Cantiere creativo di "Fotografia"

Cosa faremo insieme…

Il cantiere creativo di "Fotografia" intende fornire ai partecipanti gli strumenti teorici e pratici per "cogliere" i valori del territorio attraverso reportage che pongano l'individuo al "centro" dell'obiettivo fotografico.

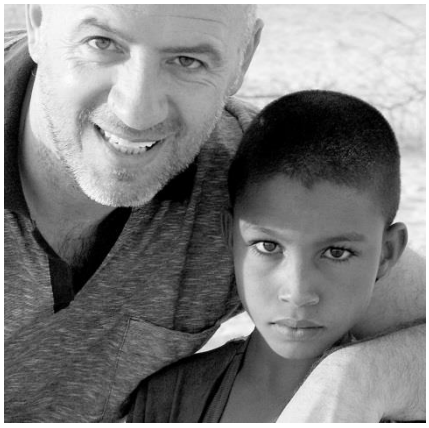
La finalità è quella di rendere i partecipanti in grado di interpretare il patrimonio culturale, paesaggistico, artistico architettonico, urbanistico e identitario del territorio piceno attraverso reportage tematici e di valorizzare tale patrimonio individuando un metodo compositivo capace di identificare visivamente aspetti e caratteri del territorio.

Durante il corso si effettueranno lezioni teoriche di conoscenza base di fotografia, un'analisi interpretativa delle identità territoriali attraverso materiali e fonti fornite dalla docenza e sopralluoghi itineranti nella città. Si effettueranno inoltre reportage inerenti le seguenti tematiche scelte per valorizzare il territorio: Arte\Architettura, Artigianato\Design, Natura\Paesaggio, Cibo\Vino.

Il giovane creativo dovrà produrre, al compimento dei reportage tematici, una composizione fotografica restituendo mappatura innovativa del territorio piceno.

I docenti del cantiere di fotografia

Gabriele Viviani



Diplomato all'Istituto statale d'arte Osvaldo Licini sezione fotografia artistica, dal 1989 al 1995 lavora come fotoreporter nel quindicinale Città Nuova di Roma. Dal 1995 inizia la libera professione come freelance per importanti case editrici e riviste

italiane ed estere. Ha effettuato numerosissimi reportage in tutto il mondo commissionati da associazioni umanitarie e da enti ecclesiastici. Ha curato numerose pubblicazioni editoriali.

Aleandro Orsini

Laureato in architettura presso L'Università degli studi "La Sapienza di Roma". Dal 1991 esercita la professione di architetto presso lo studio associato Arch.Doc Orsini Calvelli ad Ascoli Piceno, occupandosi di vari aspetti dell'architettura (dal restauro alle nuove costruzioni) e del Design. Con occhio esperto guarda all'inserimento del costruito nel contesto urbano anche attraverso la Fotografia.

Cantiere creativo di "Design"

Cosa faremo insieme…

Il tema del cantiere creativo di "Design" si sviluppa intorno ad una visione contemporanea del concetto di mappa, inteso come mezzo di comunicazione: dalla mappa come rappresentazione semplificata dello spazio al concetto di mappa come strumento grafico per rappresentare informazioni e relazioni anche spazio/temporali in modo comunicativo: occuparsi di marketing culturale significa anche considerare i processi in atto che interagiscono con il patrimonio storico e individuare metodi e strumenti per comunicarli in modo efficace ed innovativo.

Durante il laboratorio è prevista un'analisi interpretativa delle identità territoriali, una reinterpretazione del concetto di mappa attraverso strumenti contemporanei come l'infografica, una ricognizione di principi di semiotica applicata al progetto, step fondamentale per un corretto approccio all'attività progettuale.

Il giovane creativo dovrà produrre una mappa innovativa del territorio piceno ed individuare un progetto di un sistema di oggetti e/o servizi, coerenti con la mappa prodotta, teso alla valorizzazione del contesto urbano.

I docenti del cantiere di design

Sonia Calvelli

Laureata in Architettura presso l'Università degli Studi di Roma "La Sapienza" con indirizzo tecnologico, è dottore di ricerca in Cultura Tecnologica e innovazione progettuale; ricercatore universitario in Tecnologie dell'Architettura presso la scuola di Architettura e Design di Ascoli Piceno fino ad agosto 2013. Oggi

svolge attività professionale con studio associato Arch.doc Orsini Calvelli, che sperimenta e opera nell'ambito del Design.

Aleandro Orsini

Laureato in architettura presso L'Università degli studi "La Sapienza di Roma". Dal 1991 esercita la professione di architetto presso lo studio associato Arch.Doc Orsini Calvelli ad Ascoli Piceno, occupandosi di vari aspetti dell'architettura (dal restauro alle nuove costruzioni) e del Design. Con occhio esperto guarda all'inserimento del costruito nel contesto urbano anche attraverso la Fotografia.

CO-DOCENTI:

Martina Berti

Laureata presso il Politecnico di Milano nel 2007 al corso di studi "Disegno Industriale con indirizzo ergonomia". Dopo un'esperienza in uno studio di grafica si iscrive all'Università di Roma alla facoltà di Design per ottenere la Laurea Specialistica raggiunta nel 2011. Durante gli studi fa diverse esperienze lavorative, sia in uno studio di Londra che in un grande studio di Roma come grafica per allestimenti, oggi collabora con vari studi nell'ambito del Design e della grafica.

Ernesto Cesario

Laureato in Design del Prodotto all'università degli studi di Roma "La Sapienza", si specializza in Design degli Interni al Politecnico di Milano dove lavora fino al 2011 con un importante studio di progettazione come product designer. Da due anni collabora con vari studi nell'ambito del Design e della grafica ed è tutor all'interno dello spin-off Pensy della scuola di Architettura e Design di Ascoli Piceno, Università di Camerino.

Cantiere creativo di

"Produzione di contenuti multimediali"

Cosa faremo insieme…

Il cantiere creativo di "Produzione di contenuti multimediali" ha l'obiettivo di trasferire ai partecipanti gli strumenti necessari per interpretare il patrimonio architettonico ed urbanistico del territorio piceno attraverso innovative tecniche di rappresentazione e per valorizzare tale patrimonio attraverso un metodo di rappresentazione capace di identificare visivamente aspetti e caratteri del patrimonio culturale locale.

Il cantiere intende fornire ai giovani creativi gli strumenti teorici e pratici per rappresentare, in ambienti computerizzati (virtuali), porzioni del tessuto urbano declinato su diverse ambientazioni storico/culturali.

Durante il corso si effettueranno: un'analisi interpretativa delle identità territoriali, volta ad individuare i patrimoni ed i modelli da utilizzare per le attività di produzione dei contenuti; delle lezioni teorico-pratiche di conoscenza degli strumenti di modellazione tridimensionali; delle lezioni teorico-pratiche di conoscenza degli strumenti di rappresentazione in realtà virtuale (render ed ambientazioni virtuali); la realizzazione dei contenuti multimediali sui modelli individuati.

I docenti del cantiere di "Produzione di contenuti multimediali"

Graziano Pasquali

Laureato in Ingegneria Elettronica, con Indirizzo "Controlli Automatici" presso l'Università degli studi di Ancona. Ha

ricoperto il ruolo di Project Manager in aziende del gruppo Finmeccanica, dove si è occupato della gestione della progettazione di sistemi di difesa e Comando e Controllo. Dal 2009 lavora presso TecnoMarche, Parco Scientifico e Tecnologico delle Marche come Responsabile tecnico R&S, occupandosi dello sviluppo delle "Piattaforme di Progettazione 3D" per la realizzazione di configuratori di prodotto 3D, prototipia virtuale 3D, di applicativi di marketing territoriale basati sulla tecnologia 3D immersiva.

Marco Scoccia

Laureato in Scienze Urbanistiche e della Pianificazione Territoriale presso l'Istituto Universitario di Architettura di Venezia. Si occupa di Informatica grafica e multimedialità, realizzazione di modelli 3D, produzione di database territoriali, cartografia numerica, modelli digitali del terreno, classificazione, ortorettifica, georeferenziazione e mosaicatura di foto aeree, interrogazione tramite l'incrocio di dati tra database e cartografia, utilizzo di sistemi GPS per il rilievo topografico, realizzazione di G.I.S. e web-G.I.S. per la visualizzazione ed interrogazione di strumenti urbanistici, controllo e gestione del territorio e di ricostruzioni tridimensionali in realtà virtuale di centri urbani, edifici e manufatti anche a carattere storico-architettonico.

Cantiere creativo di "Visual Art"

Cosa faremo insieme...

Il cantiere creativo di Visual Art intende fornire gli strumenti teorici e pratico-tecnici per acquisire competenze basilari atte alla valorizzazione del patrimonio culturale dei territori. La Visual Art diviene mezzo per la rilettura in chiave artistica dell'elemento storico. L'occhio dell'artista, attraverso la tecnologia, diventa strumento privilegiato per fornire al pubblico una lettura più profonda e sensibile del bene storico-culturale. L'artista si fa portavoce, attraverso la sua sensibilità, di un'immagine emotiva del patrimonio culturale che ha avuto modo di approfondire e fare suo.

Durante il corso si effettueranno lezioni teoriche sulle principali tecniche di Visual Art (con particolare attenzione agli artisti che hanno segnato la storia non solo dell'arte contemporanea ma anche dell'evoluzione tecnologica a servizio dell'arte; un'analisi dei beni storico-culturali presi in esame attraverso sopralluoghi, rilievi emotivi, ricerche iconografiche e fonti storich; uno studio base dei principali software relativi al video editing, post produzione video, programmazione video interaction e live media, video mapping; lezioni di base di drammaturgia e scrittura dell'evento; modeling e tecniche base di installazione video

La valorizzazione del patrimonio culturale avverrà dunque attraverso alcune delle principali tecniche di visual art (video art), video installazione, video interaction e live media, video mapping, tecniche di animazione (tra cui stopmotion e clay animation).

I docenti del cantiere di "Visual art"

Giandomenico Lupi

Dopo aver frequentato il DAMS sezione musica nel 1992 a Bologna, intraprende la strada della comunicazione visiva. Autore televisivo, regista, filmmaker e montatore, prima freelance per SKY e RAI, oggi svolge attività di direttore artistico presso l'emittente televisiva "Etv Ascoli" di cui è socio, lavorando inoltre per aziende pubbliche e private come graphic designer e responsabile alla video comunicazione. Troupe ENG e montaggi per programmi televisivi nazionali, video industriali, pubblicità.

Pietro Cardarelli

Scenografo, Light Designer e Art Director. Dopo la laurea in Scienze dell'Architettura, si specializza in Scenografia presso l'Accademia di Belle Arti di Brera a Milano. Ha lavorato per importanti nomi del cinema, del teatro di prosa, del teatro sperimentale e di ricerca e della lirica. Dal 2009 lavora anche come Art Director per cantanti, artisti, gruppi e produttori musicali, stilisti, coreografi e strutture d'arte. Dal 2011 è scenografo, light designer e visual artist per la Roland Europe per l'evento internazionale "V-Accordion International Festival" presso l'Auditorium Parco della Musica in Roma. Oltre all'applicazione di tecniche artistiche grafiche e pittoriche, sperimenta nuove forme di arte digitale e nuove forme di arte contemporanea (installazioni, performance art, video installazioni, video mapping, video interaction e sculture new pop). Le sue opere sono state esposte in diverse collettive d'arte.

Daniele Camaioni

Artista, montatore e regista. Presentato alla Biennale Giovani di Monza e presente nel Giugiaro Architettura Annual. Il lavoro di Daniele Camaioni è oggetto di esposizioni in prestigiose gallerie e fondazioni nazionali ed internazionali, tra le quali ricordiamo: la Fondazione Merloni, la Galleria de Meerse ad Amsterdam, lo spazio MauMau a Barcellona, la Chair and the Maiden Gallery a New York e la Limner Gallery sempre di New York. Nel 2009 il suo lavoro va a illustrare la ristampa del famoso "Il mistero del Raggio Verde" (1915) di William Le Queux, lo scrittore che ispirò l'autore di James Bond. Nel 2010 collabora con l'artista Paolo Consorti per le video-scenografie di X-Factor e Domenica IN. Nel 2013 e 2014 lavora agli effetti visivi dei film, sempre di Paolo Consorti, "Il sole dei Cattivi" e i "Figli di Maam".