

GIGLIO & FIORENZA

NOTE DI PRODUZIONE

Giglio e Fiorenza sono i testimonial del progetto didattico “Un Museo per capire la natura”, protagonisti di una serie di prodotti multimediali realizzati da Sideways su commissione dell'Ente Cassa di Risparmio di Firenze.

Giglio e Fiorenza sono due bambini del mondo reale, ognuno dei quali incarna un differente approccio nei confronti della scienza: Giglio è analitico, metodico, studioso; Fiorenza è curiosa, intuitiva, vivace. I due vivono le loro avventure nella mansarda di Giglio, un luogo a metà tra un laboratorio scientifico e una capanna sull'albero. Qui conoscono fortuitamente **Filo, il segnalibro del Museo di Storia Naturale di Firenze**, un personaggio fantastico che li guida attraverso un affascinante viaggio nel mondo della scienza.

La principale declinazione dei personaggi è il **video didattico** che li vede protagonisti: a una prima parte di animazione pura, in cui conosciamo Giglio, Fiorenza e le vicende che gli fanno incontrare Filo, segue il video didattico, incentrato sulla spiegazione approfondita di che cos'è un Museo e come si gestisce. Questa seconda parte è realizzata in un misto di animazione e riprese dal vero, effettuate presso le diverse sezioni del Museo di Storia Naturale di Firenze. Il video è stato pensato come **strumento di lavoro per gli operatori didattici** del Museo, che lo proiettano alle lezioni in classe per introdurre problematiche che poi analizzano nel dettaglio coi ragazzi. Ma allo stesso tempo è **fruibile dal più vasto pubblico**, per conoscere aspetti non sempre chiari dell'universo museale in modo divertente e accessibile.

L'animazione è stata realizzata da Fulvio Diana, che ha costruito ed animato in 3D i personaggi creati da Davide Morena e Mirko Filippi, mentre il montaggio e le riprese dal vero sono state curate da Marcello Fittipaldi e le motion graphic da Adam Montanaro. Musiche originali, doppiaggio, inserti 2D ed ogni altro aspetto della produzione sono realizzati da Sideways.

Come supporto ulteriore ai due percorsi in cui si articola il progetto, abbiamo poi realizzato **due applicazioni in linguaggio Flash**, disponibili su **We:P, la community dei ragazzi** appena inaugurata sul web dall'Ente Cassa. La prima, per il percorso di antropologia, si chiama **Facegame**, ed è un gioco che permette di testare la biodiversità umana combinando in maniera dinamica i vari elementi che compongono un volto; la seconda, per il percorso di botanica, si chiama **L'Erbario**, e permette di creare schede personalizzate per catalogare la propria raccolta di piante.

Entrambi i percorsi prevedono infine **un gioco** da fare in classe: **l'allestimento di un Museo virtuale** attraverso delle card raffiguranti piante (per il percorso di botanica) o oggetti (per il percorso di antropologia). Sideways ha realizzato graficamente queste carte, utilizzando fotografie per l'antropologia e disegni originali per la botanica.

Tutti i materiali sono disponibili su www.portaleragazzi.it e su www.we-p.it.

SIDEWAYS snc
www.sideways.it