



Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

TN_9_2015

2. Titolo del progetto

Cineanime | Sportello

3. Riferimenti del compilatore

| | |
|---------------------|-----------------------------------|
| Nome | Riccardo |
| Cognome | Santoni |
| Recapito telefonico | 0461 884841 |
| Recapito e-mail | riccardo_santoni@comune.trento.it |
| Funzione | RTO |

4. Soggetto proponente

4.1 A quale tipologia di ente appartiene il soggetto proponente il progetto?

Comune

Associazione (specificare tipologia) culturale

Comitato/gruppo organizzato locale

Gruppo informale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare)



5. Soggetto responsabile

5.1 A quale tipologia di ente appartiene il soggetto responsabile del progetto?

Comune

Associazione (specificare tipologia) culturale

Comitato/gruppo organizzato locale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare)

5.2 Specificare la denominazione o la ragione sociale del soggetto responsabile

Associazione InKodice

5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

Trento

6. Collaborazioni

6.1 il soggetto responsabile prevede di collaborare attivamente con altri enti per questo progetto, anche in modo informale?

SI

NO



6.2 Se sì, con quale tipologia di soggetti?

| |
|---------------------------------------|
| Comune |
| Associazione (specificare tipologia) |
| Comitato/gruppo organizzato locale |
| Gruppo informale |
| Cooperativa |
| Oratorio/Parrocchia |
| Comunità di Valle/Consorzio di Comuni |
| Istituto scolastico |
| Pro Loco |
| Altro (specificare) |

7. Durata del progetto

7.1 Qual è la durata del progetto?

Annuale

Pluriennale

7.2 Quanto tempo è stato richiesto per la progettazione e quanto si prevede sarà necessario per attuare le fasi successive? Riportate di seguito:

| | | |
|-------------------------------|---------------------------|-------------------------|
| Progettazione | Data di inizio 01/04/2014 | Data di fine 31/10/2014 |
| Organizzazione delle attività | Data di inizio 01/11/2014 | Data di fine 28/02/2015 |
| Realizzazione | Data di inizio 01/04/2015 | Data di fine 31/05/2015 |
| Valutazione | Data di inizio 01/07/2015 | Data di fine 31/08/2015 |

8. Luogo di svolgimento

8.1 Dove si svolge il progetto?

Trento



| 9 Ambiti di attività |
|---|
| 9.1 In quale dei seguenti ambiti di attività ricade il progetto? |
| La formazione e la sensibilizzazione verso amministratori, genitori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri, al fine di accrescere i livelli di responsabilizzazione delle categorie di cui sopra verso i giovani cittadini, in qualità di figli ed utenti di servizi culturali, ricreativi o di altre attività |
| La sensibilizzazione alla partecipazione/appartenenza al proprio territorio ed all'assunzione di responsabilità sociale da parte dei giovani, anche prevedendo momenti formativi residenziali strutturati sul modello dei campus |
| Attività di informazione, di indirizzo e di orientamento finalizzata a facilitare l'accesso alle opportunità offerte ai giovani ed a fornire prime risposte a richieste che i giovani o le loro famiglie manifestano anche in maniera individuale nei vari ambiti esistenziali: scuola, lavoro, socialità |
| L'apertura ed il confronto con realtà giovanili nazionali ed europee attraverso scambi o iniziative, basati su progettualità reciproche |
| X Laboratori che vedano protagonisti i giovani nel campo dell'arte, della creatività, della manualità e della riflessione sulle grandi questioni del nostro tempo |
| Progetti che vedano il mondo giovanile protagonista nelle fasi di ideazione, gestione e realizzazione |
| Percorsi formativi finalizzati all'apprendimento di competenze di cittadinanza attiva, con particolare attenzione all'ambito delle tecnologie digitali |
| Dispositivi e interventi atti a promuovere il processo di transizione all'età adulta e l'autonomia dei giovani dal lavoro alla casa, dall'affettività alla consapevolezza della propria identità sociale |

| 10. Area tematica |
|--|
| 10.1 In quale area tematica o macro settore di intervento si inserisce il progetto? |
| Cittadinanza attiva e volontariato |
| Arte, cultura e creatività |
| Musica e danza |
| X Teatro, cinema e fotografia |
| Tecnologia e innovazione |
| Educazione e comunità |
| Sport, salute e benessere |
| Economia, ambiente e sostenibilità |
| Conoscere e confrontarsi con il mondo |
| Altro (specificare) |



11. Obiettivi generali:
11.1 Quali sono gli obiettivi generali che il progetto si propone di raggiungere?
Obiettivi legati ai giovani

| |
|--|
| Promuovere l'ascolto come strumento di analisi dei bisogni |
| Promuovere la conoscenza e/o la valorizzazione dell'identità locale e del territorio |
| Favorire e sostenere il protagonismo e la partecipazione attiva |
| Sostenere la trasmissione di competenze di ideazione, progettazione e organizzazione di attività |
| X Sostenere la formazione e/o l'educazione |
| Promuovere l'interculturalità e la multiculturalità |
| Sostenere l'orientamento scolastico o professionale |
| Sostenere la transizione all'età adulta |
| Altro (specificare) |

Obiettivi legati agli adulti e alla comunità in generale

| |
|--|
| Favorire il dialogo inter-generazionale |
| Favorire la responsabilizzazione e la sensibilizzazione degli adulti verso i problemi e le necessità dei giovani |
| Supportare la genitorialità |
| Promuovere sinergie tra gli attori istituzionali del territorio (comune, scuole, etc.) |
| Promuovere sinergie tra gli attori non istituzionali del territorio (famiglie, associazioni, gruppi, etc.) |
| Altro (specificare) |

12. Obiettivi specifici
12.1 Quali sono gli obiettivi specifici (rispetto a quelli generali definiti nel punto 11) che il progetto si propone di raggiungere?

| |
|--|
| 1 Ampliare le conoscenze sulle tecniche e la storia dell'animazione |
| 2 Diffusione di una cultura cinematografica di nicchia |
| 3 Educazione alla visione consapevole di opere cinematografiche d'animazione |
| 4 |
| 5 |

**13. Tipo di attività****13.1 Quali sono le attività principali che si prevede di realizzare con il progetto?****X Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline - TEORIA**

Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline - PRATICA

X Dibattiti/incontri di discussione e confronto (su attualità, cultura...)

Eventi (convegni, concerti, ecc)

Visite a istituzioni / confronti - gemellaggi - scambi / campus

Animazione

Redazione giornalistica/Rivista

Diffusione / promozione informazioni sui giovani

Altro (specificare)

14. Descrizione del progetto**14.1 Descrivere brevemente il contesto e i bisogni affrontati**

L'idea di organizzare una serie di workshop e un cineforum d'animazione nasce dalla scarsa conoscenza di questo prodotto culturale e nello specifico nel suo essere considerato soprattutto un prodotto per l'infanzia.

Il cinema solitamente relega l'animazione ad un ruolo marginale nella distribuzione mainstream e la fruizione da parte del pubblico di solito si limita all'età scolare (film Disney, Pixar ecc..) e solo una piccola nicchia di appassionati conosce il cinema d'animazione internazionale. Inoltre tra gli stessi appassionati c'è spesso la convinzione che il monopolio delle produzioni cinematografiche appartenga al Giappone. Dall'altra parte esiste però un vasto mondo di pellicole d'animazione che solo negli ultimi anni sono riuscite ad emergere e hanno avuto riconoscimento internazionale sia di pubblico che di critica (ad esempio il film Valzer con Bashir vincitore nel 2009 del Golden Globe come miglior film straniero)

Il cinema d'animazione inoltre sta vedendo una forte crescita in termini di pubblico e molte pellicole risultano gradite anche agli adulti (è il caso di molti film Pixar) quando addirittura si rivolge direttamente ad un pubblico impegnato. Così come i film tradizionali hanno bisogno di professionalità specifiche (attori, registi, scenografi, operatori ecc...) anche il cinema d'animazione è composto da professionalità molto diverse tra loro ma tutte legate al mondo delle nuove tecnologie.

Il percorso che noi proponiamo non ha la presunzione di formare i giovani trentini al lavoro di animatore, ma vuole approfondire la conoscenza di questo settore e far scoprire questo mondo lavorativo spesso sconosciuto ma che può dare delle concrete possibilità di lavoro a coloro che decideranno di approfondire l'argomento attraverso corsi superiori.



14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

Si realizzeranno cinque incontri composti di due momenti:

la partecipazione ad un workshop con un esperto

la visione di un film d'animazione

Ad ogni incontro prenderà parte un esperto del mondo dell'animazione; si tratta di professionisti giovani (quasi tutti trentini) che da anni operano nel settore dell'animazione e/o del fumetto.

(per la partecipazione, gli esperti avranno un compenso di 50 € l'ora e ogni esperto lavorerà 3 ore a testa poi durante la visione del film è libero di rimanere ma non si conteggia come ore di lavoro)

Gli incontri saranno così suddivisi:

Workshop: Storia dell'animazione italiana. Proiezione: "L'arte della felicità" A. Rak 2013. Esperto: Lorenza Maffei

Workshop: Lo storyboard. Proiezione: "L'illusionista" S. Chomet 2010. Esperto: Andrea Oberosler

Workshop: Basi di animazione e rotoscopia. Proiezione: "Valzer con Bashir" A. Folman 2008. Esperto: Valerio Miorandi

Workshop: Confronto tra fumetto e animazione. Proiezione: "Persepolis" M. Satrapi 2007. Esperto: Angela Vianello

Workshop: Computer grafica. Proiezione: "Azur e Asmar" M. Ocelot 2006. Esperto: Walter Codato

Gli incontri, pubblicizzati tramite locandine e giornali locali, saranno aperti a persone di età compresa tra i 17 e i 29 anni. Per accedere ai workshop e alla proiezioni è necessario compilare un modulo e pagare la cifra di 50 euro. Si prevede un minimo di 10 iscritti e un massimo di 35, che verranno accettati in ordine cronologico di iscrizione.

Gli incontri verranno svolti nei mesi di aprile-maggio. La location sarà la sede dell'associazione (oppure direttamente nella sala in cui avverranno le proiezioni), il contesto sarà informale pur rimanendo i workshop un momento di confronto e lavoro. Si ricorda che l'organizzazione e la realizzazione del progetto è a cura di noi ragazzi proponenti e l'attività di volontariato è a titolo gratuito.

Lorenza Maffei: laureata all'accademia delle belle arti di Verona, lavora come libero professionista nell'ambito grafico e attualmente frequenta un corso di specializzazione in animazione ed effetti speciali.

Andrea Oberosler: diplomato all'accademia Comics di Firenze, animatore ed illustratore, lavora da anni come libero professionista presso diverse aziende per cui ha realizzato animazioni, loghi e grafiche

Valerio Miorandi: regista ed editor cinematografico, dopo l'esperienza allo IED di Milano lavora per aziende e privati come esperto in post produzione, animazione digitale ed effetti speciali. Insegna alla LABA di Torbole

Angela Vianello: in arte Gumitien, youtubers e fumettista. Gestisce un canale youtube con più di 30.000 iscritti, ha prodotto in autonomia un anime a puntate e ha pubblicato da poco il suo fumetto "Aeon" per Shockdom

Walter Codato: Illustratore e animatore 3D lavora da più di 15 anni con i bambini per i quali crea progetti, libri, cartoni animati, laboratori.

Fondatore della casa editrice Arte e Crescita. Si è formato all'Accademia di Belle Arti di Venezia nella sezione Scenografia.



14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

Obbiettivi generici:

Tramite poster, volantini, i social network e l'aiuto di altre associazioni che collaborano con noi, vogliamo creare una buona rete di informazione per far raggiungere il progetto al pubblico

I workshop e le varie attività verranno documentate con foto e filmati che verranno poi messe sui social network e saranno fruibili a tutti i partecipanti

Si proporrà ai partecipanti di unirsi ad un eventuale gruppo di lavoro per progettare anche l'anno successivo, le foto e i video fatti verranno utilizzati come mezzo pubblicitario per attirare utenti in futuro

In termini di competenze:

Ci si aspetta di raggiungere un gruppo affiatato di persone che traggano beneficio dal progetto, non tanto per avergli insegnato come realizzare un cartone animato, quanto meno nel capire di cosa si tratta quando parliamo d'animazione. Vorremmo che i workshop siano interattivi, superando la logica di lezione frontale. Il clima dovrà essere socievole e incline al dialogo

Per ampliare le conoscenze sulle tecniche e la storia dell'animazione, sono stati chiamati degli esperti che, grazie ai workshop suddivisi nelle diverse branche dell'argomento spiegheranno nello specifico gli iter progettuali, la storia e le tecniche di animazione

Sono stati scelti esclusivamente film d'animazione d'autore, che hanno ricevuto dei riconoscimenti a livello mondiale, ma che purtroppo sono oscuri a molti

A termine di ogni proiezione verrà fatta una discussione non solo come scambio di opinione, ma anche per assicurarci che siano stati compresi i concetti spiegati durante i workshop

In termini di opportunità future:

Ideare e realizzare un modello che possa ripetersi negli anni ed evolvendosi. Vorremmo che i giovani venissero a conoscenza di realtà associative che a vario titolo si occupano di animazione e fumetti sul nostro territorio.

- Verrà fatto un libro presenze, mantenendo i contatti coi fruitori del cine-anime si potrà coinvolgerli in attività parallele e motivarli a progettare per gli anni a venire altri lavori simili

14.4 Abstract

"Cineanime" è un percorso di workshop e proiezioni cinematografiche che indagherà il mondo dell'animazione al di là degli stereotipi; oltre la Disney e oltre i cartoni giapponesi si nasconde un mondo di opere raffinate, impegnate e bellissime, il nostro scopo è esplorarlo insieme buttando un occhio sulle magie tecnologiche che rendono possibile tutto questo.



15. Target

15.1 Chi e quanti sono gli "organizzatori" del progetto?

Con "organizzatori" si intendono tutti coloro che verranno coinvolti nelle fasi di organizzazione: sono quindi coloro che partecipano a ideazione, progettazione e realizzazione del progetto e che quindi acquisiranno competenze organizzative e svolgono un ruolo da protagonisti.

Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)

Adolescenti 15-19 anni

Giovani 20-24 anni

Giovani 25-29 anni

Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni

Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)

Altro (specificare)

Numero organizzatori 3

15.2 Chi e quanti sono i "partecipanti attivi" del progetto?

Con "partecipanti attivi" si intendono tutti quelli che acquisiranno competenze prendendo parte al progetto

Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)

Adolescenti 15-19 anni

Giovani 20-24 anni

Giovani 25-29 anni

Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni

Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)

Altro (specificare)

Numero partecipanti attivi 10



15.3 Chi e quanti sono i "fruitori" (pubblico / spettatori) del progetto?

Con "fruitori" si intendono tutti coloro che assisteranno ad un evento, una serata, una manifestazione, aperti al pubblico

Tutta la cittadinanza

Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)

Adolescenti 15-19 anni

Giovani 20-24 anni

Giovani 25-29 anni

Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni

Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)

Altro (specificare)

Numero fruitori

16. Promozione e comunicazione del progetto

16.1 Indicare le modalità tramite cui si prevede di diffondere le informazioni e le comunicazioni inerenti al progetto

Nessuna comunicazione prevista

Articoli su quotidiani, riviste, bollettini

Bacheche pubbliche

X Cartelloni/manifesti/locandine/volantini

Eventi pubblici (conferenza stampa, serate ecc..)

Lettere cartacee

X Passaparola

X Strumenti informatici (E-mail, newsletter, Social Network, Blog..)

Telefonate / SMS

Altro (specificare)

17. Valutazione

17.1 Sono previsti strumenti di valutazione?

X SI

NO



| 17.2 Se sì, quali? |
|---|
| 1 Focus group a fine progetto con verbale |
| 2 Discussione di gruppo a fine proiezioni |
| 3 |
| 4 |
| 5 |

| 18. Piano finanziario del progetto | |
|---|----------|
| 18.1 Spese previste | |
| Voce di spesa | importo |
| 1. Affitto sale, spazi, locali | € |
| 2. Noleggio materiali e attrezzature (specificare) dvd | € 200,00 |
| 3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare) cancelleria | € 90,00 |
| 4. Compensi n.ore previsto 3 tariffa oraria 50 forfait | € 150,00 |
| 4. Compensi n.ore previsto 3 tariffa oraria 50 forfait | € 150,00 |
| 4. Compensi n.ore previsto 3 tariffa oraria 50 forfait | € 150,00 |
| 4. Compensi n.ore previsto 3 tariffa oraria 50 forfait | € 150,00 |
| 4. Compensi n.ore previsto 3 tariffa oraria 50 forfait | € 150,00 |
| 5. Pubblicità/promozione | € 0,00 |
| 6. Viaggi e spostamenti | € |
| 7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti | € |
| 8. Tasse / SIAE | € 800,00 |
| 9. Rimborsi spese (specificare) viaggio e alloggio per un esperto | € 50,00 |
| 10. Assicurazione | € |
| 11. Altro 1 (specificare) | € |
| 12. Altro 2 (specificare) | € |
| 13. Altro 3 (specificare) | € |
| 14. Altro 4 (specificare) | € |
| 15. Valorizzazione attività di volontariato | € |

Totale A: € 1890,00



| 18.2 Incassi ed Entrate esterne al territorio previste | |
|---|----------|
| Voce di entrata | importo |
| 1. Finanziamenti di Enti pubblici esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali) | € |
| 2. Finanziamenti di soggetti privati esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali) | € |
| 3. Incassi da iscrizione | € 500,00 |
| 4. Incassi di vendita | € 0,00 |

Totale B: € 500,00

| |
|--|
| DISAVANZO (Totale A – Totale B) € 1390,00 |
|--|

| 18.3 Entrate previste provenienti dal contesto del PGZ | |
|--|----------|
| Voce di entrata | importo |
| 1. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ membri del Tavolo (specificare quali) Comune di Trento | € 695,00 |
| 2. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ non membri del Tavolo (specificare quali) | € |
| 3. Finanziamenti di soggetti privati del territorio (specificare quali) | € |
| 4. Autofinanziamento | € |
| 5. Altro (specificare) | € |
| 6. Altro (specificare) | € |

Totale: € 695,00

| Disavanzo | Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo | Entrate diverse | Contributo PAT |
|---------------------------|--|-----------------|----------------|
| € 1390,00 | € 695,00 | € 0,00 | € 695,00 |
| percentuale sul disavanzo | 50 % | 0 % | 50 % |