



Bando Progetto

“Il Gioco dell’Oca, l’Arte che Allena il Pensiero”

La **Scuola di Decorazione dell’Accademia Albertina** partecipa in collaborazione con il Social Community Theatre, il Polo del ‘900 e altre associazioni all’interno del Bando CivICA, ad un progetto per l’acquisizione di illustrazioni finalizzate alla realizzazione di pannelli che si ispirano al classico Gioco dell’Oca.

Il progetto

Il gioco sarà costituito da 50 caselle che rappresentano diverse fasi del gioco che verrà presentato in diversi eventi pubblici e in diverse città italiane, durante i quali i giocatori/giocatrici-spettatori/spettatrici saranno chiamati ad interagire confrontandosi con alcune tematiche quali:

- **Contrastare le discriminazioni di genere e di provenienza**
- **Contrastare le disuguaglianze sociali**
- **Migliorare la qualità di vita della cittadinanza attraverso l’impegno sociale**

Richiesta

Gli studenti dell’Accademia delle Scuole di Decorazione e delle Scuole di Pittura, Scultura e Grafica del Triennio e Biennio potranno partecipare alla presente chiamata realizzando una o più proposte per un’illustrazione o gruppo di illustrazioni del gioco sviluppando uno dei seguenti temi:

CASELLE ICONE, 8 TAVOLE

Alcune delle caselle riporteranno informazioni e aneddoti legati a personaggi storici, il cui ruolo all’interno della società è stato di particolare importanza in relazione ai temi trattati dal progetto.

I candidati potranno illustrare uno o più dei seguenti personaggi: **Piero Calamandrei***, **Rosa Parks**, **Franca Viola**, **Angela Davis**, **Creola Katherine Coleman (Johnson)**, **Rita Levi Montalcini**, **Uomo Ragno***

Icone in neretto con * sono fisse, le altre sono mobili a gruppi di 2 alla volta.

CASELLE OCA, 4 TAVOLE

Nell’ambito del percorso di gioco, come nel classico gioco dell’oca, saranno presenti alcune caselle raffiguranti un’oca.

I candidati potranno presentare un'illustrazione artistica di propria interpretazione del volatile con un intento finale di multiculturalità.

CASELLE QUIZ, 12 TAVOLE

Da interpretare con varie tipologie di “?”

CASELLE “LO SAPEVATE CHE”, 12 TAVOLE

Da interpretare con varie tipologie di “!”

CASELLE STORIE, 3 TAVOLE

Immagini generiche che possono essere sempre le stesse cambiando magari di colore i temi sono: 1. Disuguaglianza; 2. Impegno Civico; 3. Discriminazione.

CASELLE VUOTE, 14 TAVOLE

Questa sezione la interpretiamo come spazio creativo libero che vorremmo facesse riferimento alla multiculturalità ad esempio della città di Torino.

Tutte le caselle devono avere un Qcode (dimensioni francobollo è sufficiente) poiché tutti i contenuti devono essere usufruiti online.

La tipologia delle caselle è definitiva mentre la numerazione delle singole caselle non ancora, si dovrà comunque tenere uno spazio per inserirlo in un secondo tempo.

Scadenza

Gli studenti/studentesse dell'Accademia delle Scuole di Decorazione, Pittura, Scultura e Grafica potranno essere considerati/e per la partecipazione al progetto inviando un messaggio scritto di interesse per il progetto entro e non oltre **il 25 agosto 2020, ore 23:59** scrivendo a:

ocadec.20@gmail.com

Utilizzo Opere

Gli elaborati selezionati verranno poi inseriti nell'ambito del progetto grafico e trasposti con tecniche tradizionali sui pannelli di legno che andranno a comporre il gioco.

I candidati le cui opere supereranno la selezione in caso di elaborati multipli riceveranno una email di conferma e saranno invitati alla fase di realizzazione dell'elaborato finale e all'inaugurazione del progetto.

I nomi dei vincitori saranno riportati sulle caselle e sul progetto finale.

NOTA BENE: Partecipando a questo progetto, i candidati dovranno accettare che le proprie opere inviate siano utilizzate dagli organizzatori per i fini sopra citati.