

STOP MOTION ANIMATION

PREMESSA

Artis è una nuova realtà che offre un'occasione per esprimere la propria identità e trovare stimoli per poter crescere nella consapevolezza di sé e delle proprie capacità.

I materiali e le attività pensate possono aiutare i ragazzi (e/ma anche gli adulti) sollecitando un'apertura e curiosità di fronte a tutte le cose, **muovendo quel desiderio profondo di realizzazione che è in ognuno di noi.** Il **linguaggio artistico è il primo degli strumenti che si usa per raccontare** e relazionarsi con gli altri e con la realtà, poiché l'arte può arrivare laddove la parola non arriva.

A volte ci sentiamo bloccati o incompresi perché non riusciamo ad esprimerci, ad esporre il nostro pensiero e chi siamo, ma attraverso il fare artistico possiamo superare questo ostacolo e da un semplice gesto creare un'opera d'arte che racconti la nostra bellezza e la nostra unicità.

La malattia è un'esperienza che lascia sempre un segno in chi ne è affetto e nella sua inevitabilità fa emergere **domande di senso**, che per la loro drammaticità chiedono di essere prese sul serio.

Ancor di più nei giovani, bambini e adolescenti, è necessario che il **dramma** del limite che la **malattia** porta con sé **sia abbracciato nella totalità dei bisogni che sorgono.** **Emerge così l'urgenza di accompagnarli in un cammino che risponda**, oltre che alle necessità fisiche, anche a quelle emotive e psichiche. Partendo quindi proprio dalle grandi domande di senso, **la creazione artistica si propone di rispondere attraverso la sua relazione con la bellezza.** Questo permette uno **sguardo positivo** sulla realtà da cui emerge **il valore inesauribile che ogni essere umano ha anche di fronte alla malattia.**

PROPOSTA

Il laboratorio prevede la creazione e la realizzazione di un breve filmato che vede i ragazzi come protagonisti: ognuno di loro potrà **trasformarsi in un supereroe**, in un personaggio immaginario nel quale porre tutta la sua fantasia. Il supereroe diventerà quindi lo **strumento per ogni bambino/ragazzo per raccontarsi e per esplicitare le sue caratteristiche e bellezze.** Il racconto, quindi, del personaggio e del pianeta in cui esso vive saranno **l'occasione per ognuno di dialogo e recupero della loro realtà di bambino giocando con la fantasia e l'inventiva.**

L'immaginazione è quell'elemento che aiuta il bambino a conoscere la realtà che lo circonda e i suoi desideri, Nel momento in cui il bambino la utilizza e gioca con essa, unisce il pensiero, elemento legato agli affetti, e l'esperienza, arrivando così a creare qualcosa di nuovo ed originale ma in grado di **racchiudere tutto il suo rapporto con la realtà, lo stupore per essa, e la bellezza da lui incontrata.**

Creare il proprio personaggio ci aiuta a prendere coscienza della percezione che abbiamo di noi stessi. Non dovendo essere un personaggio realistico, ma un supereroe che ci rappresenti, saremo portati a mettere maggiore accento (in maniera ironica) su tutte quelle parti ed elementi per noi caratteristici.

PROGETTO

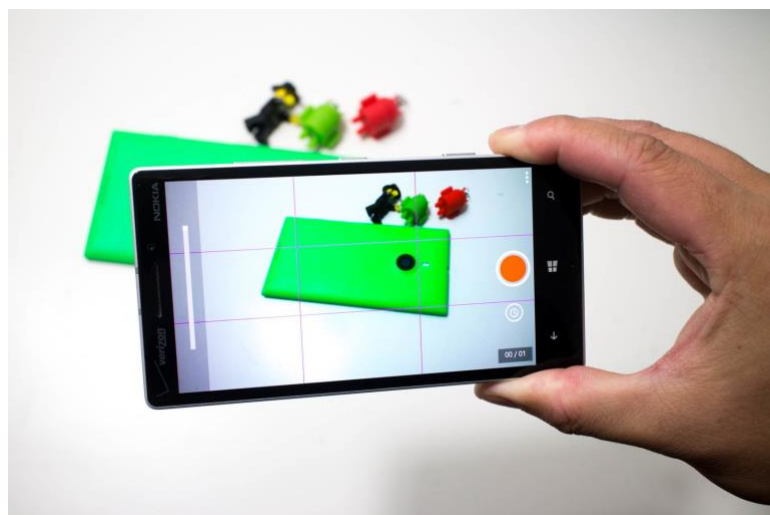
Nella prima fase realizzeremo delle **fotografie** dei ragazzi in **differenti pose**, che sceglieranno loro, giocando con il proprio corpo e la sua immagine.

Successivamente le stamperemo e ognuno inizierà a **creare il suo personaggio**. In questa fase i bambini/ragazzi potranno utilizzare **diverse tecniche e materiali**, provando così a studiare differenti soluzioni (ad esempio con la stoffa aggiungere il mantello, oppure un cappello o una maschera, oppure con i pastelli trasformarsi in un animale).

Nella **seconda fase** ognuno, dopo aver scelto il suo personaggio tra i tanti ideati, e **progetterà e svilupperà il pianeta** in cui esso vive, sempre sperimentando diverse possibilità artistiche.

Quindi i **bambini/ragazzi costruiranno la storia**: partendo da diversi espedienti li aiuteremo a creare un racconto in cui ognuno possa trovare un ruolo.

Infine lo **rappresenteremo con la tecnica dello stop motion, arrivando così a creare un filmato in grado di raccontare l'esperienza dei bambini**. Il video realizzato in stop motion prevede l'utilizzo di diverse foto che raccontano il viaggio, ad ogni movimento corrisponde una fotografia.





SCOPO

Lo **scopo** dell'attività è quello di **permettere ai bambini di raccontarsi considerando il loro stato di malattia senza che sia però necessario metterlo a tema concettualmente**, evitando un ulteriore stress psicologico. Il bambino potrà quindi, oltre a **fare esperienze con materiali e tecniche differenti** che stimolano la sua creatività, arrivare anche ad **una maggiore consapevolezza di sé attraverso la dimensione dell'immaginazione**, che sarà protagonista delle loro creazioni. La **bellezza** del prodotto finale potrà essere occasione per il bambino di riconoscere come la sua azione pratica ha portato alla creazione di una **bella opera**, permettendogli di scoprire la sua bellezza personale e riscoprirsi come valore. **Dunque sarà questa l'occasione perché il bambino possa tornare a concepirsi innanzitutto come bambino, nel tentativo di farlo uscire da una concezione di sé ridotta alla sua malattia.**

OBBIETTIVI SPECIFICI

Per i **bambini**

- Apprendere nuove tecniche creative
- Sperimentare con nuovi materiali
- Stimolare l'immaginazione
- Stimolare la comunicazione non verbale
- Stimolare una riflessione e consapevolezza sulle proprie capacità
- Aumentare la propria autostima

- Riscoprire il proprio valore
- Offrire uno spazio di condivisione con la famiglia e con il personale
- Giocare con il proprio corpo
- Trasformare la propria immagine

Per la **famiglia**

- Uscire dalla routine della terapia di cura
- Avere uno sguardo sul proprio bambino che non sia limitato al suo stato di malattia
- Condividere momenti di creatività con il bambino
- Fare compagnia al bambino attraverso una nuova forma

METODOLOGIA DI LAVORO

Svolgere attività manuale e artistica permette l'espressione di sé, del proprio senso estetico, del desiderio di partecipare alla continua creazione del mondo e fa scoprire talenti, inclinazioni, attitudini, dimensioni del cuore.

Il metodo applicato si basa sulla possibilità del fare: la costruzione degli oggetti o di un'opera porta ad una conoscenza della materia e di ciò che i ragazzi hanno davanti. **È l'esperienza che ci fa conoscere, che ci introduce all'oggetto che abbiamo dinnanzi. Il riconoscimento della bellezza, di una bellezza creata dalle proprie mani aumenta la coscienza di sé, del valore della persona poiché lo stupore davanti all'opera creata diventa un segno incancellabile che muove la speranza.**

DURATA

Il lavoro si svilupperà in 6 giornate seguite da una installazione conclusiva durante la quale coglieremo l'occasione per mettere in mostra i lavori fatti dai ragazzi. Ogni incontro avrà la durata di 2 ore.

CONDUTTRICI

Lucia Forneris e Elisabetta Polelli, appartenenti all'associazione onlus Artis.