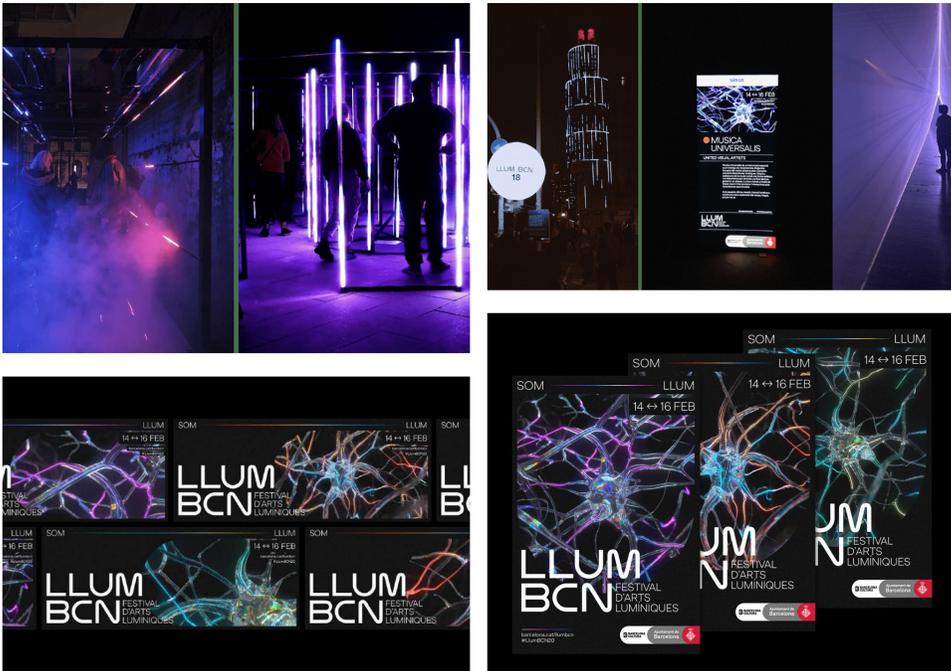


# RICERCA

ANALISI DI CASI STUDIO DI FESTIVAL ITALIANI E INTERNAZIONALI DEDICATI ALLE DIVERSE FORME DI ARTE, LIGHT ART E CULTURA DIGITALE.

## LLUM Barcelona 2020

Nona edizione del Llum Bcn, il Festival delle Arti Illuminate di Barcellona che trasforma le strade e le piazze della città in un laboratorio di sperimentazione, attraverso la luce come mezzo creativo.



## CidneOn Festival



CidneOn 17 realizzata interamente nel Castello di Brescia, è tra le prime rassegne di light-art con questa formula in Italia. Il progetto è nato anche per riportare il Castello al centro dell'attenzione di bresciani e turisti, obiettivo pienamente raggiunto grazie alla combinazione tra la creatività degli artisti e gli spazi unici in cui è allestito

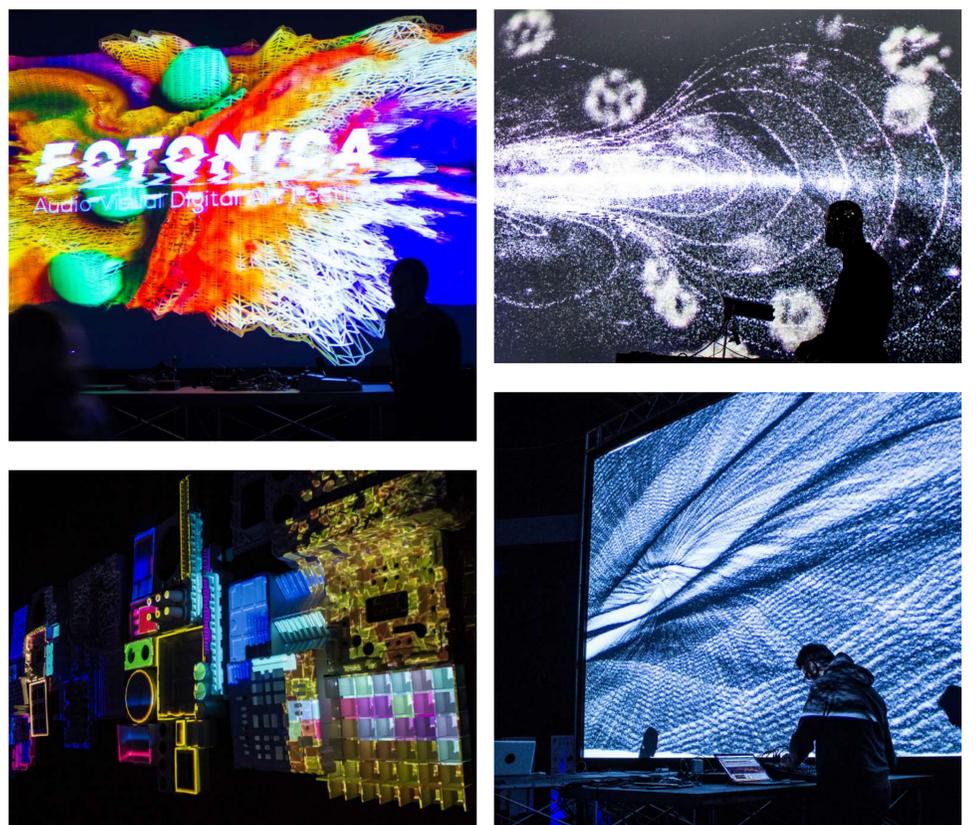
## Bright Festival



Bright Festival è tra i primi eventi fiorentini su Arti digitali, Lighting Design e Musica elettronica che si è svolto presso le prestigiose sedi di Stazione Leopolda e The Student Hotel. Il Festival prevede tre giorni di attività giornaliere e serali che uniranno incontri, workshop e masterclass con conferenze, live show ed installazioni.

## Fotonica Festival

FOTONICA un festival che indaga le forme d'arte legate all'elemento luce nel contesto contemporaneo. Il programma è volto ad esplorare diversi linguaggi, tecniche e tecnologie audio-visive coinvolgendo realtà nazionali ed internazionali per costruire un programma che rappresenti diverse forme dell'Audio Visual Art.



# PROGETTO

LAF sta per Light Art Festival, ed è un evento artistico specifico che si propone di investigare il legame tra la luce e le tecnologie digitali.

## Festival

La mission dell'evento è nella capacità di unire cultura, arte, sociale ed economia grazie alla fusione di diverse realtà riunite in un unico grande evento. L'esperienza del festival durerà due giorni e prevederà minitalk lighting designer e visual artist, l'esperienza espositiva spettacoli di video mapping architeturale, infine, la sera, si terminerà con delle performance audio visuali di alcuni dei più famosi dj.

## Progetto Grafico

L'identità costruisce principalmente su una forte componente tipografica. Le lettere rappresentano i mattoni grafici di tutta l'identità visiva, offrono una visione sul festival, riescono a far scorgere le opere e la luce che caratterizza l'esperienza dell'evento.

### Codice tipografico

I caratteri utilizzati sono 2, uno per il testo e uno per i titoli. La scelta di una font da usare in forma codificata per i titoli rappresenta l'elemento principale di riconoscibilità dell'identità e anche per lo sviluppo del logotipo. La scelta è dell'utilizzo della versione di Monument Ultraextended su una campitura nera. Il carattere è poi usato in trasparenza, come se si comportasse da maschera attraverso la quale riuscire a osservare oltre.

Monument  
abcdefghijklmnopqrstuvwxy  
1234567890  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTU-  
VWXYZ 1234567890  
(,;:!"!?)

abcdefghijklmnopqrstuvwxy  
1234567890  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTU-  
VWXYZ 1234567890  
(,;:!"!?)

Ultraextended  
abcdefghijklmnopqrstuvwxy  
1234567890  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTU-  
VWXYZ 1234567890 (,;:!"!?)

Studio del carattere  
**POSITIVE**    N I E G A T I V E =

### Codice visivo

Per un'identità coerente del festival ho cercato un unico codice visivo di riferimento valido per l'intera immagine coordinata. Il codice è formato da gradienti di varie tonalità cromatiche, l'effetto ricercato è di una sorgente luminosa, sfocata e con una grana applicata sopra.



### Logotipo

Il logotipo del festival è composto dalle lettere LAF e stanno per Light Art Festival. Nell'operazione stilistica di modifica delle lettere è stato necessario una rivisitazione del riempimento, che possa essere un ulteriore tratto distintivo dell'identità e soprattutto coerente in tutte le sue applicazioni.



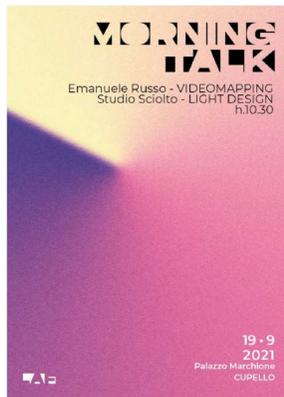
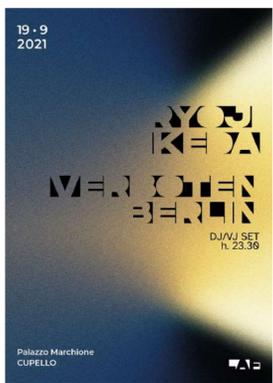
# IDENTITÀ VISIVA

La comunicazione del festival dovrà modularsi in modo efficace e coerente in tutti le sue applicazioni senza perdita di identità. Si definisce sia tramite il canale della stampa, attraverso supporti classici come manifesti, flyer, brochure, ticket dell'evento, press kit e segnaletica per l'evento, sia attraverso supporti digitali come gif animate, video presentativi, comunicazione social etc.

## Gestione coordinata degli elementi di identità visiva

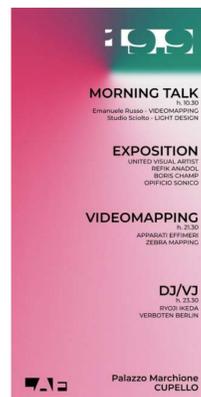
### Manifesti

I manifesti si dividono per due differenti applicazioni. Una serie esplicherà il programma generale dell'evento, un'altra gli eventi specifici come morning talk, video mapping e dj set.



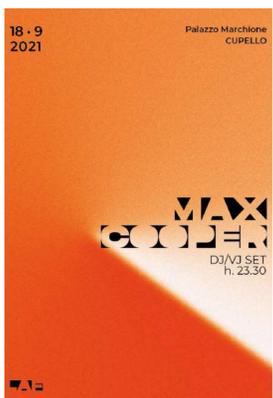
### Banner

I banner promozionali sono pensati per essere affissi all'entrata del palazzo Marchione e andranno ad indicare il programma del giorno.



### Ticket

Il biglietto da acquistare per poter entrare al festival varia se è per l'evento nella sua interezza o solo un evento specifico.



### Segnaletica

All'esterno di ogni stanza sarà presente una targa che farà intendere per cosa è deputata quell'area.



### Flyer

Flyer e pieghevoli arricchiranno l'identità del festival. Saranno utilizzati a scopo promozionale, cercando di suscitare la curiosità del pubblico.



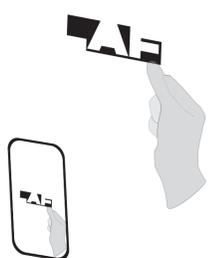
### Artist e Press Kit

A tutte le personalità coinvolte nell'evento verrà consegnato un cartellino identificativo, inoltre agli artisti interessati verrà recapitato un artist kit compreso di cartellino, invito ufficiale e t-shirt del festival.



### Gadget LAF

Al visitatore in ingresso verrà consegnato una stampa 3d del logotipo LAF. L'utente potrà immortalare, usando il gadget come maschera da cui guardare, qualsiasi parte del festival che vuole. Un'iniziativa per creare una fitta rete di condivisione attorno all'evento.



### Opuscolo

È un opuscolo che il visitatore può acquistare con approfondimenti sugli artisti e le opere dell'esposizione.



# DOSSIER DI RICERCA + PROGETTO DI IDENTITÀ VISIVA

Unicam SAAD  
Corso di Disegno Industriale e Ambientale  
A.A. 2019/2020

Relatore **Carlo Vinti**  
Laureando **Fabio Masci**  
Matricola 097970

# Indice

<u>Ricerca 1ª parte</u>	<u>5 - 48</u>
<u>Ricerca 2ª parte</u>	<u>49 - 61</u>
<u>Concept</u>	<u>64 - 65</u>
<u>L'evento</u>	<u>66 - 67</u>
<u>L'evento</u>	<u>68 - 69</u>
<u>Contesto</u>	<u>70 - 71</u>
<u>Luoghi</u>	<u>72 - 79</u>
<u>Artisti</u>	<u>80 - 87</u>
<u>Progetto Grafico</u>	<u>88 - 110</u>

# 1<sup>A</sup> PARTE

La prima parte di questa ricerca è un'analisi di casi studio di Festival italiani dedicati alle diverse forme di arte e cultura digitale.

Il testo propone una lettura dei casi, offrendo una panoramica dettagliata dei loro contenuti, degli eventi proposti, le modalità organizzative ma anche la loro comunicazione, quindi i media utilizzati nelle loro varie forme e linguaggi.

I Festival analizzati sono:

- Medioera Festival
- Bright Festival
- MediaArt Festival
- Fotonica Festival



## MEDIOERA FESTIVAL

**cos'è**

Festival sulla cultura digitale e l'innovazione

**dove**

Viterbo

**quando**

9 - 10 - 11 - 12 Maggio 2019

**organizzatori**

Claudio D'Angeli, Mauro Rottelli, Massimiliano Capo, Marco De Carolis

**programma**

Speaker, Artisti, esperti internazionali che terranno incontri, seminari, lectures e workshop.

# Festival

Medioera è un festival di cultura digitale ed innovazione, nasce nel 2010 a Viterbo ed ha come fine quello di creare momenti di discussione ed approfondimento sulle tecnologie che sono ormai parte del nostro vivere quotidiano.

Il termine Medioera viene dalla sincretismo tra Medioevo e Nuova era.

L'etimologia è ovviamente legata alle origini del luogo, Viterbo antica città medievale e al concept del festival ovvero l'era digitale e le tecnologie annesse.

Ogni edizione ha una data e una location, un suo programma ufficiale e un'agenda di appuntamenti specificati per fasce orarie e titoli di intervento tenuti dagli ospiti.



Gli obiettivi del festival sono di fornire gli strumenti necessari al pubblico per cogliere al meglio le opportunità offerte dalla Rete e dalla cosiddetta "rivoluzione digitale, creare cultura, curiosità, critica, confronto, scambi tra competenze ed esperienze differenti".

Disegnare gli scenari venturi nella loro dimensione g-local, dove le micro esigenze locali si legano alle macro mutazioni globali in un processo di cooperazione e sharing, sensibilizzare i "pubblici connessi" ad un modo nuovo di comunicare e interagire, in maniera reticolare, pluridirezionale e autonoma; Promuovere, valorizzare e attivare il patrimonio culturale e territoriale della Tuscia, sito attivo di una manifestazione che sia riconoscibile anche a livello nazionale



**MED-IA, INTELLIGENZA ARTIFICIALE E GIORNALISMO**  
 di Rocco Oliveto e Giovanni Romano. Oliveto è professore associato all'Università del Molise, co-autore di oltre 150 pubblicazioni relativi alla all'ingegneria del software, risulta essere secondo a livello mondiale nel suo settore per produzione scientifica nella categoria "consolidator". Romano è giornalista della Tgr Rai del Molise, si occupa di politiche regionali dell'Unione europea e di economia.

**FROM SCRIPT TO SCREEN. SCRITTURA, SERIALITA' E SOCIAL**  
 di Francesco Acquaroli e Barbara Petronio. Acquaroli è un attore teatrale, televisivo e cinematografico pluri premiato. Petronio, laureata in Lettere, lavora da oltre 15 anni come sceneggiatrice.

# Programma

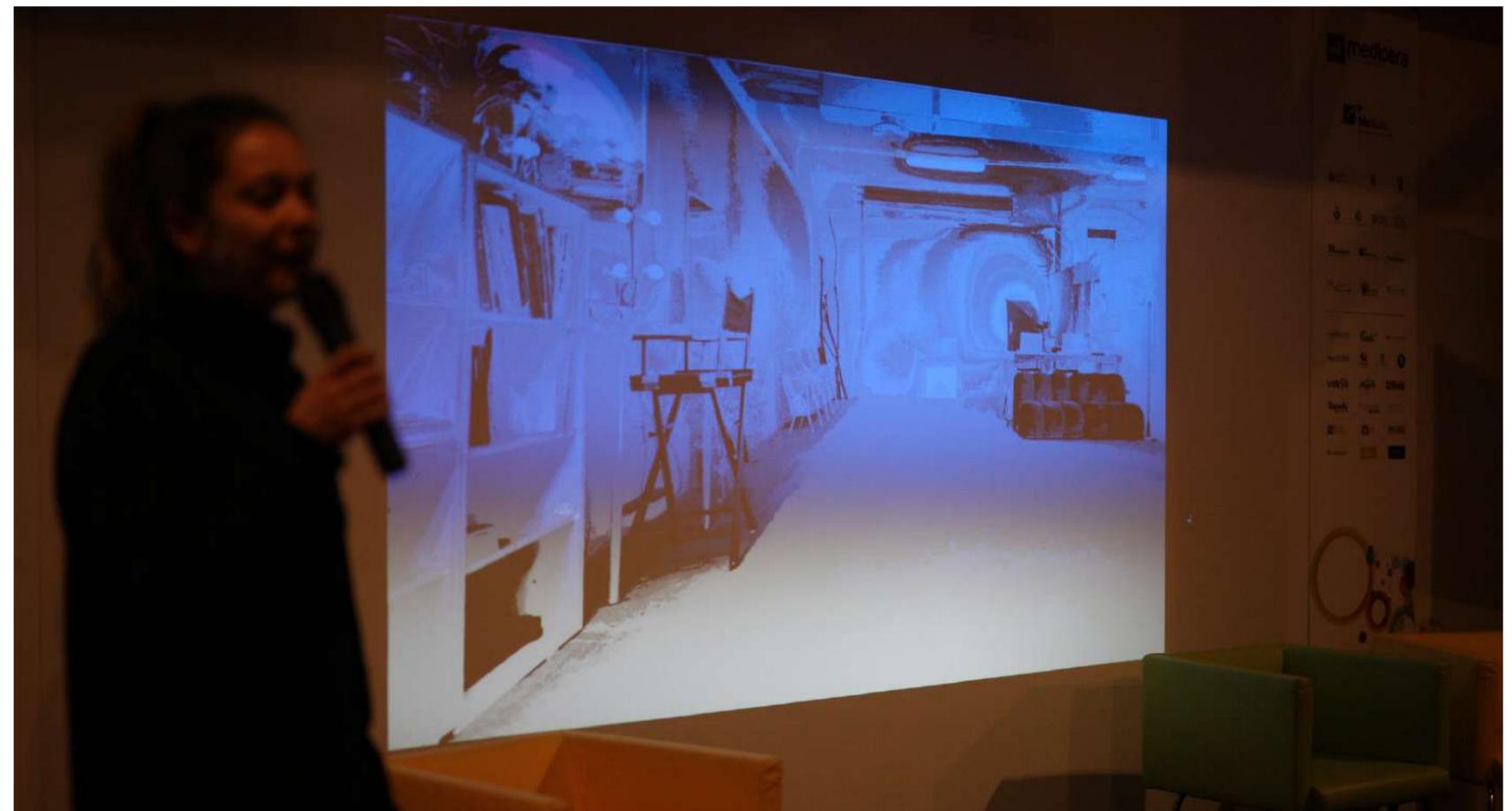
Gli eventi proposti si arricchiscono grazie alle personalità coinvolte, esperti delle varie tematiche trattate offrono una panoramica ampia della cultura digitale nei nostri tempi. Alcuni esempi di eventi e personalità coinvolte:

**COMUNICARE UN FESTIVAL ATTRAVERSO I NUOVI MEDIA e CINEMA E NEW MEDIA**

entrambi tenuti da Andrea D'Addio, classe 1982, laureato in Scienze Politiche, a Berlino da marzo 2009, scrive di cinema, cultura e società collaborando stabilmente con Io Donna, D di Repubblica, Wired, Huffington Post e Panorama.

**LA MEDIA EDUCATION PER GESTIRE L'OVERLOAD INFORMATIVO**

di Marco Gorini, professore a contratto presso la Link Campus University, in Roma, per gli insegnamenti di Marketing, New Media, Personal Branding, Nuovi Linguaggi Editoriali. Esperto di comunicazione di massa, social media, formazione e gestione risorse umane.



# Logotipo

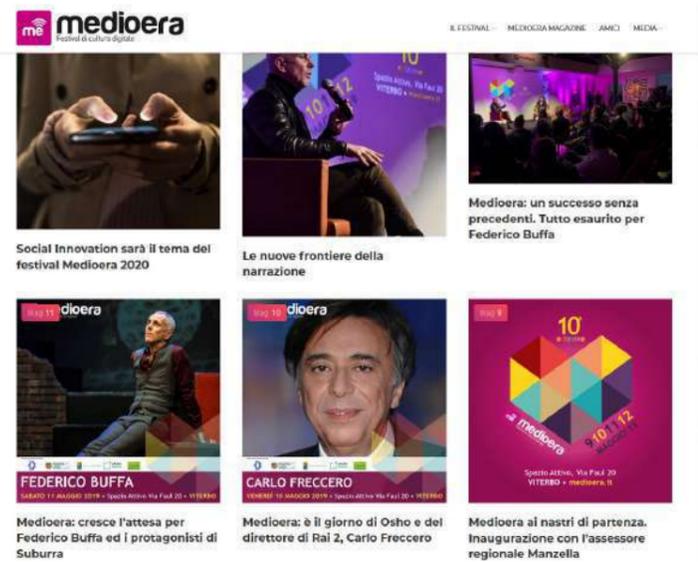
Il logotipo del Festival è formato dalle lettere me in corsivo, inscritte in un quadrato con angoli arrotondati di colore viola, con delle onde sulla e, come a simboleggiare delle frequenze, che rimandano al wi-fi, al digitale e alla tecnologia. Il logo viene accompagnato dalla scritta medioera e il pay off Festival della cultura digitale.



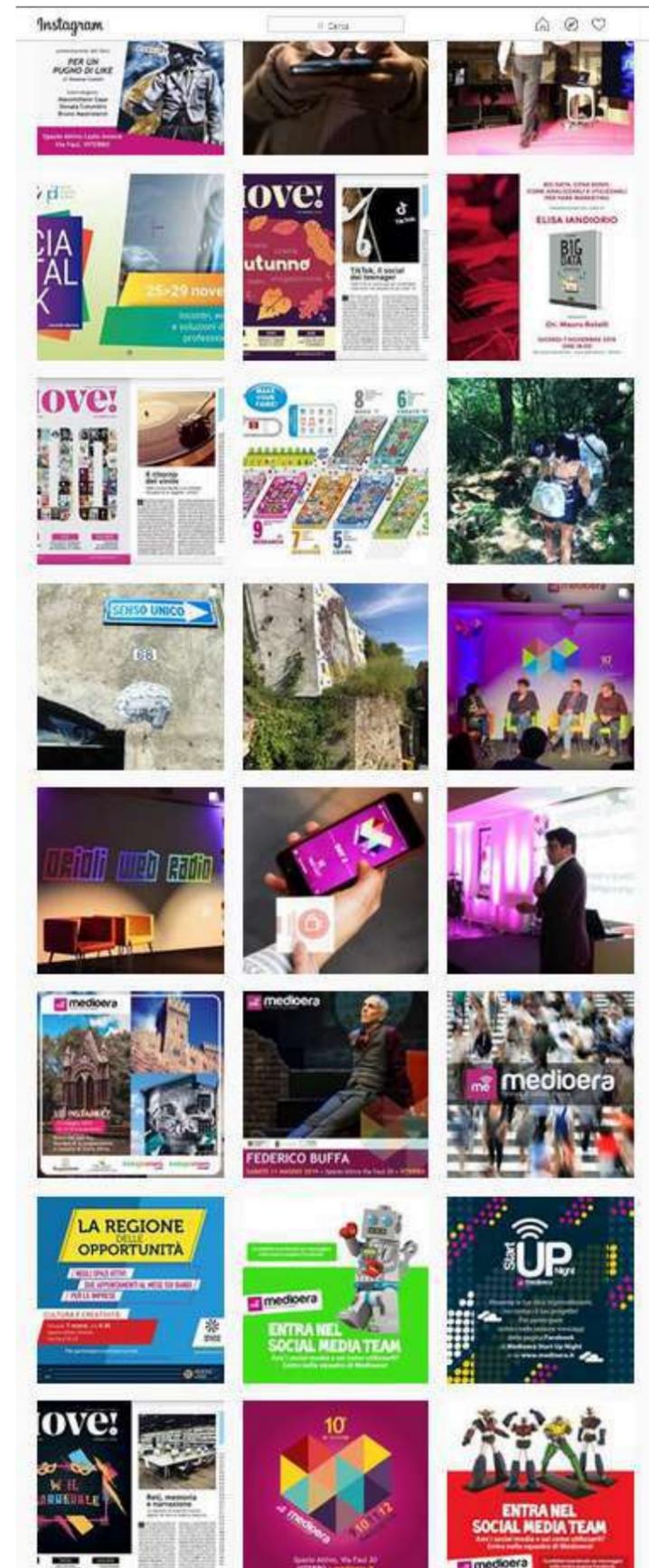
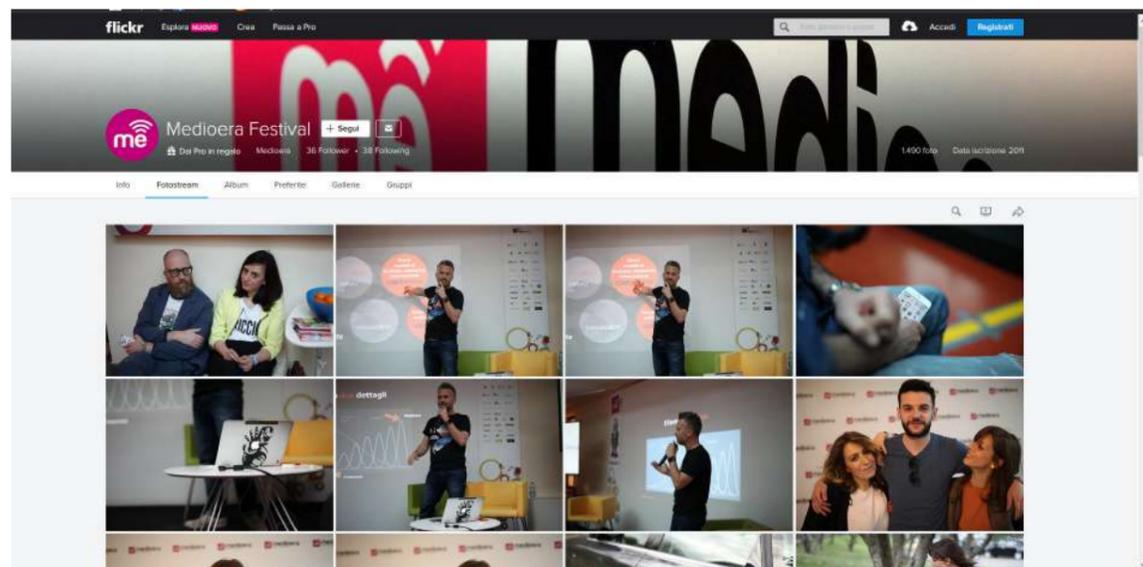
Esempi di poster e banner del Festival, anche delle edizioni precedenti.

# Sito web e social

Il sito web risulta molto chiaro, le voci selezionabili rimandano alla descrizione del festival e alle edizioni passate, al magazine, ai partners/sponsor e alla gallery fotografica. I social media, sin dalle prime edizioni, sono utilizzati per sponsorizzare l'evento, sono la vetrina del festival, vengono pubblicati contenuti di carattere più generale ma anche inerenti alle personalità coinvolte nonchè agli eventi proposti.



homepage





# BRIGHT FESTIVAL

21-22-23 FEBBRAIO 2019

Digital Arts // Lighting Design // Electronic Music

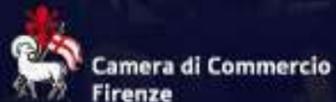
Stazione Leopolda - The Student Hotel



Firenze si accende  
con il Bright Festival

#NeverSoBRIGHT

www.brightfestival.com - follow us



## Bright Festival

**cos'è**

Festival su Arti digitali, Lighting Design e Musica elettronica

**dove**

Firenze, Stazione Leopolda e The Student Hotel

**quando**

21 - 22 - 23 Febbraio 2019

**organizzatori**

Claudio Cacioli, Teresa Balestrieri, Gianpaolo Dei, Luciano Dagostini e Jany Martelli.

**programma**

55 Speaker, Artisti, Dj e esperti internazionali che terranno lectures e workshop.  
40 multinazionali e aziende del settore invitate.  
80 ore di eventi, manifestazioni e musica.

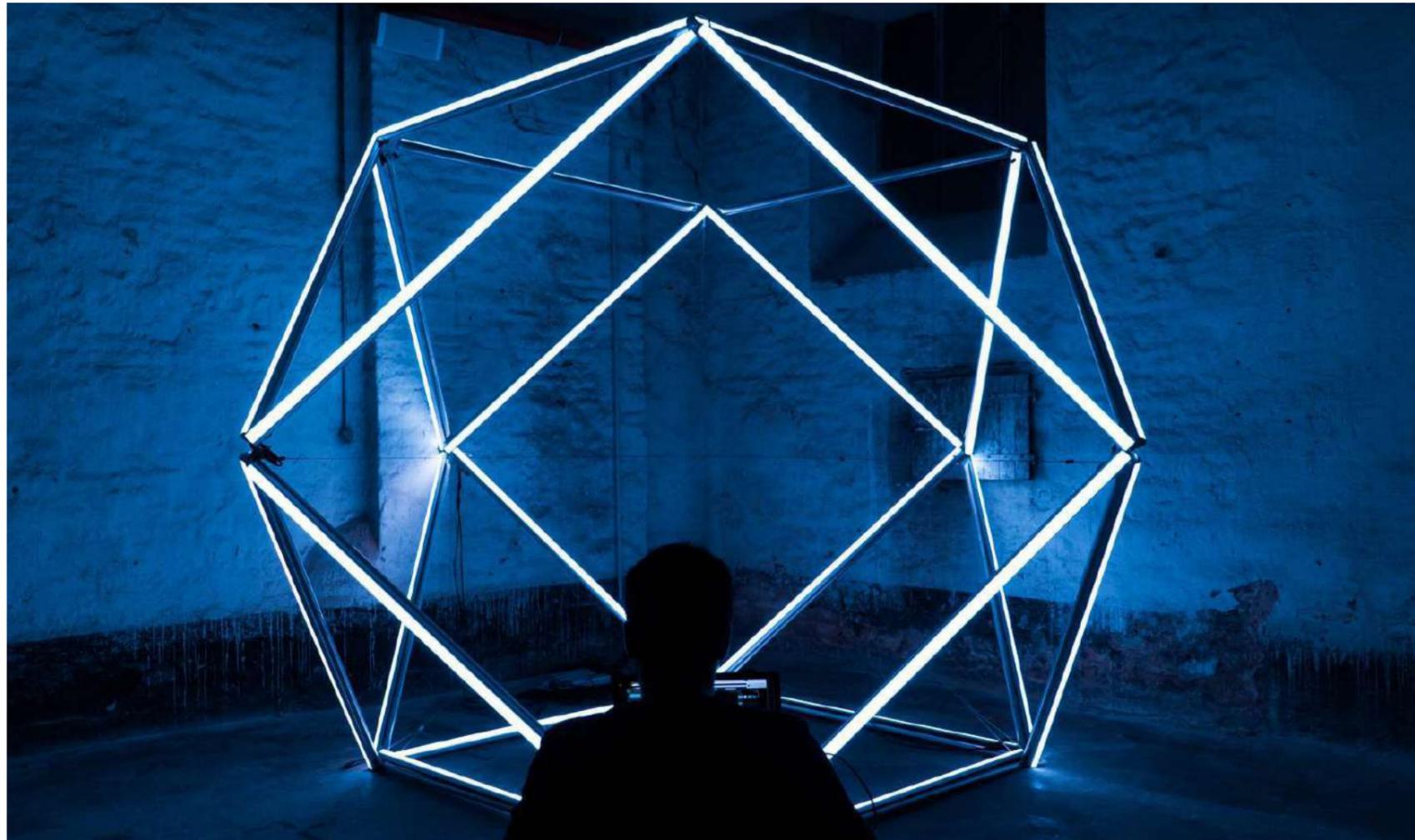
# Festival

Bright Festival è tra i primi eventi fiorentini su Arti digitali, Lighting Design e Musica elettronica che si svolgerà presso le prestigiose sedi di Stazione Leopolda e The Student Hotel.

Il Festival, nato in collaborazione con la Camera di Commercio e il Comune di Firenze, prevede tre giorni di attività giornaliere e serali che uniranno incontri, workshop e masterclass con conferenze, live show ed installazioni.

The Student Hotel sarà per tre giorni, dalle 10.00 alle 19.00, teatro di un ricco programma di attività didattiche e culturali che prevede l'intervento di esperti, professori e ospiti di fama internazionale.

La Stazione Leopolda, dalle 15.00 a tarda notte, sarà invece trasformata in un "Parco esperienziale", dove sarà possibile immergersi in sensazionali esperienze immersive e virtuali, integrate da conferenze, live shows, installazioni e performance.



L'obiettivo di Bright Festival è dar vita a una piattaforma di inclusione e coinvolgimento nel campo delle Arti Digitali, del Lighting Design e della Musica Elettronica. Il Festival non si rivolge soltanto ad aziende ed esperti del settore ma anche al pubblico degli appassionati e dei curiosi, permettendo loro di entrare in contatto con le tendenze più innovative della rivoluzione digitale.

Bright Festival intende, altresì, creare un network tra realtà di alto livello, coinvolgendo professionisti, aziende, studenti ed istituti specializzati, con un occhio di riguardo per le numerose e importanti realtà fiorentine, che comprendono associazioni culturali ed esercizi commerciali, musei e coworking, collettivi e singoli artisti all'avanguardia, senza tralasciare ristoranti, hotel e locali notturni. Questo spirito di cooperazione interdisciplinare mira a richiamare un pubblico diversificato e ampio, rivitalizzando la città in un periodo di "destagionalizzazione turistica" per offrire la possibilità di fruire del fascino di una Firenze che non ha occhi solo per il passato ma soprattutto lo sguardo proiettato nel futuro.

# Programma

Il Festival è articolato in due diversi spazi, la Stazione Leopolda, sede delle esposizioni serali e notturne e lo Student Hotel, sede invece di workshop, lecture e talk inerenti i vari temi affrontati. Gli eventi proposti nello Student Hotel sono numerosi e grazie anche alle personalità coinvolte si riesce a proporre una vasta e ampia selezione di temi, di seguito alcuni esempi.

## VIDEO MAPPING

con Gianluca Del Gobbo, un workshop dedicato a tutti i creativi che desiderano imparare a realizzare installazioni di video-mapping su superfici e architetture. Corso pratico, della durata di 7 ore, che è finalizzato alla realizzazione di un progetto visivo e sonoro personale.

## MOTION BASICS: FONDAMENTI DI CINEMA 4D

durante il workshop verranno analizzate le funzioni principali degli strumenti del modulo MoGraph e create delle brevi animazioni in motion graphics per introdurne le potenzialità. Saranno toccati i concetti chiave di lighting in ambiente virtuale e rendering per poter finalizzare ed esportare la propria creazione.



**LA LUCE AL SERVIZIO DELL'ATMOSFERA E DELLA COMUNICAZIONE VISIVA**, linee guida, metodi e le tecniche per la costruzione di un'immagine efficace: l'idea, la ricerca, la costruzione del set fotografico in base ad un concept, la composizione e gli elementi chiave della fotografia e della comunicazione visiva, l'illuminotecnica, la tecnica di ripresa e la gestione del set.

**LABORATORIO MULTIMEDIALE DI GRAFICA E SUONO** come può il segno grafico rappresentare il suono e come può il suono dare vita al segno sulla pagina? workshop realizzato dai prof. Marco Paoli e Andrea Gozzi alla LABA di Firenze.

## VJING E MAPPING DI LUCI

un laboratorio pratico che avrà l'obiettivo di introdurre il partecipante al multiforme universo del Video Jokeing, imparando a dar vita a performance VJ dal vivo realizzate mediante il software VJ Mad Mapper.



## La Stazione Leopolda

Sede delle esposizioni serali e ospita le più variegate opere e installazioni, i percorsi artistici qui si articolano in forme particolari, creando nuove esperienze immersive nel quale il visitatore si può immergere, tra le quali:

**'The Mirror Room'** Experience, Immersive, THE FAKE FACTORY

gioca con i sensi in un'installazione dove ci si immerge in un caleidoscopio di immagini visive senza soluzione di continuità. Un'opera d'arte che ricrea e amplifica la sensazione della visione e dello spazio infinito attraverso l'uso di videoproiezioni e materiali trasparenti e riflettenti. Mentre il visitatore si muove a suo piacimento nello spazio, le proiezioni lo circondano da ogni parte, confondendo i confini delle pareti con quelli di soffitto e pavimento. Il mondo interiore si amplifica verso l'esterno. Un flusso vitale di immagini in continuo cambiamento avvolge lo spettatore.

**'Sorgente'**, Installazione,

il collettivo comasco OLO Creative presenterà la nuova installazione, un "pozzo", simbolo della riflessione introspettiva, che trascinerà l'osservatore nelle profondità delle viscere della terra: una caduta negli abissi raccontati dalle leggende, in cui non si può percepire il limite.

**'The Pinball'**, Installazione,

un'installazione di video mapping che vi permetterà di tornare bambini e sfidare, con uno smartphone o un Ipad, le mura di una stazione ferroviaria ottocentesca, firmato da Gianluca del Gobbo, il founder di A/V Node.

**'Luce – Corpo – Spazio'**, Experience, Interactive, Immersive, immergiti in uno spazio virtuale, in cui il movimento del tuo corpo plasma una nuova realtà fatta di luce, suono e colore. Interagisci con gli altri partecipanti creando sculture iridescenti ed esperienze sinestetiche

**'The Frame'**, Experience, Installazione,

utilizza uno "stargate" luminoso che traccia il confine tra il fuori e il dentro, tra il pieno e il vuoto; sarà proprio la luce a dare forma a immagini che esistono solo in potenza, ma che diventano atto grazie ad un elemento etereo e leggero quale il fumo. Il binomio luce/fumo crea effetti volumetrici trasportando lo spettatore in un'esperienza altamente immersiva.



# Logotipo

Il logotipo del Festival è formato da una lampadina stilizzata e formata da triangoli che vanno a sfumarsi, come se senga-  
lasse una rottura; e la scritta Bright Festival, in stampatello.  
La parte cromatica è formata da questi tre colori, bianco,  
blu navy e giallo mostarda, che contrassegnano tutta la loro  
comunicazione, dai poster ai banner ma anche nei social  
network.



Esempi di banner poster in cui notiamo la coerenza cromatica e il rimando alla città ospitante, Firenze.

# Sito web e social

Il sito web si presenta pulito, le voci selezionabili riconducono subito all'idea del Festival stesso, al programma nelle due location, le personalità coinvolte e i contatti; il tutto semplificato e differenziato grazie ai toni cromatici che ritornano. Le pagine Facebook e instagram sono utilizzate per sponsorizzare l'evento, per portare a conoscenza del pubblico i personaggi coinvolti nel Festival, i vari eventi proposti e le location in cui si terranno.





# MEDIA ART FESTIVAL

L'arte che cambia il mondo

## MEDIA ART FESTIVAL 2018

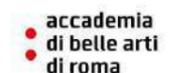
### THE GREAT CONVERGENCE: NATURAL AND ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Roma, 17 - 19 maggio 2018  
**MAXXI** | Museo nazionale delle arti del XXI secolo | via Guido Reni 4/a  
**Accademia di Belle Arti di Roma** | via di Ripetta 222  
**RUFA Space** - Rome University of Fine Arts | via degli Ausoni 7a

mediaartfestival.org | #RomaMAF |    



In collaborazione con





# Festival

Il Media Art Festival è un'iniziativa della Fondazione Mondo Digitale realizzata in collaborazione con MAXXI - Museo delle Arti del XXI secolo, Epson, Ambasciata americana in Italia, Accademia di Belle Arti di Roma, Palazzo delle Esposizioni, e in connessione con i programmi Europa Creativa ed Erasmus+. Cultural Partner: RUFA – Rome University of Fine Arts. Media partner Inside Art.

È un format originale, fatto di tanti eventi diversi (mostra, lecture, hackathon, laboratori ecc.), che mette insieme arte e tecnologia contaminando pubblici diversi. Una formula di successo che affianca alla mostra di artisti internazionali iniziative inedite e innovative, capaci di collegare il Festival con il territorio e le persone che lo vivono.

## Media Art Festival

**cos'è**

Festival sulla Media Art

**dove**

Roma, MAXXI e RUFA – Rome University of Fine Arts.

**quando**

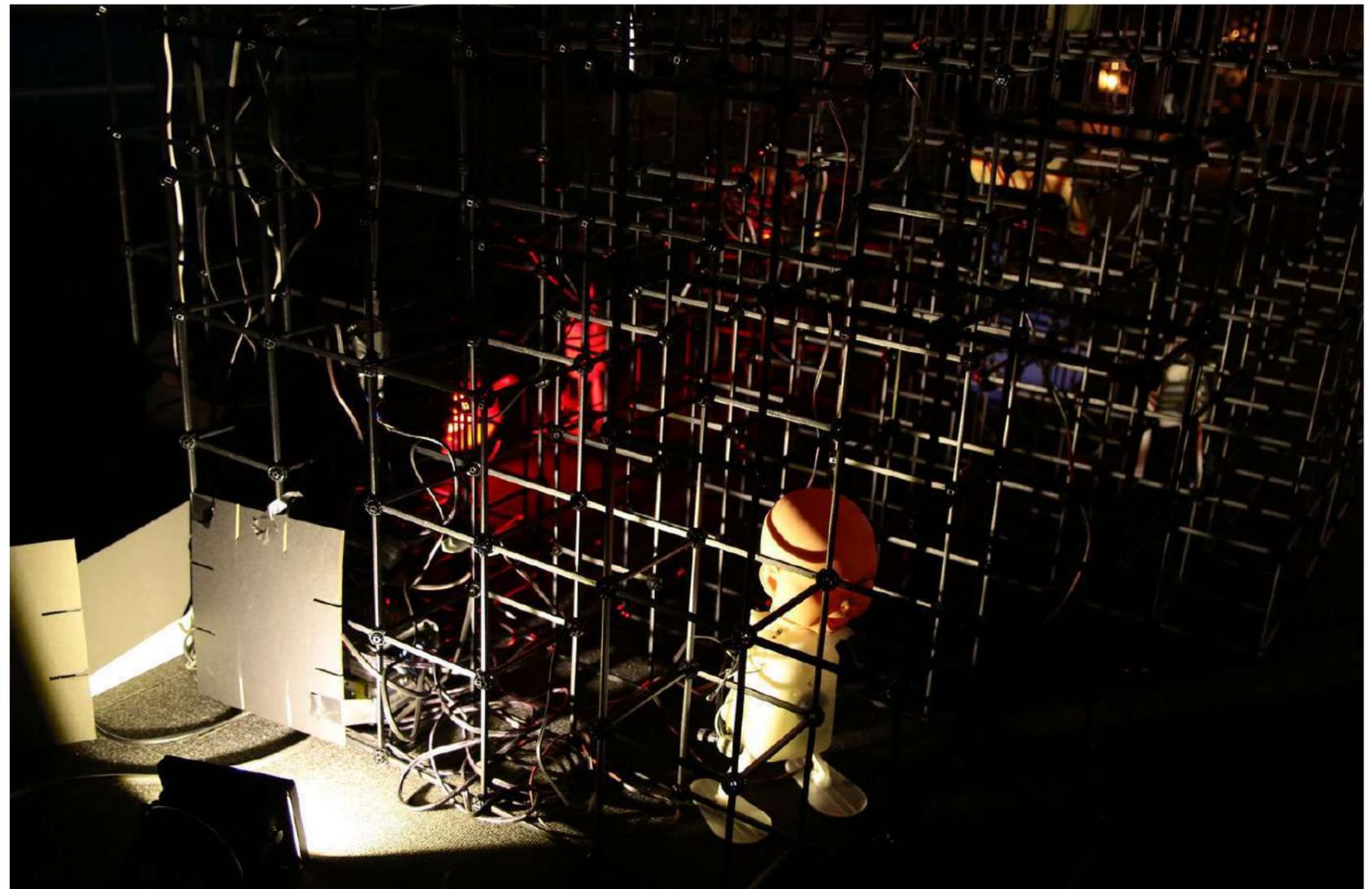
17 - 18 - 19 Maggio 2018

**organizzatori**

Valentino Catricalà (direttore artistico), Isabella Indolfi, Veronica D'Auria, Laura Leuzzi, Valentina Ravaglia (curatori)

**programma**

Mostre, lecture, hackathon, laboratori e esposizioni di oltre 50 artisti di 10 paesi, dagli Stati Uniti alla Russia, che vogliono unire insieme arte e tecnologia contaminando pubblici diversi.





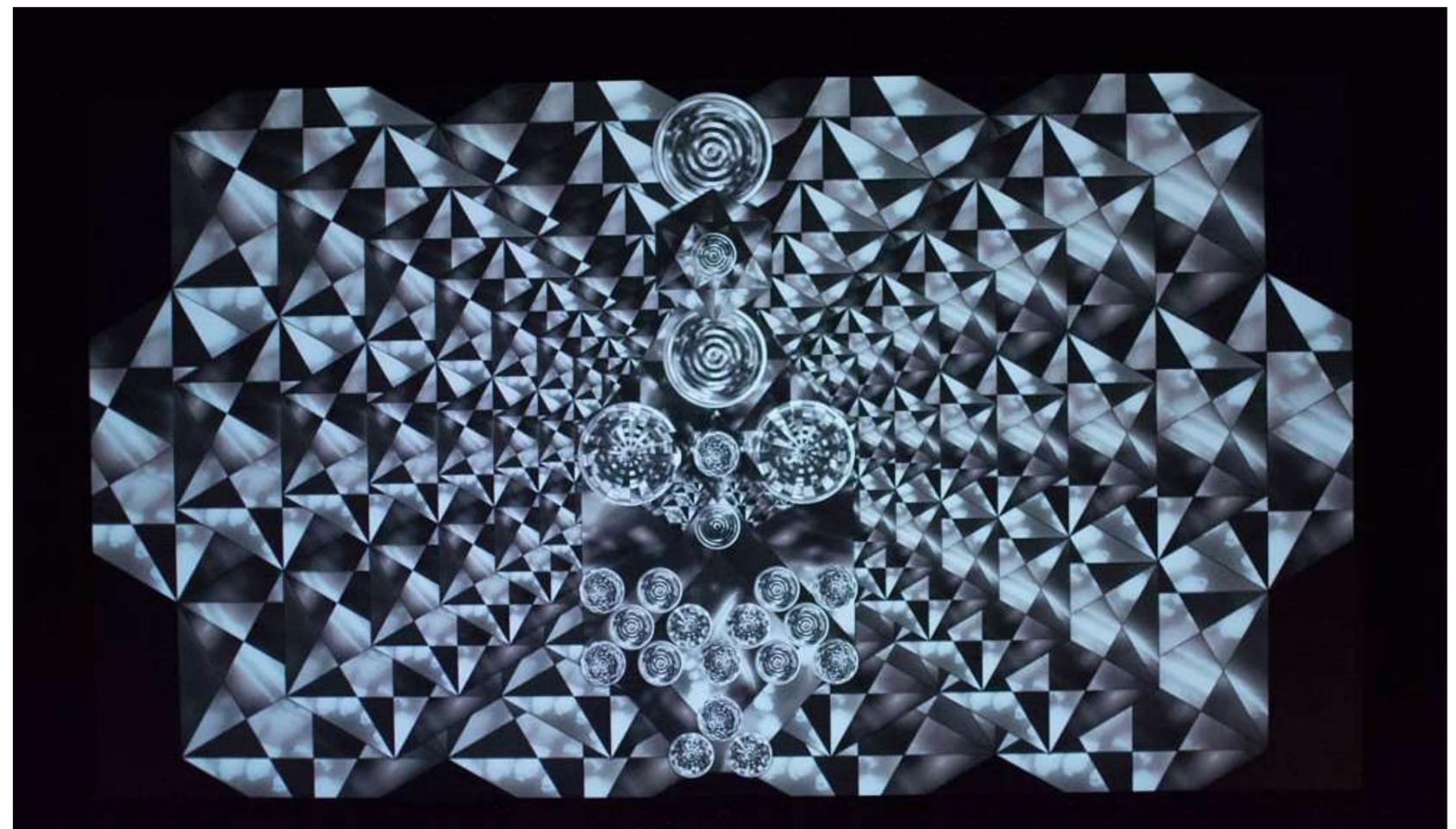
# Programma

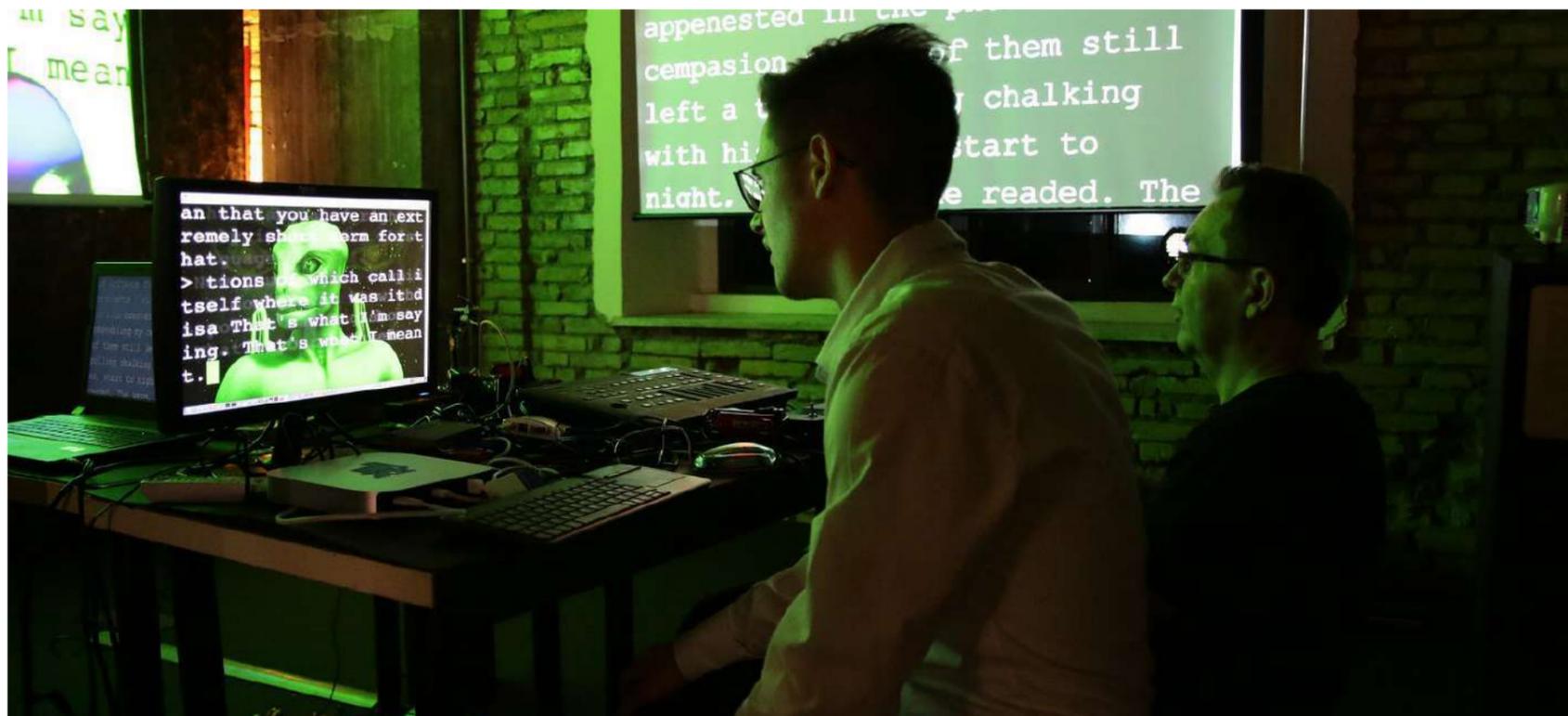
Il Media Art Festival si svolge in tre snodi culturali. All'interno Sala Extra MAXXI espongono gli artisti selezionati con la call internazionale e le opere condivise realizzate con gli studenti di 8 scuole. Visite guidate alle mostre per scuole e famiglie e appuntamenti diversificati per ogni genere di pubblico animano consecutivamente i tre giorni.

Nelle altre location il filo conduttore è ovunque la contaminazione, di arti, di generi, di tecniche e tecnologie, di autori e spettatori. Perché la media art è quella forma d'arte che ci aiuta a guardare il cambiamento da una prospettiva diversa. Inedita e affascinante. Installazioni, video art, sound art, light art, tutorial: 50 artisti provenienti da 10 paesi coinvolgono il pubblico in una visione inedita del mondo, un'affascinante esperienza di conoscenza che può trasformarci in profondità, motivandoci verso nuovi atteggiamenti e comportamenti.

Il Media Art Festival giunto alla sua quarta edizione ci interroga sul rapporto tra la creatività umana e l'insieme di attività che è in grado di svolgere una macchina, un calcolatore elettronico, e ci invita a scoprire relazioni inaspettate nella mostra "The Great Convergence: Natural and Artificial Intelligence", allestita al MAXXI - Museo delle Arti del XXI secolo.

La media art, infatti, è considerata la forma d'arte con il potenziale più efficace per comprendere le urgenze culturali, capace anche di trasformare in modo naturale gli artisti digitali in interpreti della complessità e attivisti del cambiamento: è l'arte che cambia il mondo. E ci interroga: chi siamo? Come saremo? Come diventeremo? Con la media art acceleriamo il processo già avviato che riconosce nella cultura l'infrastruttura necessaria a gestire la complessità crescente del Pianeta. Nei diversi incontri con il pubblico esperti e artisti aiutano a scoprire nuove forme d'arte collaborative e interattive, che ci aiutano a comprendere che "il mondo può essere un posto diverso" (E. Kac).





Degna di nota (come sempre il suo lavoro) la videoinstallazione **Salted lake** di Sigalit Landau, l'artista israelita che, con installazioni e video, ha esposto anche nel padiglione di Israele alla Biennale di Venezia. Un paio di scarponi militari sono stati ricoperti di sale per mezzo di un'immersione in un lago salato e poi ricollocati sulla superficie ghiacciata di un lago vicino a Danzica, dove il sale fonde il ghiaccio facendo sprofondare gli scarponi militari nell'acqua. S'indovinano molti riferimenti al di là del semplice fatto fisico, memorie non precisate delle origini est-europee di Landau, la memoria dell'eterna guerra in cui anche lei è stata soldato.

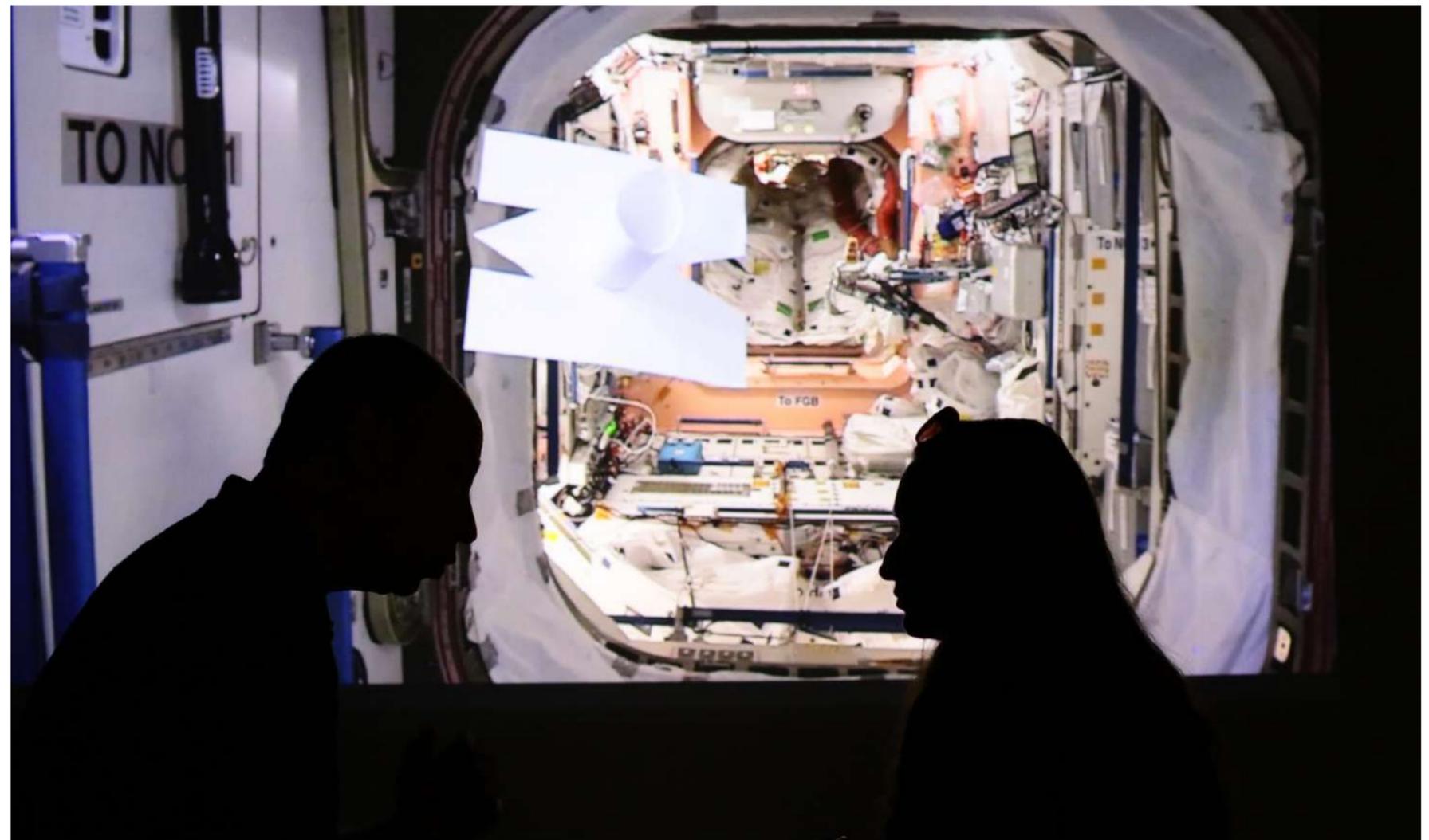
Interessanti anche i video dell'iraniano Ahmad Nejad, artefice di un "realismo magico" inserito nelle sue considerazioni sul quotidiano, oppure la "meteo/ricerca" della russa Kristina Paustian, che offre una riflessione sulla minacciata (e minacciosa) scomparsa del Polo Nord, rappresentata come un lento zoom attraverso ghiacci in 3D. Anni Cinquanta, e il risultato di denudamento, seppur meno drammatico, funziona qui come nel cliccare un download e farne esplodere i contenuti.

Le opere sono attentamente ricercate e spaziano in vari ambiti, ogni installazione è un'esperienza unica da vivere, di seguito alcune:

L'artista di origine brasiliana Eduard Kac, condivide con il pubblico italiano del Maxxi la primaperformance realizzata nello spazio, con la collaborazione dell'astronauta francese Thomas Pesquet.

L'opera **"Inner Telescope"**, pensata per la gravità zero e l'uso di materiali disponibili nella Stazione spaziale internazionale, ci porta a ripensare la nostra relazione con il mondo e la nostra posizione nell'universo.

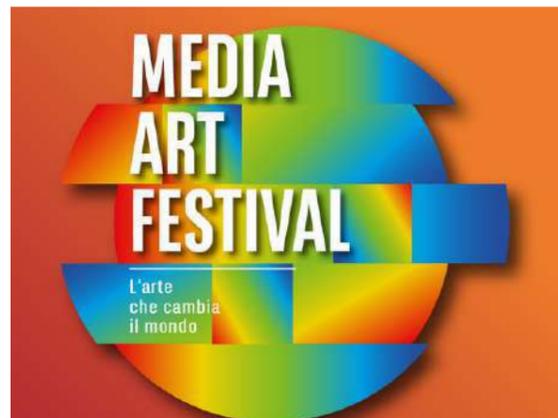
L'americano Joseph Delappe è autore di **Gold Gandhi**, forse il lavoro più ambizioso del festival: un'installazione interattiva dove un tapis roulant collegato a un videogame (Delappe è fra l'altro un insegnante di Games and Tactical Media) consente di percorrere i chilometri fatti da Gandhi nella sua famosa marcia della non violenza. Il percorso (il tapis roulant non è azionato elettricamente) diventa concreto nella fatica fisica attraverso l'uso della realtà virtuale.



# Logotipo

Il logotipo del Festival è formato dalle lettere M e A unite insieme e inscritte in un cerchio, il tutto con colori che sfumano dal giallo al verde fino all'azzurro.

Si presenta anche in una veste diversa, con un cerchio diviso in varie parti sempre sfumate e la scritta Media Art Festival, in aggiunta è presente anche un pay-off che recita 'L'arte che cambia il mondo'.

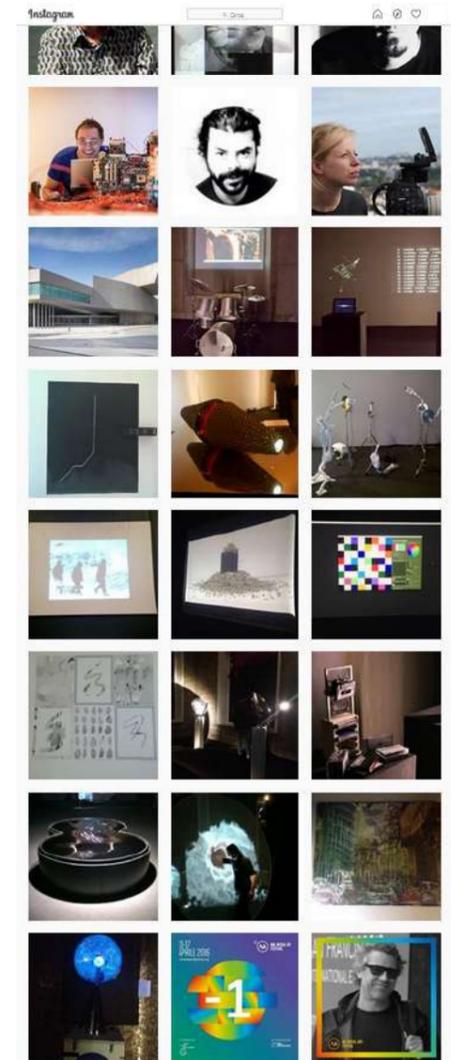


Esempi di locandine e banner del Festival, edizione del 2018 e 2016

# Sito web e social

Il sito web è di facile comprensione, propone immediatamente i collegamenti alle voci come Chi siamo, Programma, Progetti, Location, Ospiti e Artisti.

Sia Instagram che Facebook sono le vetrine del Festival, per tutte le quattro edizioni è servito come principale strumento di diffusione e sponsorizzazione dell'evento. Artisti, eventi, location ma anche raccolte fotografiche e video vengono presentati con i post.





# Festival

FOTONICA da fotone, storicamente quanto di luce, dal greco photòs, è un festival che indaga le forme d'arte legate all'elemento luce nel contesto contemporaneo.

Vuole essere un progetto nuovo in un ambito in cui Roma ha sempre rappresentato un riferimento ma che ad oggi soffre la mancanza di un evento internazionale: le Audio Visual Arts. Questo progetto proviene dal network romano delle organizzazioni attive nell'audio video contemporaneo per costruire un programma che ne rappresenti le varie forme espressive: Performance Audio Video, Video Mapping, Installazioni di Luce, NetArt, DJ-VJ Sets, Workshops e Lectures.

FOTONICA è prodotto da Flyer communication, che nel 2004 dà vita a LPM Live Performers Meeting, il più grande evento del settore. Giunto alla sua 18 edizione, di cui 11 a Roma e le altre, anche grazie al supporto della Comunità Europea, a Xalapa, Minsk, Città del Messico, Cape Town, Eindhoven e Amsterdam. Dal 2004 LPM ha ospitato oltre 4600 artisti, 2625 performance, workshop e showcases, con 72 paesi partecipanti e più di 1.500.000 visitatori.

## Fotonica Festival

<b>cos'è</b>	Festival sulle Audio Video Digital Arts
<b>dove</b>	Roma, Nuovo Cinema Aquila e Fusolab 2.0
<b>quando</b>	29 Novembre - 7 Dicembre 2019
<b>organizzatori</b>	organizzato dall'associazione Flyer New Media
<b>programma</b>	Videomapping Installations, Audio Video Installations, NetArt Installations, Lectures e Workshop





FOTONICA è un festival che vuole indagare le forme d'arte legate all'elemento luce nel contesto contemporaneo. Un festival unico nel panorama capitolino che vanta un'intensa e ricca programmazione: una selezione di artisti italiani e internazionali danno forma alle più diverse sfaccettature delle Audio Visual Digital Arts e le rendono fruibili a un pubblico sempre più vasto. Cuore pulsante del progetto sono le performance audio video in collaborazione con Live Cinema Festival e le Installazioni Audio Video create in collaborazione con partner nazionali e internazionali. Sul fronte della NetArt, organizzata in collaborazione con Shockart.net, è possibile visitare in modo interattivo le mostre di web art Net Paintings realizzata da Shockart.net nel 2005.

FOTONICA ha poi ideato un ampio spazio dedicato all'avvicinamento e all'approfondimento teorico e pratico del mondo delle audio-video e della digital art grazie alle lectures, ai workshop sulle tematiche e sugli strumenti riguardano le arti digitali e visive con Fusolab 2.0 e i laboratori per bambini che hanno l'obiettivo di avvicinare i più piccoli alla cultura digitale attraverso strumenti e stimoli creativi.

# Programma

Il programma è volto ad esplorare diversi linguaggi, tecniche e tecnologie audio-visive coinvolgendo realtà nazionali ed internazionali per costruire un programma che rappresenti diverse forme dell'Audio Visual Art.

Il programma include Audio Video Performances: cuore del festival, progetti che utilizzano tecniche molto diverse, ma al tempo stesso seguono un thread comune che si evolve per tutta la serata. Dal video teatro alla video danza, dalle performance di live cinema fino alla cultura queer, dall'arte generativa e al live coding.

VJ-DJ Sets: rappresentano il background della maggior parte degli artisti audio visivi, Vjs da tutto il mondo riempiono gli schermi con colori, storie e ritmi visivi che improvvisano in diretta sulla musica del DJ e viceversa.

Videomapping Installations: video installazioni realizzate con la tecnica del video mapping, forme e sculture prendono vita grazie alla luce dei video proiettori modificandone la forma e la percezione sfruttando proprio la stessa forma e percezione delle superfici nello spazio per ingannare e stupire il fruitore. Le installazioni sono accessibili al pubblico durante tutti i giorni del festival negli orari di apertura dello spazio.





Audio Video Installations: rappresentano un genere artistico strettamente intrecciato alla sperimentazione con le tecnologie digitali, quale pratica artistica ibrida al confine tra scultura, allestimento e performance, introduce un coinvolgimento partecipativo dello spettatore, configurandosi come opera ambientale che non va solo contemplata frontalmente ma fisicamente attraversata e visitata. Le installazioni sono accessibili al pubblico durante tutti i giorni del festival negli orari di apertura dello spazio.

NetArt Installations: è il vero background di tutta l'arte interattiva che abbiamo oggi, il web era alla fine del secolo scorso il primo vero strumento per costruire un'interazione tra artisti e pubblico su larga scala.

Per quanto concerne la parte teorico-pratica:

Lectures e workshop: dedicati ad ascoltare ed a conoscere, affrontando il tema della cultura audio visual. Vengono esplorate le teorie della produzione di contenuti e l'elaborazione delle immagini, studiando e sperimentando nuove tecnologie, sviluppando dibattiti culturali su libera e open source e conoscendo le ultime novità nello sviluppo di software e hardware.

I workshop dedicati ai bambini vogliono offrire ad i più giovani le conoscenze e la manualità nell'utilizzo di questi nuovi strumenti creativi.

# Logotipo

Il logotipo del Festival è formato dalla scritta in maiuscolo FOTONICA, declinato sia in bianco che in nero, leggermente tendente alla destra con un effetto di disturbo che distorce la scritta.

Il logo è accompagnato dal pay off descrittivo Audio Video Digital Art Festival.





Esempi di locandine e banner del Festival dal 2017 a oggi.

# Sito web e social

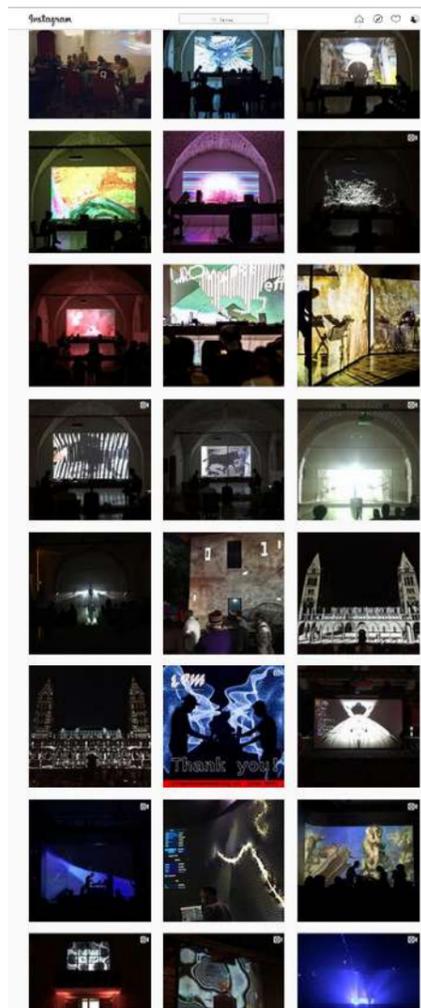
Il sito web è chiaro, le voci selezionabili definiscono subito il Festival stesso, incuriosisce e rimanda il lettore al programma, alle personalità coinvolte e i contatti. I social media, sin dalle prime edizioni, sono utilizzati per sponsorizzare l'evento, per portare a conoscenza del pubblico i personaggi coinvolti nel Festival, i vari eventi proposti, ma anche come gallery fotografica finale.



homepage



sezione 'Programma'



## 2<sup>A</sup> PARTE

Dopo questa prima generale analisi di festival che vanno ad indagare e connettere sperimentazione, arte e tecnologia, in quest'ultima parte della ricerca viene introdotto il tema della luce, già presente in alcuni festival analizzati.

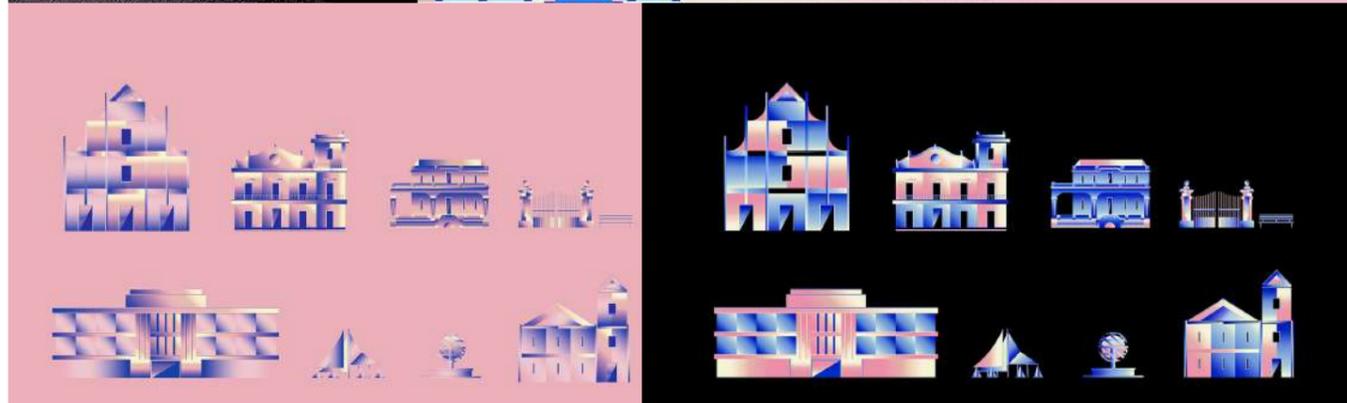
Vengono citati alcuni festival italiani e internazionali che hanno come protagonista la luce, nelle sue infinite sfaccettature e declinazioni.

# Macao Light Festival

cos'è	Evento annuale di visual communication
dove	Macau City
quando	3 - 31 Dicembre 2017
organizzatori	Istituto Culturale e del Turismo



Macao Light Festival 2017 presentato alle Rovine di St. Paul's come un evento modellato dall'arte collettiva di oltre un centinaio di creatori locali transmedia. L'apertura ha dato il via a una serie di proiezioni, installazioni luminose e giochi interattivi in otto attrazioni locali, portando visitatori e residenti in un viaggio di luci attraverso la città.



# Berlin Festival of Light

<b>cos'è</b>	Festival annuale sulla Light Art
<b>dove</b>	Berlino
<b>quando</b>	Ottobre
<b>organizzatori</b>	patrocinato dal governo centrale





Festival of Lights Berlin è un evento internazionale annuale gratuito che si svolge a ottobre a Berlino, in Germania. Trasforma punti di riferimento ed edifici in tutta la città attraverso l'uso di illuminazioni, proiezioni luministiche e mappatura 3D



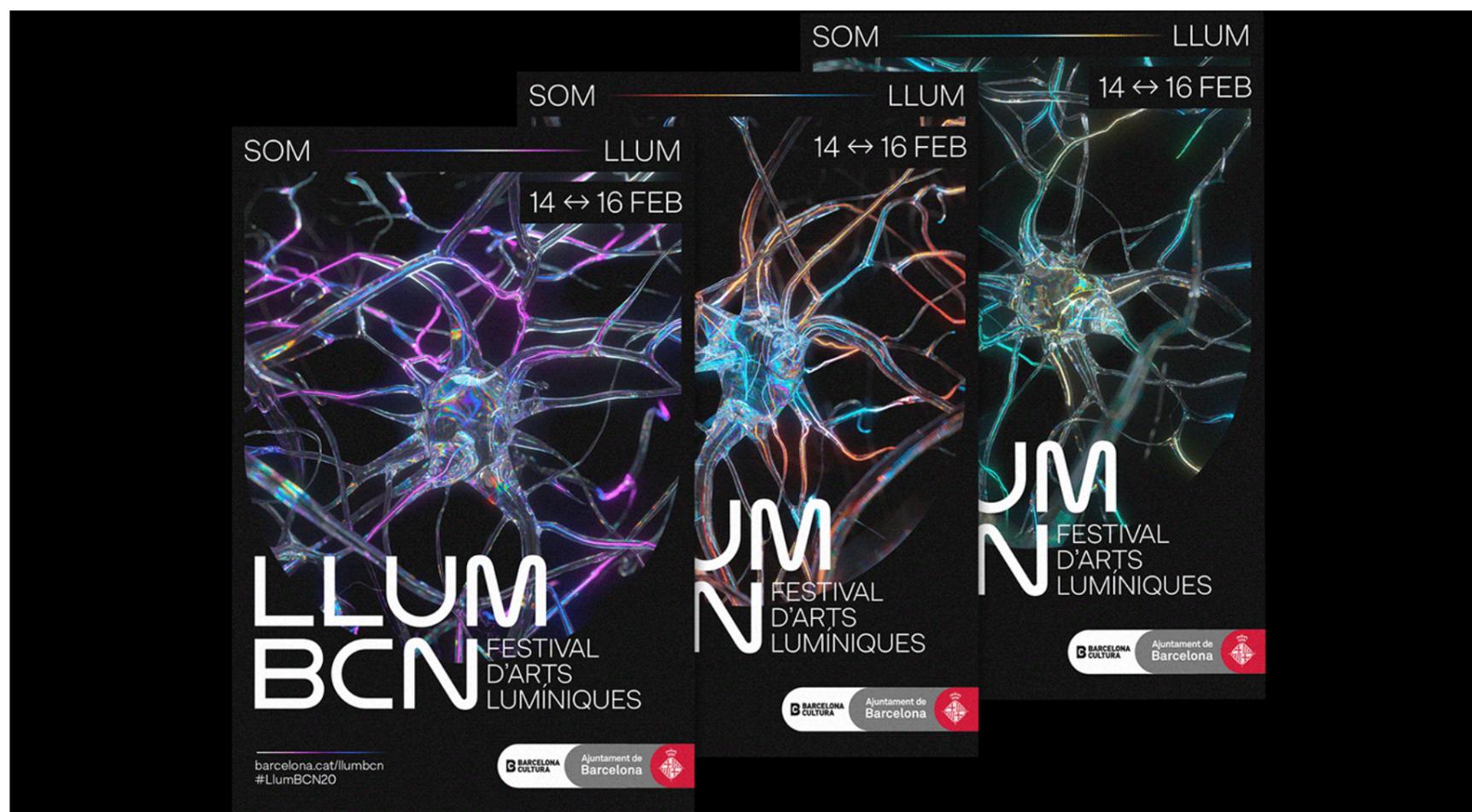
# LLUM BCN 2020

cos'è Festival delle Arti Illuminate

dove Barcelona

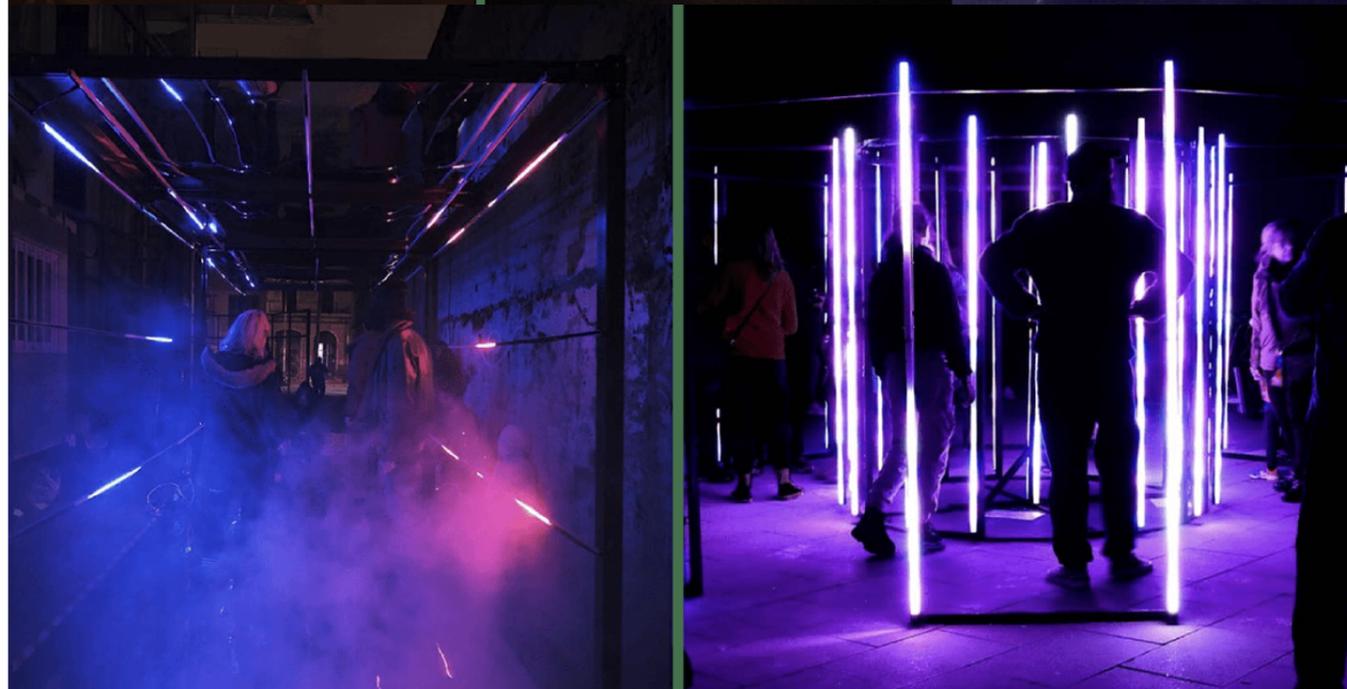
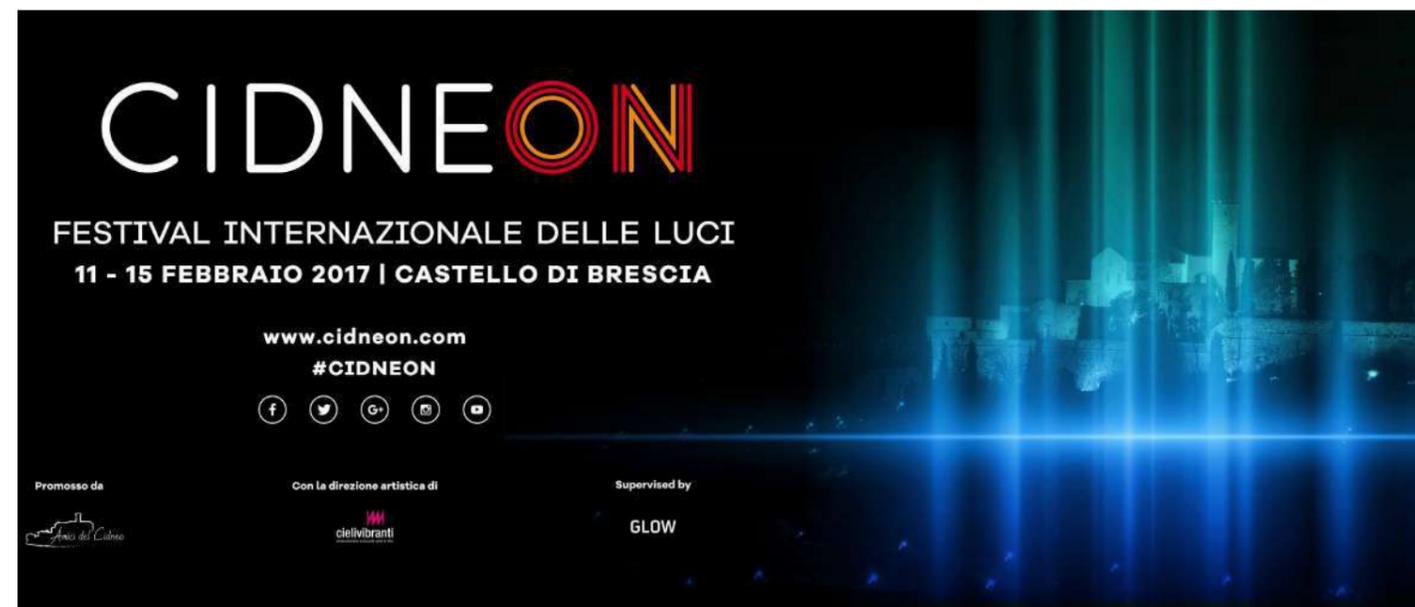
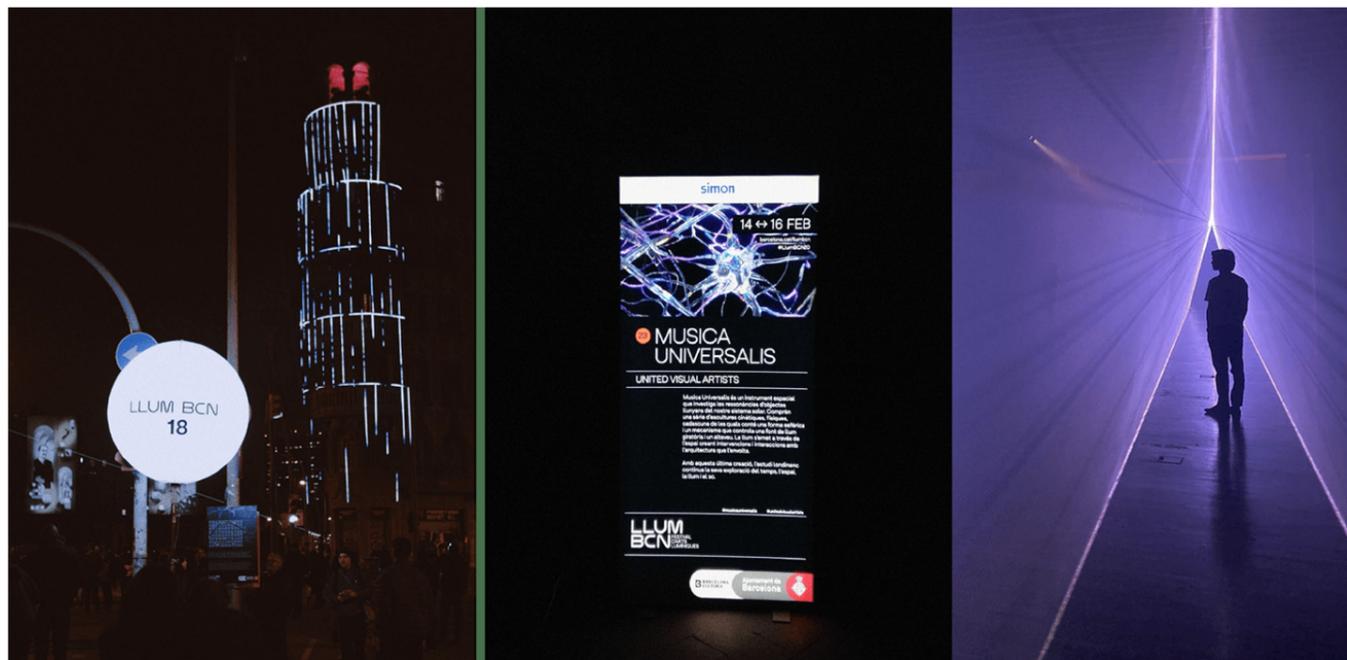
quando 14 - 16 Febbraio 2020

organizzatori Barcelona Cultura



Con il concetto "Siamo luce", viene lanciata la nona edizione del Llum Bcn, il Festival delle Arti Illuminate di Barcellona che trasforma le strade e le piazze della città in un laboratorio di sperimentazione, attraverso la luce come mezzo creativo.

Un festival pieno di tecnologia, ma che con questa campagna cerca di umanizzarsi, sfidando i sensi per tornare alla nostra origine, oltre ad invitare a riflettere su tutto ciò che ad occhio nudo non vediamo: la luce della nostra immaginazione, la luce delle nostre idee, la luce di ciò che tocchiamo, la luce di ciò che sentiamo.



## CidneOn Festival

**cos'è**

Festival internazionale delle luci

**dove**

Brescia

**quando**

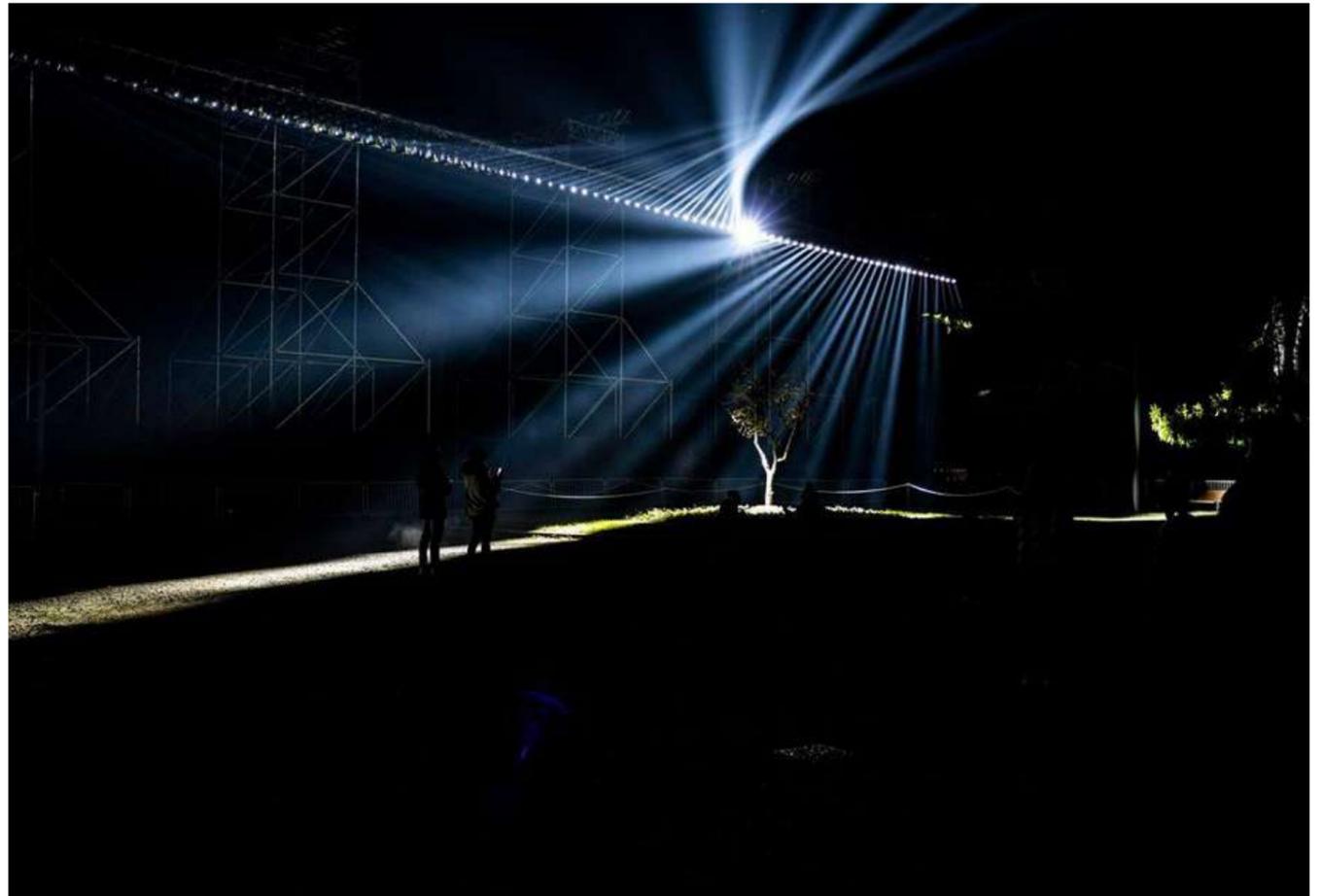
11 - 15 Febbraio 2017

**organizzatori**

organizzato dall'associazione Flyer New Media

**programma**

Gian Marco Cerquiglini



Questa ricerca vuole mostrare una panoramica su quello che è lo stato dell'arte attuale. Sono ormai numerosi gli eventi che vogliono coniugare la sperimentazione e la poliedricità di stili, arti e tecnologie. È stata una ricerca di rilievo anche per cominciare ad approcciarsi ad una visione progettuale visuale per lo sviluppo di un'identità di un festival.

Il connubio di vari professionisti, artisti e progettisti è la chiave per creare un ambiente creativo e coinvolgente.

Dopo questa fase generale di analisi ho intrapreso il percorso di costruzione di un'identità visiva che si dimostri essere dinamica e variabile per i vari usi e contesti.

Ho scelto artisti sperimentali, lighting designer, architetti e tutte quelle personalità necessarie per creare un grande evento che ponga l'attenzione sulla corrente artistica della Light Art.

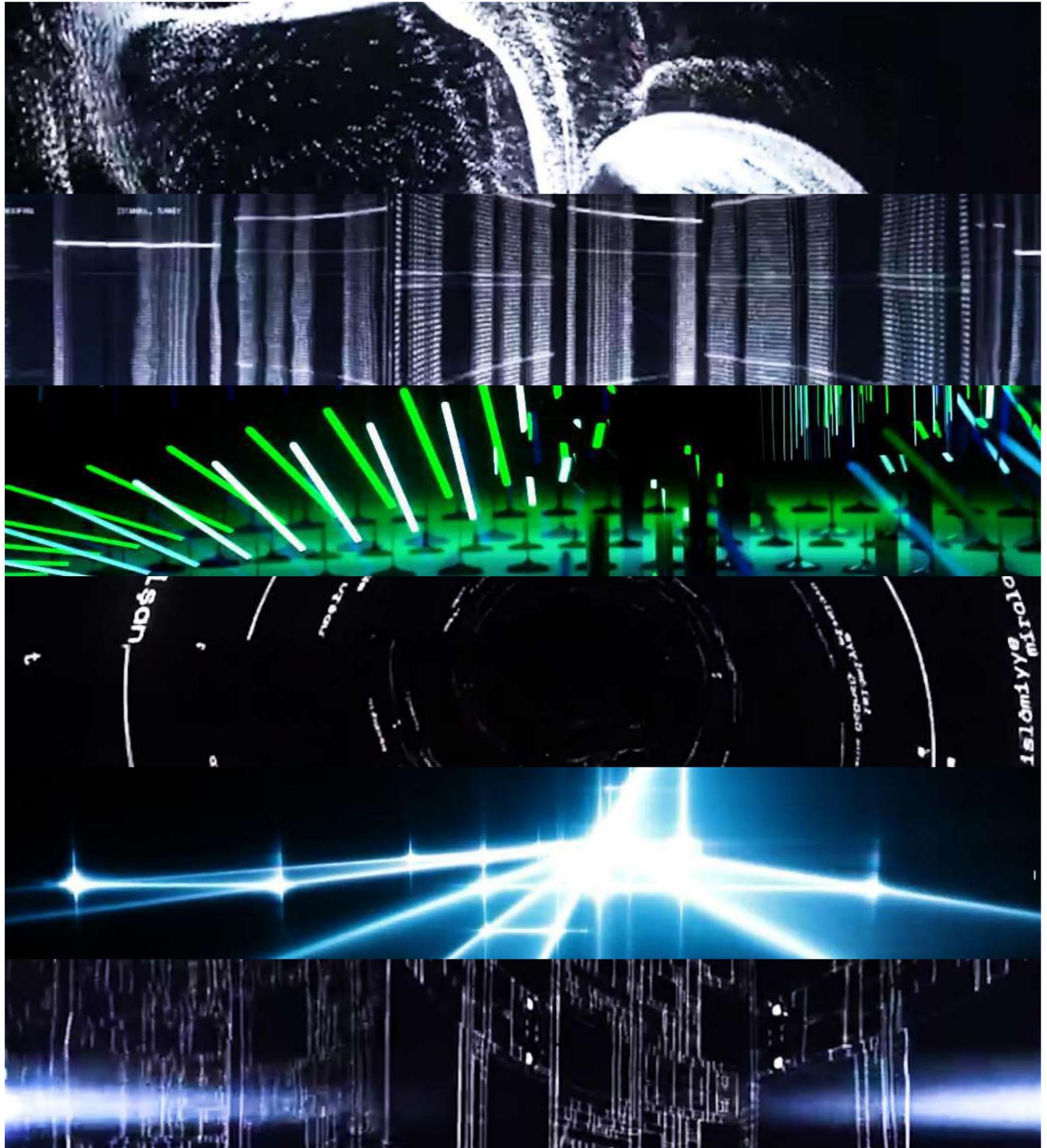
# Light Art Festival

**Progetto di identità visiva**

# CONCEPT

LAF sta per Light Art Festival, ed è un evento artistico specifico che si propone di investigare il legame tra la luce e le tecnologie digitali. Da questo consolidato sodalizio nascono nuove forme d'arte, esperienziali, immersive e dinamiche. Il festival nasce con lo scopo di creare uno spazio per la conoscenza e la condivisione di queste esperienze.

L'evento vuole essere un'esperienza emotiva e psicologica totalizzante. Protagonista è la Light Art, questa nuova corrente dell'arte urbana contemporanea legata alle arti visive e alle varie applicazioni della luce.



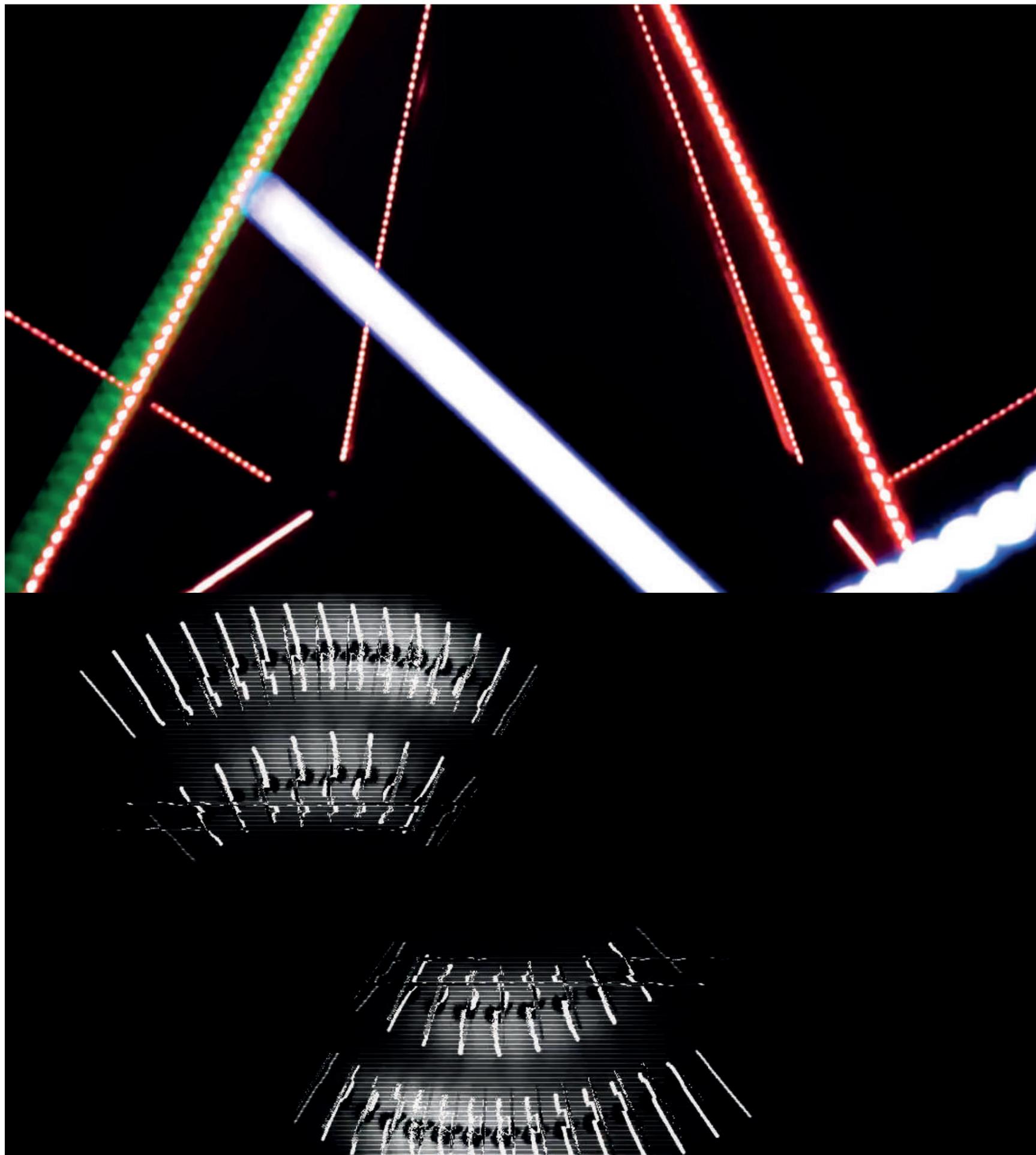
# L'EVENTO

L'esperienza LAF durerà due giorni. I giorni saranno strutturati in modo tale che al mattino ci saranno due minitalk da mezz'ora l'uno con delle personalità di spicco del campo, come ad. es. lighting designer e visual artist. Il pomeriggio i visitatori potranno visitare l'esperienza espositiva all'interno del palazzo.

Dopo cena ci saranno gli spettacoli di video mapping architettonale proiettati su una facciata del palazzo Marchione. Infine, la sera, si terminerà con delle performance audio visuali di alcuni dei più famosi dj del panorama artistico internazionale.

La strategia relazionale di LAF si esprime anche nella capacità di unire cultura, arte, sociale ed economia grazie alla fusione di diverse realtà riunite in un unico grande evento. L'attivazione di tali relazioni mira a strutturare una nuova rete di attori che promuova una nuova offerta culturale che possa favorire la coesione sociale e la crescita territoriale.

Il festival rappresenta dunque un'occasione di convergenza e un'esperienza di valorizzazione del territorio: grazie alla capacità di coinvolgere la comunità locale e attrarre personalità e realtà creative attive a livello internazionale, crea un ambiente favorevole allo sviluppo di nuove reti di networking e contribuisce a generare nuove relazioni artistiche tra la piccola cittadina e il suo esterno.

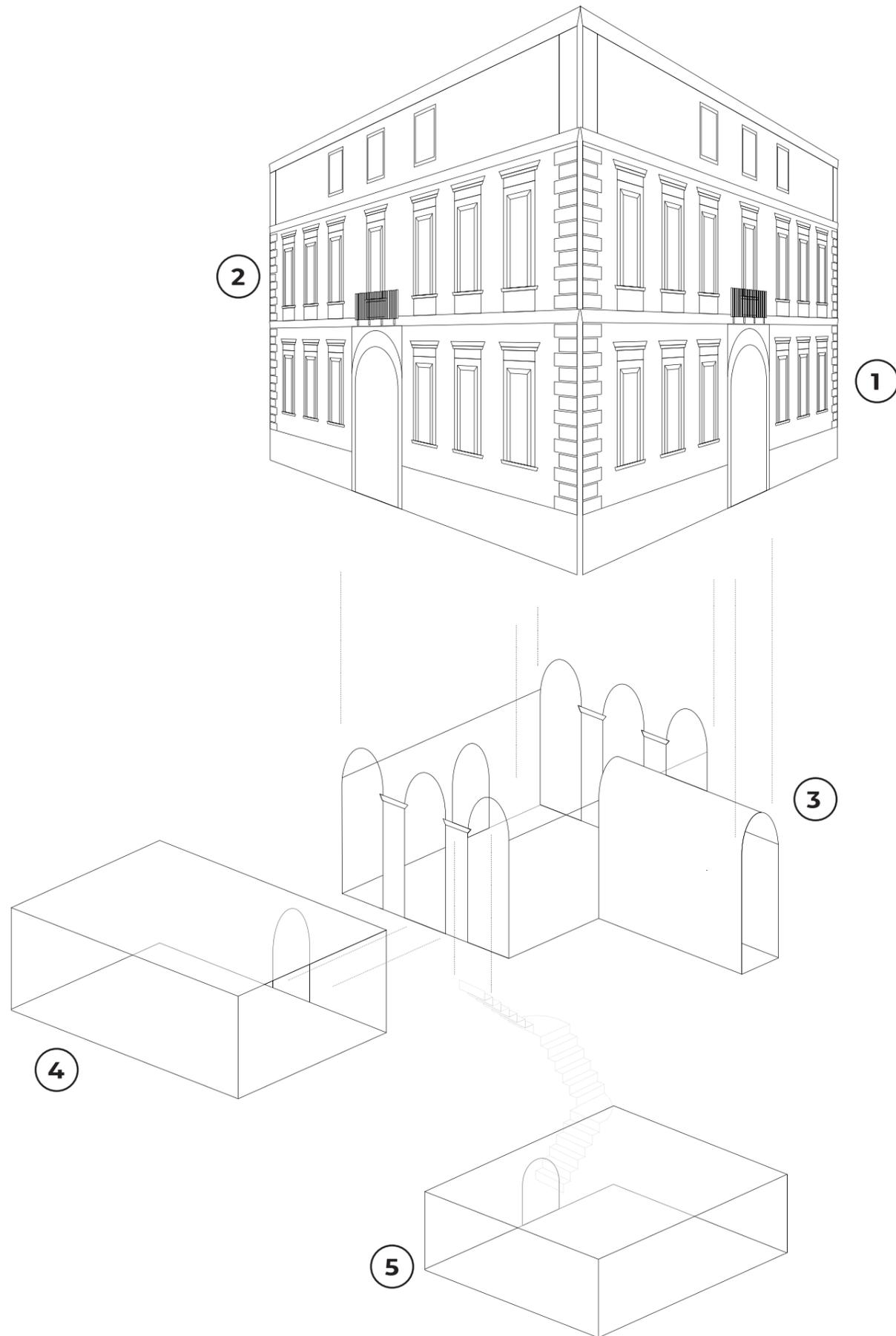


# SCENARIO

Il festival si terrà presso il comune di Cupello, paese in provincia di Chieti, in particolare dentro Palazzo Marchione. Il palazzo nasce come dimora di proprietari fondiari affermatosi socialmente ed economicamente sul finire del Settecento, con le caratteristiche di un vero e proprio palazzo fortificato. In seguito, ha ospitato la sede del Municipio e attualmente è uno degli edifici storici più suggestivi e meglio conservati del centro abitato.



# CONTESTO



① ②

le facciate principali del palazzo Marchione, la 2 sarà adibita a 'tela' per le opere di video-mapping.

③

dall'entrata principale, tramite il corridoio, arrivare all'atrio centrale.

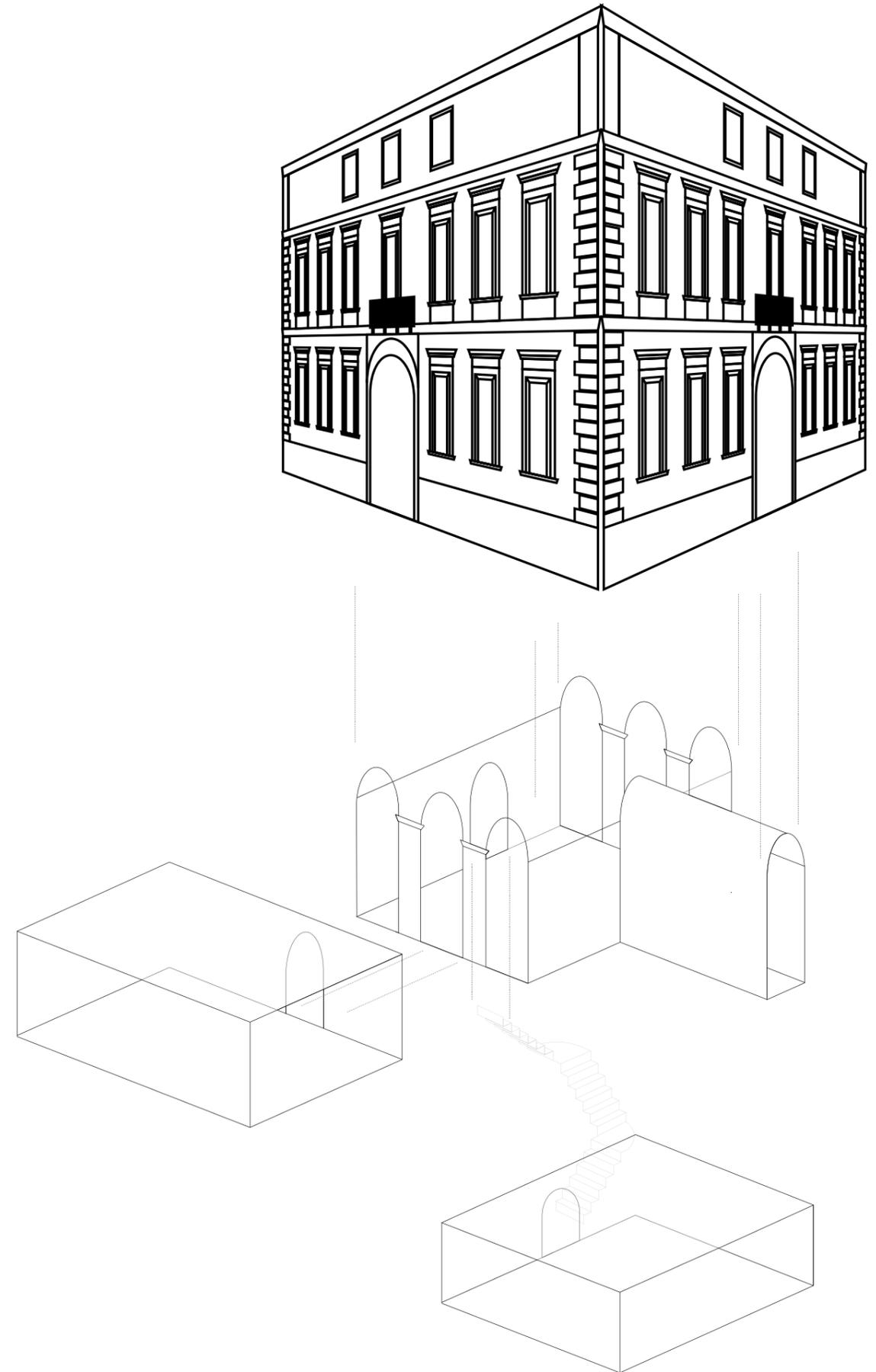
④ ⑤

dall'atrio abbiamo la facoltà di entrare nelle due sale espositive.

# LUOGHI

Le facciate del palazzo sono indiscutibilmente il biglietto da visita del festival. Quella di sinistra, di sera, diventerà lo spazio su cui visual artist e studi avranno la possibilità di proiettare i propri video.

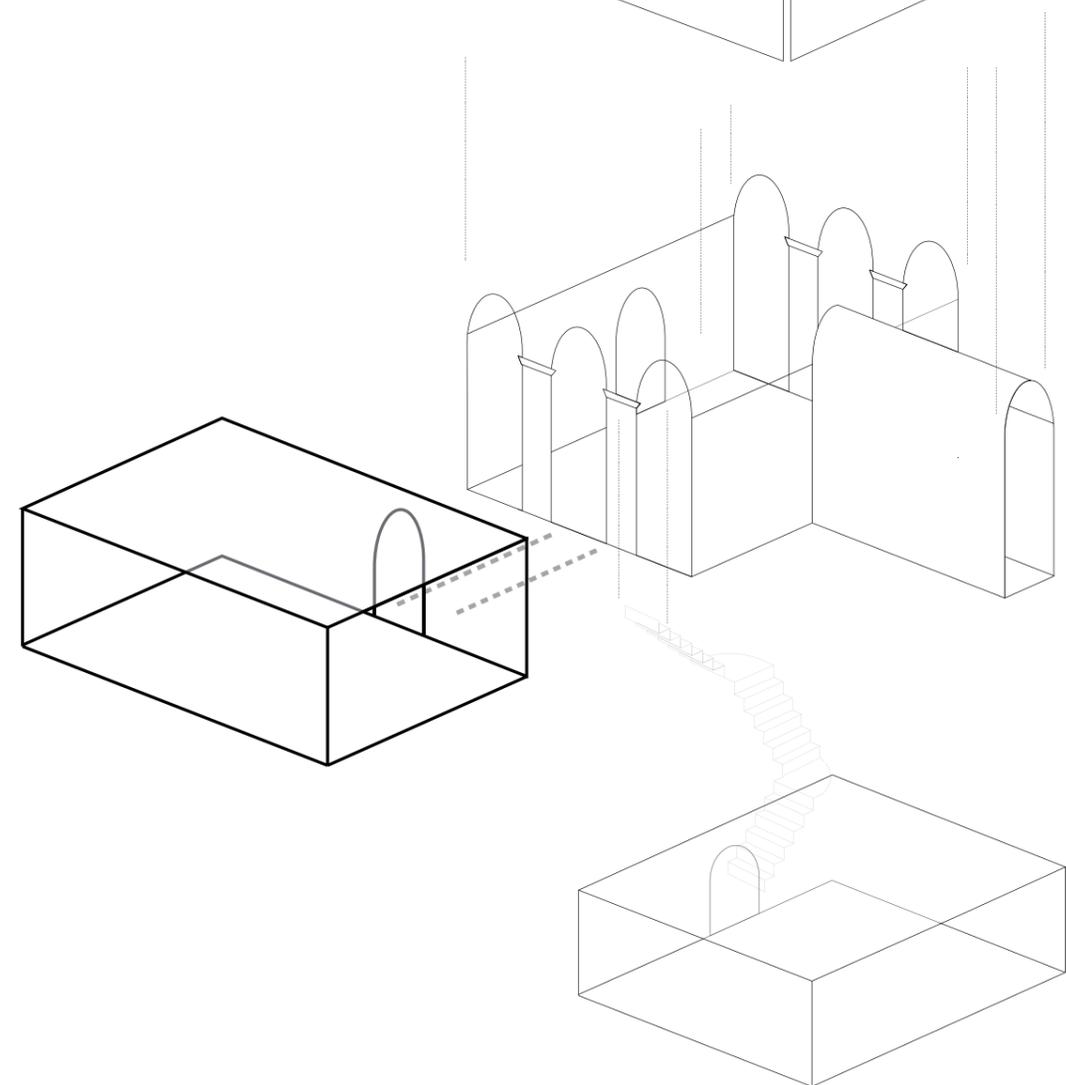
Quella di destra sarà, invece, l'ingresso ufficiale dello spazio festival, adibita dal logo LAF proiettato.



Le facciate del palazzo sono indiscutibilmente il biglietto da visita del festival. Quella di sinistra, di sera, diventerà lo spazio su cui visual artist e studi avranno la possibilità di proiettare i propri video.

Quella di destra sarà, invece, l'ingresso ufficiale dello spazio festival, adibita dal logo LAF proiettato.

Passando per l'atrio centrale si accede a una delle due sale espositive che per l'occasione nel mattino verrà adibita con tutto il necessario per ospitare dei talk, con ospiti d'eccezione e pubblico.



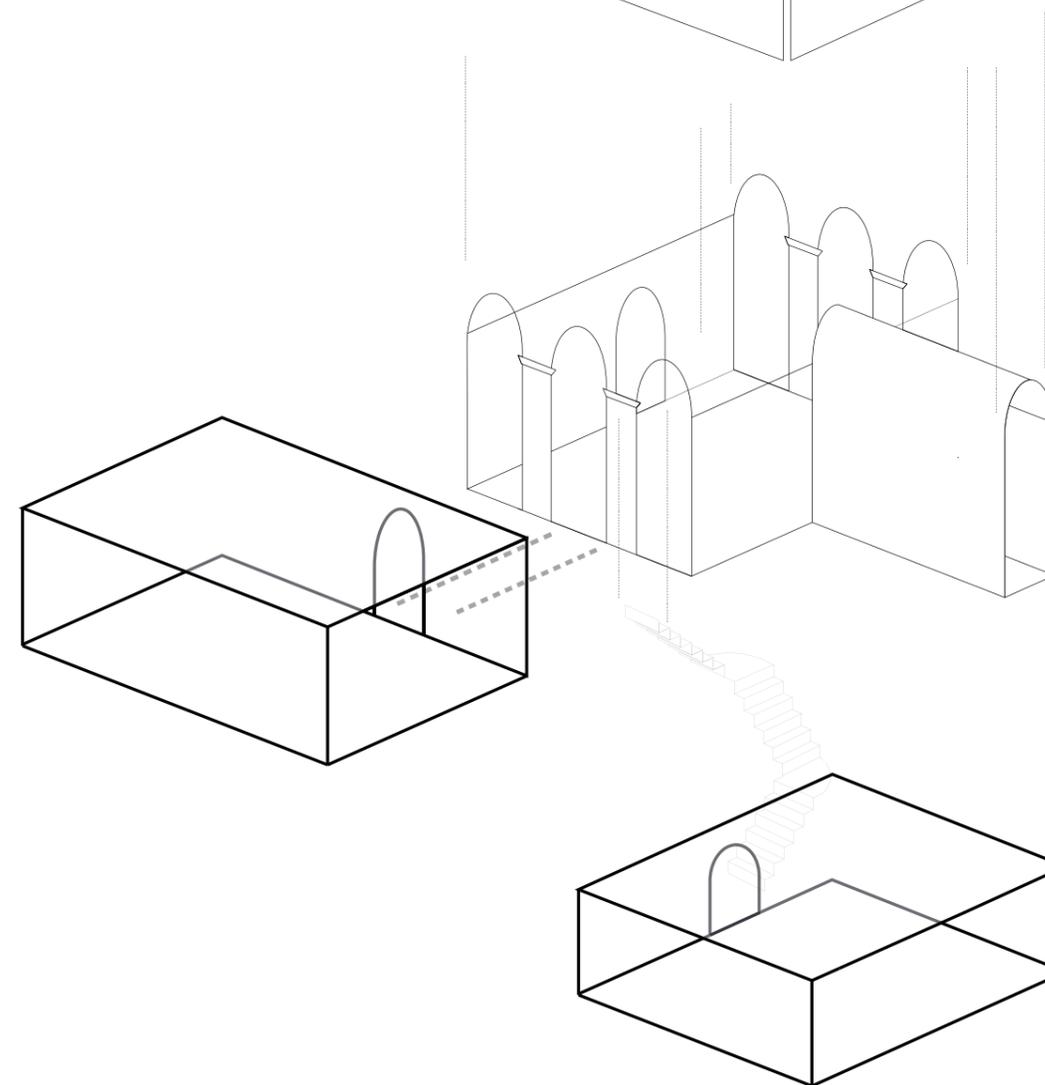
Le facciate del palazzo sono indiscutibilmente il biglietto da visita del festival. Quella di sinistra, di sera, diventerà lo spazio su cui visual artist e studi avranno la possibilità di proiettare i propri video.

Quella di destra sarà, invece, l'ingresso ufficiale dello spazio festival, adibita dal logo LAF proiettato.



Passando per l'atrio centrale si accede a una delle due sale espositive che per l'occasione nel mattino verrà adibita con tutto il necessario per ospitare dei talk, con ospiti d'eccezione e pubblico.

Nel pomeriggio la sala dei talk insieme ad un'altra sala, ubicata sotto l'atrio, a cui ci si accede tramite una scalinata saranno le sale che conterranno gli artisti e le loro opere per l'esposizione artistica.



Le facciate del palazzo sono indiscutibilmente il biglietto da visita del festival. Quella di sinistra, di sera, diventerà lo spazio su cui visual artist e studi avranno la possibilità di proiettare i propri video.

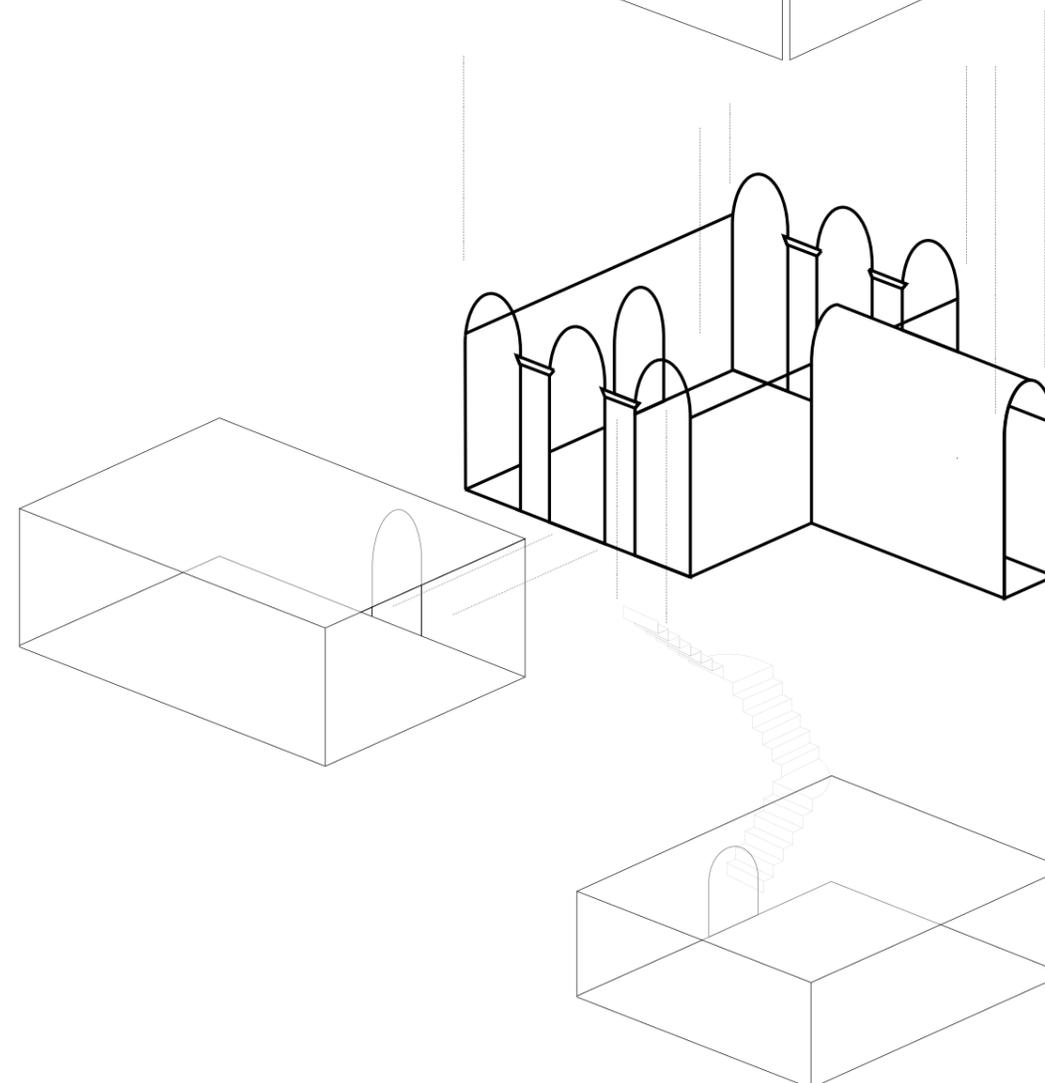
Quella di destra sarà, invece, l'ingresso ufficiale dello spazio festival, adibita dal logo LAF proiettato.

La sera l'atrio sarà lo spazio allestito per dj internazionali che hanno fatto del connubio musica e visual il loro punto di forza.

Il dj sarà collocato su un piccolo palco sopraelevato e tutte le mura interne del cortile saranno lo spazio per proiettare video e visual.

Passando per l'atrio centrale si accede a una delle due sale espositive che per l'occasione nel mattino verrà adibita con tutto il necessario per ospitare dei talk, con ospiti d'eccezione e pubblico.

Nel pomeriggio la sala dei talk insieme ad un'altra sala, ubicata sotto l'atrio, a cui ci si accede tramite una scalinata saranno le sale che conterranno gli artisti e le loro opere per l'esposizione artistica.



# ARTISTI

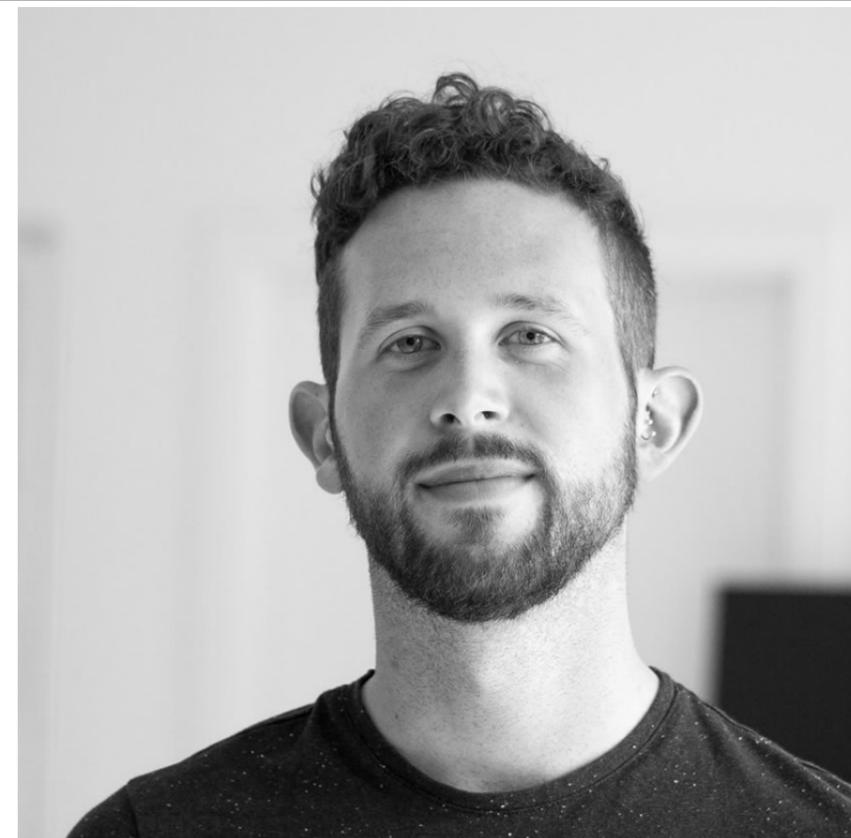
Il mattino è il momento dei talk, momenti quindi di condivisione e confronto, quattro grandi personalità racconteranno delle loro esperienze e delle loro visioni di futuro. Sono Paolo Rota, Diego La Bonia, Emanuele Russo e lo Studio Sciolto.

**Paolo Rota** è un designer italiano con base a Copenhagen. Il suo percorso nel mondo del design ha avuto inizio nel 2013 al Politecnico di Milano dove ha studiato Design Industriale. Nel 2016 si è trasferito in Danimarca per frequentare il master in Lighting Design. Sino ad allora ha collaborato a diversi progetti artistici, ciò che lo muove verso la creazione sono la curiosità e le emozioni delle persone. Infatti, i suoi progetti non sono solo funzionali, ma cercano sempre di includere un effetto emozionante.

**Diego La Bonia** è un lighting designer e visual artist. Manager con una storia dimostrata di lavoro nel settore dell'intrattenimento. Esperto in Pianificazione Eventi, Gestione Eventi, Intrattenimento, Social Media e Produzione Video. Art Director del festival RGB light experience a Roma.

**Emanuele Russo** diplomato in "Grafica Pubblicitaria e tecnica della Fotografia". Nel '94 è fondatore del gruppo Mi.S.Fu (minimi-spazi-funzionali) con il quale crea suono, video, performance, installazioni fino al '99. Dal 2003 ad oggi svolge l'attività di Visual artist (vjing, interaction design, installazioni) Attualmente collabora con i gruppi Deltaprocess, Antica Proietteria e Arte Amica occupandosi di motion graphic, video mapping, interactive design, visual, vjing, formazione.

**Studio Sciolto** è un contenitore creativo, un luogo del fare, fluido, dove progettazione e sperimentazione prendono forma grazie alla sinergia di un collettivo sempre diverso, in grado di far fronte alle molteplici sfaccettature delle arti visive e applicate. Immerso nello scenario storico della città di Lecce, lo spazio si offre anche come contenitore visivo e laboratorio al tempo stesso, con la possibilità di creare e di mostrare l'efficacia di un network locale in continua crescita, unito ma sciolto.



# ARTISTI

L'esposizione di artisti poliedrici e complessi che arricchirà il palazzo Marchione saranno di United Visual Artist, Refik Anadol, Boris Chimp e Opificio Sonico.

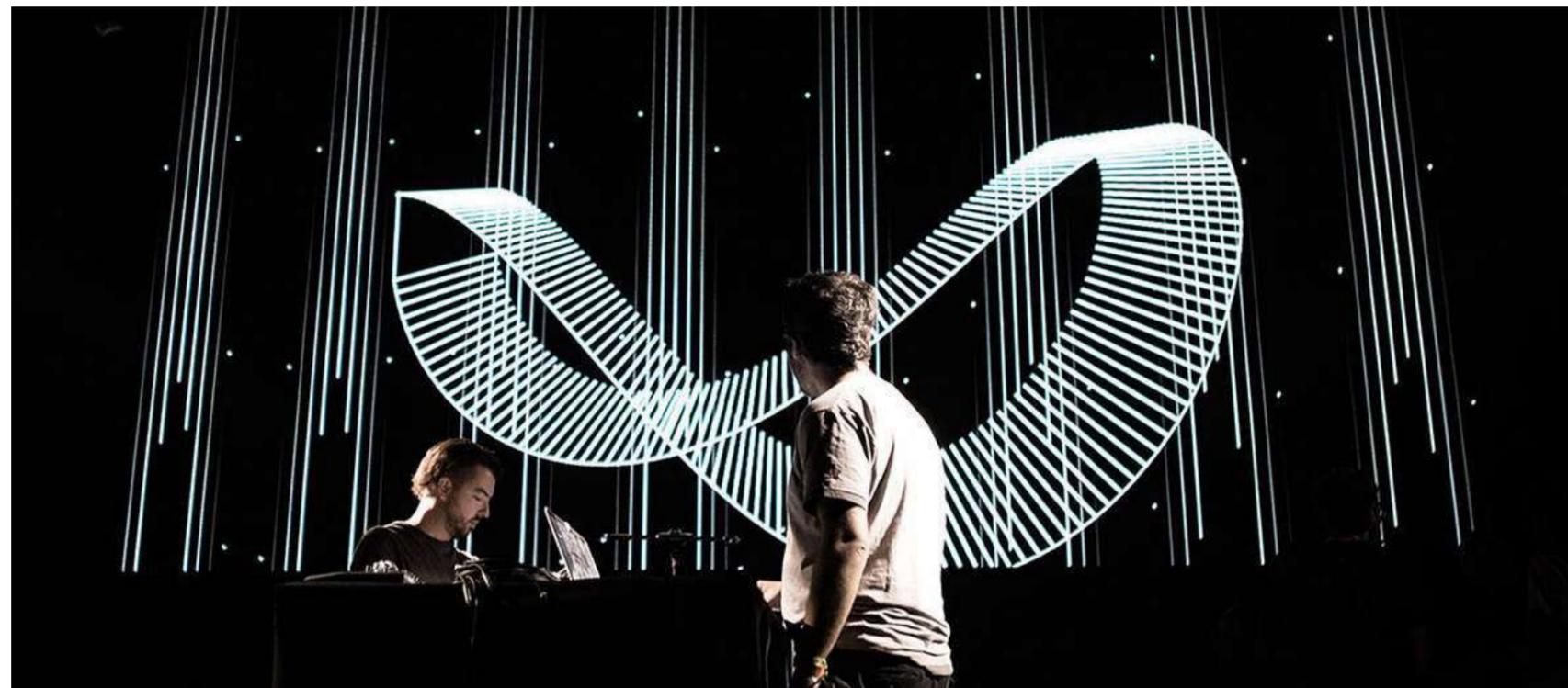
**United Visual Artist** con Other Space.

Collettivo britannico fondato sulla visione innovativa che esplora e coniuga diverse forme d'arte, scienza e tecnologia. Interessati alla dimensione immersiva e multi-sensoriale dell'esperienza artistica, gli artisti di UVA concepiscono la mostra secondo due diversi momenti immersivi in cui ripensare la configurazione dello spazio e del tempo secondo la sintesi assoluta di elementi quali la luce e il suono, da sempre cifra stilistica del collettivo. LE installazioni proietta simultaneamente dei fasci di luce e delle ondulazioni sonore.



**Refik Anadol** è un media artist e director nato a Istanbul, Turchia nel 1985. Attualmente vive e lavora a Los Angeles, California. È docente e ricercatore ospite presso il Dipartimento di Design Media Arts dell'UCLA. Sta lavorando nel campo dell'arte pubblica site-specific con approccio parametrico alla scultura di dati e performance audio/video dal vivo con approccio di installazione: Immersivo, in particolare le sue opere esplorano lo spazio tra entità digitali e fisiche creando una relazione ibrida tra architettura e media arts con l'intelligenza artificiale. Esporrà l'installazione Archive Dreaming e Infinity.

Miguel Neto sound designer e Rodrigo Carvalho visuals artist collaborano insieme per presentare **Boris Chimp 504** - storia di Boris 504, uno scimpanzé inviato sulla luna dai sovietici nel 1969 rimanendo bloccato nello spazio per sempre. Miguel & Rodrigo hanno esplorato la relazione tra suono e immagine dal 2010 mescolando tecno, psichedelia e rumore, insieme a visuali audio-reattive generate in tempo reale, creando un viaggio immersivo fortemente influenzato dalla fantascienza, intercalandosi con le più attuali scoperte scientifiche e fondendo realtà e finzione in una narrazione a sé stante.



**Giuseppe Acito** è un sound e light designer e produttore di musica elettronica che utilizza tecnologie open source per creare opere che esplorano e applicano l'antico del movimento meccanico al suono. La sua passione per l'informatica musicale ha fatto di Acito un esperto di sintesi e elaborazione sonora applicata alle arti digitali interattive e alla robotica, come testimoniano le sue numerose performance e installazioni in tutta Europa. Direttore di Opificio Sonico Mediart Lab presenta Floating Lines.

Gli eventi serali inizieranno con spettacoli di videomapping architettuale sulla facciata del palazzo. Nei due giorni proietteranno Antica Proietteria, Monogrid, Apparati Effimeri e Zebra Mapping.

**Antica Proietteria** è un progetto che raggruppa artisti e professionisti che operano nel settore della comunicazione visiva sviluppando progetti che abbracciano il mondo dell'intrattenimento e quello della espositivo e museale. Sono nel mondo delle proiezioni da più di una decade, ognuno con una storia e un percorso differente.

**MONOGRID** è un Digital Interactive Studio, in realtà è un gruppo di persone, persone di talento, che sono inesorabilmente alla ricerca di qualcosa di nuovo e stimolante. Sono un gruppo che condivide l'amore e la passione per la bellezza e la tecnologia, si occupano dal branding al mapping architettuale.

**Apparati Effimeri** è uno studio di visual design particolarmente riconosciuto per la capacità di creare ambienti immersivi. Si occupano di mapping, dal loro sito si legge: " Con la mappatura delle superfici, la video proiezione esalta la specificità di quella forma o architettura che s'intende animare. Una metodologia d'intervento che permette infinite possibilità creative e si rivela altamente persuasiva poiché sfrutta la virtualità della luce, cambia la percezione degli spazi e sorprende con effetti speciali.

**Zebra Mapping** è uno studio multimediale. Attraverso l'utilizzo di tecnologie avanzate fondono creatività e tecnica per creare esperienze immersive pensate per comunicare in modo coinvolgente e multisensoriale.

Gli eventi conclusivi di ogni giornata sono i DJ e Visual set tenti da personalità di estremo rilievo nel panorama artistico internazionale.

**Max Cooper** è un produttore di musica elettronica e techno con sede a Londra. Cooper ha pubblicato più di settanta brani originali e remix, e più di venti lavori video di accompagnamento. Artista famoso per la capacità di creare ambienti suggestivi coniugando una eccelsa produzione musicale ad una immersiva esperienza visiva.

**Ryoji Ikeda** è nato nel 1966 a Gifu, in Giappone, attualmente vive e lavora tra Parigi e Kyoto. Ikeda per la realizzazione delle sue opere si muove all'interno del mondo degli "scarti" ovvero tutti quei suoni che nell'informatica indicano un errore, propriamente chiamati glitch. È considerato uno dei maggiori artisti di soundart del momento. Alcuni tra i suoi lavori possono essere considerati veri e propri studi sul rapporto tra i suoni digitali e la loro traduzione in forma di dati, l'intento è quello di creare una matematica del suono attraverso dei principi di calcolo che trasformano gli algoritmi in rappresentazioni visive e sonore

**Verboten Berlin** è un progetto musicale e interdisciplinare con base a Berlino. Due producer e musicisti che si fondono insieme in un mix di suoni e luci.

# PROGETTO GRAFICO

Il progetto grafico del Light Art Festival intende costruire un'immagine solida del marchio nella sua intera identità. Si costruisce principalmente su una forte componente tipografica. Le lettere rappresentano i mattoni grafici di tutta l'identità visiva. Le lettere offrono una visione sul festival, riescono a far scorgere le opere e la luce che caratterizza l'esperienza dell'evento. Caratterizzano fortemente tutta l'immagine coordinata, applicata in ogni contesto.

## Elementi dello sviluppo dell'Identità Visiva

- Codice tipografico
- Logotipo
- Codice visivo

## Codice tipografico

Il codice tipografico costituisce un elemento caratterizzante dell'immagine generale. I caratteri utilizzati sono 2, uno per il testo e uno per i titoli. La scelta di una font da usare in forma codificata per i titoli rappresenta l'elemento principale di riconoscibilità dell'identità e anche per lo sviluppo del logotipo. Del carattere Monument è stato compiuto uno studio sulla campitura del testo. La scelta è dell'utilizzo della versione Ultraextended su una campitura nera. Il carattere è poi usato in trasparenza, come se si comportasse da maschera attraverso la quale riuscire a osservare oltre.

Monument

abcdefghijklmnpqrstuvwxyz  
1234567890  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
1234567890  
(.,:;!?)

abcdefghijklmnpqrstuvwxyz  
1234567890  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTU—  
VWXYZ 1234567890  
(.,:;!?)

Ultraextended

abcdefghijklmnpqrstuvwxyz  
1234567890  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
1234567890 (.,:;!?)

Studio del carattere

**POSITIVE**      N|E|G|A|T|I|V|E

La famiglia di caratteri utilizzata per il resto dei testi è Montserrat.

Montserrat

abcdefghijklmnpqrstuvwxyz 1234567890  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
1234567890 (.,:;!?)

abcdefghijklmnpqrstuvwxyz 1234567890  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
1234567890 (.,:;!?)

# Logotipo

Il logotipo del festival è composto dalle lettere LAF e stanno per Light Art Festival.

Nell'operazione stilistica di modifica delle lettere è stato necessario una rivisitazione del riempimento, che possa essere un ulteriore tratto distintivo dell'identità e soprattutto coerente in tutte le sue applicazioni.



Versione di LAF estesa



# Leggibilità logotipo

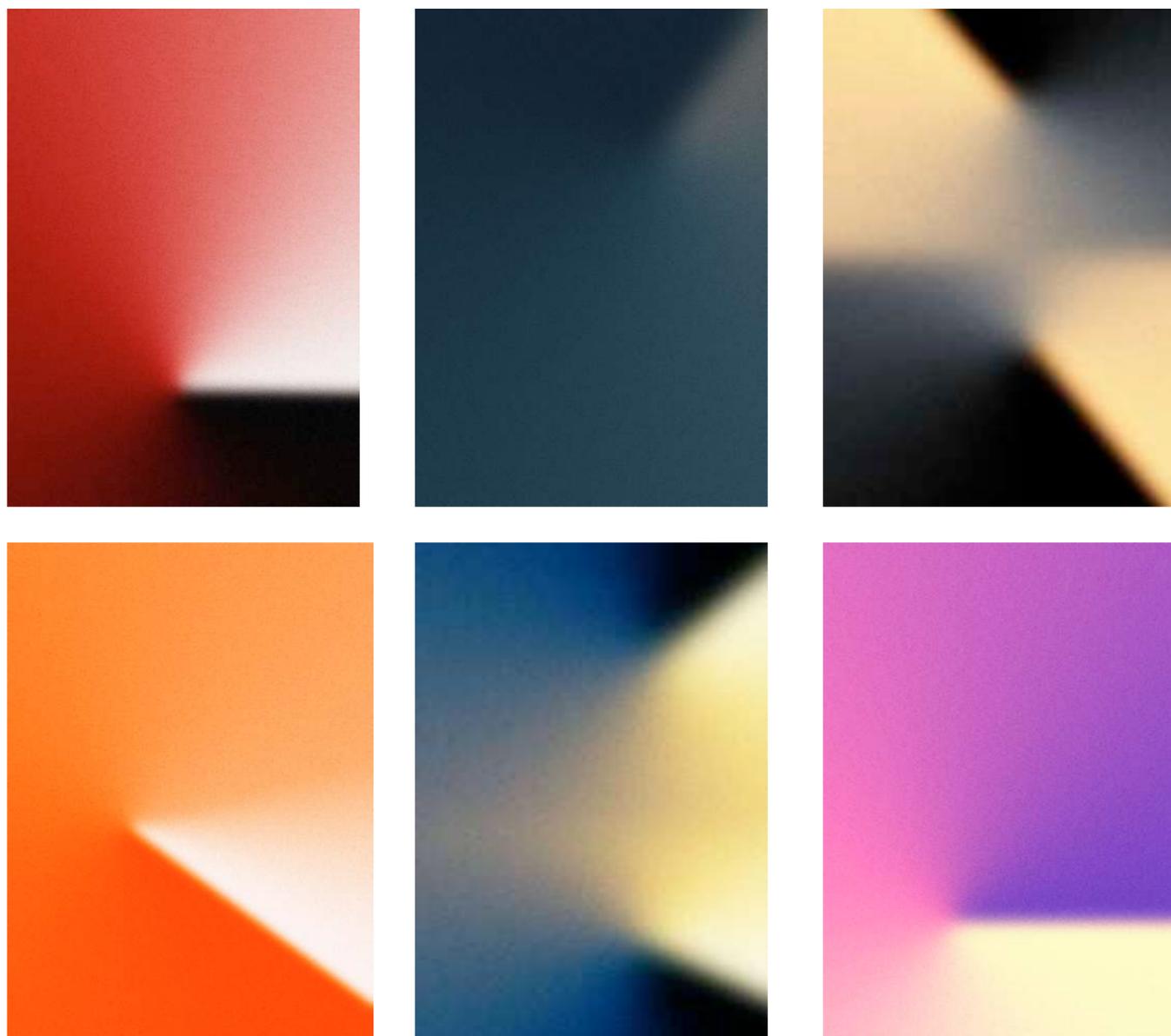


La versione da 25 x 8 mm è il limite minimo di riproduzione al fine di assicurarne la leggibilità.

# Codice visivo

Per un'identità coerente del festival ho cercato un unico codice visivo di riferimento valido per l'intera immagine coordinata.

Il codice è formato da gradienti di varie tonalità cromatiche, l'effetto che si vuole raggiungere è di una sorgente luminosa, sfocata e con una grana applicata sopra. Ho riportato alcuni esempi.



# Gestione coordinata degli elementi di identità visiva

La comunicazione del festival dovrà modularsi in modo efficace e coerente in tutti le sue applicazioni senza perdita di identità.

Si definisce sia tramite il canale della stampa, attraverso supporti classici come manifesti, flyer, ticket dell'evento, press kit e segnaletica per l'evento, sia attraverso supporti digitali come gif animate, video presentativi, comunicazione social etc.

## Manifesti

A3

18 · 9  
2021

**VIDEO  
MAPPING**

Apparati Effimeri  
Zebra Mapping  
h. 21.30

Palazzo Marchione  
CUPELLO

Logotipo  
25 x 8 mm

15 mm

10 mm

10 mm

Montserrat SemiBold 50 pt

Montserrat SemiBold 30 pt

15 mm

Monument Ultraextended 95 pt

Montserrat Regular 35 pt

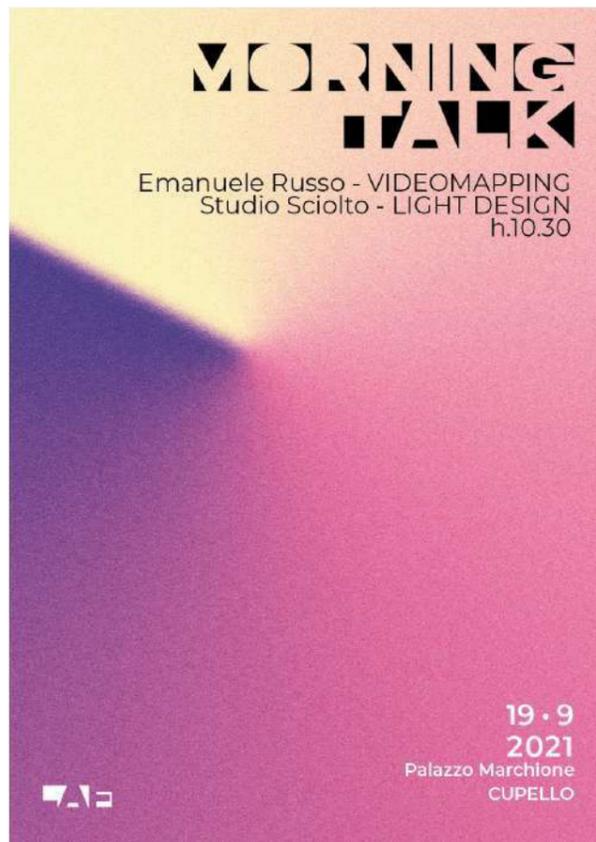
15 mm

10 mm

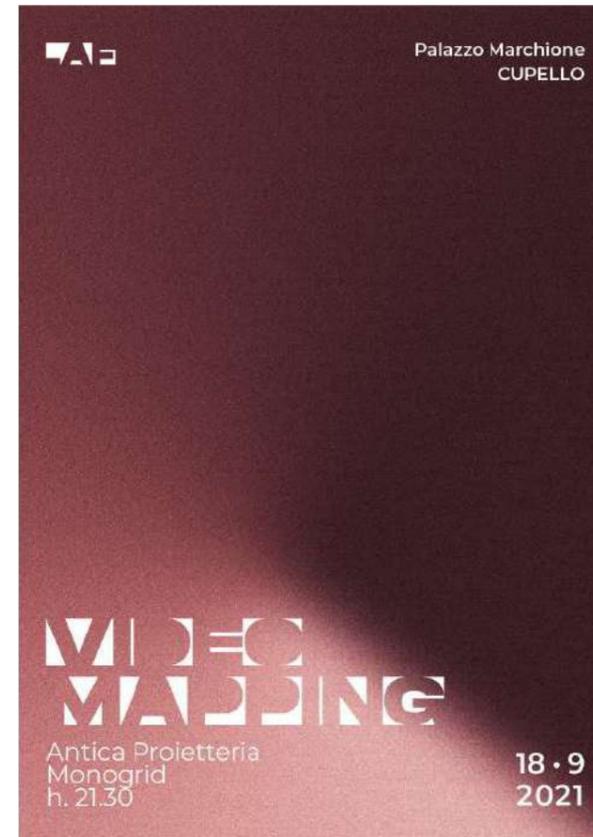
## Manifesti

I manifesti si dividono per due differenti applicazioni. Una serie esplicherà il programma generale dell'evento, un'altra gli eventi specifici come morning talk, video mapping e dj set. Tutti i supporti sono sviluppati con il titolo in Monument sviluppato seguendo lo stesso codice tipografico e il tesgto in Montserrat classico.

### Morning Talk



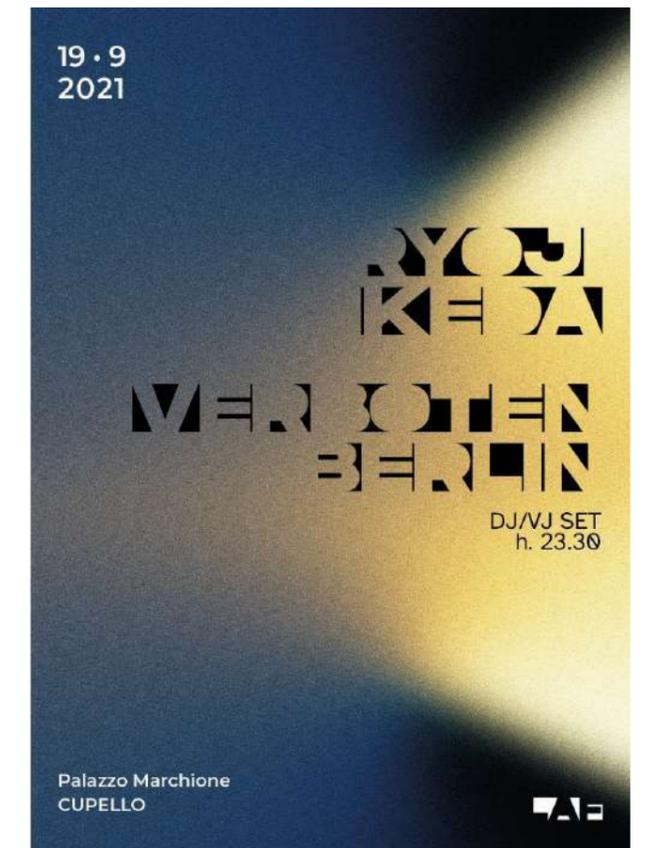
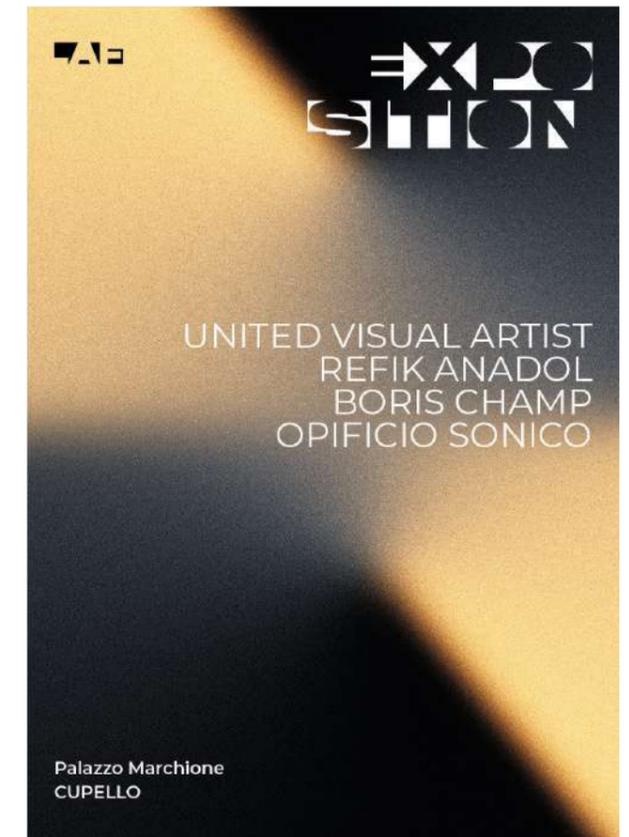
### Video Mapping



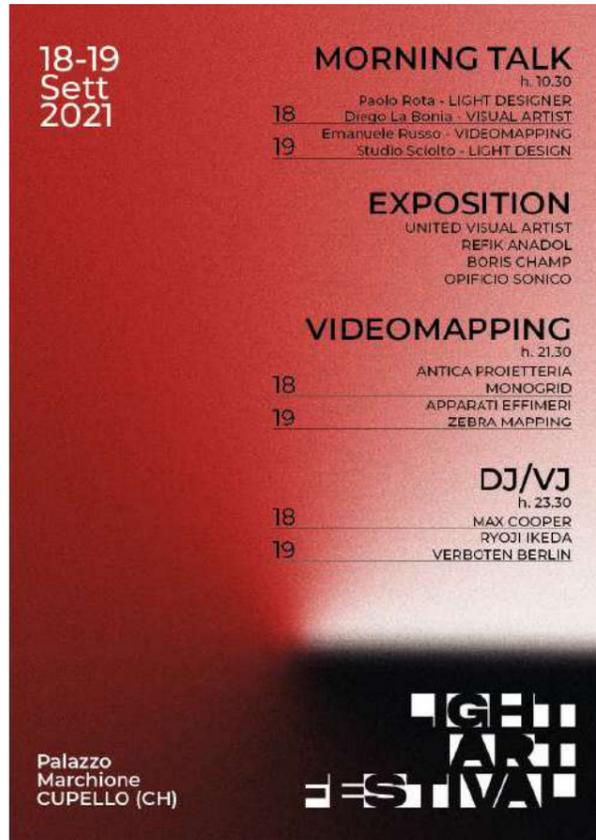
### DJ/VJ set



### Esposizione



# Evento generale



# Flyer

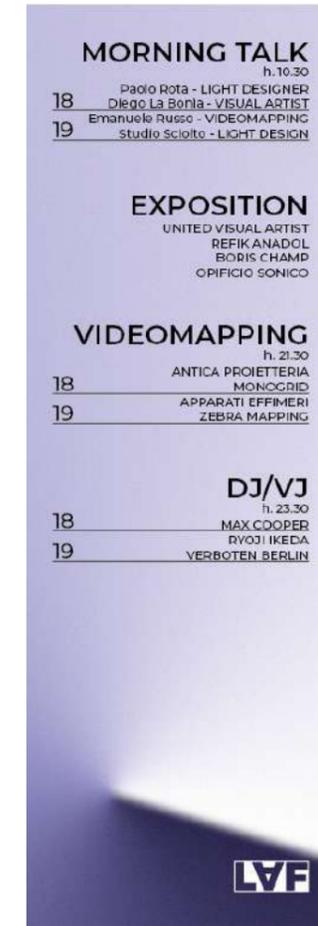
Flyer e pieghevoli arricchiranno l'identità del festival. Saranno utilizzati a scopo promozionale, cercando di suscitare la curiosità del pubblico.

Flyer  
300 x 100 mm

Monument  
Ultraextended  
30 pt

Montserrat  
Medium  
30 pt

Montserrat  
SemiBold  
20 pt



I 11 mm

Montserrat  
SemiBold  
25 pt

Montserrat  
Medium  
11 pt

Logotipo  
25 x 8 mm

I 11 mm

H 8 mm

H 8 mm

## Flyer

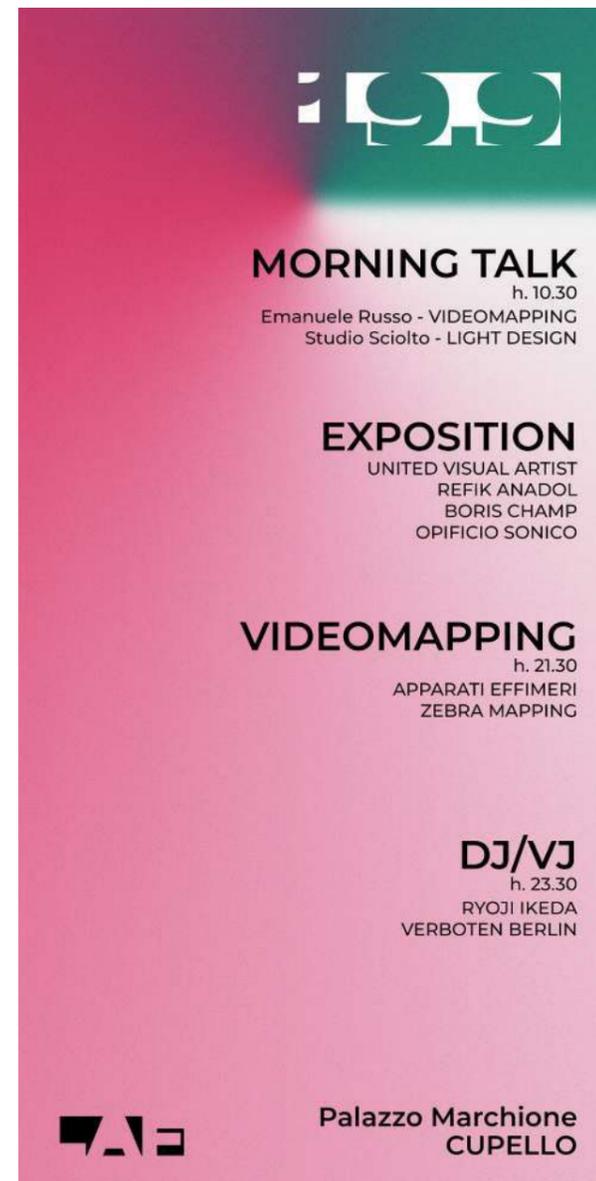


## Banner

I banner promozionali sono pensati per essere affissi all'entrata del palazzo Marchione e andranno ad indicare il programma del giorno.

Banner  
2000 x 1000 mm

Monument  
Ultraextended  
500 pt



Montserrat  
SemiBold  
190 pt

Montserrat  
Medium  
85 pt

Montserrat  
SemiBold  
130 pt

Logotipo  
250 x 80 mm

H  
50 mm

H  
50 mm

I  
50 mm

## Banner

**18.9**

**MORNING TALK**  
h. 10.30  
Emanuele Russo - VIDEOMAPPING  
Studio Sciolto - LIGHT DESIGN

**EXPOSITION**  
UNITED VISUAL ARTIST  
REFIK ANADOL  
BORIS CHAMP  
OPIFICIO SONICO

**VIDEOMAPPING**  
h. 21.30  
APPARATI EFFIMERI  
ZEBRA MAPPING

**DJ/VJ**  
h. 23.30  
RYOJI IKEDA  
VERBOTEN BERLIN

**Palazzo Marchione  
CUPELLO**

**18.9**

**MORNING TALK**  
h. 10.30  
Paolo Rota - LIGHT DESIGNER  
Diego La Bonia - VISUAL ARTIST

**EXPOSITION**  
UNITED VISUAL ARTIST  
REFIK ANADOL  
BORIS CHAMP  
OPIFICIO SONICO

**VIDEOMAPPING**  
h. 21.30  
ANTICA PROIETTERIA  
MONOGRID

**DJ/VJ**  
h. 23.30  
MAX COOPER

**Palazzo Marchione  
CUPELLO**

## Estensione dell'identità a prodotti d'uso

### Ticket

Il biglietto da acquistare per poter entrare al festival varia se è per l'evento nella sua interezza o solo un evento specifico.

Ticket  
180 x 540 mm

**EXPOSITION**

**Name**  
Fabio Masci

**Date**  
18 - 19 / 9

**Price**  
25€

no. 1

**FESTIVAL**

**Name**  
Fabio Masci

**Date**  
18 - 19 / 9

**Price**  
100€

no. 1

## Press Kit

A tutte le personalità coinvolte nell'evento verrà consegnato un cartellino identificativo, inoltre agli artisti interessati verrà recapitato un artist kit compreso di cartellino, invito ufficiale e t-shirt del festival.



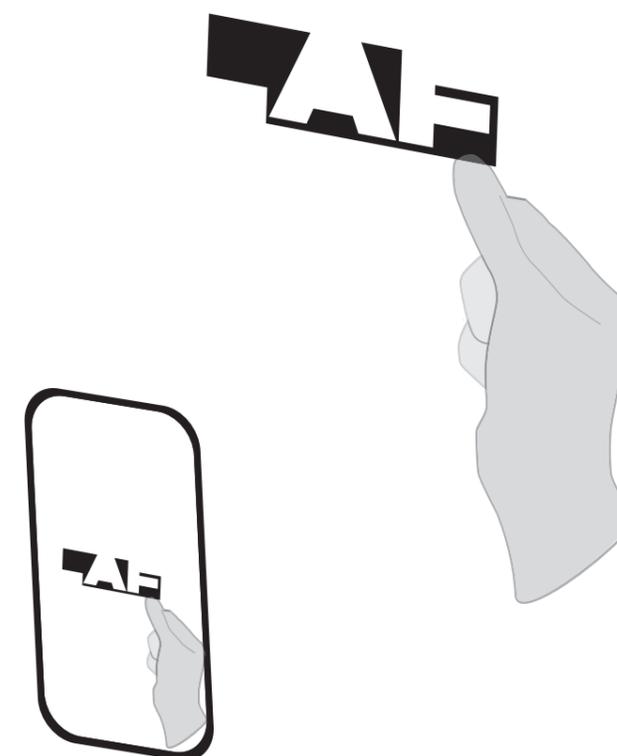
## Segnaletica

All'esterno di ogni stanza sarà presente una targa che farà intendere per cosa è deputata quell'area.



## Gadget LAF

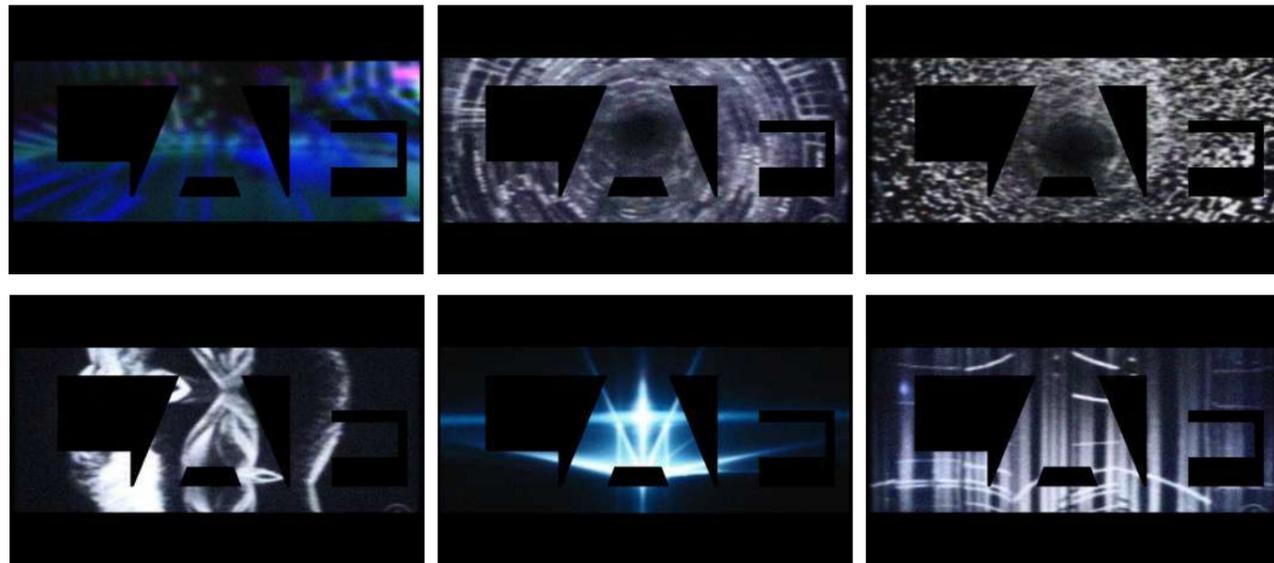
Al visitatore in ingresso verrà consegnato una stampa 3d del logotipo LAF. Oltre ad essere un oggetto ricordo del festival è anche un'iniziativa che vuole innanzitutto richiamare il concetto di logo da cui guardare attraverso, ma è pensato anche come campagna social. L'utente potrà immortalare, usando il gadget come maschera da cui guardare, qualsiasi parte del festival che vuole. Un'iniziativa per creare una fitta rete di condivisione attorno all'evento.



# Gestione coordinata degli elementi nei supporti digitali

## Gif animate

Le gif sono un'ulteriore elemento variabile all'interno della comunicazione su supporti digitali. Ho prodotto un video riguardante le installazioni multimediali degli artisti che il visitatore scoprirà nell'esposizione, ponendo il logo davanti ad esso nascono queste gif animate.



## Video artista

All'interno dell'esposizione al fianco di ogni installazione ci sarà una palina con un tablet che riprodurrà un video di presentazione dell'opera e dell'artista che l'ha sviluppata.

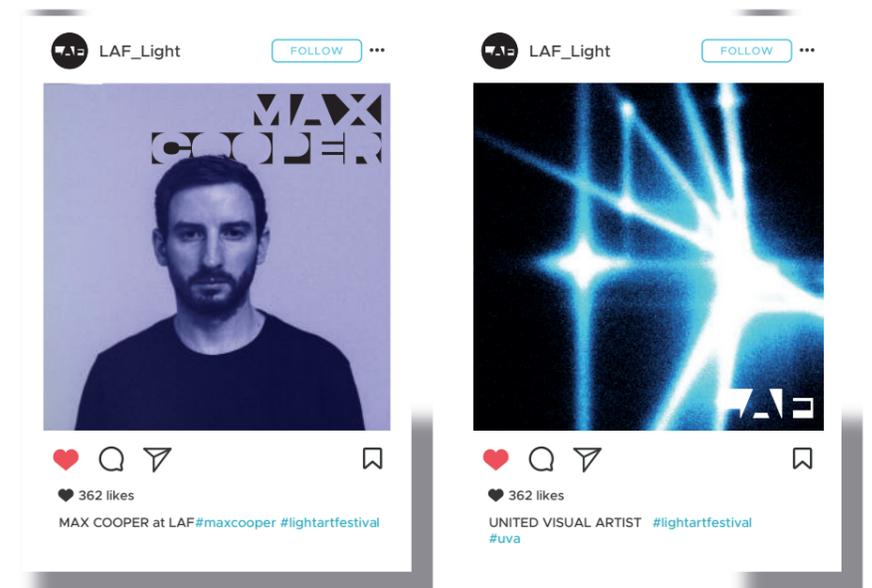


## Sito web



## Comunicazione social

I social sono un consolidato strumento di pubblicità e comunicazione dell'evento. Ho provato ad immaginare come potrebbero essere due possibili post.

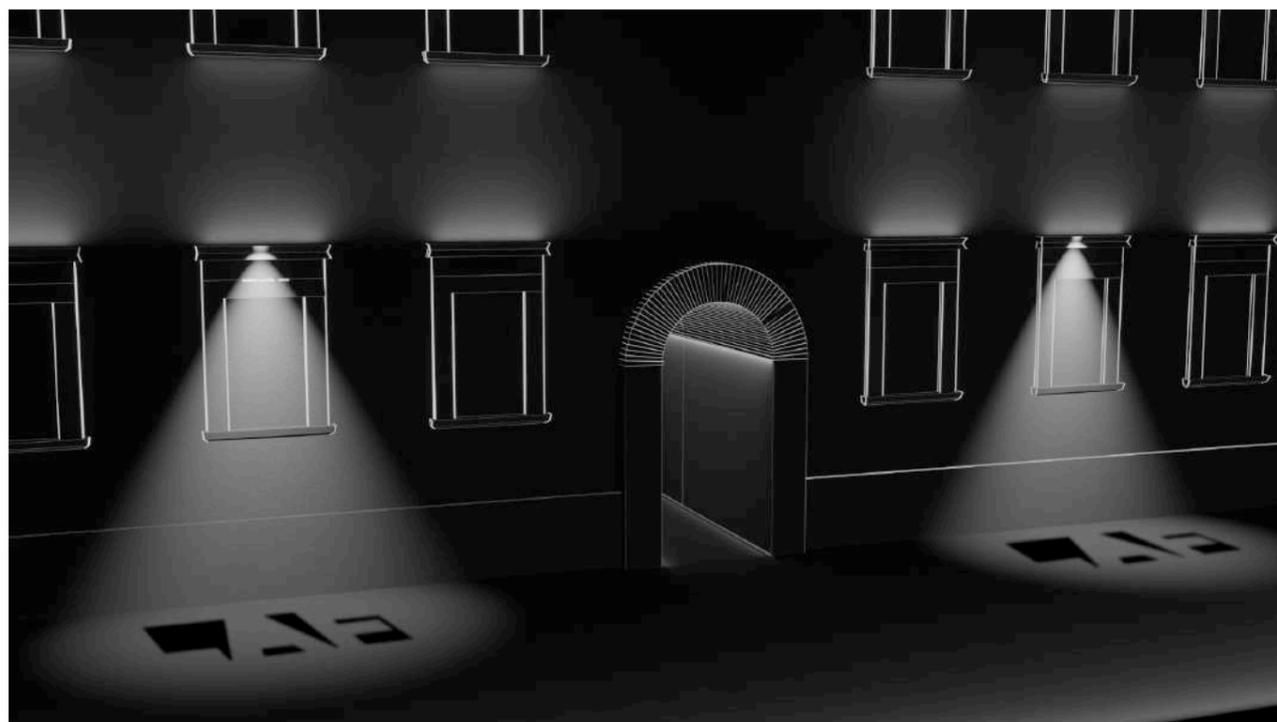


## Opuscolo

Il festival è stato riunito in un book dal formato A4 fronte/retro composto da 20 pagine rilegate ad incollaggio, con margine superiore di 10 mm e i restanti di 15 mm. È un opuscolo che il visitatore può acquistare con approfondimenti sugli artisti e le opere dell'esposizione.

## Allestimento esterno

Realizzando un modello 3D del comune ho potuto sperimentare come risulterebbero varie forme di proiezioni per l'allestimento esterno. Ho deciso di proiettare il logotipo nei due lati antistanti l'ingresso.



## Artefatti esemplificativi

Opuscolo



Segnaletica stanze

Flyer

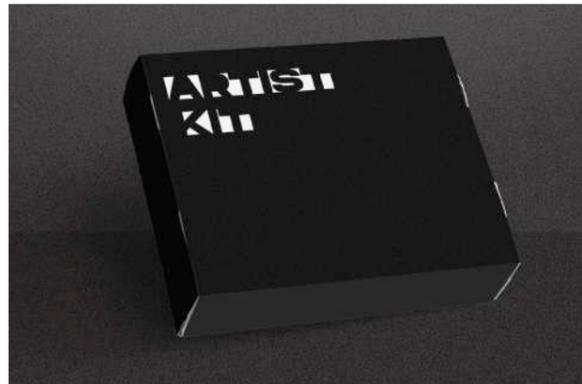
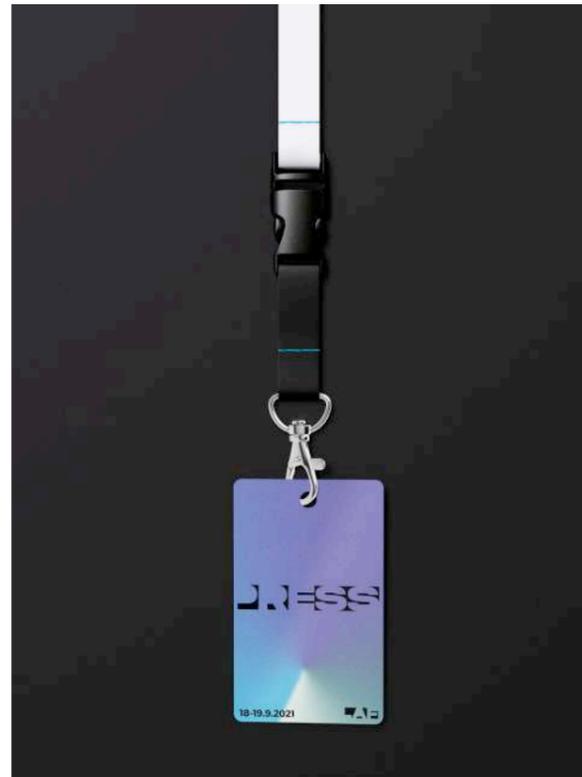


Ticket



Ticket singolo evento





Caro XXXXXXXX,  
questo è l'invito ufficiale come resident artist per il Light Art Festival che si terrà a Cupello (CH) nei giorni 18 - 19 settembre 2021.  
È invitato a partecipare con l'installazione XXXXXXXX.  
Certi della sua presenza, siamo disponibili per qualsiasi dubbio e informazione.

Fabio Masci  
Art Director LAF

## Bibliografia e sitografia

'Graphic fest: Identities for festival and fair',  
Viction:ary, 2018

- brightfestival.com
- festival-of-light.de
- cidneon.com
- fotonicafestival.com
- barcelona.cat
- pata.org
- macaocityfringe.gov.mo
- macaotourism.com
- mediaartfestival.org
- medioera.it

