



19 APRILE 2024 - FIRENZE

Bright Festival Pro 2024 The Social Hub, Firenze - 19 aprile 2024 | Ore 9,00 – 16,30

DAL VIDEOMAPPING ALLA VIDEOARTE

Il dialogo tra la multimedialità e lo spazio

Nella creazione di un videomapping o di opere multimediali l'ispirazione artistica, il contenuto, trovano consistenza negli strumenti offerti dalla multimedialità e nello spazio, in esterno come in ambienti chiusi. Questi due elementi si trovano in continuo dialogo con il processo di creazione, ma anche tra loro, offrendo la grande opportunità di ottenere opere e installazioni "site specific", cioè concepite per i luoghi sia nelle forme, che nei contenuti.

Il programma esplorerà i risultati di questo approccio per installazioni di videomapping e opere multimediali, illustreremo inoltre il concetto di immersività, risultato diretto di un dialogo positivo tra ambiente e tecnologie multimediali.

IL PROGRAMMA

- **9.00 – 9.30** Registrazione e caffè di benvenuto
- **9.30 – 10.00** – *Il dialogo tra la multimedialità e gli spazi* a cura di Laura Marcolini, Studio Azzurro
- **10.00 – 10.30** – *Non è il "solito" mapping!* a cura di Rocco Pucci, esperto di esperienze immersive, European Business Development Epson
- **10.30 – 11.15** – *L'immersività tra immagine, suono e partitura* a cura di Claudio Mazzucchelli – Progettista multimediale per l'intrattenimento, Direttore musicale e pianista di CM Orchestra
- **11.15 – 11.45** – *Cultura e tecnologia come motore di crescita* con Francesco Mazzei, Direttore Artistico del Salone delle Colonne; Giuliano Gasparotti, CEO di KIF Italia e Kosmos, (gestisce il Salone delle Colonne)

3 CFP per gli iscritti all'Ordine degli Architetti

- **12.00 – 12.30** – *Ambienti multimediali, tra immersività ed esperienza fisica* a cura di Stefano Tura, Project Sales Manage, Visual System Business Unit Panasonic, Thomas Vertommen, Business Development Manager Europe /Experiential Entertainment & Technology, Panasonic
- **12.30 – 12.45** – *Esperienze immersive nell'arte* a cura di Stefano Fake, The Fake Factory
- **12.45 – 13.30** – WORKSHOP – in parallelo, su prenotazione
 - *Allestimento di opere multimediali outdoor e videomapping architeturali* a cura di Michele Fucci, WhatWeAre
 - *Allestimento di opere multimediali indoor e di installazioni digitali* a cura di Laura Marcolini, Studio Azzurro
- **13.30 – 14.45** – Pranzo offerto dall'organizzazione
- **15.00 – 16.30** Visita guidata della mostra in corso di allestimento di Bright Festival, presso la Stazione Leopolda a cura di Michele Fucci, WhatWeAre.

Il pranzo sarà offerto dall'organizzazione.

Ogni partecipante riceverà in omaggio due biglietti per visitare il Bright Festival nei giorni 20 e 21 aprile. L'evento è riservato a 60 operatori: le iscrizioni saranno accolte fino ad esaurimento dei posti disponibili. Per confermare la prenotazione sarà richiesta una quota di partecipazione di 10,00 euro.



Stefano Fake

Artista multimediale riconosciuto a livello internazionale per le sue proposte artistiche immersive, con il suo studio The Fake Factory, dal 2011 progetta, dirige e crea esperienze d'arte multimediale esposte in musei e gallerie d'arte in tutto il mondo. Tra le sue mostre di maggiore successo si annoverano le reinterpretazioni immersive delle opere di grandi artisti del passato, come Caravaggio, Klimt, Monet, Magritte, Modigliani, Leonardo da Vinci e Bach.

Michele Fucci

Laureato in Matematica e diplomato Sound Engineer presso la Scuola di Alto perfezionamento Musicale, opera come Multimedia Designer e Audio Video Engineer. È co-fondatore dello studio WhatWeAre, specializzato in design e sviluppo di tecnologie per ambienti museali, dove si occupa di progettazione e integrazione di sistemi, user experience, sviluppo software e Projection Mapping.

Giuliano Gasparotti, CEO di KIF Italia e Kosmos, (gestione Salone delle Colonne)

Dopo una serie di incarichi in ambito politico – dal 2000 al 2018 ha fatto parte della Giunta della regione Toscana – dai primi anni 2000 inizia a occuparsi di organizzazione di eventi, sempre in ambito politico e culturale. Dal 2016 si occupa di progettazione, sostenibilità economico finanziaria, gestione di eventi culturali con contenuto tecnologico, e dal 2018 ha varie esperienze di curatela di mostre e produzioni culturali in collaborazione con Francesco Mazzei. Oggi si occupa anche della gestione ed amministrazione generale della società Kosmos che gestisce il Salone delle Colonne di Roma.

Laura Marcolini, Presidente di Studio Azzurro Ricerca - STIRAZ APS Grafica ed esperta di design, inizia a lavorare alla curatela di mostre e musei alla metà degli anni '90, dal 2012 collabora con Studio Azzurro (il gruppo di artisti dei nuovi media fondato nel 1982) alla scrittura, ideazione e direzione artistica delle produzioni, per poi divenire nel 2022. Presidente dell'associazione STRIAZ - Studio Azzurro Ricerca nata per la valorizzazione e la promozione delle memorie visuali e delle proiezioni poetiche del pensiero.

Francesco Mazzei, Direttore Artistico del Salone delle Colonne

Lavora nell'organizzazione di eventi culturali dai primi anni 2000, dapprima come collaboratore della Fondazione Guastalla di Roma, poi per la Acqua Pia Antica Marcia, per poi passare agli eventi istituzionali con Cosmec. Dal 2016 inizia a curare eventi e produzioni culturali multimediali e immersivi, in Italia e all'estero, tra i quali sono da ricordare collaborazioni avarie edizioni della Notte Bianca di Roma, e con LUBEC – Lucca Beni Culturali. Più recentemente ha curato Dal Futurismo all'Arte Virtuale presso Spazio espositivo di arte moderna e contemporanea la Vaccheria e The Second After, ad Abu Dhabi, Istituto Italiano di cultura presso Ambasciata italiana degli Emirati Arabi Uniti. È direttore artistico del Salone delle Colonne dalla sua apertura nel 2023.

Claudio Mazzucchelli, Progettista multimediale per l'intrattenimento, Direttore musicale e pianista di CM Orchestra Professionista con una solida formazione umanistica, si è specializzato in Psicologia, Psicoacustica e Musicoterapia Infantile. La sua passione per la tecnologia audiovisiva si combina con il suo talento musicale, che spazia dal pianoforte alla composizione e alla direzione d'orchestra. Fondatore di CM Orchestra, ha concretizzato la sua visione creativa attraverso CM, società di ingegneria per l'intrattenimento e la comunicazione realizzando dal 2008 progetti multimediali per la committenza pubblica, (Università del Piemonte Orientale, Scuola Normale e Sant'Anna di Pisa), e privata (MSC Cruises, Dolce & Gabbana e molti altri).

Rocco Pucci, European Business Development Epson

Con un'ampia esperienza nel settore tecnologico e una passione per l'innovazione, nel corso degli anni ha lavorato a stretto contatto con team di designer, artisti e tecnici per sviluppare soluzioni immersive all'avanguardia. La sua visione e capacità di anticipare le tendenze del mercato hanno portato alla creazione di esperienze espositive uniche, contribuendo significativamente al successo di Epson nel campo degli spazi e delle mostre immersive.

Stefano Tura, Project Sales Manage, Visual System Business Unit Panasonic

Lavora nel settore delle tecnologie visive da 20 anni, osservando così da una posizione privilegiata l'evoluzione di questo settore. Dopo gli esordi nel marketing, grazie anche al suo solido bagaglio tecnico, ha operato in diverse aziende leader di mercato, tra le quali NEC, Canon e Panasonic, dove ha compiuto la maggior parte del proprio percorso professionale.

Thomas Vertommen, Business Development Manager Europe/Experiential Entertainment & Technology, Panasonic

Dopo la specializzazione in economia alla Vlekho Business School di Brussel, inizia a lavorare nell'industria audio visiva per poi approdare in Panasonic nel 2011, qui ha svolto diversi incarichi legati al marketing e alle vendite, fino alla qualifica attuale di Business Development Manager Europe con particolare attenzione alle tecnologie per l'intrattenimento esperienziale.