

## ANIMUNDI

# CREATIVAMENTE E GRABO COLLABORANO CON LAMPADINO E CAMELLA

Tra le novità più attese del 2022 di Rai YoYo - il canale tematico dedicato ai piccoli in età prescolare - c'è la seconda stagione di "Lampadino e Caramella nel MagiRegno degli Zampa", un cartone animato rivoluzionario per metodologia, inclusivo e senza barriere, il primo e unico rivolto a tutti i bambini, con o senza deficit sensoriali.

Personaggi, forme, colori, parole, musica e ritmo sono costruiti per adattarsi, in delicato e perfetto equilibrio, alla diversa sensibilità e ai diversi livelli di competenza di ogni bambino tra i 2 e i 6 anni, così da promuovere momenti di condivisione che educino al rispetto dell'altro, ciascuno con le proprie differenze.

In collaborazione con RAI Ragazzi, la società di produzione Animundi ha ideato e codificato con la consulenza di un pool di esperti (insegnanti, educatori, psicologi, medici) un metodo di lavorazione altamente innovativo, il Cartoon Able, realizzando un prodotto che ha richiesto oltre due anni di lavoro e che alla finalità ludica unisce una componente dal forte impatto sociale, pensata per promuovere l'inclusività fin dai primi anni, favorendo

lo scambio tra i piccoli spettatori, che impareranno ad accogliere con naturalezza la diversità di ciascuno e a praticare con disinvoltura linguaggi diversi.

Unica al mondo, la tecnica del Cartoon Able prevede uno schema ben preciso: un linguaggio chiaro con tempi narrativi calibrati e ritmo versatile, uno stile di animazione fruibile da tutti, una voce narrante, proprio come un'audioguida, e un commento sonoro armonizzati al contesto per le parti prive di dialogo (a vantaggio dei bambini ciechi o ipovedenti), sottotitoli con specifica sintassi e traduzione simultanea nella Lingua Italiana dei Segni (LIS), con attori in costume che recitano in live-action inseriti in un fumetto (a vantaggio di bambini sordi). Le forme, la grafica e l'utilizzo dei colori,



rispettano criteri di percezione particolari in conformità anche con le recenti ricerche delle discipline neuroestetiche che attribuiscono alle forme curve e a uno studiato accostamento dei colori una riduzione del livello di ansia e l'attivazione delle aree del cervello legate al piacere. Anche gli effetti sonori e le musiche sono tali da non risultare invasivi o fastidiosi per qualsiasi spettatore (a vantaggio dei bambini autistici).

Ogni stagione si sviluppa in venti episodi da 6 minuti ciascuno e narra le avventure di due simpatici fratellini - Lampadino e Caramella - e dei loro amici animali, incontrati nel MagiRegno degli Zampa, il luogo fantastico a cui i bambini hanno accesso grazie ad una formula magica. Storie semplici ma non banali, dai fini formativi e talvolta ispirate a temi attuali, raccontate in modo sorprendentemente nuovo, ricorrendo a codici comunicativi e a linguaggi del tutto inediti per il mondo dell'animazione, studiati per intrattenere e stimolare la fantasia di ogni bambino, contro il muro del pregiudizio e della discriminazione, perché DIVERTIMENTO e FANTASIA sono un diritto di tutti i bimbi. Per la sua valenza pedagogica e sociale il progetto ha ottenuto il contributo economico del Ministero dei Beni e



Il gioco di Lampadino e Caramella by CreativaMente

delle Attività Culturali, conquistando recentemente lo Special Prize dell'UNICEF come "Miglior Lavoro Sociale" e, fin da subito, ha interessato il mondo dell'imprenditoria, dell'arte e dello spettacolo. Molte le personalità che hanno accettato di offrire la loro disponibilità, sostenendo attivamente il progetto, come Renato Balestra e Sabrina Brazzo, o prestando la loro voce ai vari personaggi della Serie Tv, come Giovanni Allevi, Beppe Carletti, Raul Cremona, Gigi e Ross, Vladimir Luxuria, Guillermo Mariotto e Giuseppe Zeno, quest'ultimo

voce narrante di tutte le puntate. E nella seconda stagione, a seguito del successo della prima, questa partecipazione spontanea si è più che triplicata, con nomi che saranno presto resi noti nella comunicazione di lancio della nuova serie. Con lo stesso spirito, cioè quello di rendere partecipi TUTTI i bambini, senza discriminazioni, è nata la collaborazione tra Animundi e la società CreativaMente, con l'obiettivo di trasferire in un gioco da tavolo quei principi di partecipazione propri della serie televisiva. È nato così "IL GIOCO DI LAMPADINO E CAMELLA", un gioco



assolutamente originale e intrigante, dove mettere alla prova memoria, vista, tatto, olfatto scoprendo la lingua dei segni e l'alfabeto Braille, apprendendo così, con curiosità, altre forme di linguaggio grazie ai nostri sensi e con l'obiettivo di vincere, ma stavolta tutti insieme e aiutandosi l'un l'altro. Il rilascio del gioco è previsto per la fine del mese di settembre.

Raffaele Bortone, CEO di Animundi, spiega che l'obiettivo che si sta perseguendo è quello di provare a traslare le finalità di accessibilità e inclusione, proprie del cartone, in tutti quei prodotti derivati a marchio "Lampadino e Caramella" che aziende particolarmente sensibili vorranno sperimentare o semplicemente implementare, contribuendo anche al miglioramento della qualità della vita e della sostenibilità.

Nel solco di questi principi si colloca anche la collaborazione con GRABO Srl



Palloncino Lampadino e Caramella by Grabo

per la produzione di palloncini a tema "Lampadino e Caramella". Grabo infatti è la prima azienda nel settore Party a ridurre l'utilizzo di fonti energetiche non rinnovabili, grazie all'installazione di un impianto fotovoltaico da 352 KW di ultima generazione.

"Il contributo che un progetto come Lampadino e Caramella può dare - continua Bortone - passa anche attraverso la scelta responsabile di partner virtuosi che, attraverso un impegno reale, inconfutabile, aiutano a trasmettere la speranza in una società maggiormente rispettosa dei principi di convivenza e condivisione. Rendere consapevoli di questo i bambini di oggi, crediamo possa contribuire a renderli donne e uomini migliori domani".