

LA STAMPA PER L'ARTE

Procedimenti artigianali tra tecniche tradizionali e nuove tecnologie
Seminario con A14 e Fablab Bergamo

A cura di Marco Mancuso e Cinzia Benigni

Data: 15 – 22 - 29 Novembre 2017

Accademia di Belle Arti G. Carrara Bergamo

N° partecipanti: 15 studenti

Spostiamo per un attimo l'attenzione dal nostro computer e immergiamoci nel mondo reale: potremmo accorgerci, sporcandoci direttamente le mani, di come il pensiero creativo sia strettamente legato agli ambiti dei mestieri e del fare. Proviamo a ribaltare il punto di vista, utilizzando la nostra attuale dimensione digitale come punto di partenza per fare un interessante e curioso salto indietro, così da permetterci di conoscere metodi e processi tanto nuovi quanto antichi per la progettazione e la creazione artistica. Il seminario "La stampa per l'arte: procedimenti artigianali tra tecniche tradizionali e nuove tecnologie" ha questo obiettivo: quello di accompagnare i partecipanti in un viaggio senza tempo, tra presente, passato e futuro, indagando le modalità - analogiche e digitali - di progettazione e produzione di un oggetto editoriale artistico. Il seminario a cura di Marco Mancuso, docente del corso di "Sistemi Editoriali per l'Arte" della scuola di Nuove Tecnologie per l'Arte e Cinzia Bengini, docente del corso di "Grafica d'arte e tecniche dell'incisione" della scuola di Pittura, si pone l'ambizioso obiettivo di unire competenze, strumenti, processi creativi e produttivi caratteristici di due corsi così lontani, ma al contempo così vicini. E lo vuole fare grazie alla condivisione di differenti tecnologie, da quelle tradizionali del torchio ad incisione a quelle più moderne della stampa 3D. Il seminario è guidato e condotto da Daniela Lorenzi fondatrice di A14, uno dei più importanti studi in Italia dedicato alla ricerca per la stampa originale d'arte e che si occupa da oltre vent'anni di fotografia, grafica ed editoria, con il supporto di Valerio Fausti, designer ed esperto di modellazione e progettazione per la stampa 3D, in collaborazione con Vittorio Paris di FabLab Bergamo.

Il punto di partenza progettuale e ispirazionale saranno le tavole del libro *Kunstform in Nature* del biologo tedesco Ernst Haeckel, in cui vengono raffigurate le strutture di alcune tra le più comuni specie vegetali esistenti in Natura. La perfetta geometria e composizione parametrica di queste figure, agirà come catalizzatore di idee progettuali e creative, grazie alla perfetta simbiosi tra visualizzazione analogica e riproducibilità digitale, tra oggetto naturale e artificiale, tra costruzione dell'elemento singolo e riproduzione procedurale dell'immagine complessiva. Tre giornate di integrazione e compenetrazione disciplinare del tutto uniche, mai sperimentate a livello didattico in Italia, in cui l'immagine di Ernst Haeckel di partenza verrà

scomposta in una serie di serigrafie realizzate al taglio 3D, e poi ricostruita mediante tecniche di stampa tradizionale. Con un'introduzione teorica e di scenario, il seminario indaga i processi professionali, tecnici e creativi che sottendono la progettazione e la realizzazione di un progetto editoriale per l'arte. Allo scopo di insegnare un metodo di creazione artistica, suggerire una possibile traiettoria professionale, ma soprattutto sperimentare grazie al connubio di tecniche e discipline in costante innovazione ed evoluzione.

GIORNATA 1: A cura di A14 e Marco Mancuso

Sinergie tra analogico e digitale nella stampa d'arte. Elementi parametrici di ispirazione, tra frattali e riproducibilità grafica computazionale

GIORNATA 2: A cura del Fablab Bergamo

La fabbricazione digitale + Macchine in funzione

Realizzazione di alcune delle matrici da utilizzare nell'ultima giornata di laboratorio pratico

GIORNATA 3: A cura di A14 e Cinzia Benigni

Laboratorio/ realizzazione e stampa al torchio presso l'Accademia

OUTPUT

Nuove integrazioni tra analogico e digitale – Processi - Applicazione pratica.
Realizzazione una matrice incisa con lasercut, utilizzata per la stampa al torchio a mano di un' immagine-manifesto (40x60cm). Matrice nella quale saranno inseriti tasselli incisi con processi analogici. Ogni partecipante avrà la possibilità di realizzare alcuni di questi tasselli e stampare la propria versione del manifesto che potrà tenere a conclusione del corso.

MATERIALI CONSUMO

N°4 lastre 40x60 cm di plexiglass da max h 2mm.

Carta 100% cotone: 15 fogli Hahnemühle 120x80cm (per la giornata finale).

Carta 100% cotone: almeno 30 fogli formato A4 (possibilmente di carte differenti).

Inchiostri per la stampa

REQUISITI NECESSARI

Conoscenza dei principali software di base per l'editing di immagini (Photoshop) e di gestione di impaginati editoriali (In Design)

GIORNATA 1

h 9.30/14.30:

Introduzione a cura di Marco Mancuso sul perché del seminario e il motivo del nostro incontro. Breve panoramica sui progetti editoriali più interessanti a livello nazionale e internazionale che lavorano sul confine tra analogico e digitale

Breve intro sulla stamperia e la sua attività

Laboratorio/Applicazione pratica:

Spiegazione dettagliata delle tecniche digitali (materiali progetto Visual Making).

Divisione delle matrici per tecnologia e possibilità di stampa al torchio calcografico.

h 14.30/15.30

Pausa pranzo

h 15.30/17.00:

Introduzione alle tecniche digitali nella stampa d'arte attraverso lo studio di 3 progetti degli artisti: Valeria Manzi, Pietro Bologna e Barnaba Fornasetti.

Intro/ spiegazione/ dinamica del lavoro pratico che dovranno affrontare nei due giorni successivi.

GIORNATA 2

h 9.30/13.00:

Cosa è un Fab Lab? Breve panoramica sulle caratteristiche di un laboratorio di fabbricazione digitale.

Introduzione alla prototipazione sottrattiva: il taglio laser. Realizzazione di una matrice di una matrice (50x70cm). In particolare si mostreranno i concetti minimi per la gestione dal disegno alla programmazione della laser cut.

h 13.00/14.00

Pausa pranzo

h 14.00/17.00:

Introduzione alle tecniche additive: principali sistemi e applicazioni. Spiegazione dei concetti minimi necessari per la prototipazione 3D (F.D.M.) e del processo di stampa. Laboratorio/Applicazione pratica: spiegazione dettagliata delle fasi di progettazione e realizzazione di elementi tridimensionali come complemento per la stampa a secco.

GIORNATA 3

h 9.30/13.00:

Incisione manuale dei tasselli da personalizzare ottenuti in fabbricazione digitale durante la giornata 2, attraverso l'uso di tecniche dirette tra cui la puntasecca. Inizio della fase di composizione e stampa delle matrici.

h 13.00/14.00

Pausa pranzo

h 14.00/17.00:

Chiusura delle stampe per ogni singolo partecipante.

Una o più stampe finali della tavola completa di Haeckel rivisitata dagli studenti.
Tavola rotonda finale.

A14 si dedica da venti anni alla realizzazione di progetti con artisti nel campo della Stampa Originale d'Arte con la produzione di edizioni a tiratura limitata, libri d'artista e progetti di ricerca che vedono le tecniche tradizionali affiancate alle nuove tecnologie digitali. Opera in Italia e all'estero, attraverso una rete di collaborazioni, di cui la più significativa è attualmente il Brasile. Attualmente la sede in Italia dell'atelier/laboratorio è in via Tantardini 7 a Milano.

www.a14.br.com

FABLAB BERGAMO è un'associazione che nasce con l'obiettivo di portare la Digital Fabrication e la cultura Open Source in un luogo fisico, dove macchine, idee, persone e approcci nuovi si possano mescolare liberamente. Il Fablab funziona come Hub di competenze, in cui le persone che lo frequentano trovano tra gli altri utenti le competenze che gli mancano per concretizzare i loro progetti. Il Fablab è un laboratorio di sperimentazione basato su macchine per la fabbricazione digitale in cui operano professionisti in diversi campi: dalla prototipazione rapida all'elettronica, dalla modellazione in 3D alla produzione di piccole serie.

www.fablabbergamo.it