

Silvio De Ponte

Bright surfaces - Quando la Luce incontra la Materia

Progettare il rapporto e le relazioni tra Luce e Materia, tra Luce e Superfici-Textures, allo scopo di ottenere nuovi scenari, nuovi prodotti e nuove ambientazioni.

La luce è "materiale" dello spazio e, seppur costituita da entità immateriali (fotoni), è una materia capace di far percepire e vivere gli spazi in modo sempre differente, secondo un'idea di "architettura dinamica".

Luce e Materia convivono e comunicano all'unisono le qualità del progetto, stabilendo una strada sempre più nuova alle qualità percettive dell'architettura e degli oggetti.

Questo atteggiamento porta il linguaggio della luce e della materia ad arricchirsi andando ad assumere una dimensione "psicologica".

Oggi, nell'evoluzione del rapporto tra architettura e design, le interrelazioni tra le superfici degli edifici, la pelle degli oggetti, espresse attraverso la materia e la loro "reattività" alla luce, si manifestano secondo nuovi processi e metodologie progettuali capaci di creare nuovi linguaggi.

In quest'ottica la disciplina illuminotecnica, in relazione ai materiali ed ai suoi effetti cromatici e di textures, non diviene solo una scienza quantitativa, atta a fornire prestazioni di qualità luminosa (lumen, lux e intensità) ma, al contrario, può esprimere soprattutto valori di qualità percettive e spaziali, connotanti il progetto di uno spazio o di un sistema di oggetti.

Il mondo artificiale si presenta oggi ricco di significati che in precedenza gli erano estranei, come la spettacolarità, lo stupore, l'effetto sensoriale, esso vede emergere un fenomeno importantissimo: parliamo cioè di un nuovo rapporto tra gli uomini e gli oggetti, si passa da un'estetica degli oggetti ad un'estetica delle relazioni.

Da un lato, cioè, un design come gioco delle forme secondo un aspetto estetico-formale



REFERENTE

Maria Concetta Cossa

DESTINATARI

II,III Triennio.
Biennio Comunicazione
Biennio Prodotto

ORE 25

CFA 2

ISCRITTI da 6 a 15

ORARIO

Settembre/Ottobre 2024

LUN 30 ore 9:00-13:00 / 14:00-18:00

MAR 1 ore 9:00-13:00 / 14:00-18:00

MER 2 ore 9:00-13:00 / 14:00-18:00

D^f C^f P^f

e dall'altro un design che affronta il progetto come stretto rapporto tra forma, luce e materia, tecnologia, tattilità, teatralità ed intimità, del quale architetti e designers possono avvalersi.

Superfici degli oggetti, superfici luminose attive, superfici cangianti, pietre, materiali ceramici e gres porcellanati, tessuti e carte, materiali della più recente generazione, textures e design delle superfici sono sempre di più input fondanti il progetto della pelle dello spazio.

Il progetto delle superfici è sempre di più la dichiarazione esplicita e onesta di quello che il prodotto e lo spazio desiderano diventare. La pelle manifesta l'identità, assicura interazione con il mondo circostante, traduce sensazioni ed interagisce con l'ambiente e con la luce.

Leggerezza, sottigliezza, trasparenza, opalescenza, cangianza e riflettenza, super-resistenza, plasticità, flessibilità, espressività, stratificazione, plurisensorialità e interattività, eco-efficienza, non sono che alcune delle molteplici valenze che possono essere combinate per caratterizzare nuovi materiali.

Il gioco della pelle trasferito sul piano dell'architettura e del design si concretizza in textures e pattern che interagiscono principalmente sul piano visivo attraverso la luce e, successivamente, con il tatto nella sua accezione di vicinanza e di distanza visiva che riconosce i materiali.

La questione delle finiture, delle superfici e della loro "reattività" alla luce non può essere, quindi, una questione trascurabile nel progetto, anzi diventa di importanza vitale nel disegno in macro-scala (l'architettura) e micro scala (l'oggetto).

Le finiture mat (opache), gloss (lucide) ed altre ancora hanno un loro codice comunicativo ed un significato molto preciso che incide molto sull'impulso all'acquisto. tale per cui le finiture cromate e scintillanti vengono privilegiate dagli oggetti che intendono esprimere preziosità, mentre quelle opache appartengono agli oggetti più sobrie.

Sviluppo del Workshop

Il workshop si propone di fornire agli studenti i contenuti programmatici inerenti ai valori

del linguaggio della luce in relazione, quindi, al tema delle superfici, secondo l'analisi specifica dei suoi valori semantici, tecnici e prestazionali.

Parliamo della relazione tra superfici e luce nelle diverse sue sfaccettature: luce riflessa, luce rifratta, controluce, design dell'ombra, luce radente, luce up-light ed altre ancora, soluzioni tutte che mirano a creare un livello percettivo completamente nuovo che introduce, per la prima volta, l'ergonomia della visione.

All'interno di questo workshop verrà affrontato, con un approccio basico e generale, il tema della percezione sensoriale dell'ambiente spaziale attraverso la luce e del comportamento di questa sui materiali e superfici di diversa natura.

Verranno affrontati brevemente temi legati alla tecnologia della luce, ai valori ergonomici ed ergonomici del binomio LUCE - MATERIA, ai loro valori e requisiti prestazionali, qualitativi e percettivi.

Gli studenti, successivamente, affronteranno questo workshop mettendo "in scena", in differenti scale, un CONCEPT PERCETTIVO, con superfici aventi differenti qualità visive e sperimentando "live" diversi scenari progettuali in scale diverse. Si va dalla simulazione di una superficie, che potrebbe essere una superficie di uno spazio oppure quella di un interno, fino ad una superficie che compone un involucro di un prodotto di design, senza necessariamente una scala di riferimento.

Verranno impiegati e ideati appositamente sistemi di illuminazione in scala, atti a simulare la luce di veri apparecchi di illuminazione impiegati in teatro o negli allestimenti in genere. Parliamo, quindi, di piccole torce a led con fasci differenziati, manipolati da pellicole che chiudono e/o riducono il fascio di luce, strisce led su cui intervenire per modificarne l'effetto di luce e così via.

Il workshop sarà composto da gruppi di studenti max di 2 persone a gruppo o anche singolarmente. Ogni gruppo di studenti realizzeranno in laboratorio una serie di pannelli di 40cm.x40cm. autoportanti di materiali diversi, con texture tridimensionali piene o forate, riflettenti o rifrangenti, con applicate delle vernici metameriche o vernici lucide o matt in modo da capire e valutare come queste possano "cambiare" mediante sistemi di illuminazione sempre differenti tra loro.

Luce di base o di riempimento, luce scultorea e d'accento, controluce e luce di taglio, luce up-light o wallwasher sono solo alcuni delle soluzioni o effetti di luce con cui illuminare le texture. Attraverso queste soluzioni si può capire molto bene come ottenere degli scenari proprio attraverso il design delle superfici e della materia. Il progetto della luce significa il più delle volte disegnare l'ombra, generare dei contrasti e delle vibrazioni che forniscono una maggiore qualità allo spazio e al complesso sistema degli oggetti.

I vari risultati di questa sperimentazione verranno mostrati mediante diversi scatti fotografici che gli studenti faranno di volta in volta durante le varie fasi simulate.

Bio docente

Silvio De Ponte, architetto e lighting designer, si laurea in Architettura all'Università di Firenze. Ha lavorato diversi anni in Teatro in qualità di scenografo, collaborando con Giorgio Strehler e Bob Wilson. Durante questa esperienza ha acquisito la conoscenza e l'uso sapiente della luce che trasferisce nei suoi progetti di architettura, di interni e di design del prodotto. Nel suo lavoro la ricerca sull'esperienza, sulla luce e sulla percezione generano dei nuovi ambienti sensoriali dove la narrazione crea nuove esperienze spaziali. Il Nel 1990 frequenta la Domus Academy di Milano e collabora con Andrea Branzi, Ettore Sottsass, Gaetano Pesce, Isao Hosoe e con Pierluigi Cerri. Nel 1998 è stato Direttore Artistico di Coima Image.

Svolge attività di docenza, conferenze e ricerca applicate al rapporto tra luce, colore e materia, allo scopo di definire dei nuovi scenari nel Landscape, negli spazi di lavoro e nell'ambiente domestico.

Nel 2024 ha curato la scenografia dell'allestimento della mostra "Anima Mundi", con il prof. Stefano Zecchi e Beatrice Mosca, presso il Museo Muse di Trento.

Nel 2024 ha ricevuto la "Menzione d'Onore" come eccellenza Lombarda per il Design.

Nel 2023 ha partecipato, in qualità di autore, all'evento in Statale di Milano per la Designweek organizzato dalla rivista Interni dal titolo "RE_Evolution", con una propria installazione dal titolo "Bright" per la quale ha ricevuto diverse menzioni e premi.

Nel 2023 ha ricevuto la Nomination per il

Compasso d'Oro ADI, per la sezione "Exhibition Design", per il progetto Il Viaggio Meraviglioso tra Scienza e Filosofia.

Nel 2022 ha progettato la scenografia per la mostra "Il Mondo Meraviglioso tra Scienza e Filosofia" al Museo Muse di Trento, da un'idea del prof. Stefano Zecchi e la curatela di Beatrice Mosca.

Attualmente è professore all'Istituto Europeo di Design, l'Italian Design Institute, presso l'Accademia di Moda e Design Raffles e presso il RUFA – Accademia delle Belle Arti di Roma/Milano. Per diversi anni è stato professore al Politecnico di Milano dirigendo il dipartimento di "Luce e Colore" ed è stato docente presso la Facoltà di Architettura La Sapienza di Roma.

È curatore di diverse conferenze, speech e workshop in Italia e all'estero in importanti Università ed aziende internazionali.

Durante la Design Week milanese partecipa ad eventi "Fuori Salone" di grande visibilità con propri allestimenti e scenografie di luce presso aree dedicate quali il SuperstudioPiù in zona Tortona, Porta Nuova e Ventura Lambrate.

Ha curato l'illuminazione della Pinacoteca ai Musei Capitolini di Roma, il Museo della Scienza e delle Tecnica Leonardo da Vinci, la Stazione Centrale di Milano, la sede della Fondazione AEM di Milano, il Palazzo del The di Mantova, via della Spiga - la nuova Smart Street e il Palazzo delle Culture di Sofia.

Nell'ambito del design progetta prodotti per aziende quali: Artemide, Minotti Collezioni, iGuzzini illuminazione, Italamp, Giovannetti Collezioni, Cariboni Group, Martinelli Luce.

Ha curato, in Italia e all'estero, la nuova brand identity per i Saloni dell'auto per i marchi Fiat e Ferrari e progetta nel Retail spazi per La Perla, Coima, B&B Italia, DaimlerChrysler, Alfa Romeo, l'Oreal, Nespresso, Lavazza, Peugeot, Pitti Immagine, Tiffany&Co, Unipol-Sai, solo per citarne alcuni.

Dal 1995 al 2010 è stato consulente per la Triennale di Milano dove è stato curatore e progettista di importanti mostre tematiche, tra cui si annoverano: "Cento forme della luce: Italia, 1945-200", "Lucio Fontana, La Triennale, La Luce", in occasione del Centenario di Lucio Fontana, "Oltre il Villaggio Globale", Il Giardino delle Cose - La Vita tra Cose e Natura, XVIII^ Esposizione Internazionale Il Progetto e la sfida ambientale.

Riccardo Bononi

Progettazione Editoriale e Metodi di Ricerca Visuali

Lo scopo generale del Workshop è quello di accompagnare gli studenti lungo tutto il percorso di creazione di una narrazione per immagini efficace, dalla pianificazione preliminare, alla realizzazione finale del progetto. Particolare rilievo sarà dato agli aspetti meno trattati dell'intero progetto, come gli aspetti più pratici della progettazione a lungo termine, la scelta del linguaggio giusto in relazione alla finalità del messaggio che si intende veicolare e al target di riferimento scelto, senza trascurare anche gli aspetti legali riguardanti le liberatorie, i permessi e l'uso delle immagini scattate.

Ogni parte del Workshop si dividerà tra momenti di insegnamento teorico, discussione/dibattito in gruppo e simulazioni e sperimentazioni pratiche.

Sviluppo del Workshop

Parte I: Progettazione

Indagini preliminari: La scelta del tema, lo studio del mercato editoriale, identificazione del target di riferimento, scelta dei linguaggi e metodi.

Il messaggio e il tono della comunicazione visuale: progetti commerciali, intento reportagistico o narrazioni personali.

Pomeriggio: Laboratorio di Progettazione editoriale e pianificazione di un contenuto visuale.

Parte II: Metodi di Ricerca Visuali

Il progetto fotografico come ricerca e indagine sul campo: analisi e studio del terreno, pianificazione interviste, schedulazione giornaliera, la richiesta dei permessi.

Il soggetto umano: dall'intervista fotografica, alla coautorialità dei soggetti ritratti e alla mediazione del consenso (liberatorie e assolvimenti legali).

Pomeriggio: Laboratorio di Ritratto Ambientato.



REFERENTE

Ivan Severi

DESTINATARI

II, III Triennio.
Biennio Comunicazione
Biennio Prodotto

ORE 16

CFA 1,28

ISCRITTI da 6 a 20

ORARIO

Ottobre 2024

GIO 3 ore 9:00-13:00 / 14:00-18:00

VEN 4 ore 9:00-13:00 / 14:00-18:00

D^f C^f P^f

Parte III: Visual Storytelling Avanzato

Diverse tipologie di sequenze fotografiche: stesso alfabeto, ma grammatiche diverse.

La Sinestesia fotografica: raccontare odori, suoni, consistenze e temperature attraverso le immagini.

Introduzione alla Semiotica visuale: le regole d'oro per veicolare un messaggio attraverso le immagini.

Pomeriggio: Laboratorio di "Simulazione di una storia visuale" e discussione in aula dei lavori prodotti.

Bio docente

Riccardo Bononi, laureato in due distinte branche delle scienze sociali (psicologia e antropologia), la scelta di associare la fotografia alla sua attività di ricerca sul campo lo ha portato a lavorare in Africa, Sud America, Sud Est asiatico, India, Europa e Stati Uniti.

Dal 2010 è ricercatore in Antropologia Visuale presso Irfoss, ed è docente della stessa materia presso il Master Death Studies and End of Life e la Scuola di Perfezionamento in Arte Terapia dell'Università degli Studi di Padova.

Dal 2016 il suo lavoro da fotografo documentarista è rappresentato dall'agenzia internazionale Prospekt Photographers e dal 2018 è Direttore Artistico di IMP-Festival Internazionale Fotogiornalismo Padova.

Le sue immagini, vincitrici del primo premio ai prestigiosi World Photography Awards, sono state pubblicate su numerose testate nazionali ed internazionali ed esposte a Londra, Parigi, Berlino, Stati Uniti, Canada, Pechino e Roma.

Umberto Damiani

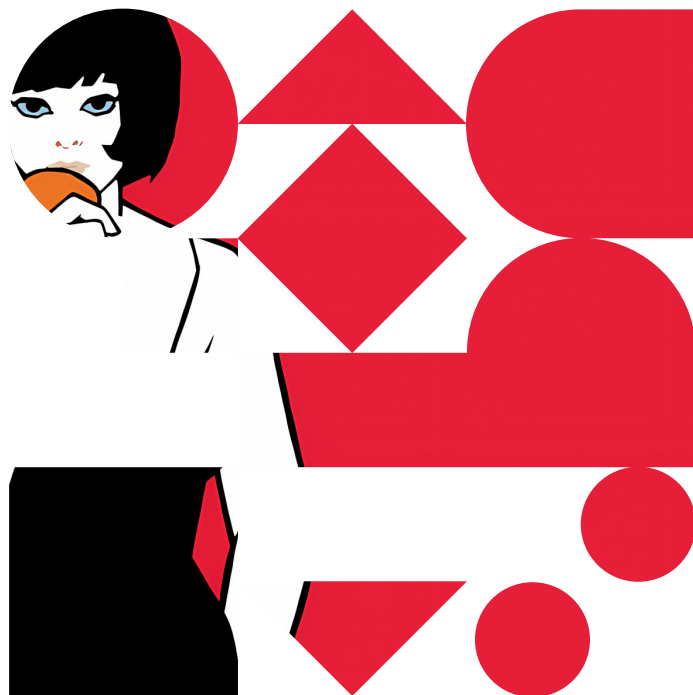
Discografia indipendente, design della copertina di vinili e dischi.

La musica dall'era della sua riproducibilità tecnica ha avuto la necessità ad un certo punto di diversificare la confezione e quindi di creare delle copertine, come l'editoria dei libri. La storia affascinante di questa evoluzione è cresciuta in parallelo all'arte contemporanea di quegli anni incrociandosi con artisti e progettisti delle arti visive. Le etichette di genere o indipendenti più di ogni altra casa discografica hanno avuto la necessità di essere riconoscibili con una immagine grafica ben precisa.

L'evoluzione tecnologica, il passaggio dal vinile al compact disc e poi al formato digitale ha influenzato questo processo creativo in maniera determinante creando alle volte nuove forme di packaging o, all'opposto, snaturando la forma artistica.

Sviluppo del Workshop

1. Esplorare la storia e l'evoluzione della discografia e delle copertine.
2. Analizzare l'importanza della grafica nella presentazione visiva di un album.
3. Esaminare le relazioni tra la musica, il tema dell'album e la grafica della copertina.
4. Stimolare la creatività e l'innovazione nel processo di progettazione delle copertine.
5. Comprendere l'impatto delle dimensioni fisiche delle copertine sulla progettazione.
6. Favorire la collaborazione tra designer, artisti e musicisti nel processo creativo.
7. Analizzare casi studio di copertine iconiche e le loro influenze culturali.



DESTINATARI

II,III Triennio.
Biennio Comunicazione
Biennio Prodotto

ORE 16

CFA 1,28

ISCRITTI da 6 a 20

ORARIO

Ottobre 2024
VEN 11 ore 9:00-13:00
SAB 12 ore 9:00-13:00
VEN 18 ore 9:00-13:00 / 14:00-18:00

D^f C^f P^f

8. Offrire spunti pratici su come tradurre il concetto musicale in un design visivo efficace.

Bio docente

Umberto Damiani inizia a lavorare nel mondo del commercio musicale nel 1981 all'interno di un grossista di dischi di Bologna dove incontra Massimo Benini con cui fonda a metà anni 80 prima una distribuzione discografica e poi, nel 1988, la Irma Records.

Entrando in contatto con le più importanti discoteche dell'Emilia Romagna, centro del fermento club italiano di quegli anni, e dei suoi animatori, i Disc Jokey, l'idea di fondare una etichetta venne naturale.

Dai primi singoli di House music, alcuni dei quali ancora oggi considerati dei classici mondiali del genere (Double Dee - Found Love, Soft House Company - What You Need, Don Carlos - Alone), nel 1994 con il primo album dei Jestofunk iniziano a produrre anche veri e propri gruppi musicali che si esibiscono da vivo. Negli anni i generi musicali toccati diventano tanti: Acid Jazz, Funky, Cocktail Lounge, Nu Jazz, Indie Rock e Pop Italiano.

Umberto Damiani è stato uno dei primi discografici italiani a credere nella scena Hip Hop in Italiano, pubblicando alcuni dei dischi seminali del genere: il primo singolo di Frankie Hi Nrg MC 'Fight Da Faida' nel 1991, i primi due album del Colle Der Fomento prodotti da Ice One e negli anni 2000 i primi 5 album di Murubutu.

Negli anni 90 e nei primi anni 2000 la Irma ha gestito autonomamente la distribuzione mondiale del suo catalogo in Cd e Vinile con oltre 50 distributori sparsi in tutto il mondo, con uffici filiali a New York, Londra, Tokyo e Milano.

Con l'avanzamento della tecnologia musicale e della musica liquida la struttura è cambiata radicalmente e, pur continuando a pubblicare musica, si è specializzata nella distribuzione digitale e nella gestione e riscossione dei diritti musicali in tutto il mondo.

Fino dal primo singolo in vinile l'immagine della grafica dell'etichetta è stata curata da Damiani con diversi collaboratori e le sue copertine (oltre 2000) hanno caratterizzato l'anima dell'etichetta insieme alla sua musica.

La Fustella - Quando il Progetto Tipografico diventa Struttura

Il momento cruciale nel quale il mondo bi-dimensionale si stacca dal foglio e prende forma. Pur essendo sostanzialmente immutato nel tempo, questo strumento rimane essenziale nella produzione del packaging e non solo. Saperla progettare è un'arte ed una scienza allo stesso tempo e risulta fondamentale, per processi che siano sempre più attenti al valore delle risorse e rispettosi dell'ambiente.

Sviluppo del Workshop

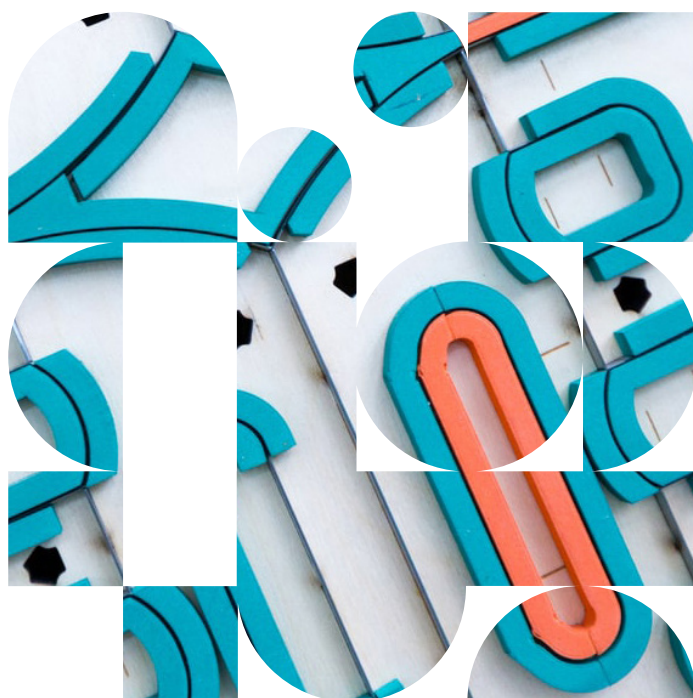
Creazione e realizzazione di un progetto di packaging applicato ad un oggetto reale.

Programma:

1- Dall'idea al disegno: dopo una breve introduzione relativa ai materiali e alle lavorazioni applicabili alla cartotecnica, anche con un accenno alle diverse tipologie di packaging impiegate nei settori industriali e di consumo, prenderemo come riferimento un prodotto reale presente sul mercato e andremo a sviluppare le vostre idee di packaging in carta e/o cartone. Una volta scelto il materiale e la forma desiderata, realizzeremo i primi prototipi in scala, con l'ausilio di disegni CAD.

2- Dal disegno al campione: in questa fase verrà presentato il mondo delle fustelle, dei processi di stampa, dei processi di fustellatura e post fustellatura. Dal punto di vista pratico invece ottimizzeremo i prototipi di scatola proposti e definiremo il disegno esecutivo in vista della realizzazione del campione finale.

3- Visita in azienda: verranno mostrati alcuni macchinari presenti in un'azienda cartotecnica e in particolar modo i processi produttivi per la realizzazione delle fustelle piane, inoltre verranno consegnati i prototipi



REFERENTE

Maria Concetta Cossa,
Maurizio Fiori

DESTINATARI

II,III Triennio.
Biennio Comunicazione
Biennio Prodotto

ORE 16

CFA 1,28

ISCRITTI da 6 a 15

ORARIO

Maggio/Giugno 2024
VEN 17 ore 14:00-18:00
VEN 24 ore 14:00-18:00
VEN 7 ore 14:00-18:00

D^f C^f P^f

realizzati al plotter.

4- Dal campione alla fustella: dal campione finale arriveremo al disegno definitivo orientandoci verso la produzione, ovvero facendo attenzione ai processi produttivi da utilizzare, al formato e a come ottimizzare lo spreco della materia prima.

Questa fase finale del corso ci permetterà di realizzare dei tracciati esecutivi quotati, necessari al processo produttivo della fustella e per eventuali esecutivi di stampa.

Paesaggi luminosi

Il laboratorio intende condurre gli studenti, nella progettazione e realizzazione di una lampada da parete. Un prodotto inteso come elemento d'arredo, una sorta di quadro luminoso.

Sviluppo del Workshop

Il progetto prevede sostanzialmente tre fasi. La prima fase, nello specifico, sarà rivolta all'osservazione di un paesaggio.

L'immagine, reale o anche riprodotta, di una visione esterna, l'identificazione degli elementi che lo compongono sotto ogni aspetto; vicino, lontano, abitato, selvaggio, coltivato, colorato, ecc.

Un'indagine critica tesa ad evidenziare una gerarchia di quei segni che lo costituiscono e che ne restituiscono la connotazione.

La ricerca metterà in luce quali sono le linee principali dell'immagine, le sue geometrie, le campiture, ecc.

L'operazione si concretizza nella figurazione bidimensionale dello spazio contemplato.

Un lavoro grafico, un processo di astrazione atto a comporre un nuovo quadro.

Nella fase progettuale, si procede analizzando il modo di tradurre il nuovo elaborato nell'ambito della scenografia, cioè, letteralmente parlando, nel disegno di una scena.

Si dovranno affrontare questioni legate alla trasparenza dei materiali, l'organizzazione delle varie "quinte", i sistemi di assemblaggio, e non ultimo l'aspetto legato all'impianto elettrico di illuminazione.

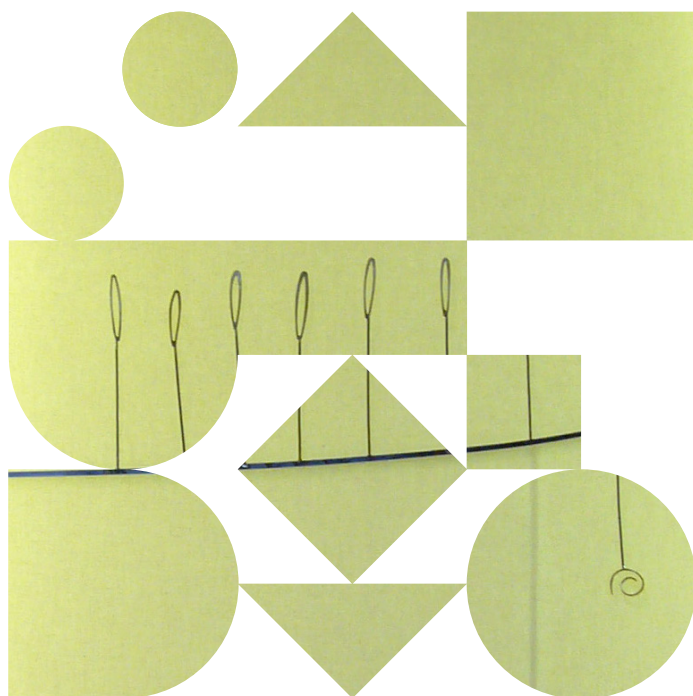
L'ultima fase si svolgerà in laboratorio.

Gli studenti dovranno realizzare manualmente ogni dettaglio del proprio progetto.

Quindi, con le attrezzature disponibili in laboratorio, daranno forma ai vari pezzi.

La prima operazione sarà quella di alloggiare nella cornice due plafoniere a led, poi l'ordine di assemblaggio segue la regola del diorama, ossia dagli elementi posti più in profondità, fino a quelli più in superficie.

I materiali impiegati saranno principalmente legno compensato, tondini di faggio, tela,



REFERENTE

Maria Concetta Cossa

DESTINATARI

II, III Triennio.
Biennio Comunicazione
Biennio Prodotto

ORE 25

CFA 2

ISCRITTI da 6 a 15

ORARIO

Settembre 2024

LUN 9 ore 9:00-13:00 / 14:00-18:00

MAR 10 ore 9:00-13:00 / 14:00-18:00

MER 11 ore 9:00-13:00 / 14:00-18:00

carta colla vinilica e minuteria metallica.
Le dimensioni dell'opera saranno 60 per 40 cm, con una profondità di 12 cm.
Misure da concordare.

tecnica per evocare e suggerire emozioni.
Progettano e realizzano pezzi unici: mobili, lampade, oggetti di design, sculture.

Bio docente

QUADRILUMI scene-luci-grafismi

Michele Giovanazzi, architetto, nasce a Trento 1968.

Nel 1988 consegue il diploma presso l'istituto d'Arte di Trento "A.Vittoria" con indirizzo legno. Nel 1999 si laurea in Architettura presso l'Università di Venezia I.U.A.V.

La maturità artistica lo porta ad avvicinarsi al mondo dell'illustrazione e della grafica, campo nel quale opera tutt'ora. La personale formazione e il forte legame con la storia dell'arte e il design lo hanno sempre più indirizzato all'utilizzo dell'architettura come campo di applicazione per progetti, dove forte è la componente creativa e manuale.

Cristina Scardovi, scenografa, nasce a Faenza nel 1969. Nel 1995 si diploma in Scenografia presso l'Accademia di Belle Arti di Bologna.

Ha maturato la propria esperienza in campo teatrale con una attenzione particolare al "costume". Esplora le varie tecniche tessili, dalla lavorazione del feltro al cucito per poi progettare e realizzare costumi per lo spettacolo, sculture in tessuto, abiti ed accessori.

Nel 2001 danno vita allo studio Quadrilumi.

Nel loro studio-laboratorio progettano e realizzano scenografie teatrali, costumi per lo spettacolo, installazioni, allestimenti, lampade, mobili, sculture dove intervengono in qualità di realizzatori.

Spesso chiamati ad operare in quel campo al confine tra arte ed artigianato spaziano tra progetti sempre loro, all'interno dei quali nonostante un approccio creativo, si può leggere una trama, meglio un ordito sempre riconducibile all'architettura.

Amano utilizzare oggetti già portatori di una storia, che, decontestualizzati, aiutano a narrarne di nuove.

L'impronta vuole essere leggera e personale, ironica, evocativa, ma sempre contemporanea.

Il narrare per immagini diventa per loro la

L'Arte della Porcellana

Design onirico tra esplorazione creativa e decorazione.

Un workshop dall'approccio progettuale sperimentale il cui "medium principale" è la porcellana. Durante il corso, gli studenti avranno l'opportunità di imparare tecniche di lavorazione sia tradizionali che moderne e di esplorarne le potenzialità creative. Nello svolgersi del processo laboratoriale saranno guidati e seguiti da esperti nell'ambito del design e dell'artigianato.

Questa esperienza vuole promuovere un ambiente di apprendimento stimolante e collaborativo, che incoraggia a esercitare la propria creatività con la porcellana un materiale "antico e pregiato" e di cui cogliere le potenzialità: formali, cromatiche, compositive per l'interior design.

Questa esperienza vuole promuovere un ambiente di apprendimento stimolante e collaborativo, che incoraggia a esercitare la propria creatività con la porcellana un materiale "antico e pregiato" e di cui cogliere le potenzialità: formali, cromatiche, compositive per l'interior design.

Sviluppo del Workshop

Le collezioni di DE MARCHI VERONA vengono prodotte attraverso il sistema del colaggio e pressa a umido.

PROCESSO - sintesi delle fasi

Il processo di lavorazione che porta alla creazione delle nostre collezioni si suddivide in sei importanti fasi: Lavorazione a Secco, Umido e Colaggio, Essiccazione, prima Cottura, Rettifica, Smaltatura, seconda Cottura. Tecniche di lavorazione: Pressa a secco, Pressa a umido e Colaggio

PROCEDURA TECNICA – sintesi delle procedure

Colaggio della parte liquida (ovvero caolino e acqua) sullo stampo di gesso. Deposito della parte liquida per 30/50 minuti, a cura dell'o-



REFERENTE

Gianluca Soddu

DESTINATARI

II,III Triennio.
Biennio Prodotto

ORE 10

CFA 0,8

ISCRITTI da 6 a 20

ORARIO

Luglio 2024
LUN 22 ore 9:00-14:00
MAR 23 ore 9:00-14:00

peratore. Apertura stampo; stoccaggio per 30 giorni in vassoi su carrelli, per velocizzare i tempi si utilizza essiccatoio prestando attenzione che il tutto avvenga gradualmente; Levigatura e pulitura; Prima cottura a 1000°, 25 ore, precottura definita Biscotto; Verniciatura/Smaltatura; Seconda cottura a 1.200°, 25 ore, post cottura, ritiro previsto 15%/17%; Capacità produttiva: 1 pezzo al giorno per ogni stampo.

Bio docente

Attingendo alla sua esperienza ventennale nell'azienda di famiglia – specializzata nella produzione di oggetti di porcellana pregiati e personalizzabili, facendo leva sulle caratteristiche uniche di questo prezioso materiale, Andrea De Marchi ha intercettato nuove opportunità di utilizzo della porcellana che hanno portato allo sviluppo e alla produzione di prodotti pensati per il mondo dell'architettura e dell'interior design.

La collaborazione con l'architetto Giacomo Totti ha concretizzato la visione di rinnovamento del CEO grazie alla realizzazione di rivestimenti innovativi, ricercati nell'aspetto e con eccellenti proprietà, che la normale ceramica non può eguagliare.

TIPO+GRAFIA Creativa - Workshop di stampa a caratteri mobili

Sviluppo del Workshop

L'idea è quella di conoscere e utilizzare la più storica delle tecniche di stampa, la STAMPA A CARATTERI MOBILI, progettando e realizzando un artefatto comunicativo di tipo espressivo, che coniughi il design grafico con la tradizione più antica dei caratteri di Gutenberg.

Il seminario sarà collegato al Corso di Design della Comunicazione I e la realizzazione degli stampati sarà eseguita dagli studenti nella Vecchia Stamperia di Damiano Bandini a Faenza. Ogni studente realizzerà almeno un elaborato, sotto forma di poster 64 x 88 cm. Una esposizione aperta al pubblico potrebbe concludere il workshop.

Bio docente

La Vecchia Stamperia è una Bottega Storica dell'Emilia Romagna che affonda le sue radici nella tradizione artistica e artigianale della città di Faenza.

Tutto iniziò nel 1920, con la fondazione di una cooperativa tipografica: era un periodo florido per la stampa e nella città diverse tipografie operavano a livello locale e nazionale: si lavorava per case editrici, quotidiani, industrie farmaceutiche ma anche per xilografi e incisori. Sono gli anni in cui venivano stampate diverse riviste artistico letterarie, come La Piè di Aldo Spallicci e Xilografia di Francesco Nonni. Le macchine moderne hanno segnato il tramonto delle tipografie storiche e Faenza non ha fatto eccezione. La Vecchia Stamperia ha tenuto duro: ci furono diversi passaggi di proprietà, ma l'attività non si arrestò mai: locali, caratteri e macchine rimasero pressoché invariati. Damiano Bandini, nato e cresciuto in tipografia, dal 1992 porta avanti il mestiere di stampatore, con le stesse tecniche e la professionalità di una volta.



REFERENTE

Roberto Ossani

DESTINATARI

Biennio Comunicazione

ORE 8

CFA 0,64

ISCRITTI da 6 a 25

ORARIO

Luglio 2024

GIO 18 ore 9:00-13:00 / 14:00-18:00

VEN 19 ore 9:00-13:00 / 14:00-18:00

GIO 25 ore 9:00-13:00 / 14:00 - 18:00

VEN 26 ore 9:00-13:00 / 14:00-18:00

(gruppi da un max di 6 persone a giornata)

Serigrafia Editoriale

L'obiettivo è quello di elaborare un'opera grafica legata al tema proposto che verrà stampata all'interno di un libro collettivo (concertina) fornendo gli strumenti di base per la stampa su carta.

Un'opportunità per capire come progettare e realizzare un piccolo progetto editoriale auto-prodotto.

Sviluppo del Workshop

– Verranno illustrate tramite la visione di campioni, materiale cartaceo, pellicole e dimostrazioni dirette le principali tecniche di realizzazione di immagini per sfruttare al meglio le potenzialità della stampa serigrafica (caratteristiche dei colori coprenti e trasparenti, retini, fotografie, come evitare i fuori registro, grafismi a pastello e a pennello, etc..).

– Verranno mostrati esempi di utilizzo degli inchiostri trasparenti per far comprendere la potenzialità della sovrastampa in ambito editoriale.

– Saranno approfondite le varie tecniche di realizzazione della pellicola serigrafica: dalla consueta creazione dell'immagine da file con l'ausilio dei programmi di grafica alla tecnica pittorica direttamente su acetato con inchiostri, punte da incisione, collage, texture, etc..

– I partecipanti saranno chiamati a realizzare un bozzetto che, correttamente adattato, porterà alla produzione della pellicola serigrafica.

- Una volta realizzate le pellicole verrà mostrato il processo di impressione e sviluppo dei telai di stampa con gelatina fotosensibile. A questo processo seguirà la stampa vera e propria dei livelli di colore.



REFERENTE

Giorgio Gurioli

DESTINATARI

II,III Triennio.
Biennio Comunicazione

ORE 25

CFA 2

ISCRITTI da 6 a 15

ORARIO

Giugno 2024

GIO 13 ore 9:00-13:00 / 14:00-18:00

GIO 20 ore 9:00-13:00 / 14:00-18:00

GIO 27 ore 9:00-13:00 / 14:00-18:00

Bio docente

Samuele Canestrari ha collaborato con Eris Edizioni, Minimum fax, Coconino Press, MalEdizioni, Inuit edition, TINALS, Edizioni Malamente ed altre realtà di autoproduzione.

I suoi disegni sono stati pubblicati sulle riviste Internazionale, Métal Hurlant, Gli asini, Solstizi e Gagarin orbite culturali. Nel 2017 riceve il "Premio Speciale Scuola del libro" ad Animavì Festival internazionale del cinema d'animazione poetico di Pergola e nel 2023 vince " Prix dès plus belles affiches du off, Bibliothèque Nationale de France" al Festival Off di Avignone . Nel 2022 fonda, insieme a Noemi Gurioli, Bauci Press, progetto editoriale di libri stampati e rilegati a mano. Nel 2022 partecipa allo spettacolo teatrale Una goccia, basato su un testo di Dino Buzzati, diretto da Pietro Conversano e prodotto da Istantanea con prima nazionale al Teatro Comunale di Ferrara. Le sue principali pubblicazioni sono: Gli uominicane non hanno la coda (Libri Somari 2018), Mosto (Libri Somari e MalEdizioni 2019), Il Battesimo del Porco (MalEdizioni 2020) e Un corpo smembrato (Eris Edizioni 2021).

Per le edizioni Tricromia pubblica nel 2021 Alice abita ancora qui - t/19, con Ahmed Ben Nessib, arricchisce il libro un testo di Ascanio Celestini e nel 2023 Urlare alla morte con la testa nel cuscino-t/21 arricchisce il libro un testo di Emilio Varrà.

INUIT BOOKSHOP

Un progetto di selezione e promozione di editoria illustrata. Oltre alle nostre edizioni, nella libreria di via Petroni raccogliamo e proponiamo al pubblico un'ampia scelta di fumetti indipendenti, libri d'artista in tiratura limitata e stampe artistiche provenienti da tutta Europa

Reduction Woodcut

Il segno inimitabile della xilografia policroma con la tecnica della matrice persa.

Progettare e realizzare un'illustrazione a più colori utilizzando la tecnica xilografica della matrice persa. La Xilografia (incisione su legno) è la più antica tecnica di illustrazione del libro stampato. La potenza e comunicatività del suo segno è unica ed inconfondibile, la matrice persa, nata nel XX secolo, permette di ottenere un'opera a colori, figurativa o astratta, dalle forti caratteristiche pittoriche.

Cos'è una xilografia "a matrice persa"?

Si tratta di una tecnica rilievografica, un processo "a risparmio" in cui il disegno viene trasferito sulla superficie di un blocco di legno e successivamente intagliato con strumenti come sgorbie, bulini e coltelli. Le aree in rilievo (che risparmiamo) dopo l'incisione della matrice vengono inchiostrate e stampate, mentre le aree "scavate" (che vengono asportate) non trattengono l'inchiostro e rimangono vuote durante il processo di stampa. Con la xilografia a matrice persa utilizziamo un unico blocco di legno per tutti i colori, sovrapponendo gli inchiostri dal più chiaro al più scuro, un colore alla volta, stampando lo stesso foglio di carta tante volte quanti sono i colori scelti, con carta e matrice esattamente nella stessa posizione "a registro", mano a mano che il blocco viene "ridotto". Ciò consentirà la conservazione dei colori precedenti e la creazione di un nuovo livello di colore.

Pare che la paternità di questa tecnica sia di Pablo Picasso che per primo ne ebbe la geniale intuizione, tanto che in certi casi è anche chiamata Tecnica Picasso. Altre sue definizioni sono "à planche perdu", "à bois perdu" in francese, "reduction" in inglese o "reduktions-holzschnitt" in tedesco.

La peculiarità di questa tecnica, oltre che quella di permettere una vasta gamma di tinte e gradazioni (a seconda che si utilizzino colori coprenti o trasparenti), è quella di avere una tiratura irripetibile, in quanto, una volta giunti all'ultimo passaggio di stampa, la



REFERENTE

Enrico Versari

DESTINATARI

II, III Triennio.
Biennio Comunicazione

ORE 25

CFA 2

ISCRITTI da 6 a 15

ORARIO

Settembre 2024

LUN 2 ore 9:00-13:00 / 14:00-18:00

MER 4 ore 9:00-13:00 / 14:00-18:00

VEN 6 ore 9:00-13:00 / 14:00-18:00

matrice iniziale è stata completamente "scarificata" e pertanto di rendere più preziosa l'opera.

Sviluppo del Workshop

- Storia della xilografia e (nello specifico) della nascita della "matrice a perdere", la presentazione storica verterà maggiormente sulla xilografia del Novecento e contemporanea in quanto la tecnica della matrice a perdere è una tecnica moderna (2 ore).

- Lettura e visualizzazione di libri dedicati alla xilografia e analisi di alcune immagini delle principali correnti artistiche e di artisti che si sono serviti di questa tecnica espressiva (con presentazione in Power Point) (1 ora).

- Presentazione approfondita di supporti (legni di filo e di testa, multistrato ed essenze specifiche per la matrice a perdere), materiali (pigmenti, inchiostri, medium adatti alla tecnica trattata) e strumenti (coltelli, sgorbie e bulini). Analisi di alcune matrici originali incise per capirne le peculiarità tecniche, i tagli e le differenze di incisione (2 ore).

- Scelta individuale del soggetto idoneo all'illustrazione. La tecnica della matrice a perdere, per le sue caratteristiche cromatiche, necessita di references specifiche, meglio se fotografiche e di composizioni adatte ad una prevalenza del colore sul segno (4 ore).

- Realizzazione delle opere. Nello specifico si procederà alla scelta del metodo di trasferimento, alla presentazione dei principali tagli con coltello e incisioni con sgorbie e all'incisione della matrice e stampa di ogni passaggio di colore durante i quali, gli allievi saranno seguiti individualmente, data la complessità della tecnica.

Al termine del lavoro ogni partecipante avrà una sua cartella con una tiratura di 10 stampe (16 ore)

Bio docente

Enrico Rambaldi (Ferrara, 1970), dopo essersi diplomato presso la scuola di fumetto di Milano ha lavorato come illustratore/grafico

freelance per diverse agenzie di pubblicità e case editrici, realizzando copertine (Esse/Effe edizioni, International Press, Black dog edizioni, Pendragon), illustrazioni naturalistiche (Ente parco del Gargano, Parco del Delta del Po, Parco delle Foreste Casentinesi, Longo editore, Oasis), illustrazioni educative (Raffaello Editore, ELI) e curando la parte grafica e illustrativa per cd rom educative della De Agostini. Dal 2003 al 2012 è stato direttore creativo dell'agenzia di grafica pubblicitaria EGO immaginare/comunicare/creare.

Ha illustrato i libri/guida per ragazzi (Una pigna per Ravenna e Una pigna tira l'altra) per Longo Editore, "Partigiani" e "Orazione Epica" per i tipi di Fernandel con i testi del Regista Teatrale Eugenio Sideri, per Black Dog Editore i libri, Planet parasite, Poltergeist e La donna serpente. Collabora come illustratore e visualizer con l'agenzia Neom (Verona). Tra il 2009 e il 2011 ha fatto parte del direttivo dell'Associazione illustratori di Milano (ora Autori di Immagini), di cui ha coordinato i corsi (illustrazione/fumetto) a Ravenna e Bologna.

Nel 2014 fonda INK33, uno studio/laboratorio che si occupa di illustrazione editoriale e pubblicitaria, graphic design e Incisione/stampa artistica. Ha lavorato come docente di Incisione calcografica e rilievografica per diverse scuole tra cui il liceo artistico Nervi Severini e L'università degli adulti "Bosi Maramotti" di Ravenna, e la scuola d'arte "B.Ramenghi" di Bagnacavallo.

Dal 2014 organizza e tiene workshop di incisione in tutta Italia e presso il suo studio/atelier Ink33 ora trasferitosi a Campiano nella campagna ravennate.

Ha partecipato a numerosi festival tra cui Inchiostro Festival (Alessandria), Italianism (Roma), Graphic Days (Torino), Picture Book Festival (Lecce), God Is Green (Firenze).

Ha all'attivo numerose collaborazioni con realtà italiane del mondo dell'illustrazione e dell'incisione tra cui: Scuola di Scandicci (Scandicci), Museo delle Cappuccine (Bagnacavallo), Biennale di incisione Giuseppe Maestri (Bagnacavallo) Opificio della Rosa (Montefiore Conca), Officina '900 (Celle Ligure), Traumfabrik (Celle Ligure), ISIA (Faenza), Scuola internazionale di comics (Genova).

Elena De Fazio

L'antica arte della legatoria I gesti del libro

L'arte di unire fogli all'interno di una copertina è millenaria, sviluppata in tutto il mondo come esigenza conservativa della memoria scritta. La legatoria è un'attività artigianale fatta di manuale precisione, pazienza e amore per la carta.

Una combinazione di gesti e strumenti, tramandati oralmente attraverso i secoli, grazie alle intuizioni degli antichi bibliofili, che arriva fino ai nostri giorni. Una di quelle arti che si ruba con gli occhi, che si trasmette attraverso il fare pratico, e che deve essere tramandata per non morire.

Sviluppo del Workshop

Il corso "L'antica arte della legatoria" intende gettare le basi per l'autoproduzione di piccoli taccuini che un giorno, attraverso la passione per questi gesti antichi, potranno diventare album o libri di prestigio.

Nelle ore a nostra disposizione impareremo, attraverso esempi e prove pratiche, a rilegare in fascicoli le pagine per unirle ad una copertina. Scopriremo le regole di base su come si compone un volume, gli attrezzi e i materiali indispensabili per costruirlo.



DESTINATARI

II, III Triennio.
Biennio Comunicazione

ORE 16

CFA 1,28

ISCRITTI da 6 a 15

ORARIO

Maggio 2024
VEN 3 ore 9:00-13:00 / 14:00-18:00
VEN 10 ore 9:00-13:00 / 14:00-18:00

D^f C^f P^f

TAROT/TRICROMIA

Esperienza creativa attraverso le suggestive illustrazioni dei Tarocchi Marsigliesi, che porterà i partecipanti alla creazione in tricromia di uno o più Arcani Maggiori.

Considerazioni preliminari sul significato dei 22 Arcani Maggiori dei Tarocchi Marsigliesi. Dall'iconologia delle carte alla produzione di bozzetti di uno o più Arcani, cercando di mettere in pratica (o stravolgendo) le norme apprese. Finalizzazione dei bozzetti in tricromia (digitale o analogica) utilizzando una palette ed un formato condiviso, che permetta ai partecipanti di comporre in modo coerente, un nuovo mazzo di Tarocchi.

Sviluppo del Workshop

Prima lezione (5h):

Introduzione ai Tarocchi di Marsiglia e i 22 Arcani Maggiori. Iconologia e struttura delle carte. Ogni partecipante pesca un Arcano coperto (o più di uno). Analisi dei singoli Arcani sui quali ogni partecipante potrà cimentarsi.

Seconda lezione:

Produzione da parte dei partecipanti di uno o più bozzetti dell'Arcano, applicando o sovvertendo le regole compositive dei Tarocchi Marsigliesi.

Terza lezione:

Dal disegno al file di stampa. Una caratteristica inalienabile delle carte da gioco e dei Tarocchi è la loro riproducibilità: il passo finale sarà creare dei file addatti ad ogni tipologia di stampa che sia digitale o analogica. Palette e formato comune.

Quarta lezione:

Come lavorare a livelli. L'importanza di messa a registro e abbondanze. Disegnare in scala di grigio, pensare a colori. Finalizzazione degli operati.



DESTINATARI

II,III Triennio.
Biennio Comunicazione

ORE 20

CFA 1,6

ISCRITTI da 6 a 15

ORARIO

Luglio 2024
LUN 15 ore 9:00-14:00
MAR 16 ore 9:00-14:00
MER 17 ore 9:00-14:00
GIO 18 ore 9:00-14:00

Bio docente

Laura Camelli (La Came) è nata a Empoli, nel 1983. Illustratrice, pittrice, disegna e scrive fumetti.

Esordisce sul sito di mammaiuto.it nel 2014, entrando a tutti gli effetti a far parte del collettivo Mammaiuto, disegnando la sit-com scritta da Giorgio Trinchero, *Le immobili Avventure di Victor Sisendesmera*, che segna l'inizio di una fruttuosa collaborazione con Trinchero, con cui pubblicherà *Versus* (2016, Inuit Editions) e altre storie brevi per il mercato dell'autoproduzione e microeditoria.

Per il panorama indipendente collabora con illustrazioni e storie brevi per molti progetti, come *Squame*, Attaccapanni Press, Inuit Editions, Lök zine.

Nel 2014 disegna e scrive *Johann Sebastian Bacci* (Squame/Inuit Editions) mentre pubblica a puntate sul sito di Mammaiuto il diario di viaggio ad Helsinki Suomi (2016, edizioni Mammaiuto).

Nel 2016 inizia a disegnare una fiaba scritta da Samuel Daveti, ispirata a *I Tre Cani* di Italo Calvino. Al termine della serializzazione a puntate sul sito del collettivo, esce il volume autoprodotta de *I Tre Cani* (2018, edizioni Mammaiuto) che nello stesso anno vince due premi importanti: un Boscarato e un Micheluzzi come miglior webcomic. La storia di una protagonista che, grazie a dei misteriosi animali magici, riesce a superare gli stereotipi di genere e realizzarsi come persona, permette a questo libro non passare inosservato: viene pubblicato in Francia dall'editore Sarbacane e in Spagna da Spaceman-Project.

Dopo una parentesi come Background Artist, per lo studio di animazione romano La Testuggine, torna a fare fumetti sulle pagine di Linus. Esce una raccolta di storie brevi *Under a Spell* (2021, edizioni Mammaiuto) che raccoglie una selezione delle varie collaborazioni con le varie etichette di microeditoria.

Nel 2020 inizia un progetto ad ampio respiro commissionato da Coconino, con i testi di Marco Taddei, il folk-horror *Malanotte - La Maledizione della Pantafa* (Coconino Press 2022). Nel 2023 scrive e disegna per Fumetti nei Musei l'albo dedicato alla Pinacoteca di Siena, intitolato *È Tutto Oro Quello che Lucica*; Compare sulle pagine di riviste di informazione come *Jacobin Italia* e *La Revue Desinèe Italia*.

Attualmente sul sito di mammaiuto è in corso di pubblicazione *Barna*, su sceneggiatura di Samuel Daveti, mentre a Pistoia è in corso la sua prima personale di arte informale, *Questo Non è Il Mio Corpo* (2024, Piano Nobile Home Gallery)

Interaction Design

Il corso è stato pensato per completare il lavoro di installazione multimediale, sui mosaici del museo archeologico presente in sede, iniziato lo scorso settembre e condotto da Studio Azzurro.

Sarà progettata e realizzata la parte interattiva che permetterà agli spettatori della installazione di interagire, in maniera creativa, con le proiezioni

Sviluppo del Workshop

Il Workshop è presentato dal prof. Andrea Pedna, docente di Video Animazione e Video Digitale e Marco Giordano, docente di programmazione al conservatorio dell'Aquila nei corsi di laurea in musica elettronica.

Preview di preparazione al Workshop 4 incontri di 2 ore da collocare entro fine Aprile (Saranno effettuati sfruttando l'apertura serale di ISIA BY NIGHT). Workshop Intensivo Durata 16 ore (due giornate piene con il prof. Marco Giordano e prof. Andrea Pedna.

Il corso è stato pensato per completare il lavoro di installazione multimediale, sui mosaici del museo archeologico presente in sede, iniziato lo scorso settembre e condotto da Studio Azzurro. Sarà progettata e realizzata la parte interattiva che permetterà agli spettatori della installazione di interagire, in maniera creativa, con le proiezioni.

Finalità:

- Creare una installazione, "audio e video reactive" che interagisca con il pubblico.
- Creare un evento pubblico a Faenza con la finalità di cimentarsi in un progetto concreto
- Fornire una panoramica sulle opportunità creative che offre il mondo delle installazioni interattive.
- Fornire le conoscenze di base per l'uso e la conoscenza di TouchDesigner un software di programmazione visiva basato su nodi. Capace di connettersi a molteplici device come Lip Motion, Arduino, Telecamere 2D 3D, Sen-



REFERENTE

Andrea Pedna

DESTINATARI

Biennio Prodotto
Biennio Comunicazione

ORE 16

CFA 1,28

ISCRITTI da 6 a 15

ORARIO

Giugno 2024

VEN 21 ore 9:00-13:00 / 14:00-18:00

SAB 22 ore 9:00-13:00 / 14:00-18:00

sori, visori, Kinetic e tanto altro.

E' uno degli strumenti più usati da artisti visuali, programmatori creativi e progettisti di ambienti multimediali come musei, workspace, shoroom, totem, ecc.

Cosa svilupperemo:

L'idea è di creare una grande proiezione pavimentale che visualizzi i mosaici. Attraverso l'uso di TouchDesigner collegheremo una telecamera che riprenderà lo stage individuando la presenza di persone. Le persone muovendosi creeranno alterazioni nella proiezione e nel suono.

Silvia Camporesi

I linguaggi della fotografia

Pensare e costruire le immagini

In che modo una serie di fotografie è in grado di raccontare una storia? Le parole possono amplificare il potere narrativo delle immagini? Come?

L'obiettivo del corso è sviluppare la consapevolezza dell'efficacia comunicativa insita in un racconto fotografico.

"Tutte queste fotografie e questi video sono il nostro tentativo di vedere il mondo. Ci sentiamo costretti a riprodurlo in immagini e a condividere queste immagini con gli altri, come parte essenziale del nostro sforzo di capire il mondo che sta cambiando intorno a noi e con esso la nostra collocazione al suo interno." (Nicholas Mirzoeff, Come vedere il mondo).

A partire da queste premesse relative all'uso comune e più attuale della Fotografia, durante il corso si aggiungerà un significativo passaggio che permetterà di ampliare le potenzialità comunicative del medium: la narrazione. Analizzando i vari aspetti attraverso la visione di esempi autorevoli, si cercherà di mettere a fuoco le diverse possibilità di articolazione del racconto. Ogni partecipante elaborerà una serie personale, individuando e testando modalità di lavoro basate sulla progettualità narrativa.

Sviluppo del Workshop

Cosa imparerai:

- A pensare la fotografia in forma progettuale.
- A capire quando una fotografia "funziona".
- A sviluppare un senso critico nei confronti delle immagini.
- Come si racconta una storia con la fotografia.



REFERENTE

Gianluca Soddu

DESTINATARI

Biennio Prodotto
Biennio Comunicazione

ORE 12

CFA 0,96

ISCRITTI da 6 a 20

ORARIO

Ottobre 2024

SAB 19 ore 9:30-12:30 / 13:30-16:30

SAB 26 ore 9:30-12:30 / 13:30-16:30

Museo Malmerendi via Medaglie d'oro, 51 Faenza

C^f P^f

Bio docente

Silvia Camporesi (1973), laureata in filosofia, attraverso i linguaggi della fotografia e del video costruisce racconti che traggono spunto dal mito, dalla letteratura, dalle religioni e dalla vita reale. Negli ultimi anni la sua ricerca è dedicata al paesaggio italiano. Dal 2004 ha tenuto numerose personali in Italia, tra le quali: *Dance dance dance* (MAR di Ravenna, 2007); *Planasia* (Festival di Fotografia Europea di Reggio Emilia, 2014); *Genius Loci* (MAC di Lissone, 2017).

Tra le personali tenute all'estero si ricordano: *À perte de vue* (Chambre Blanche, Quebec, 2011); *2112* (Saint James Cavalier, Valletta, 2013); *Atlas Italiae* (Abbaye de Neumünster, Lussemburgo, 2015); *Art Musing*, Mumbai, 2017; *Desfours Palace*, Praga, 2018).

Fra le collettive ha partecipato a: *Italian camera* (Isola di San Servolo, Venezia, 2005); *Con gli occhi, con la testa, col cuore* (MART di Rovereto, 2012); *Italia inside out* (Palazzo della Ragione, Milano, 2015); *Extraordinary visions* (MAXXI, Roma, 2016; Kolkata Centre, Calcutta, 2019); *The Quest for Happiness* (Serlachius Museum, Mänttä, Finlandia, 2019-2020); *Italia in-attesa. Dodici racconti fotografici* (Palazzo Barberini, Roma, 2021); *Fuori tutto* (MAXXI, Roma, 2023).

Nel 2007 ha vinto il Premio Celeste per la fotografia; nel 2008 è fra i finalisti del Talent Prize e nel 2010 del Premio Terna. Ha vinto il premio Francesco Fabbri per la fotografia nel 2013, il premio Rotary di Artefiera 2015, il Premio BNL 2016, il Premio Cantica21 nel 2021, Sorooptimist Donne al lavoro nel 2021 e La nuova Scelta italiana nel 2022. Ha realizzato diverse committenze pubbliche, come *Italia in attesa* (DGCC 2020), *Atlante Sapienza* (MAXXI 2022), *Altri sguardi* (Direzione Generale Musei, 2022).

Ha pubblicato dieci libri, affianca l'attività artistica all'insegnamento. Sue opere sono presenti in collezioni pubbliche e private, tra le quali: MAXXI, Roma; Collezione Farnesina, Roma; MART, Rovereto; MAC Lissone, Gruppo BNL, Milano; GNAM, Roma.