



Come on Kids! 2

Fare un libro

7-8.11.2014

Programma

Come on Kids! 2

Fare un libro

7-8.11.2014

Fare un libro è il tema della nuova edizione di **Come on Kids! 2** il programma di attività e laboratori per bambini e ragazzi e di conferenze che lo scorso anno ha attirato circa 500 partecipanti. È l'appuntamento autunnale che la **Fondazione Querini Stampalia** dedica all'editoria e ai ragazzi, curato da professori e ricercatori della **Facoltà di Design e Arti della Libera Università di Bolzano** e organizzato con il contributo della **Regione Veneto**.

La due giorni prevede: **venerdì 7 novembre (14:30 - 18:00)** una conferenza su **“Il libro illustrato come strumento di apprendimento”**, a cui partecipano grandi nomi del settore, tra cui Pietro Corraini, Giulia Mirandola, Guido Scarabottolo, Francesca Zoboli, Marta Sironi, Giovanna Zoboli. L'appuntamento è aperto al pubblico e rivolto in particolare a insegnanti, educatori museali, operatori dell'editoria, studenti.

Sabato 8 novembre (9:00 - 18:00) un'intera giornata dedicata ai workshop, con **12 laboratori** per bambini e ragazzi **dai 6 ai 13 anni** sul tema “Fare un libro”, ideati e progettati da giovani designer.

A corollario, sempre sabato, alle **ore 16** si parlerà di **“Tu chi sei?”**, manuale di filosofia, domande ed esercizi per bambini e adulti curiosi, a cura di I Ludosofici, Corraini edizioni, 2014. Intervengono I Ludosofici: **Ilenia Rodella** e **Francesco Mapelli**.

Il programma, a cura di Giorgio Camuffo, Maddalena Dalla Mura e Jonathan Pierini, fa parte del progetto di ricerca **“EDDES - Educare con/attraverso il design”**.

Informazioni utili

Dove

Fondazione Querini Stampalia, Santa Maria Formosa, Castello 5252, Venezia

Prenotazione/Registrazione

La partecipazione a tutte le attività è gratuita.

Per i laboratori è necessaria la prenotazione.

Per informazioni e prenotazioni: **tel.** 041.2711432 (lun-ven, 10:00 - 18:00)

email: didattica@querinistampalia.org

Ogni bambino potrà essere iscritto a 2 laboratori.

A partire dalle ore 9:00 di sabato 8 novembre, la Fondazione è aperta per la registrazione di coloro che si sono prenotati.



Laboratori

I laboratori sono ripetuti al mattino e al pomeriggio.

I laboratori "A" iniziano alle 10:00 e alle 14:00.

I laboratori "B" iniziano alle 11:30 e alle 15:30.

Durata e partecipanti laboratori

Ogni laboratorio dura 90 minuti e accoglie fino a 12 partecipanti.

Età consigliata laboratori

La fascia di età consigliata per ogni attività è indicata accanto al titolo, nelle pagine seguenti.

Per gli adulti accompagnatori



Gli adulti non potranno seguire i bambini nelle sale dedicate ai laboratori.

Potranno però visitare gratuitamente il museo d'ambiente e le mostre: *Nel segno di Carlo Scarpa* e *C'era una volta la Russia. Lo sguardo di Ivan Glazunov*.

7.11.2014 / Conferenza

La conferenza vuole riflettere, attraverso l'esperienza di editori ed esperti, sul tema del libro illustrato per bambini come strumento di apprendimento.

In un periodo in cui tanta attenzione viene posta sull'utilizzo delle nuove tecnologie e della editoria digitale, quale ruolo ha il libro a stampa per bambini? In particolare, quali valori e quali possibilità offre il libro illustrato come strumento per apprendere? Quali sfide devono affrontare autori e illustratori, editori, progettisti, curatori?

E quali potenzialità si aprono per gli educatori e i mediatori culturali?

La conferenza è aperta al pubblico e rivolta in particolare a insegnanti, educatori museali, operatori dell'editoria, studenti.

14:30

Saluti istituzionali

15:00

Esperienze di conoscenza / Giovanna Zoboli

15:30

Il perché delle cose: Picture books per scoprire le scienze / Giulia Mirandola

16:00

Disfare un libro / Guido Scarabottolo

16:30

Secondo me la quarta parete va in prima pagina / Pietro Corraini

17:00

Breve riflessione sul progetto e sui laboratori per il libro "Dame e Cavalieri" della collana Pippo / Francesca Zoboli

17:30

L'arte di guardare l'arte / Marta Sironi

18:00

Conclusioni

Moderata Giorgio Camuffo

8.11.2014 / Laboratori e incontri

9:00

Apertura porte - registrazione

10:00-11:30 / A

1. *Libro del mondo* / Zaven
2. *Le mie mani* / Two
3. *bilbolbul: un libro, una ricetta* / bruno
4. *Caratteraccio* / Tankboys
5. *Le mie cose preferite* / Fludd
6. *Costruire un oggetto che si sfoglia* / Giulia Cavazzani & Simone Simonelli

11:30-13:00 / B

7. *Da cosa nascon cose* / Mister Gatto
8. *Il teatro in un libro* / CamuffoLab
9. *La magia del colore* / Roberto Bandiera con Alberto Reginato
10. *Un mostro nel libro* / AUT
11. *Il mio primo libro Strudel* / Jonathan Pierini & Francesca Genova
12. *Abc, Do Re Mi, RGB* / Lucia Massari & Matteo Rosso

14:00-15:30 / A

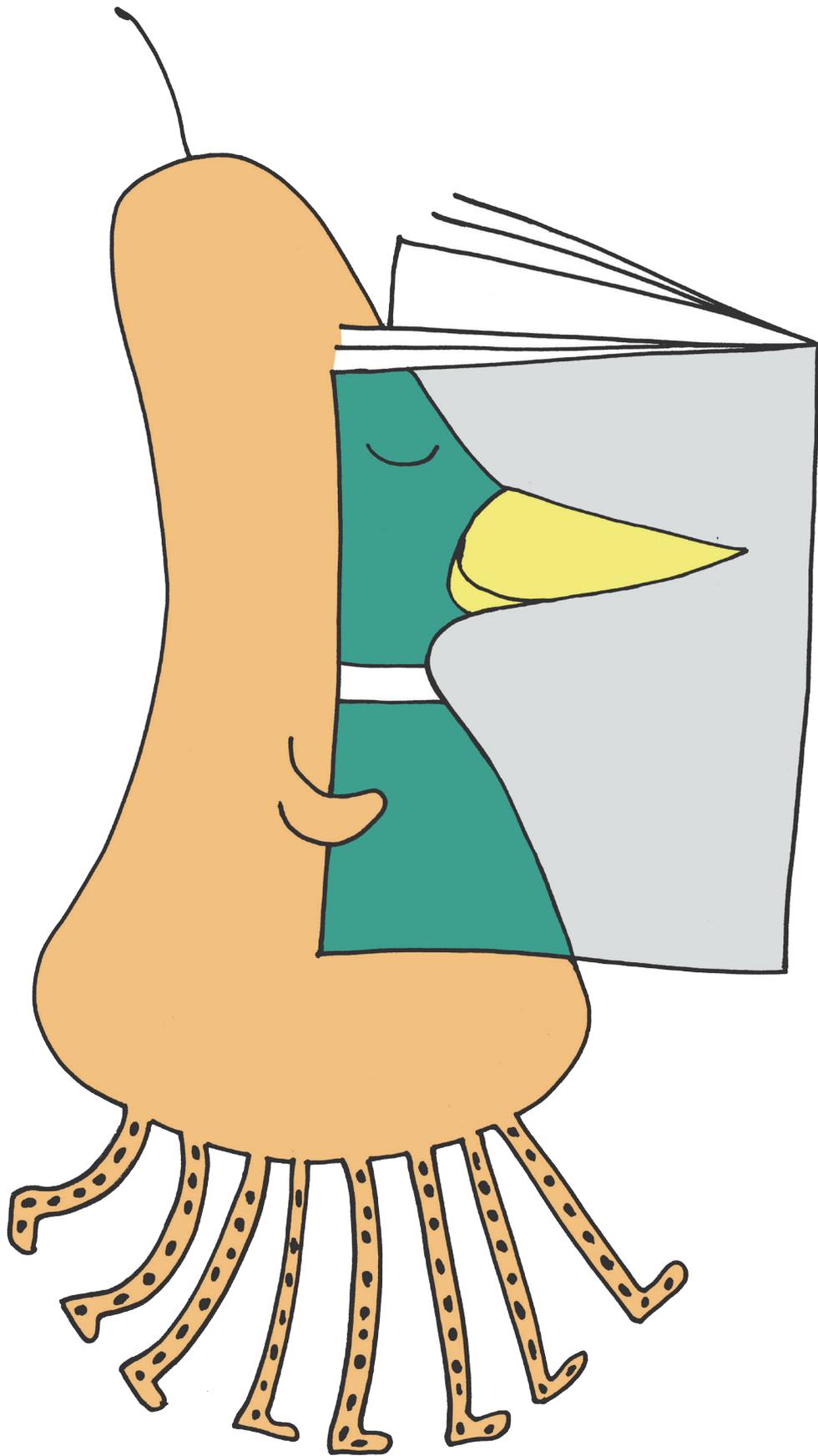
1. *Libro del mondo* / Zaven
2. *Le mie mani* / Two
3. *bilbolbul: un libro, una ricetta* / bruno
4. *Caratteraccio* / Tankboys
5. *Le mie cose preferite* / Fludd
6. *Costruire un oggetto che si sfoglia* / Giulia Cavazzani & Simone Simonelli

15:30-17:00 / B

7. *Da cosa nascon cose* / Mister Gatto
8. *Il teatro in un libro* / CamuffoLab
9. *La magia del colore* / Roberto Bandiera con Alberto Reginato
10. *Un mostro nel libro* / AUT
11. *Il mio primo libro Strudel* / Jonathan Pierini & Francesca Genova
12. *Abc, Do Re Mi, RGB* / Lucia Massari & Matteo Rosso

16:00 Incontro con i Ludosofici: "Tu chi sei?"

Conferenza

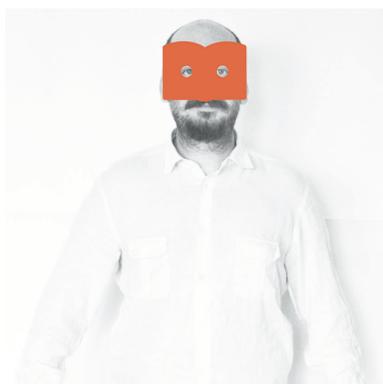


Secondo me la quarta parete va in prima pagina

Pietro Corraini

Cosa succede quando un libro invece di contenere immagini e parole per parlare di una storia, diventa esso stesso parte della storia? Il lettore diventa un protagonista? Si può entrare in un libro? E far uscire un racconto da lì dentro? Se esce dove va? C'è da preoccuparsi...? Niente panico! Illustratori, registi, grafici ed editori, come sempre, ci vengono in aiuto! Esiste una parete invisibile che tiene lontani i protagonisti delle storie da noi quieti lettori. Questa "quarta parete" può essere attraversata e addirittura distrutta, ma bisogna saperlo fare con cautela. In teatro c'è spazio e un regista che supervisiona ogni minuto (ci sono pure i vigili del fuoco all'uscita!): quindi non può essere pericoloso. Ma in casa, con un libro in mano, si è soli, e la sicurezza non è garantita: bisogna che gli autori si destreggino con questa parete con tutta la loro maestria e delicatezza. Saper far entrare i lettori non solo nella storia, ma nel libro stesso, per poi farli uscire a rivedere il mondo esterno con un'altra prospettiva richiede un uso sapiente di grafica, illustrazione e narrazione. Soprattutto è necessaria una conoscenza tecnica del funzionamento dello strumento che si sta usando. Non basta saper impaginare i contenuti, ma serve saper progettare tutto l'insieme per creare libri, davvero, interattivi.

Pietro Corraini è un graphic designer. Si occupa di smontare e rimontare progetti di comunicazione visiva e design. Ha scritto un «Manuale di immagine NON coordinata». È art director delle Edizioni Corraini dove disegna e progetta assieme ad artisti, grafici, illustratori e designer libri per adulti, bambini, insegnanti genitori e in generale per chiunque voglia leggerli. Dirige la rivista Un Sedicesimo. Insegna e si diverte a fare vari workshop in giro per il mondo (dove nessuno, finora, si è ancora fatto male).



Il perché delle cose:

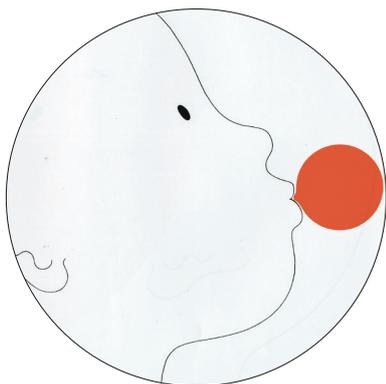
Picture books per scoprire le scienze

Giulia Mirandola

L'intervento è concepito per approfondire la relazione tra *picture books* e trasmissione delle conoscenze, sulla base di cosa è accaduto in passato e cosa sta accadendo oggi nel panorama editoriale internazionale. Ai bambini che gli chiedevano “a cosa serve un libro?”

Munari rispondeva: “A comunicare il sapere, o il piacere, comunque ad aumentare le conoscenze del mondo”. In tempi più recenti, gli autori di *Lá fora* (Planeta Tangerina, 2014), affermano che “fuori, la natura esiste sempre: nuvole e stelle, piante e fiori, rocce e spiagge, rettili, mammiferi. Se stiamo attenti, la natura può trovarsi molto vicina a noi, pronta a stupirci con la sua bellezza e con tutte le domande che procura”.

Giulia Mirandola opera dal 2004 in ambito editoriale. Progetta percorsi di formazione e di promozione della lettura dedicati ai *picture books*, in Italia e all'estero. Editori, musei, festival, università, istituti di cultura, librerie, biblioteche, rendono possibile il suo lavoro.



Disfare un libro

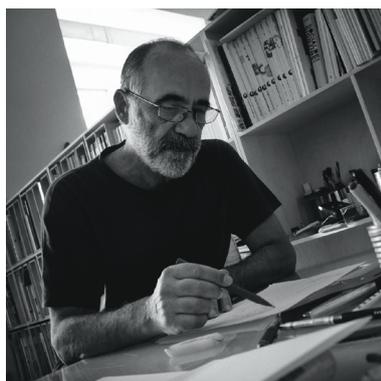
Guido Scarabottolo

Smontare un giocattolo e tentare di rimontarlo insegna a costruire e progettare, educa ad un atteggiamento attivo. Gli strumenti digitali, che non sono smontabili e che, anche se smontati non permettono di comprendere il segreto del loro funzionamento, inducono a confondere l'attività con l'esercizio della scelta tra opzioni preordinate. Un disegno semplice, magari non finito, che chiede di essere completato o copiato o accostato ad altri può essere meno immediatamente attraente di una animazione accompagnata da suoni e ricca di effetti speciali. Tuttavia offre un tesoro che nessun film può offrire: non impone un tempo di fruizione, lascia liberi di divagare come si vuole, lascia liberi di giocare come si vuole.

Fare libri, da ora, credo non possa prescindere da una riflessione sulla loro specificità.

I media digitali sono infinitamente più potenti e infinitamente più economici. I libri non possono tentare di imitarli, devono, al contrario, far valere la loro differenza. E la differenza, o almeno una differenza importante, risiede nel controllo del tempo di fruizione. Libri che lasciano gestire il tempo, che presentano contenuti "smontabili" (o che sono addirittura materialmente smontabili), che sollecitano l'intervento diretto, che provocano domande, che inducono a cercare risposte anche con altri mezzi (digitali, perché no?), che si rivolgono a persone e non cercano di formare docili consumatori allenati a scegliere tra contenuti preordinati...

Guido Scarabottolo (Sesto San Giovanni, 1947), architetto, lavora come illustratore e grafico. Attualmente i suoi disegni appaiono su Internazionale e sul domenicale del *Sole24Ore*, e, irregolarmente, sul *New York Times* e il *New Yorker*. Dal 2002 progetta e illustra molte delle copertine Guanda. Per bambini, con Topipittori ha pubblicato *Di notte sulla strada di casa*, *Due scimmie in cucina*, *Cose che non vedo dalla mia finestra*, *Gli amici nascosti* e *Quadri, quadretti e animali*. Per Principi e principi ha illustrato *Pinocchio*, il *Diario di Eva* di Mark Twain e *Il diavolo nella bottiglia* di Stevenson. Per Vànvere edizioni, *Bestiario accidentale* e *Manifesto segreto*. Vive a Milano.



L'arte di guardare l'arte

Marta Sironi

Nella società contemporanea, dominata dall'immagine, si è persa la capacità di “guardare” e soprattutto l'attenzione a coltivare il linguaggio visivo: basti vedere come si sia pervasi da brutte “figure”. La formazione di storica dell'arte e la successiva specializzazione in storia dell'illustrazione, ha reso possibile una competenza in un vasto ambito visuale messa a frutto nella collana “PiPPo” (Piccola Pinacoteca Portatile), edita da Topipittori da un'idea di Guido Scarabottolo. Una collana che permette di giocare con i capolavori di tutti i tempi, attraverso l'interpretazione di alcuni dei maggiori illustratori contemporanei. Libri per imparare a guardare, a descrivere e interpretare capolavori dell'arte, per abituarsi a entrare con leggerezza nei musei e soprattutto per lasciare spazio alla naturale capacità del bambino di guardare, leggere e interpretare le immagini. Alcune esemplificazioni dai volumi permetteranno di mettere a fuoco l'approccio utilizzato, lontano da ogni intento didattico, attento piuttosto a instaurare un'interazione ludica con qualsivoglia linguaggio visuale, antico e contemporaneo. Il tramite dell'illustrazione d'autore aiuta il bambino a elaborare un proprio autonomo linguaggio: la dama con l'ermellino tratteggiata su un foglio a quadretti da Scarabottolo è immediatamente affrontabile da un bambino, senza dover entrare nel merito della complessa pittura di Leonardo. Allo stesso modo l'attenta decodificazione del linguaggio di Giotto puntualizzata da Chiara Carrer avvicina un pittore altrimenti considerato lontano con i soli strumenti del mestiere.

Marta Sironi collabora alla ricerca presso il Centro APICE (Archivi della Parola, dell'Immagine e della Comunicazione Editoriale) dell'Università degli Studi di Milano dove si occupa di illustrazione satirica e grafica editoriale tra XIX e XX secolo. Ha di recente pubblicato *Ridere dell'arte* (Mimesis, 2012) – sul rapporto tra arte e satira nelle riviste satiriche europee – e la monografia sul grafico e illustratore John Alcorn, *Evolution by Design* (Moleskine, 2013). Per l'editore Topipittori cura i testi della collana “PiPPo” (Piccola Pinacoteca Portatile) nella quale sono usciti volumi con illustrazioni di Guido Scarabottolo, Francesca Zoboli, Francesca Bazzurro e Chiara Carrer.



Breve riflessione sul progetto e sui laboratori per il libro “Dame e Cavalieri” della collana Pippo

Francesca Zoboli

L'intervento propone una riflessione sul libro *Dame e Cavalieri* – che nasce dalla fascinazione per la ritrattistica di corte del 1400, prevalentemente italiana – e sulle opportunità che il libro mette a disposizione dei bambini con l'esperienza “colta” dell'arte, avvicinandoli alla comprensione dei meccanismi delle forme e dei contenuti, attraverso modalità giocose che permettano di smontare, analizzare, rimontare, creare. Sposando la filosofia della casa editrice per questa collana, la formula adottata per *Dame e Cavalieri* è stata infatti di avvicinare alle immagini in maniera non didattica e svincolata da schemi di ordine storicistico, dando priorità a divertimento, stupore e libertà. L'illustrazione ha quindi così reinterpretato vari ritratti puntando su modalità e tecniche diverse, sviluppando gli “ingredienti” di una ricetta che ciascun lettore può poi cucinare a suo modo. A partire dal libro sono nati inoltre attività laboratoriali che sono stati ideati secondo una formula particolare – anche arricchita dalla visita a un museo – per stimolare la creatività dei bambini in rapporto alle loro capacità o difficoltà.

Francesca Zoboli

Diplomata in Visual Design presso la Scuola Politecnica di design di Milano e in pittura presso l'Accademia di Belle Arti di Brera di Milano. Di professione di decoratrice di interni e pittrice ultimamente si è dedicata alla progettazione di libri di immagini. In particolare per la casa editrice Topipittori ha realizzato le illustrazioni per *C'era un ramo* nel 2007 e *Dame e cavalieri* nel 2012, quest'ultimo è stato inserito, dalla Internationale Jugendbibliothek di Monaco, tra i White Ravens 2013 (bollettino internazionale dei migliori libri per bambini e ragazzi), meritando inoltre una Menzione d'onore per la sezione non-fiction al Bologna Ragazzi Award 2013. Per la casa editrice “La Grand Illusion” ha illustrato nel 2013 il racconto *Il foglio era bianco*.



Esperienze di conoscenza

Giovanna Zoboli

Dalle indagini realizzate nel mondo sul modo in cui le nuove tecnologie stanno cambiando la lettura, emergono due fenomeni nell'ambito dell'infanzia: i bambini sono abilissimi utilizzatori e decodificatori dei nuovi supporti; i genitori considerano il libro illustrato un insostituibile strumento di crescita e lo propongono insieme alle nuove tecnologie, con gradimento dei bambini. Per genitori, insegnanti educatori, l'esperienza del libro cartaceo rimane unica. Per i bambini il libro non è una "scatola di contenuti", ma un'esperienza a 360°: un mondo in cui entrare fisicamente, percettivamente, intellettualmente. In questo contesto, il compito di chi realizza libri illustrati – editori, autori, illustratori, grafici – è pensarli come esperienze di conoscenza quanto più varie, attraenti, interessanti e ricche. La capacità naturale di lettura dei bambini, che deriva da eccezionali abilità cognitive, trova nel libro uno strumento unico di approfondimento, strutturazione, sviluppo. Il libro illustrato è una palestra di attività cognitive perché articola narrazioni attraverso una grande varietà e complessità di codici interconnessi. E la narrazione è uno dei più potenti fattori di organizzazione del pensiero, vale a dire di comprensione di sé e della realtà. Fare buoni libri illustrati significa lavorare perché questa capacità di sperimentare conoscenze, tipica dei bambini, non solo non si perda, (come purtroppo avviene, come nel caso della *visual literacy* che pure nella nostra società è una competenza cruciale, mentre per gran parte degli adulti, anche colti, si parla di analfabetismo iconico), ma venga valorizzata al massimo, per diventare un'abilità in grado di supportare la persona per tutto il corso della vita.

Giovanna Zoboli è scrittrice e editrice. Insieme a Paolo Canton, ha creato, nel 2004, il marchio editoriale Topipittori, di cui è direttore editoriale, editor e art director, specializzato in volumi, illustrati e non, per bambini e ragazzi. I libri di cui è autrice, oltre 30 titoli, sono pubblicati in Italia e all'estero. Svolge attività di studio e formazione sui temi della cultura rivolta a infanzia e adolescenza, con interventi critici e di divulgazione editi da blog, cataloghi, riviste, e attraverso incontri, lezioni, corsi. Dal 2010, cura il blog di Topipittori (<http://topipittori.blogspot.it>). Vive e lavora a Milano.



Laboratori e incontro *Tu chi sei?*



1. Libro del mondo / A / 6-10

Zaven (Enrica Cavarzan & Marco Zavagno)

È possibile far stare la storia del mondo in un libro? Proviamoci insieme...

In questo laboratorio, ispirato al *Livro da Criação* dell'artista Lygia Pape, i bambini lavoreranno sull'antico e piccolo formato di libro "in sedicesimo" (ovvero di sedici pagine) per raccontare – nientemeno! – la storia del mondo. Esplosioni, acqua, dinosauri e altre tappe dello sviluppo della Terra saranno interpretati e rappresentati dai bambini, utilizzando il collage e i colori. Pagina dopo pagina, scegliendo l'ordine da dare agli eventi, i bambini comporranno la loro versione di questa storia, pronta per essere rilegata in un bel libretto.

Zaven

Fondato nel 2006 da Enrica Cavarzan e Marco Zavagno, Zaven è uno studio di design con sede a Venezia. Zaven realizza lavori nel campo del design del prodotto, della grafica e dell'allestimento, ricercando e collaborando con persone e aziende per la creazione e produzione di pensiero, oggetti e spazi. Zaven ha esposto in Italia e all'estero, al Kalmar Konstmuseum, alla Triennale di Milano, più volte al London Design Festival e al Designer Days a Parigi. Fra i clienti Atipico, Ca' Foscari Università, Fabrica, Fondazione Sandretto Re Rebaudengo, Sindika Dokolo Foundation (Luanda), HelloVenezia, Università Iuav di Venezia, La Biennale di Venezia, Miniforms, Paola C, Secondome, VAC Foundation (Moscow).

www.zaven.net



2. Le mie mani / A / 6-10

Think Work Observe (Piero Di Biase & Alberto Moreu)

*E se invece di prendere in mano un libro, mettessimo una mano nel libro?
Pensa, lavora e osserva quel che accade!*

Il laboratorio introduce i bambini ai principi della costruzione di un libro, in particolare esplorando i fondamenti della piega e della realizzazione di un “sedicesimo”. Dopo avere esaminato, con la guida dei designer, alcuni libri e le diverse parti di cui si compongono, i partecipanti sperimenteranno quanto osservato. Partendo dalla immagine della loro mano, che potranno personalizzare e decorare, i bambini seguiranno passo dopo passo la trasformazione di un foglio intero in un libretto, e vedranno la loro mano scomporsi in una sequenza di pagine.



Think Work Observe

È uno studio grafico fondato a Udine nel 2012 da Piero di Biase e Alberto Moreu. Lo studio lavora su progetti per clienti nazionali e internazionali, nel settore culturale, commerciale e editoriale, con una particolare attenzione alla tipografia e allo sviluppo di caratteri tipografici.

www.t-wo.it



3. bilbolbul: un libro, una ricetta / A / 6-10

bruno (Andrea Codolo & Giacomo Covacich)

Questo libro è come un dolce, seguiamo la ricetta e vediamo quel che succede...

Come per una torta, anche per un libro ci sono gli ingredienti e un procedimento da seguire, quantità da rispettare e tempi di cottura. Questo laboratorio è basato sulla metafora della “ricetta” intesa come procedimento di trasformazione. La combinazione di una o più sostanze base (idee, colori, immagini, parole) prodotta tramite azioni creative (quali disegnare, colorare, comporre) e fisiche (la piega e il collage) darà come risultato qualcosa di diverso dagli ingredienti di partenza: un libro, in questo caso. L’obiettivo vuole far comprendere, in maniera giocosa, la varietà di aspetti, creativi e tecnici, che fanno parte dell’oggetto e progetto libro. Il laboratorio si propone inoltre di dare spazio alla creatività di ogni bambino stimolandolo a usare tecniche differenti durante il percorso di realizzazione del libro che, una volta realizzato restituirà la ricetta del dolce bilbolbul.

bruno

Dal 2013 è lo pseudonimo di Andrea Codolo e Giacomo Covacich. Il progetto, con base operativa a Venezia, è allo stesso tempo uno studio di grafica, uno spazio espositivo e una libreria specializzata nel settore della comunicazione visiva e nell’editoria indipendente internazionale. Lo studio nell’ambito del design della comunicazione si occupa in particolare di identità visive, allestimenti museali, progetti editoriali, information design e visualizzazione dati collaborando con istituzioni, fondazioni culturali e clientela privata. Dal 2014 bruno è anche un marchio editoriale, che progetta e realizza tirature limitate con tecniche di stampa alternative alla produzione industriale.

www.b-r-u-n-o.it



4. Caratteraccio / A / 10-13

Tankboys (Marco Campardo & Lorenzo Mason)

Che caratteraccio hanno queste lettere! Mettiamole in ordine e diamo loro un volto, per comporre una storia con le loro figure.

“Carateraccio” è un laboratorio nel quale si creano personaggi dal carattere buono o cattivo, simpatico o brontolone, fatto di lettere e segni, dove volti fantasiosi prendono forma grazie alla composizione di singole lettere, ovvero di caratteri tipografici. Il laboratorio invita a indagare gli aspetti tecnici e i contenuti di un libro attraverso lo sviluppo di una storia animata con personaggi creati dai bambini. Il laboratorio si concentra soprattutto sul processo, per valorizzare le capacità di ogni partecipante.



Tankboys

Tankboys è uno studio interdisciplinare fondato nel 2005 a Venezia, orientato alla progettazione per la comunicazione visiva.

www.tankboys.biz



5. Le mie cose preferite / A / 6-10

Studio Fludd (Matteo Baratto, Caterina Gabelli & Sara Maragotto)

Un libro può essere una collezione di forme preziose.

Quale forma prenderà la tua immaginazione?

Il laboratorio propone la creazione di un personale *Imagier* – libro-raccolta di figure abbinate a parole che le identificano – intitolato *Le mie cose preferite*. A partire da alcune figure geometriche piane, i bambini saranno invitati a esplorare le analogie e associazioni formali, la sintesi geometrica e la composizione della pagina, utilizzando diversi e speciali materiali adesivi. Il laboratorio vuole avvicinare al tema della creazione del libro attraverso la realizzazione di una piccola *Wunderkammer* tascabile e sfogliabile, intima collezione di cose belle e preziose.

Fludd

Collettivo multidisciplinare attivo dal 2008 e attualmente di base a Venezia. Il gruppo prende il nome dall'alchimista Robert Fludd, da cui assume la metafora della trasformazione della materia vile attraverso il processo empirico. I progetti intrapresi finora sperimentano miscele: dalla grafica all'illustrazione, dalla stampa d'arte all'installazione e al design auto-prodotto, coniugando percorsi formativi nell'ambito del design con la formazione artistica accademica. Filo conduttore della ricerca sono la fluidità di approccio tra i linguaggi del visivo e un particolare interesse per le tecniche artigianali. Studio Fludd è: Matteo Baratto (1986), Caterina Gabelli (1984) e Sara Maragotto (1986).

www.studiofludd.com



6. Costruire un oggetto che si sfoglia / A / 10-13

Giulia Cavazzani & Simone Simonelli

Come si fa un libro? La linea di produzione è pronta: preparatevi a organizzare, forare, piegare, confezionare e immagazzinare.

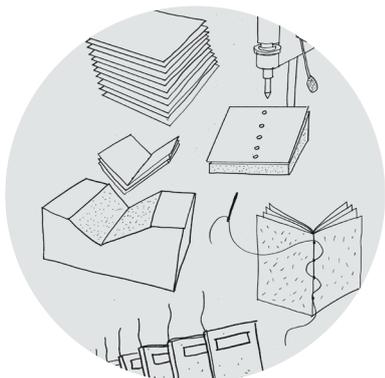
Questo laboratorio invita i bambini a concentrarsi sul libro come “oggetto che si sfoglia” e come un prodotto da “costruire”. Il laboratorio prevede una vera e propria catena di montaggio. La linea di produzione è divisa in cinque postazioni dove, a rotazione, i gruppi di bambini si alterneranno nello svolgimento di tutte le diverse operazioni necessarie: organizzazione delle pagine, foratura, piegatura, rilegatura, confezionamento e stoccaggio.

Giulia Cavazzani

○ Bolzanina per nascita, maremmana per adozione si laurea nel 2012 presso la Facoltà di Design e Arti della Libera Università di Bolzano. Lavora come free-lance nell’ambito del product design e dello styling. È interessata alla combinazione tra materiali nudi e crudi e dettagli surreali, per rivelare il lato magico della semplicità.

Simone Simonelli

○ Designer, è nato Ascoli Piceno nel 1980. Ha studiato Industrial Design al Politecnico di Milano e alla Brunel University di Londra. Nel 2009 viene selezionato dal German Design Council come uno dei 30 migliori giovani professionisti tra Italia, Belgio e Germania. Dal 2009 è ricercatore e docente presso la Facoltà di Design e Arti della Libera Università di Bozen-Bolzano. La sua attività esplora le possibilità di commistione fra tecniche artigianali e tecnologie digitali, con l’obiettivo di immaginare prodotti che risolvono il nuovo quotidiano.



7. Da cosa nascon cose / B / 6-13

Mister Gatto (Gianluca Camillini & Margherita Micheli)

Quante cose si nascondono in una forma? Quante storie si possono raccontare in un libro? Tutte quelle che riusciamo a vedere e disegnare con la nostra immaginazione! Realizziamo insieme tanti libri a partire da pochi elementi compositivi.

Prendendo ispirazione da un passo famoso de *Il Piccolo Principe* – il serpente boa che digerisce un elefante – questo laboratorio si concentra sulle potenzialità compositive e narrative del disegno e del libro, sulla base di pochi elementi dati. Una serie di timbri con semplici forme e simboli fornirà ai bambini il punto di partenza per esplorare e sperimentare, sotto la guida di Mister Gatto, associazioni e similitudini visive e creare così personaggi e mondi incredibili.

Tutti i disegni e le interpretazioni realizzati a partire da ciascuna forma saranno infine rilegati insieme, costruendo dodici libri monografici originali. Quante nuove storie si nascondono in questi libri collettivi?

Mister Gatto

È un atelier creativo che si occupa di visual design. Progettiamo seguendo un metodo: ricerca, osservazione, originalità, unicità, errore creativo, sperimentazione, serendipità, manualità e partecipazione; questo è tutto ciò che dell'approccio progettuale ci entusiasma oggi. Mister Gatto è: Gianluca Camillini e Margherita Micheli. Parallelamente alla ricerca indipendente, dal 2013.

Gianluca è ricercatore e lecturer in visual communication presso la Libera Università di Bolzano, mentre Margherita insegna progettazione cinematografica e disegno animato presso l'Istituto delle Arti "Depero" di Rovereto dal 2011.

www.mistergatto.com



8. Il teatro in un libro / B / 6-13

CamuffoLab (Marco Camuffo, Arianna Cremona & Michele Bettio)

Costruiamo un libro che è anche un teatro, per raccontare le nostre storie.

Prendendo ispirazione dalle sculture da viaggio di Bruno Munari, l'obiettivo del laboratorio è creare un oggetto con le stesse caratteristiche di un libro – copertina, pagine interne ecc. – che al contempo sia un teatro, un “contenitore di storie”. Attraverso la immaginazione dei bambini, questo contenitore potenzia la caratteristica del libro di racchiudere un racconto: le storie narrate dai bambini varieranno e cambieranno a seconda della messa in scena.

I bambini avranno la possibilità di costruire ognuno un libro/teatro, la prima scenografia e alcuni personaggi, potranno poi riporre il tutto all'interno della copertina e portare il proprio “contenitore di storie” con sé.

CamuffoLab

Fondato originariamente come Studio Camuffo nel 1990 da Giorgio Camuffo, opera in diverse aree della comunicazione e della grafica, dall'immagine coordinata alla segnaletica, dalla grafica editoriale – in particolare per pubblicazioni d'arte – a quella per l'architettura e per allestimenti di mostre, all'interior design. Inoltre, promuove e progetta iniziative culturali.

Oggi Camuffo Lab porta avanti lo spirito creativo che da sempre lo contraddistingue grazie ad una rosa di clienti e partner attivi nel panorama culturale ed economico nazionale, ma anche internazionale e un fitto network di collaborazioni eccellenti.
www.camuffolab.com



9. La magia del colore / B / 6-10

Roberto Bandiera con Alberto Reginato

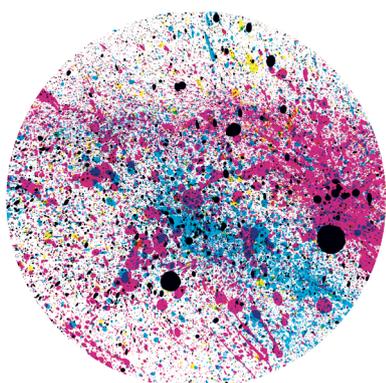
Ti sei mai chiesto come nascono i colori dei libri?

Sveliamo insieme la magia della stampa...

Come nascono i colori dei libri? Come è possibile, attraverso l'utilizzo di quattro colori, ottenere infinite tonalità? Prendendo spunto dall'antica arte della stampa, i bambini saranno invitati a esaminare la composizione cromatica e a sperimentare attivamente diverse combinazioni di ciano, magenta, giallo e nero attraverso l'uso di diverse tecniche e strumenti: con i retini di colore stampati su lucidi trasparenti, pennarelli e fogli di plastica colorata. Tagliando, incollando, sovrapponendo, sommando e sottraendo i colori, ogni bambino realizzerà un libro "in ottavo", rilegato a punto metallico, per sé o da regalare.

Roberto Bandiera

Nato a Treviso nel 1979, dopo la maturità e qualche anno trascorso fra gli scaffali di un negozio di dischi, si è laureato in disegno industriale dell'Università Iuav di Venezia nel 2007, prendendo subito dopo "servizio" come collaboratore alla didattica per i laboratori progettuali tenuti da Giorgio Camuffo, che seguirà per tre anni nelle sedi di San Marino e Treviso. Contemporaneamente inizia l'attività di grafico freelance, prima collaborando con altri studi e poi in maniera autonoma. Si occupa soprattutto di editoria e immagine coordinata a supporto delle aziende. Ha sviluppato progetti per Studio Camuffo, Luca Nichetto, Bosa, FoscariniLab, Italesse, Ceramiche Refin, Filmcutter, Ebav, oltre che per enti pubblici ed associazioni culturali. Attualmente insegna al Corso di laurea in disegno industriale e multimedia Iuav come collaboratore di Francesco Messina.



10. Un mostro nel libro / B / 6-10

AUT (Riccardo Berrone, Federico Bovara & Luca Coppola)

Mettiamo un bel mostro nel nostro libro, e poi pieghiamo e pieghiamo.

Ma... dove si è nascosto?

Questo laboratorio vuole permettere ai partecipanti di realizzare un libro di illustrazioni imparando la tecnica di piegatura della carta. Lavorando con i designer, ciascun bambino comporrà a collage una creatura mostruosa su un foglio. Dopo averlo duplicato in bianco e nero – con una fotocopiatrice – il mostro verrà trasformato, attraverso la piega, in un piccolo libro.

Questa attività consente a bambini e ragazzi di sperimentare, in maniera giocosa, elementi e aspetti fondamentali della produzione di un libro, invitandoli inoltre a riflettere sul rapporto tra foglio di carta (bidimensionalità) e libro (tridimensionalità).

AUT

È un collettivo di designer di base a Venezia che opera nel campo del design: prodotto, grafica, web, editoria, art direction. Oltre a lavori su commissione portiamo avanti progetti personali di ricerca. Ad AUT piace la collaborazione e la sinergia tra competenze differenti. AUT è composto da Riccardo Berrone, Federico Bovara e Luca Coppola.



11. Il mio primo libro Strudel / B / 6-10

Jonathan Pierini & Francesca Genova

Uvetta, mele, pinoli, cannella, zucchero: toccali, annusali, assaggiali, sono gli ingredienti per preparare il tuo primo libro Strudel.

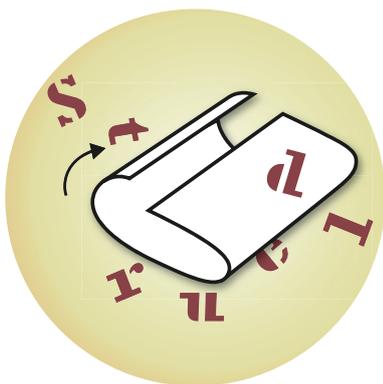
Fare un libro è un po' come fare uno strudel. Questo laboratorio vuole avvicinare i bambini al mondo dell'editoria concentrandosi sul libro come oggetto che è il risultato di un procedimento. Una semplice ricetta diventa la metafora del processo creativo. Passo dopo passo, attraverso i cinque sensi – nello spirito delle sperimentazioni di Bruno Munari – i bambini esploreranno i vari ingredienti. Soffermandosi sulle loro potenzialità espressive e formali, i bambini saranno invitati ad aggiungere gli ingredienti, uno dopo l'altro, pagina dopo pagina, riflettendo sull'utilizzo degli spazi del libro e le rappresentazioni astratte di coppie di concetti semplici come “molto e poco”, “sopra e sotto”, “prima e dopo”.

Jonathan Pierini

Type e graphic designer. Laureato in grafica e comunicazione visiva presso l'ISIA di Urbino, ha conseguito un master in Type and Media a l'Aia, Olanda. Nel 2009 ha insegnato basic design all'Accademia di Belle Arti di Bologna, maturando un interesse per il basic design, in particolare in context, come strumento educativo nella prospettiva del lifelong learning. Dal 2011 è ricercatore e docente presso la Facoltà di Design e Arti della Libera Università di Bolzano. Dal 2014 è studente di dottorato presso il Dipartimento di Tipografia e Grafica dell'Università di Reading.

Francesca Genova

Nata a Pieve di Cadore (BI) nel 1980, all'età di nove anni si trasferisce nelle Marche. Nel 2006 si laurea con lode in Scienze dell'Educazione presso l'Università di Urbino con una tesi in pedagogia interculturale e nel 2008 in Scienze della Formazione, indirizzo Scuola dell'Infanzia, lavoro che svolge tuttora con passione e soddisfazione. Attualmente, segue una formazione in Pratica Psicomotoria a cura dei pedagogisti B. Aucouturier e S. Compostella. Grande appassionata di cucina, sogna di iscriversi alla “Cordon Bleu” di Parigi.



12. Abc, Do Re Mi, RGB / B / 6-10

Lucia Massari & Matteo Rosso

Che musica fa un libro?

Il laboratorio si propone di creare una connessione “sinestesica” tra visione e udito, invitando bambini e ragazzi a esplorare nuove interazioni poli-sensoriali con il libro. Si parte con uno xilofono e con una semplice musica per bambini – *Alphabet Song* – per associare sensazioni diverse. Quindi, ogni bambino dovrà “comporre” il proprio libro, utilizzando colori e lettere. Grazie a una webcam controllata da un software che trasforma i colori in note, i partecipanti potranno infine far suonare quasi magicamente i loro libri, e potranno osservare diverse combinazioni fra partiture, testi, note e colori.

Lucia Massari

Ha frequentato il corso di disegno industriale presso l’Università Iuav, lavorando inoltre come illustratrice. Dopo la laurea si è trasferita a Londra per continuare gli studi, conseguendo un MA in design del prodotto al Royal College of Art. Ha partecipato a numerose residenze esplorando il tema del rapporto tra design e artigianato. Ha esposto in diverse gallerie dalla Trico gallery a Tokyo al V&A Museum a Londra. Lavora a Venezia.

Matteo Rosso

Ha iniziato la sua carriera di grafico a sei anni, aiutando un amico del padre a impaginare il notiziario della parrocchia con Aldus Pagemaker su un Macintosh Plus. Negli anni ha lavorato con ogni tipo di cliente, da pizzerie, autotrasportatori e concessionarie dell’usato, negli anni della gavetta, a Palazzo Reale, Electa, Studio Italo Rota, ai tempi di Studio Camuffo, fino ai più recenti Tate Britain, V&A Museum, Whitechapel Gallery tramite lo studio londinese Holmes Wood per il quale ha lavorato. Attualmente lavora a Venezia come freelance, collaborando con Sebastiano Girardi.



Tu chi sei?

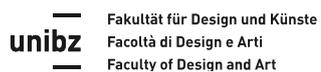
I Ludosofici (Ilaria Rodella & Francesco Mapelli)

Tu chi sei? Facile, sei tu! Semplice la risposta, quasi banale: ma siamo sicuri che sia veramente così? Sin dagli albori, l'uomo si è confrontato con questo interrogativo cercando risposte in tutti i campi. Anche i Ludosofici hanno voluto dare il loro contributo: sembra però che abbiano complicato ancor più le cose!

Infatti in questo libro non danno neanche una risposta ma pongono solo domande. In questo cammino, si sono fatti aiutare però da tanti illustri personaggi che, come loro, cercano di vedere il mondo da prospettive insolite: artisti, grafici, illustratori e ovviamente filosofi: Socrate, Eraclito, Deleuze, Nancy... Tutti hanno dato una mano in questa ricerca! Oltre a tante immagini accompagnate da nuove domande (perché non sono mai abbastanza), ci saranno anche brevi proposte di attività che cercheranno di gettare nuova luce sulle possibili risposte, continuando a spronarci nella ricerca di nuovi punti di vista.

I **Ludosofici** organizzano laboratori di filosofia per bambini, collaborando con musei, festival, scuole, biblioteche, librerie. Li fanno perché pensano che i bambini siano molto più filosofi dei filosofi stessi, perché i bambini non si vergognano di fare domande. Per cercare le risposte, i Ludosofici mettono da parte le parole e si fanno ispirare dall'arte, dalla musica, dai film, dalle stampanti 3D, dai colori, dalle foglie, dai palazzi, dalle fabbriche e dalle altre persone. Con loro i bambini pensano facendo, rendendo visibile l'invisibile.





Con il contributo di



Partner tecnici



Media partner



Come on Kids! 2

Fare un libro

7-8.11.2014

www.come-on-kids.unibz.it

<http://eddes.unibz.it>