.

Mi piace che ognuno viene coinvolto per creare anche solo una piccola parte **Melania**

Dovrebbero provarlo tutti i bambini **Francesca**

Il mio elefante si è lanciato nel fuoco, ma non si è bruciato. **Asia**



Ho saputo solo dopo 12 anni che esiste una cosa così bella. Oggi ho fatto questa esperienza (bellissima) e spero di rifarla presto **Flavio**

È stata una bella esperienza, interessante, non avrei mai detto che dietro a pochi secondi di video ci fosse così tanto lavoro **Micol**

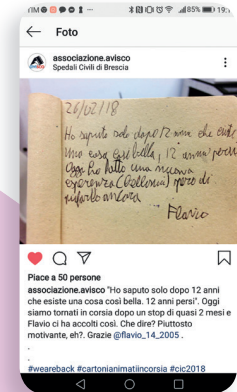
Questa esperienza è molto divertente perché puoi comporre dei personaggi e poi creare una scena che poi viene legata ad altre. Con la musica poi bisognerà mettere la colonna sonora. Insomma, verrà fuori un bel cartone e poi lo si fa tutti insieme il che è ancora più bello **Sonia**

Mi è piaciuta molto questa esperienza, mi ricordo che all'inizio abbiamo letto la storia, poi abbiamo deciso quale immagine scegliere da dare. Io ho fatto quella della protagonista nel cassetto delle tovaglie. Ho disegnato la protagonista e ho deciso il colore delle tovaglie. In seguito abbiamo preso una specie di scatola collegata al computer e abbiamo registrato il cartone muovendo un millimetro alla volta il disegno fino all'effetto desiderato.

È stata la cosa più bella perché mi sono divertito un sacco **Sofia**

Secondo me si potrebbe fare una modifica alla casetta dei cartoni: dovete fare un buco anche di lato così si può mettere la webcam in modo da riprendere di fronte e fare le animazioni con gli omini della Lego **Tommaso**

Un mucchio di idee ha dato vita a questo scheletrino di nome James che si è riempito di significati molto profondi. **Costanza**



Qualche riflessione

«La proposta di Cartoni animati In Corsia non è quindi solo creativa, divertente e divergente; è anche un'esperienza nella quale, seppur per un tempo breve, un bambino lascia sullo sfondo del proprio mondo interno il dolore e la paura e attiva invece esperienze riparative nel presente, in un qui ed ora che consente, come uno scudo, di attuire l'urto che la prova traumatica rischia di provocare. Non è un intervento di cura di ciò che è successo, non ha gli obiettivi terapeutici di recuperare, elaborare, rendere dicibile lo spaesamento che si vive; ha invece finalità alte, di prevenire ed ammortizzare gli effetti devastanti che malattia e ospedalizzazione potrebbero provocare. Viene rispettato il diritto del bambino di poter coltivare ed esprimere le sue potenzialità sane e vitali. Se si guardano le animazioni prodotte in corsia ci si stupisce di quanto l'atmosfera che le caratterizza sia permeata di allegria, stupore, ironia, divertimento».

Elena Pezzoli

Psicologa, psicoterapeuta, formatrice

«Ogni ragazzo ascolta le idee degli altri ed espone la propria precisando di non voler prevaricare. Parte la selezione delle scene che si pensa siano realizzabili e si passa alla suddivisione dei compiti: mentre un paio di ragazzi procede alla stesura dello story-board, gli altri cominciano a realizzare con il pongo tutti gli elementi necessari per animare le varie scene. Il personaggio principale, tanti animali e vegetali di tutti i tipi – per incanto – iniziano a riempire il tavolo. È un susseguirsi di comunicazioni, precisazioni, proposte creative ma anche confronti sui propri desideri, interessi, paure, e visioni della vita. In un reparto di Neuropsichiatria dell'infanzia e dell'adolescenza, immaginare, progettare e realizzare un cartone animato diventa così uno spazio di ascolto e non di giudizio, che stimola bambini e ragazzi a elaborare riflessioni personali strettamente connesse ai propri vissuti del presente e del passato, che vengono liberamente e spontaneamente condivise con coetanei e adulti presenti».

Attilio Plodari

Insegnante Scuola in Ospedale
Reparto di Neuropsichiatria dell'infanzia e dell'adolescenza

«Secondo noi il progetto Cartoni animati In Corsia è una vera e propria scuola di vita perché aiuta il bambino durante i suoi periodi di difficoltà a concentrarsi sulle cose belle e sulle sue capacità di esprimersi per liberarsi da tutto ciò che lo preoccupa esprimendo ciò che desidera comunicare al mondo.

Il desiderio di Elisa nel creare un cartone tutto suo è stato maturato spontaneamente e grazie al supporto da parte di Irene, ha potuto iniziare il suo percorso da regista e produttrice. Ed è così che Elisa, con ben sei proficui incontri, ha dato vita a “Se sorridi...”, la storia di una vera amicizia. La canzone che accompagna il cartone è subito diventata una “hit” a Darfo Boario Terme. Nonostante fossimo distanti da Brescia dovevamo assolutamente far vivere ad Elisa questa esperienza di cui tanto aveva espresso desiderio che si avverasse, a tal punto che a casa aveva già preparato tutti i personaggi del suo futuro cartone. Giunto il giorno della prima proiezione ufficiale, Elisa ha invitato i suoi compagni di classe al Cinema “Nuovo Eden” di Brescia: è stato un momento unico soprattutto per l'autrice stessa ma anche per i suoi compagni che erano tutti molto felici ed orgogliosi per lei. Le maestre sono rimaste molto colpite dal lavoro svolto da Elisa e auspicerebbero ad integrare nel loro programma scolastico questa tipologia di lavori in un percorso di gruppo».

Natalia

Mamma di Elisa Bettineschi, autrice del film *Se sorridi*

«Ho capito meglio sia Avisco che il progetto quando mi hanno invitato a vedere quello che facevano, ma non nel reparto... Sono uscito dal reparto sono andato fuori, in un cinema e mi hanno fatto vedere quello che avevano fatto... Lì ho capito realmente che cosa facevano. Perché lì è successo qualcosa di diverso: i bambini non c'erano più nel senso fisico, ma c'era qualcosa d'altro che usciva dal cinema. Quello che usciva dal cinema era ciò che avevano prodotto. Non si trattava di una cosa che rimaneva lì come un semplice disegno di un bambino che appendi al muro e rimane... come spesso succede quando i bambini lavorano in ospedale. Lì c'era la rappresentazione di un'esperienza. Questo l'ho capito dal prodotto, attraverso le immagini create dai bambini. Credo che anche i colleghi infermieri, presi dalle attività quotidiane del reparto, abbiano compreso il senso del progetto con il tempo, non immediatamente, immediatamente non si è capito. Hanno capito che l'attività in corsia restituiva un valore aggiunto, un senso al bimbo ricoverato. Alcuni bimbi venivano qui anche fuori dalla cura. La loro casa era un pochino questa e quindi si sentivano a loro agio a dire: "Vado in ospedale, non per una medicazione, non per prendere la medicina, ma per fare i cartoni animati" Si è capovolta la prospettiva: non vai in ospedale perché ti devi curare, ma per fare i cartoni!»

Intervista a **Moreno Croffi Partel**

Responsabile del Reparto di Oncoematologia Pediatrica
e Trapianto del midollo osseo, in

Nora Carrera, Tesi di Laurea *Trasformanimare –
Storie che ri-animano tra le corsie dell'Ospedale*
Università degli Studi di Brescia
Dipartimento di scienze cliniche sperimentali

«Come padre mi è stato inevitabile immedesimarmi nei genitori in ospedale. Immaginare i loro pensieri, indovinarne le tensioni e le aspettative. Mi sono più volte chiesto cosa mi sarebbe di conforto e lenirebbe sentimenti di dolore, prostrazione o tristezza se a mia volta mi trovassi in una simile situazione. Accanto al letto di un figlio piccolo ricoverato per un intervento chirurgico importante o per una lungodegenza. Sospeso a mia volta in un tempo dilatato e muto. Nei corti animati prodotti dai piccoli pazienti, c'è spesso una parte dedicata al backstage. Una sapiente scelta narrativa che svela allo spettatore quello che 'ci sta dietro' alla complessa realizzazione di un cartone. Si vedono gli operatori all'opera, i bambini che dialogano e pensano insieme, le prove e i tentativi di muovere le sagome di carta, la realizzazione della musica dal vivo e degli effetti sonori, mani alacri che sforbiciano. Lo spettatore, in questo modo, accede alla costruzione di una piccola opera d'arte, decostruendone i vari passaggi. Accade che tra le persone inquadrare, magari di sbieco, ci sia un adulto, un genitore, una madre o un padre. Più raramente un fratello o una sorella. È il loro viso che ho scrutato con curiosità e assonante apprensione in quei dietro-le-quinte. Sbirciavo le loro reazioni quando il figlio gioiva per l'esito sbalorditivo di un lungo lavoro magari durato giorni e percepivo nei loro corpi per un attimo, allentare le preoccupazioni, come velocissimi fotocardigrammi che raccontavano di speranze riaccuffate e davano nuova energia. Ecco, pensavo, avrebbe aiutato anche me vedere il volto di un figlio illuminarsi giocando tra i ritagli di poveri cartoncini colorati».

Beppe Pasini

Psicoterapeuta e Professore di Pedagogia sperimentale
Università degli studi di Brescia

Una squadra di professionisti

Vincenzo Beschi

Diplomato al Conservatorio di Brescia e all'Istituto d'Arte di Guidizzolo, è docente di Didattica della multimedialità e Multimedialità dei beni culturali nel corso di Comunicazione e didattica dell'arte all'Accademia di Belle arti Santa Giulia di Brescia. Alcune sue collaborazioni: Boing, canale satellitare per ragazzi, Booktrailer film festival, Fondazione PinAC, EAN-European Animation Network, Fondazione Carlo Collodi, CRSDA Centro Regionale per i Servizi Didattici Audiovisivi di Milano, Cineteca di Bologna, Editrice La Scuola, GIG Italia, CLEMI, Ministère de l'Education Nationale - Parigi. In Avisco è tra i soci fondatori e membro del Consiglio direttivo. Nel progetto è operatore.



Chiara Boffelli

Laureata all'Università di Bologna, dal 2005 al 2019 ha lavorato presso Bergamo Film Meeting con il ruolo di Coordinatore Generale; attualmente collabora con Brescia Musei. Ha curato le personali dedicate a Regina Pessoa, Fernado Leon De Aranoa, Pierre Luc Granjon, Pavel Koutský, Aida Begić, Teresa Villaverde, Andrea Arnold, Solveig Anspach, Antonietta De Lillo. Dal 2010 collabora con la rivista *Cineforum*. È responsabile della rassegna itinerante "Al cuore dei conflitti", organizzata da Lab 80 film, in collaborazione con FIC - Federazione Italiana Cineforum. Dal 2004 collabora con Avisco organizzando rassegne cinematografiche e collaborando in passato alla gestione della Mediateca Provinciale. Presidente Avisco dal 2019, nel progetto si occupa della visione guidata di film d'autore.



Carla Boglioni

Approdata tardivamente all'acquarello, ha illustrato e pubblicato nel 2018 (col sostegno di suo marito Germano) *Cuochi dell'anima*, un piccolo libro di ricette. Il ricavato della sua distribuzione ha sostenuto il progetto Cartoni animati In Corsia (CIC). È responsabilmente impegnata nell'attività di fundraising. Viaggiare nel mondo (con tutti i mezzi, bicicletta compresa) soddisfa la sua profonda curiosità, soprattutto quella culinaria. Libri, gatti, ortensie sono passioni che da anni si permette di godere senza limiti di tempo. Con bambini e adulti si è divertita a sperimentare stupori e sorprese nell'uso creativo della lavagna luminosa. La passione per la fotografia le ha suggerito molteplici giochi creativi (chimigrammi) con i suoi alunni. È stata Dirigente Scolastico. Socia fondatrice dell'Associazione AVISCO, ha insegnato nella scuola elementare. Si tinge i capelli di viola.



Olga Ciccone

Nata a Brescia nel 1976, è laureata in economia bancaria; ha conseguito un master sulla gestione delle imprese sociali. Lavora nel mondo della cooperazione sociale e della finanza etica dal 2001. Dal 2012 svolge attività di fundraising per il Gruppo Cascina Clarabella, ma collabora anche con altre realtà sociali della provincia di Brescia. Dal 2017 è socia volontaria, membro del GIT e valutatrice sociale per Banca Etica a Brescia.



Eva Feudo Shoo

Si diploma in Chitarra presso il conservatorio di Novara, e in Violoncello e Didattica Strumentale presso il conservatorio di Brescia. È docente di chitarra e violoncello nella scuola media a indirizzo musicale. Parallelamente svolge un'intensa attività concertistica sia come solista in qualità di chitarrista, cantante e violoncellista in varie formazioni tra cui Raindrops, Samovar, the Curls, the Gemstones, Voxiria e Zeus String Quartet, spaziando dalla musica classica a quella popolare con incursioni nel jazz, folk, bossa-nova, rhythm-&-blues e altro ancora. Socia Avisco, nel progetto è responsabile dei laboratori di sonorizzazione.



Luisa Goglio

Graphic designer col pallino della poesia, è docente presso la Libera Accademia di Belle Arti di Brescia. Da molti anni cura l'immagine coordinata di Avisco e la realizzazione del materiale di comunicazione cartaceo e multimediale; è membro del Consiglio direttivo di Avisco e segue la comunicazione del progetto Cartoni animati In Corsia (CIC) in tutti i suoi aspetti.



Paola Lanfranchi

È nata nel 1991 a Bergamo. Ha frequentato il corso di laurea in Arti Visive presso la Laba, Accademia di Belle Arti di Brescia ed ha conosciuto Avisco nel 2013 frequentando il corso Eppur si muove e successivamente partecipando al workshop condotto da Fusako Yusaki organizzato da Avisco e PInAC. In seguito a qualche stage nel settore aziendale ha iniziato la collaborazione al progetto Cartoni animati In Corsia (CIC) nel 2014. Nel tempo libero non ha smesso di dedicarsi ad ogni forma di arte: dal disegno alla danza, dalla scrittura al teatro. Socia Avisco, nel progetto è assistente operatrice e si occupa della segreteria.



Silvia Palermo

Si laurea in Conservazione dei Beni Culturali con un tesi sul cinema di Tonino de Bernardi presso l'Università di Pisa. Dal 2005 apprende montaggio video presso la cooperativa di produzione audiovisiva Suttvuess a Roma e dal 2008 al 2010 partecipa al cinema-vida di Tonino De Bernardi occupandosi del montaggio di alcuni lungometraggi. Dal 2009 collabora con Avisco nei laboratori di produzione audiovisiva, affiancando Vincenzo Beschi e Irene Tedeschi. Socia Avisco, nel progetto è operatrice e responsabile della segreteria.



Irene Tedeschi

Si laurea in Cinema e Immagine Elettronica presso L'Università di Pisa e frequenta corsi di regia, tecnica fotografica, post-produzione e computer graphic. Dal 2005 progetta e conduce laboratori di cinema d'animazione, sperimentazione dei linguaggi audiovisivi e fotografia rivolti a bambini, ragazzi ed adulti in contesto scolastico, museale e socio-sanitario in collaborazione con Avisco e Fondazione PInAC. Realizza animazioni, spot e video documentari in ambito artistico e sociale. Progetta e coordina iniziative di promozione del cinema d'animazione di autori grandi e bambini. Membro del Consiglio direttivo di Avisco, è responsabile del coordinamento del progetto e operatrice.



Ada Tullio

A seguito della Laurea in Conservazione dei Beni Culturali, e dopo un Master in Comunicazione, ha lavorato presso un'agenzia di comunicazione occupandosi di contatti con la stampa per realtà culturali e spazi espositivi di rilevanza nazionale e internazionale. Freelance dal 2012, ha gradualmente approfondito il suo interesse verso il settore cinematografico, seguendo in particolare i rapporti con la stampa per diverse rassegne di cinema autoriale. Da qualche anno è l'ufficio stampa interno di Bergamo Film Meeting. Nel 2015 e nel 2019 ha gestito i contatti con la stampa italiana per il Padiglione Spagnolo alla Biennale di Venezia. È socia Avisco e per l'Associazione cura l'ufficio stampa.



E ora diamo i numeri!

2012 **➤ 2019**

I film



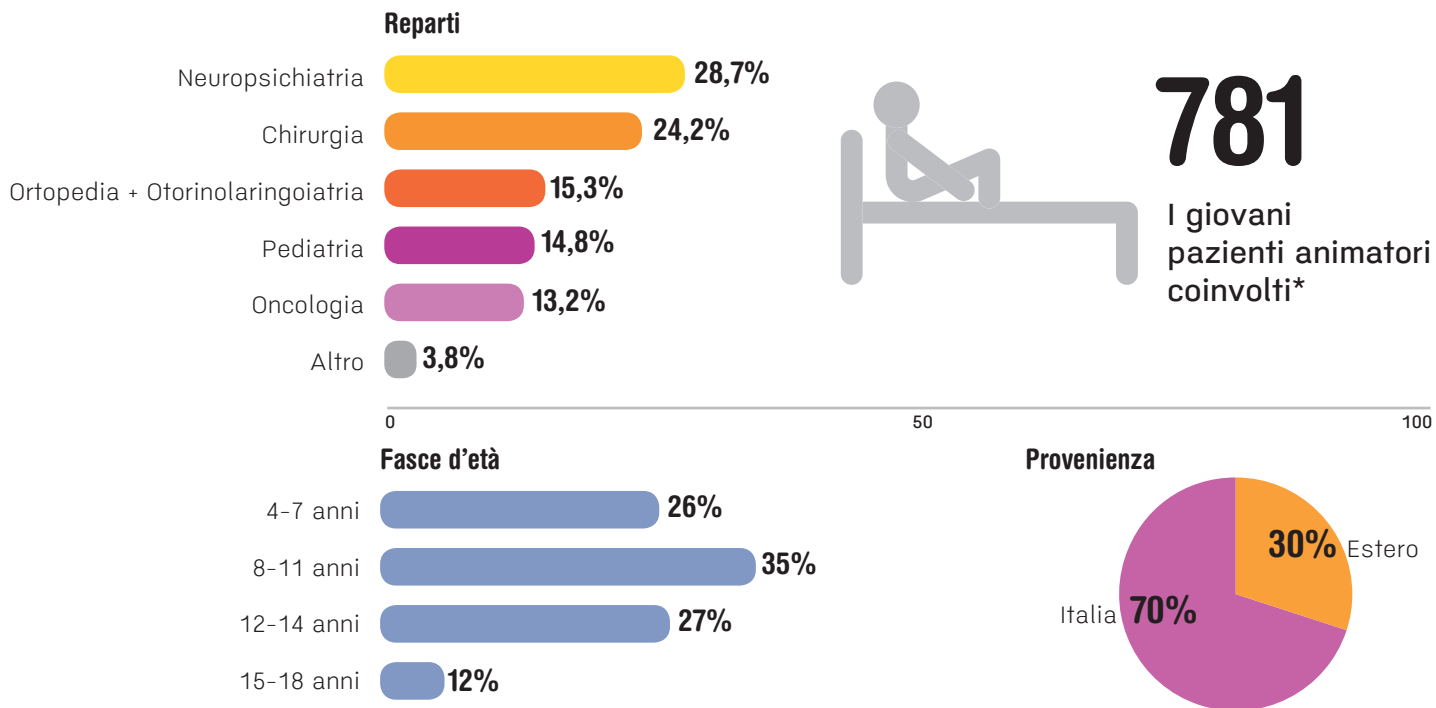
4ore 16min 10sec

La durata complessiva
dei filmati*

Come tre lungometraggi!

*Intervallo temporale 2012-2019, fonte Avisco

I giovani pazienti animatori



*Intervallo temporale 2012-2019, fonte Avisco

L'impegno degli operatori



1.353

Le ore di laboratorio
in corsia*

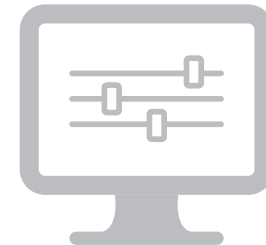
equivalenti a

2.706 ore/operatore

poiché i laboratori sono
sempre condotti
da due operatori Avisco

2.115

Le ore dedicate a montaggio
e postproduzione*



*Intervallo temporale 2012-2019, fonte Avisco

Fuori dalla corsia



296

Le proiezioni dei
corti animati*

73

I corti selezionati
a Festival di cinema*

29 edizioni di Festival
(di cui 19 all'estero)



Il progetto
**Cartoni
animati In
Corsia**
è stato
oggetto di

3

tesi di laurea



*Intervallo temporale 2012-2019,
fonte Avisco

...e nel 2020?

L'emergenza sanitaria da Covid19 ha interrotto bruscamente i laboratori in corsia. Ogni attività non prettamente sanitaria è stata messa in stand-by a fine febbraio e nella seconda metà del mese di ottobre, in Ospedale, le attività educative e ricreative sono solo parzialmente ripristinate, con forti limitazioni.

La fase 2 non è mai arrivata per i giovani pazienti e le loro famiglie, la cui condizione di isolamento e preoccupazione risulta ulteriormente aggravata dalle disposizioni volte a contenere il contagio. I bambini e gli adolescenti sembrano essere più al riparo di noi adulti dalla trasmissione del virus, ma un recente studio dell'Organizzazione Mondiale della Sanità (*The Impact of COVID-19 on children* - aprile 2020)*, ha sottolineato come le conseguenze della pandemia non siano meno gravi sulla popolazione giovane, soprattutto nei casi di fragilità pregressa.

CIC in TOUCH è la risposta che il gruppo di lavoro Avisco, su esplicita richiesta della Direzione Sanitaria dell'Ospedale dei Bambini, ha progettato e messo in campo come risposta all'emergenza in corso. Si tratta di una versione *hi-tech* della proposta laboratoriale, messa a punto in collaborazione con il personale del Reparto di Neurochirurgia dell'Infanzia e dell'Adolescenza.

CIC in TOUCH si richiama all'espressione inglese *keep in touch* (oltre che al *touch screen* di tablet e smartphone) e ha l'obiettivo di mantenere attiva la proposta riabilitativa dei percorsi di cinema di animazione nonostante l'impossibilità di condurre in presenza i laboratori.



*<https://unsdg.un.org/resources/policy-brief-impact-covid-19-children>

Come funziona CICinTOUCH?

- Il reparto è stato dotato di 7 iPad e altrettante penne capacitive (per scrivere sui *touch screen*) che hanno dato la possibilità ai giovani pazienti di sperimentare la *traditional animation*, più comunemente conosciuta da noi come tecnica del “disegno in fase”
- gli operatori del progetto hanno gestito i laboratori tramite una piattaforma di videoconferenze, in stretta collaborazione con le educatrici del reparto, collegandosi con il gruppo due volte a settimana a partire dal mese di luglio
- la progettazione degli incontri è stata messa a punto a seguito di una complessa operazione di rimodulazione che ha coinvolto le educatrici del Reparto ed è proseguita con una assidua collaborazione e verifica *in itinere*
- le animazioni realizzate dai partecipanti sono state condivise tramite la realtà aumentata, una tecnologia che permette di associare contenuti video ad immagini statiche, grazie alla collaborazione con la *start-up* **ARIA – The AR platform**, scaricabile gratuitamente su smartphone e tablet Android e iOS.



MAKE THE LETTERS MOVE!

Get the app  **ARIA** and point the camera
THE AR PLATFORM

Questo è il primo prodotto realizzato nell'ambito di CIC in TOUCH da Maria, Vittoria, Marika, Giulia, Giada, Nicole e Chiara. Lo troverete stampato su adesivi, shopper e cartoline.

#sostieniCIC

Il progetto è **completamente gratuito per i giovani pazienti e le loro famiglie**; l'Associazione si fa carico dei costi di attrezzature, software, prestazioni professionali, stampa, segreteria, materiali e comunicazione mediante la partecipazione a bandi di Fondazioni di erogazione ed Enti pubblici in ambito sociale e culturale. Circa la metà del budget di progetto, negli ultimi anni, è coperto da donazioni liberali di privati cittadini e aziende che scelgono di sostenere il progetto.

Cosa puoi fare?

- elargire una **donazione liberale** all'Associazione, tramite contanti, assegno o bonifico bancario sul conto intestato ad Associazione Avisco – Banca Intesa San Paolo SPA – **IBAN IT23J030690960610000007559**.
Le donazioni liberali comportano agevolazioni fiscali sia per i privati sia per le aziende

- devolvere il **5xmille** ad Avisco inserendo il **Codice Fiscale 98039330174** nella Dichiarazione dei Redditi.
- **condividere informazioni** attraverso i tuoi canali social taggando @associazione. avisco e #cartonianimatiincorsia
- **acquistare i gadget CIC** e magari immaginare di regalarli ad amici e parenti oppure usarli come bomboniere o regali natalizi.

Cosa avrai in cambio?

- la consapevolezza di far parte di un progetto che contribuisce alla cura dei giovani ospedalizzati e dei loro caregiver facendosi carico degli aspetti emotivi, relazionali e ludico-espressivi della loro personalità, giorno dopo giorno, nel qui e ora della quotidianità ospedaliera
- la partecipazione attiva al rispetto dei diritti fondamentali dei cittadini più giovani, così come sanciti dalla

Dichiarazione ONU dei Diritti dell'infanzia e dell'adolescenza

- i ringraziamenti nominativi sui canali del progetto: blog, social-media, pubblicazioni, proiezioni
- l'inserzione del tuo logo nei materiali informativi, cartacei e web, se sei un'azienda e se ne farai richiesta.



Cartoni animati in Corsia

è un progetto a cura di



in collaborazione con



Sistema Socio Sanitario



Avisco Audiovisivo Scolastico

è un Ente del terzo settore che da oltre 30 anni promuove percorsi di ricerca, sperimentazione e aggiornamento sul linguaggio cinematografico e le nuove tecnologie intesi come strumenti di inclusione, socializzazione ed espressione personale oltre che di partecipazione attiva al mondo dell'arte e della cultura.

Cura progetti rivolti a bambini e giovani, con una particolare attenzione ai minori in situazione di fragilità, in collaborazione con enti e istituzioni tra cui l'ASST Spedali Civili di Brescia, l'Associazione La Nostra Famiglia di Bosisio Parini (LC), la Cooperativa Sociale La Mongolfiera (BS), l'USST - Tribunale dei Minori di Brescia Organizza corsi di media-education e partecipa ad eventi e convegni di promozione del cinema d'autore in ambito nazionale e internazionale.

Cura progetti di educazione ai linguaggi audiovisivi e di cinema d'animazione presso numerosi Istituti Comprensivi nel bresciano e in Lombardia; Fondazione PInAC, Fondazione Brescia Musei - Cinema Nuovo Eden, Bergamo Film Meeting ONLUS, Rete Bibliotecaria Bresciana e Cremonese sono partner con cui sono attive collaborazioni decennali.

Dal 2017 è una delle realtà attive presso MO.CA, centro per le nuove culture, dove ha allestito un laboratorio di animazione aperto alla città. Qui organizza *Open Frames*, un programma di iniziative rivolte a bambini, giovani e adulti.

Info e contatti

sede legale
Via Sorelle Agazzi 17
25133 Brescia

sede operativa
c/o MO.CA
Via Moretto 78
25122 Brescia

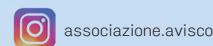
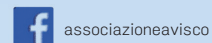
cartonianimatiincorsia@avisco.org
+39 339 5916232
www.avisco.org
<http://:cartonianimatiincorsia.org>

Codice Fiscale 98039330174

Partita Iva 02652770989

IBAN IT23 J030 6909 6061 00000007559

Seguici su



Guarda tutti i film su

