

SAN SERVOLO: GAME ART VILLAGE WORKING RESIDENCES



Creatori, Concept artist, Publisher, Sviluppatori italiani e stranieri.

Personaggi illustri nei temi di **gamification** e **game culture** a livello internazionale.

Musei che fanno gamification e applied games.

Si terranno **workshop** mirati a cui il pubblico può iscriversi con prenotazione

Francesco Frosi



Francesco Frosi è un fumettista e illustratore di Padova, ha 45 anni . Si è diplomato grafico pubblicitario nella sua città e Fumettista alla scuola del fumetto di Milano. Dal 1994 ha collaborato con: Il Messaggero dei ragazzi , studi di architettura e design e studi pubblicitari, il Comune e il museo civico di Padova, ha insegnato disegno e fumetto in molte scuole e per vari enti, ha condotto seminari per la Biennale di Venezia (2011) e laboratori per le facoltà universitarie di Parma nel 2004 e Venezia nel 2013.

Dal 2008 insegna Disegno alla Scuola Internazionale di Comics di Padova. Dal 2010 ha iniziato a collaborare con i Periodici San Paolo pubblicando sulle pagine del "GIORNALINO" la serie in tre parti "La Classe Perduta" , il racconto breve "Camicetto Rosso" e la storia di Monsignor Romero. Nell'Aprile del 2015 ha realizzato per la RAI, 6 illustrazioni per una ricostruzione giornalistica messa in onda dalla celebre trasmissione "Porta a Porta". Dal numero di maggio 2016 il Messaggero dei Ragazzi ha iniziato la pubblicazione della serie a fumetti "Urk l'inventore" di cui è autore dei testi e dei disegni.

WORKSHOP - Il Mecha Design di Star Wars

Durata: 4 ore

Tema: Il Mecha Design delle Astronavi di Star Wars

Programma: 1) Introduzione al Mecha Design

2) Basi del disegno in prospettiva (con esercizi)

3) Panoramica del Design delle Astronavi di Star Wars

4) Realizzazione di un'astronave di SW (Xwing) in prospettiva

Materiali occorrenti: fogli di carta formato A4- Scotch di carta- Una matita HB e una 2B - una matita azzurro chiaro (tipo pastello)- una gomma vinilica (tipo Staedtler) - una riga da 50 cm.- una squadretta (45° oppure 60°-30° è indifferente, anche entrambe se si posseggono già)- Qualche pastello o pennarello grigio e rosso (meglio se di varie gradazioni, per es: un grigio chiaro, medio e scuro; un rosa carne, un rosso e un rosso bordò).

Obiettivo: Scoprire (o riscoprire) l'utilità del disegno in prospettiva nella resa tridimensionale di un'astronave rispettando lo stile estetico di Star Wars, giungendo alla realizzazione di un disegno efficace.

Necessità: un videoproiettore con la possibilità di proiettare da chiavetta USB (quindi anche un computer se il proiettore non può ricevere direttamente la chiavetta).

Una lavagna "whiteboard" con pennarelli adatti (un nero, un rosso e un blu).

Luca Mazzocco



Luca Mazzocco, classe 1988, dopo aver frequentato il Liceo Scientifico, decide di intraprendere la carriera da fumettista. Frequentati i corsi di fumetto e sceneggiatura alla Scuola Internazionale di Comics di Padova, vince la menzione speciale al TCBF del 2015 e arriva in finale al concorso del Lucca Comics & Games 2015. Pochi mesi dopo ha inizio la sua collaborazione con GeoWorld per la scrittura della serie a fumetti dedicata a Steve Hunter (Fossil World) e con Aurea Editoriale (Lanciostory).

WORKSHOP La narrazione videoludica dal 1976 al giorno d'oggi

Breve descrizione del workshop: Possono i videogames emozionare come le più grandi produzioni cinematografiche o televisive? Quanto i due media si sono influenzati a vicenda? Un'analisi dei metodi di narrazione all'interno dei videogames a partire dalla prima avventura testuale della storia sino ad arrivare agli ultimi esperimenti che pescano a piene mani dal mondo delle serie tv.

Durata Workshop: 2 Ore

Obiettivi: Lo scopo di questo workshop è quello di sensibilizzare gli utenti per quanto riguarda la narrazione all'interno dei videogames. Divenuti un media sempre più presente all'interno delle nostre vite, i videogames hanno raggiunto una tale maturità da non essere affatto lontani da altri linguaggi come quello del cinema e della letteratura. Nel corso delle due ore del workshop, i partecipanti otterranno una chiara visione della narrazione nell'ambito videoludico a partire dal 1976 sino ad arrivare ai giorni nostri. Ci auguriamo, infatti, che le persone, una volta tornate a casa, comincino ad apprezzare maggiormente questo aspetto all'interno della produzione di un videogame e, più in generale, di quanto una buona storia possa fare davvero la differenza tra un prodotto di qualità e un'occasione mancata.

Materiali necessari ai partecipanti: Nessuno in particolare (al massimo un quaderno per prendere appunti, nel caso avessero intenzione di farlo).

Pietro Parolin



Pietro Parolin dopo la laurea in Lettere frequenta un master in Produzione cinematografica e televisiva a Venezia, segue un periodo di lavoro a Cinecittà (presso Technovision) e poi è a Milano al Centro Sperimentale di Cinematografia dove si diploma in sceneggiatura e produzione fiction nel 2006.

Scrive per "La Squadra" e "La Nuova Squadra" (Rai 3), Lux, Fox Italia e nella serie di Disney Channel "Chiamatemi Gio".

Nel 2012 vince il bando della Regione Veneto "Analisi, studio e diffusione di opere culturali e multimediali giovanili", per la realizzazione del suo primo lungometraggio dal titolo "Leoni", uscito nel 2015 (sceneggiatura e regia).

Nel cast Neri Marcorè, Piera Degli Esposti, Stefano Pesce e Anna Dalton.

Si occupa di formazione, organizzando laboratori teatrali, corsi e workshop di sceneggiatura, collabora con Comuni, Biblioteche, scuole e Scuola Comics Padova.

WORKSHOP Regia e racconto nel cinema e nei videogames

Il workshop propone un'analisi di due stili di racconto, entrambi visivi, e un loro confronto: quello cinematografico e quello videoludico.

Il workshop sarà così suddiviso:

- Brevi cenni di struttura narrativa: la sceneggiatura cinematografica, come e perché funziona.
- I videogiochi nella loro evoluzione visiva e narrativa.
- Titoli a confronto: Super Mario Bros (1985, Nintendo), Super Mario 64 (1996, Nintendo), Super Mario Galaxy (2007, Nintendo), Agony (1992, Psygnosis), Monkey Island (1990, Lucas Arts), Terminator 2 (1991, Ocean), Another World (1991, Delphine Software International), Alone in the Dark (1992, Infogrames), Resident Evil (1996, Capcom), Resident Evil 4 (2005, Capcom), Metal Gear Solid 2 (2001, Konami), Heavy Rain (2010, Quantic Dream), Farheneit (2005, Quantic Dream/Atari), Beyound: 2 souls (2013, Quantic Dream), Doom (1993, id Software).
- Analisi del linguaggio e della regia: dalla graphic adventure allo shoot 'em up in prima persona. L'uso della macchina da presa, le cutscenes, le intro.
- Il cinema nel video games... il video games nel cinema! Evoluzione di un mercato in continuo mutamento.
- Valenza artistica del videogioco.
- Cosa succederà tra qualche anno? Considerazioni con gli studenti.

Il workshop fornirà strumenti di analisi sulla base di confronti, paragoni, pensieri laterali a margine di un racconto destinato a divenire sempre più complesso e articolato.

Durata 3 sessioni da 2 ore

Ivan Zora



Audio Engineer e insegnante di Sound Design per Videogames presso la Scuola Internazionale di Comics di Padova, Ivan Zora si appassiona e si avvicina al mondo della musica e della registrazione all'età di 12 anni, fino a farlo poi diventare un vero e proprio lavoro negli anni successivi. Egli annovera tra i suoi lavori e le sue collaborazioni sia artisti italiani che internazionali, come Operadombre, Quarto Profilo, Claudio Valente e Life On Mars.

WORKSHOP Retro but Gold, Vintage sound VS contemporary gears

Il workshop consiste nella produzione di musica elettronica sfruttando console portatili vintage e moderne (Nintendo Game Boy e Nintendo 3DS) per il campionamento di OST ed effetti sonori che hanno fatto la storia dei videogames. Il campionamento e la produzione di musica elettronica, basata su quei suoni e su quelle musiche, sarà possibile grazie alla potenza degli odierni strumenti virtuali (Avid Pro Tools e Propellerhead Reason).

Lo studente apprenderà le basi dell'acustica (studio della forma d'onda e i decibel), della psicoacustica e della digitalizzazione di suoni analogici (campionamento e quantizzazione). Queste nozioni di base gli permetteranno di capire la fase di produzione. Infine verrà affrontata la delicata fase del mixaggio, dalla gain staging al mixdown.

Durata del workshop: 4 ore

Competenze richieste: nessuna, il workshop è aperto a musicisti e non, da chi vuole approfondire questo argomento specifico fino a chi è semplicemente curioso di conoscere le tecniche e alcuni segreti dei produttori di musica elettronica e audio engineers.

Strumenti che deve portare lo studente: nessuno, basta un blocchetto per gli appunti.



Location master class

COSTI E BENEFIT

PACCHETTI	DESCRIZIONE	COSTI
WORKSHOP SPECIALI DI INTRODUZIONE O APPROFONDIMENTO AGLI ARGOMENTI <i>Possibilità soggiorno in isola a prezzo convenzionato € 30, cad./die fino a esaurimento posti</i>	10 ORE TOTALI DI CORSI (ANCHE SENZA PREPARAZIONE BASE PER ACCEDERVI) ATTESTATO DI PARTECIPAZIONE AL TERMINE - La macchina da presa per videogame, tra narrazione e interattività - Retro but Gold: Vintage Sound VS Contemporary Gear - Mecha design di Star Wars - Narrazione videoludica dal '76 oggi + COCKTAIL DI SALUTO 10.7 + MEDIUM KIT NEOLUDICA@WORK CON DONI E GADGET	INTERNI € 79,00 ESTERNI € 99,00 MINIMO 20, MASSIMO 200 ISCRITTI
POMERIGGIO/mattina GURU <i>Possibilità soggiorno in isola a prezzo convenzionato € 30, cad./die fino a esaurimento posti</i>	POMERIGGIO DEI GURU 7 e MATTINA 10.7 + CENA E mini KIT NEOLUDICA SOLO POMERIGGIO/MATTINA e miniKIT € 30,00	INTERNI € 55,00 ESTERNI € 70,00 MAX 200 POSTI IN AUDITORIUM

NB. INTERNI (iscritti accademie presenti, soci, studenti università partner, ecc.)



Per info e iscrizioni

www.neoludica.eu

gameartgallery1@gmail.com