

EX CAPPELLA della CLINICA SANTA MARIA
Via Boccaccio – 20831 SEREGNO (MB)

RESTAURO – RIUSO FUNZIONALE – ELIMINAZIONE BARRIERE ARCHITETTONICHE
Progettazione di spazi polifunzionali accessibili interni ed esterni
per allestimenti, esposizioni virtuali ed eventi culturali

Luoghi da rigenerare. Restituire alla comunità attraverso
la cultura luoghi abbandonati o sottoutilizzati.
Bandi 2024 – “Arte e Cultura” – Fondazione CARIPLO

SPAZIO LUCE – LUCA CRIPPA EXPERIENCE
Rigenerare un'ex Cappella di Seregno attraverso l'Arte e l'Innovazione



DESCRIZIONE DETTAGLIATA del PROGETTO

Comune di Seregno

Piazza Martiri della Libertà 1 - 20831 SEREGNO (MB)

Tel. 0362/263.251 – 541 – 550 – 551 - e_mail: info.cultura@seregno.info

Sommario

1. CONTESTO PROGETTUALE	3
1.1. Premessa	3
1.2. L’edificio oggetto di intervento	3
1.3. Risorse Locali - Elementi di criticità e punti di forza del territorio	3
1.4. Programmi di rigenerazione e valorizzazione territoriale	4
1.5. Percorso di ascolto e coinvolgimento della cittadinanza e delle istituzioni	4
2. OBIETTIVI DEL PROGETTO.....	5
3. STRATEGIA D’INTERVENTO e RISULTATI ATTESI	7
3.1 Azioni in cui si articola il progetto	7
Azione 1 – Attività di approfondimento scientifico di Luca Crippa	7
Azione 2 – Attività e progetti culturali “Aspettando SPAZIO LUCE”	7
Azione 3 – Attività di coinvolgimento della comunità e di formazione.....	11
4. Workshop “Innovazione Digitale: costruire il Metaverso	26
Azione 4 – Attività di progettazione esecutiva ed esperimento gara d’appalto.....	27
Azione 5 – Attività di restauro e realizzazione corpi aggiunti	28
Azione 6 – Attività di direzione lavori, sicurezza cantieri	29
Azione 7 – Attività di esecuzione Bandi	29
Azione 8 – Attività e progetti culturali in SPAZIO LUCE	30
Azione 9 – Piano di monitoraggio e valutazione.....	36
Premessa.....	36
Obiettivi Principali	37
Responsabilità, ruoli e compiti	37
Definizione degli obiettivi del Monitoraggio e della Valutazione	37
Identificazione dei KPI (indicatori di prestazione per attività).....	38
Strumenti di Raccolta Dati	39
Documentazione e Report	40
Comunicazione e Diffusione dei Risultati.....	40
Piani di Contingenza	40
Conclusione e Valutazione Finale	40
Esempio di Questionario di Valutazione	41
4. PROGRAMMA DI PROSECUZIONE ATTIVITA’ CULTURALI POST BANDO.....	43
5. SOSTENIBILITA’ AMBIENTALE	55
6. ORGANIZZAZIONE RICHIEDENTE	56

1. CONTESTO PROGETTUALE

1.1. Premessa

Il progetto per la trasformazione dell'ex Cappella della Clinica S. Maria di Seregno in uno spazio museale ed espositivo è inserito in un contesto più ampio di rigenerazione culturale e urbana, che vede la riqualificazione dell'intera area dell'ex Clinica Santa Maria, inclusa l'ex-Cappella, per creare il Polo dell'Innovazione di Seregno.

Contesto e Obiettivi del Bando

Il bando incentiva la valorizzazione del patrimonio storico attraverso progetti che introducono funzioni culturali in edifici abbandonati, promuovendo la partecipazione comunitaria e la sostenibilità ambientale ed economica. La ristrutturazione della ex-Cappella mira a creare un polo culturale che serva come motore per la rigenerazione locale, integrando arte e nuove tecnologie in un contesto significativamente innovativo e sostenibile.

Importanza Locale e Dedizione all'Artista

L'artista Luca Crippa, nato a Seregno, ha donato gran parte delle sue opere al Comune di Seregno, rendendo imprescindibile la creazione di uno spazio dedicato che non solo custodisca ma anche esalti il suo contributo artistico. Il progetto prevede di trasformare la ex-Cappella in un luogo che ospiti permanentemente le sue opere, fornendo uno spazio dinamico per esposizioni ed eventi culturali che riflettano l'identità artistica di Crippa.

Integrazione Comunitaria ed Educativa

Il Polo dell'Innovazione punta a essere un hub di formazione e ricerca applicata, legando l'arte alla tecnologia e alla multimedialità. Il progetto curatoriale proporrà programmi che coinvolgono istituzioni educative, come l'Accademia di Belle Arti di Brera, per promuovere un'interazione continua tra studenti, artisti e la comunità, enfatizzando l'importanza dell'apprendimento continuo e della partecipazione attiva.

Sostenibilità e Finanziamento

L'approccio del progetto è fortemente orientato verso la sostenibilità, rispettando i vincoli del Codice dei Beni Culturali e del Paesaggio. La struttura finanziaria del progetto sarà supportata da fondi dedicati alla rigenerazione urbana, garantendo la sostenibilità a lungo termine delle attività culturali e della manutenzione dello spazio.

Strategie di Implementazione e Crono programma (3 anni)

La pianificazione dettagliata e la programmazione degli interventi saranno allineate con le esigenze di ristrutturazione della struttura esistente e con l'apertura prevista degli spazi, assicurando che tutte le fasi del progetto siano realizzate entro i tempi prescritti e con l'efficacia prevista.

In allegato si riporta la **Biografia**, a cura della storica dell'arte Rosanna Ruscio, dell'artista Luca Crippa il cui lavoro e visione saranno esplorati in dettaglio, delineando come il suo contributo artistico sarà integrato nel tessuto culturale e sociale di Seregno attraverso questo innovativo spazio espositivo.

1.2. L'edificio oggetto di intervento

L'ex Cappella della demolita Clinica S. Maria, sorge nel Comune di Seregno (MB), sita in Via Boccaccio. Il prospetto sud dell'edificio si affaccia su strada (Via Boccaccio). Il complesso, oggetto d'intervento, è stato preservato dalla demolizione dell'ex Clinica S. Maria e si trova all'interno di un'area oggetto di rigenerazione urbana.

L'immobile, oggetto di intervento, è contraddistinto catastalmente al Foglio n. 17, Mappale "C" ed è parte del patrimonio del Comune di Seregno, con sede in Seregno (MB), Piazza Martiri della Libertà n. 1, Ente Pubblico con C.F. n. 00870790151.

1.3. Risorse Locali - Elementi di criticità e punti di forza del territorio

Seregno, rispetto agli altri territori limitrofi, presenta dei caratteri distintivi. Si tratta degli aspetti legati all'istruzione, alla formazione, allo sport, alla cultura, all'associazionismo, al patrimonio storico e artistico, al sistema del verde e all'assetto infrastrutturale. Secondo l'*Agenda Strategica* cittadina i caratteri distintivi di Seregno si individuano nella qualità e abitabilità del territorio rispetto agli altri contesti territoriali e tracciano possibili traiettorie di sviluppo in ottica di integrazione. *Qualità dell'abitare*: Seregno è un luogo privilegiato dove vivere, praticare uno

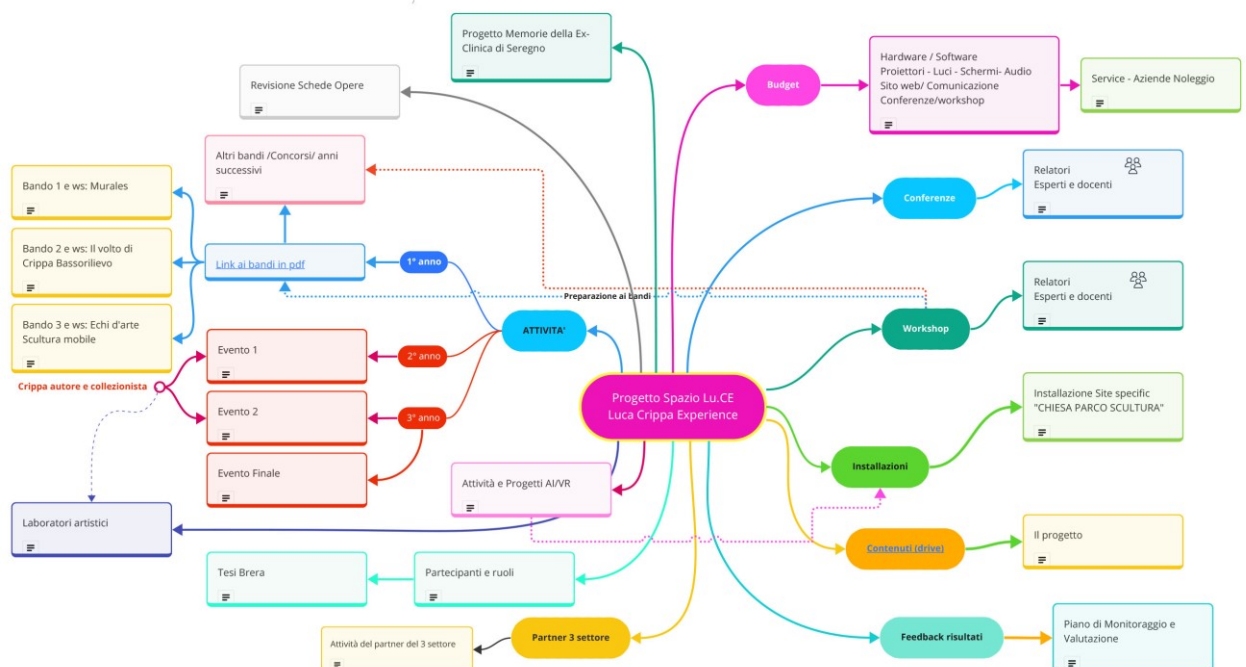
stile di vita sano e immergersi nella cultura grazie a uno spazio pubblico di pregio, fruibile, vivace e attraente, a servizi capillari e a un sistema connettivo efficiente. *Identità del territorio*: nella Città è particolarmente evidente, come senso di appartenenza e partecipazione alla comunità, testimoniato dalle numerose associazioni presenti sul territorio e dalla forte partecipazione a eventi. *L'essere baricentro*: è un fattore peculiare che ha storicamente portato Seregno da un lato a servire reti corte come polo attrattore e generatore di servizi e dall'altro a proiettarsi su reti lunghe costruendo relazioni e complementarietà con i grandi poli di attrazione (innanzitutto i capoluoghi Milano, Monza, Como, Lecco, Bergamo, Varese).

1.4. Programmi di rigenerazione e valorizzazione territoriale

L'intervento prevede il recupero e la rifunzionalizzazione dell'immobile ex Cappella della già Clinica S. Maria in Seregno (MB). L'edificio, prospiciente Via Boccaccio, insiste su un lotto più ampio delimitato a nord da Via Settembrini, a est da Via Circonvallazione e a sud da Via Boccaccio, definito dal PGT del Comune di Seregno come Ambito di Rigenerazione (ai sensi dell'art. 8bis della LR 12/2005). Per maggiori dettagli si rimanda alla *Relazione Generale* allegata al progetto architettonico.

1.5. Percorso di ascolto e coinvolgimento della cittadinanza e delle istituzioni

Il Comune di Seregno si è dotato di un' *Agenda Strategica*, quale strumento agile, chiaro e puntuale, capace di guidare e stimolare lo sviluppo futuro della Città. Un documento partecipativo che è stato costruito aprendosi alla condivisione partendo dal basso, avvalendosi di consultazioni aperte alla città, i cui contributi sono stati elaborati, approfonditi in incontri, sondaggi, interviste, tavoli progettuali che hanno visto la partecipazione attiva e costruttiva dei singoli cittadini, delle tante e dinamiche associazioni, delle scuole etc. , ma anche di attori sovralocali che hanno consentito di traguardare la dimensione locale verso una scala di più ampio respiro. Dal processo partecipativo sono emersi tre macro ambiti: Territorio, Economia e Persone. Per quanto riguarda il Territorio sono emersi quattro sotto-temi tra cui quello della Rigenerazione urbana, tramite la volontà di censire il patrimonio dismesso, pubblico e privato, promuovendo delle opportunità territoriali.



2. OBIETTIVI DEL PROGETTO

Il progetto consiste nel recupero dell'edificio ex Cappella della Clinica Santa Maria. L'Amministrazione intende trasformare questo edificio, un tempo Cappella, in uno spazio dinamico dedicato ad eventi culturali, nell'ambito della rigenerazione dell'intero lotto dove insiste l'edificio e dove sorgerà il *Polo dell'Innovazione*. Uno spazio per la comunità, a servizio dei cittadini seregnesi, del territorio e non solo. Il recupero dell'edificio ex Cappella, dismesso, in completo stato di degrado e abbandonato da decenni, sarebbe quindi l'ultimo tassello per completare la rigenerazione di quest'area periferica della città.

Questa iniziativa riflette l'obiettivo del Comune di Seregno di valorizzare i legami storici e culturali, sostenendo la trasformazione di spazi abbandonati in nuovi centri di vita comunitaria e di attività culturale. Questo intervento risponde all'esigenza del Comune di Seregno di trovare un luogo dove custodire e valorizzare il *Lascito Luca Crippa*. Luca Crippa (1922-2002), infatti, scrisse nel suo testamento che venisse donato alla sua città natale (Seregno) un prezioso patrimonio di 2866 opere, 2238 dipinti e grafiche di autori contemporanei e 628 opere della propria produzione, perché potesse contribuire all'educazione artistica delle giovani generazioni.

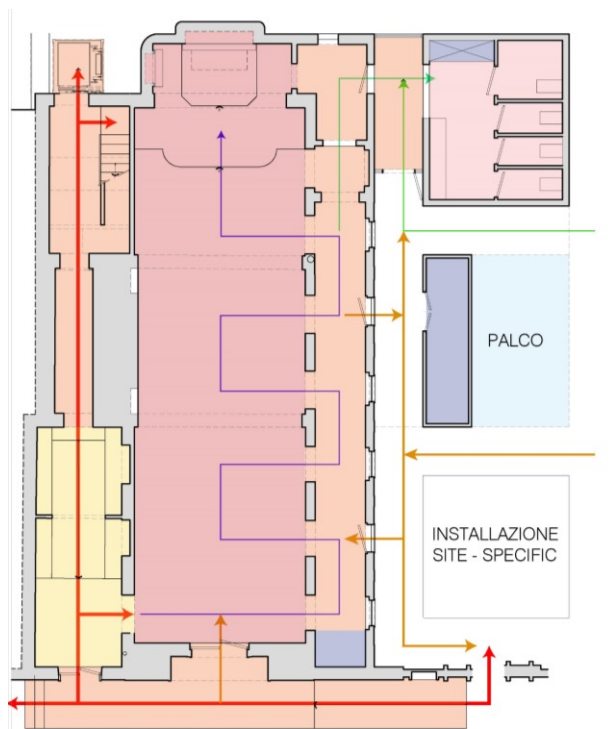
Questo luogo rigenerato sarà denominato SPAZIO LUCE. Dove LUCE è un acronimo con molteplici significati. Uno tra questi è **LU**ca Crippa **E**xperience, in quanto in questo spazio saranno conservate le opere del Lascito Luca Crippa e saranno valorizzate tramite attività culturali e installazioni multimediali.

L'acronimo LUCE può essere anche inteso come "dare una nuova luce" ad un luogo rimasto nel buio dell'abbandono per decenni e che vede la propria rinascita, la LUCE appunto, nell'Arte e nell'Innovazione.

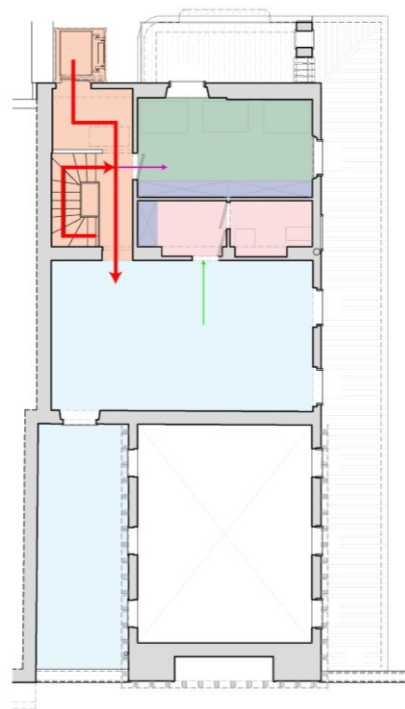
L'acronimo LUCE, può anche significare "dare alla luce": infatti in questo luogo sorgeva la Clinica S. Maria dove molti seregnesi sono nati, negli anni Cinquanta e Sessanta del Novecento, e dunque "venuti alla luce".

Le attività culturali e di coinvolgimento della cittadinanza inizieranno già nel 2024 sotto la formula di "*Aspettando SPAZIO LUCE*" e saranno svolte nelle strutture comunali esistenti per poi confluire nel nuovo spazio.





PERCORSI	FUNZIONI	PALCO EVENTI ESTERNI
ESPOSITIVO	HALL	RIPOSTIGLI
PRINCIPALE	DISTRIBUZIONE	SERVIZI IGIGENICI
ALTERNATIVO	ESPOSITIVO	SERVIZI IGIGENICI
AI SERVIZI IGIGENICI	SERVIZI IGIGENICI	



PERCORSI	FUNZIONI	ARCHIVIO
COMUNE	LOCALI WORKSHOP	RIPOSTIGLI
RISERVATO AL PERSONALE	SERVIZI IGIGENICI	RIPOSTIGLI
AI SERVIZI IGIGENICI	DISTRIBUZIONE	

3. STRATEGIA D'INTERVENTO e RISULTATI ATTESI

3.1 Azioni in cui si articola il progetto

Azione 1 – Attività di approfondimento scientifico di Luca Crippa

Per approfondire e valorizzare il *Lascito di Luca Crippa* del Comune di Seregno e per far conoscere l'operato artistico di Crippa alle nuove generazioni, si è pensato di assegnare delle tesi di laurea a due studentesse della *Scuola di Comunicazione* "Biennio e Progetto per il Museo" dell'Accademia di Belle Arti di Brera, dove Luca Crippa fu anche docente. Queste sarebbero, inoltre, inedite in quanto non è ancora stata redatta una tesi di laurea su Luca Crippa e sulle sue opere artistiche.

Una studentessa: Ginevra Smerigli analizzerà "Luca Crippa autore e scenografo, rappresentazione multimediale delle sue opere" e avrà come relatori di tesi Enzo Gentile e Rosanna Ruscio, mentre come correlatori Filomena Solito (Comune di Seregno) e Carlo Mariani. La discussione finale a Brera è prevista per ottobre 2024, mentre nel mese successivo sarà presentata a Seregno presso la Sala Civica "Monsignor Gandini".

L'altra studentessa di nome Teresa Lepore, invece, tratterà il tema "Luca Crippa artista - catalogazione opere" e avrà come relatori Rosanna Ruscio e Maura Favero, mentre come correlatori sempre Filomena Solito e Carlo Mariani. La discussione finale a Brera è prevista per febbraio 2025, mentre a marzo 2025 verrà presentata a Seregno presso la Sala Civica "Monsignor Gandini".

Soggetti coinvolti:	Federica Perelli, Lorenzo Sparago, Filomena Solito, Lara Combi (Comune di Seregno) - Ginevra Smerigli, Teresa Lepore, Enzo Gentile, Rosanna Ruscio, Maura Favero (Accademia di Belle Arti di Brera) - Carlo Mariani
Risorse umane:	10
Risorse economiche:	€ 0,00
Tempi di realizzazione:	21 giugno 2024 – 25 marzo 2025
Soggetti beneficiari:	Intera comunità
Risultati attesi:	Studio e Valorizzazione Collezione Luca Crippa; far conoscere agli allievi dell'Accademia un artista e docente

Azione 2 – Attività e progetti culturali "Aspettando SPAZIO LUCE"

Il programma culturale prevede attività e progetti culturali che si potranno svolgere nel mentre che l'immobile sarà sottoposto alle lavorazioni di restauro. Di seguito si riportano i progetti pensati per l'iniziativa "Aspettando SPAZIO LUCE":

1. CAMPAGNA FOTOGRAFICA OPERE DI CRIPPA

Verrà realizzata una campagna fotografica della Collezione Crippa, lascito dell'artista al Comune di Seregno, che consta di n. **2868 opere**, di cui n. **633 di Luca Crippa** e n. **2235 di altri autori del Novecento**. Tale campagna fotografica sarà propedeutica alle attività di videomapping e di esposizioni virtuali all'interno e all'esterno di SPAZIO LUCE.

2. RIPRISTINO E RINNOVAMENTO SITO WEB a cura di Enzo Gentile e Paolo Servi

PREMESSA

Il sito web attuale dedicato a Luca Crippa non è attualmente funzionante e necessita di un intervento completo che comprenda la manutenzione del sistema, il rinnovamento del database della piattaforma WordPress (tema e plugin) e della versione del software di gestione (php).

Questo progetto mira non solo a risolvere questi problemi tecnici, ma anche a trasformare il sito in una risorsa digitale avanzata che includa mappe interattive, informazioni dettagliate sull'arte e l'artista, funzionalità di realtà virtuale (VR) e un chatbot AI per un'esperienza utente arricchita e coinvolgente.

OBIETTIVI

- **Ripristino e Manutenzione:** Risolvere i problemi tecnici del sito, aggiornare il database, linguaggio di programmazione, i temi e la piattaforma WordPress.
- **Interattività e Coinvolgimento:** Integrare mappe interattive, audioguide e realtà virtuale per arricchire l'esperienza degli utenti.

- **Accesso alle Informazioni:** Fornire informazioni dettagliate e aggiornate sull'arte di Luca Crippa e la sua biografia.
- **Supporto AI:** Implementare un chatbot AI per rispondere alle domande degli utenti e guidarli attraverso il sito.

DESCRIZIONE DELL'INTERVENTO

Manutenzione tecnica:

- **Diagnostica e Riparazione:** Identificare e risolvere i problemi tecnici esistenti, inclusi errori nel database e incompatibilità con i temi.
- **Aggiornamento del Sistema:** Aggiornare WordPress all'ultima versione stabile, assicurando la compatibilità con i plugin esistenti e futuri.

Rinnovamento del Database:

- **Ottimizzazione:** Pulizia e ottimizzazione del database per migliorare le prestazioni.
- **Sicurezza:** Implementazione di misure di sicurezza per proteggere i dati degli utenti.

Funzionalità avanzate

- **Realtà Aumentata (AR):** Implementazione di funzionalità AR per arricchire la visita in loco, permettendo agli utenti di visualizzare informazioni aggiuntive e contenuti multimediali tramite i loro dispositivi mobili.
- **Chatbot AI:** Integrazione di un chatbot AI per rispondere alle domande degli utenti, guidarli attraverso il sito e fornire informazioni sulle opere e la vita di Crippa.

FASI DEL PROGETTO

Pianificazione e Progettazione:

- **Analisi Tecnica:** Valutazione dettagliata dello stato attuale del sito e pianificazione degli interventi necessari.
- **Design e Funzionalità:** Definizione del nuovo design del sito e delle funzionalità avanzate da implementare

Sviluppo e Implementazione

- **Riparazione Tecnica:** Risoluzione dei problemi del sito, aggiornamento del database e della piattaforma WordPress
- **Sviluppo del Tema:** Implementazione del nuovo tema e personalizzazione secondo le specifiche definite.
- **Integrazione delle Funzionalità Avanzate:** Implementazione delle mappe interattive, audioguide, AR e chatbot AI.

Test e Ottimizzazione

- **Test di Funzionalità:** Test approfonditi di tutte le funzionalità del sito per assicurare il corretto funzionamento
- **Ottimizzazione:** Ottimizzazione delle prestazioni del sito per garantire una navigazione fluida e veloce.

Lancio e Monitoraggio

- **Lancio del Sito:** Pubblicazione del nuovo sito e promozione attraverso vari canali di comunicazione.
- **Monitoraggio Continuo:** Monitoraggio delle prestazioni del sito e raccolta di feedback dagli utenti per miglioramenti continui

COLLABORAZIONI

- **Sviluppatori Web:** Team di sviluppatori specializzati in WordPress e tecnologie web avanzate.
- **Esperti di AI e AR:** Collaborazione con esperti per implementare le funzionalità di chatbot AI e realtà aumentata.
- **Designer Grafici:** Designer per creare un'interfaccia utente accattivante e intuitiva.
- **Accademia di Belle Arti di Brera:** Consulenza artistica e supporto nella creazione dei contenuti educativi e delle audioguide.

IMPATTI ATTESI

- **Accessibilità e Interattività:** Miglioramento significativo dell'accessibilità e dell'interattività del sito, rendendo le informazioni su Luca Crippa e le sue opere facilmente accessibili e coinvolgenti.
- **Coinvolgimento del Pubblico:** Aumento del coinvolgimento del pubblico attraverso funzionalità interattive e personalizzate.
- **Valorizzazione del Patrimonio Culturale:** Promozione delle opere di Luca Crippa e della storia della ex-cappella di Seregno attraverso un approccio digitale innovativo.
- **Innovazione Educativa:** Offerta di strumenti educativi avanzati come la realtà virtuale, arricchendo l'esperienza degli utenti.

CONCLUSIONE

Il progetto "Crippa Online: Un'Esperienza Digitale e Interattiva dell'Arte di Luca Crippa" mira a trasformare il sito web di Luca Crippa in una piattaforma digitale avanzata e coinvolgente. Attraverso la manutenzione tecnica, il rinnovamento del design e l'integrazione di funzionalità avanzate, il sito offrirà un'esperienza unica e arricchita ai visitatori. Questo progetto non solo risolverà i problemi tecnici attuali, ma valorizzerà ulteriormente il patrimonio culturale di Luca Crippa, rendendolo accessibile a un pubblico globale in modo innovativo e interattivo.

3. **PROGETTO MEMORIE DELL'EX CLINICA SANTA MARIA a cura di Chiara Nenci, Bianca Imbriani e Yadira Pacheco Diaz**

PREMESSA

Il progetto per la rigenerazione della ex-clinica di Santa Maria mira a trasformare l'area in un centro culturale e comunitario, recuperando la memoria storica del luogo e promuovendo l'arte e la cultura attraverso l'opera dell'artista Luca Crippa. Il fulcro di questa rigenerazione sarà la creazione dello SPAZIO LUCE nella ex-cappella, dove l'arte, la multimedialità e l'innovazione digitale si fonderanno per offrire nuove esperienze alla comunità locale.

In questo contesto, l'attività di creazione di un sito web dedicato sarà fondamentale per documentare e valorizzare la memoria storica del luogo. Il sito raccoglierà testimonianze e storie della popolazione, materiali fotografici, e oggetti rinvenuti nelle macerie o forniti dai cittadini, rendendoli accessibili a tutti. Questa piattaforma digitale potrà servire anche come spazio per promuovere eventi culturali e coinvolgere la comunità in un dialogo continuo sul passato e sul futuro della ex-clinica.

OBIETTIVI

- Promuovere la memoria storica del luogo attraverso contenuti digitali e interattivi.
- Facilitare la comunicazione e la partecipazione della comunità locale e dei visitatori virtuali.
- Creare un archivio online per i suoi cittadini; chiunque potrà accedere e condividere le proprie idee, materiali, documenti, fotografie e storie, in modo da strutturare un portale in rete di "memorie".

FASI DELLE ATTIVITA'

Ricerca e Pianificazione:

- **Incontro con la Comunità:** Organizzare un incontro aperto per raccogliere storie, memorie e materiali storici dalla comunità locale riguardanti la ex-clinica.
- **Analisi dei Contenuti:** Identificare i principali contenuti da includere nel sito web

Sviluppo del Sito Web:

- **Progettazione del Layout:** Bianca Imbriani, ex studentessa di Brera, collaborerà con Chiara Nenci per progettare un layout del sito web ispirato a quello di *Gratosogno*, con un design intuitivo e accattivante.
- **Creazione dei Contenuti:** Raccolta e scrittura di testi, digitalizzazione di fotografie storiche, creazione di video e contenuti multimediali.

Coinvolgimento della Comunità:

- **Incontri:** Organizzazione di incontri con la comunità per illustrare l'uso del sito e raccogliere feedback per miglioramenti futuri.
- **Partecipazione Interattiva:** Implementazione di funzionalità interattive come forum, sezioni di commenti e contributi degli utenti.

Lancio e Promozione del Sito:

- **Evento di Lancio:** Organizzazione di un evento per presentare il sito web alla comunità locale e ai media.
- **Strategia di Promozione:** Utilizzo di social media, newsletter e collaborazioni con istituzioni culturali per promuovere il sito web e le attività del progetto.

Monitoraggio e Valutazione:

- **Feedback degli Utenti:** Raccolta e analisi dei feedback degli utenti per migliorare continuamente il sito.
- **Aggiornamenti e Manutenzione:** Pianificazione di aggiornamenti regolari dei contenuti e manutenzione tecnica del sito.

Budget e Finanziamento:

- **Costi di Sviluppo:** Compensi per Bianca Imbriani, hosting e manutenzione del sito.

Risultati Attesi:

- Creazione di un sito web interattivo e informativo sulla memoria della ex-clinica.
- Una piattaforma sostenibile e aggiornata che serva come archivio digitale ed eventuale spazio per eventi culturali online.

4. **PROGETTO INSTALLAZIONE SITE SPECIFIC: CAPPELLA PARCO SCULTURA** **"Luogo di cura e nascita, per anima e corpo, fra creatività e mente da Seregno a Milano e da Milano a Seregno" a cura di Chiara Nenci e Guido Lodigiani**

L'installazione *site specific* "CHIESA PARCO SCULTURA" è un progetto coordinato tramite una convenzione tra l'iniziativa culturale "Scultura Paesaggio Architettura 2024/25" a cura del prof. Lodigiani di Brera e il Comune di Seregno, con la realizzazione finale di una (o più) scultura permanente che sarà donata al Comune di Seregno.

Questo progetto nasce da un'idea e coordinamento di Chiara Nenci, con contributi di Guido Lodigiani e dei suoi studenti con i supporti logistici e finanziari del Comune di Seregno.

La scultura sarà collocata nel giardino della ex-clinica di Seregno, lo spazio dedicato è di circa 4mt x 4 mt di base, un luogo che ha una storia significativa come casa di cura e maternità, e che ora è destinato a diventare un polo d'innovazione tecnologica di alta formazione. Il tema della cura e della nascita si intreccia con l'identità storica del luogo, creando un legame profondo tra passato, presente e futuro.

OBIETTIVI

- Valorizzare la storia del luogo: Creare un'opera d'arte che rifletta l'identità storica della ex Clinica di Santa Maria come luogo di cura e nascita.
- Promuovere la creatività: Offrire ai giovani artisti dell'Accademia di Belle Arti di Brera l'opportunità di esprimersi attraverso un *progetto site specific*.
- Innovazione e tradizione: Integrare elementi di innovazione tecnologica nella realizzazione dell'opera, rispettando al contempo la tradizione e la storia del luogo.

ATTIVITA'

Fase 1: Pianificazione e Ricerca

- **Coordinamento e brainstorming:** Incontro iniziale con Chiara Nenci, Guido Lodigiani, una rappresentanza del Comune di Seregno e dei progettisti e i giovani autori per discutere il concept e gli obiettivi del progetto.
- **Ricerca storica:** Studio approfondito della storia della ex-clinica e della cappella preservata, raccogliendo documenti, testimonianze e fotografie.
- **Visita al sito:** Sopralluogo a Seregno per analizzare il contesto e le caratteristiche fisiche del luogo destinato all'installazione.

Fase 2: Progettazione

- **Proposta artistica:** I giovani autori elaborano proposte artistiche ispirate al tema della cura e della nascita, presentando schizzi e modelli preliminari.
- **Revisione e selezione:** Revisione delle proposte per selezionare i progetti più idonei.
- **Progetto esecutivo:** Sviluppo del progetto esecutivo dettagliato, comprensivo di materiali, tecniche di realizzazione e tempistiche.

Fase 3: Realizzazione

- **Produzione della scultura:** Realizzazione della scultura presso i laboratori dell'Accademia di Belle Arti di Brera, con supervisione costante da parte dei docenti.
- **Logistica e trasporto:** Organizzazione del trasporto della scultura da Milano a Seregno, con il supporto logistico del Comune di Seregno.
- **Installazione sul sito:** Montaggio e installazione della scultura nel giardino della ex-clinica, in collaborazione con tecnici specializzati a cura del Comune di Seregno.

Fase 4: Presentazione Finale

- **Cerimonia di inaugurazione:** Evento di presentazione ufficiale della scultura, con la partecipazione di rappresentanti dell'Accademia di Belle Arti di Brera, del Comune di Seregno e della comunità locale.
- **Mostra documentaria:** Allestimento di una mostra temporanea presso la cappella preservata, con documenti, fotografie e video che raccontano la storia del progetto e del luogo.
- **Attività educative:** Organizzazione di visite guidate e laboratori didattici per le scuole e il pubblico, per approfondire la conoscenza dell'opera e della sua storia.

CONCLUSIONE

Il progetto "CAPPELLA PARCO SCULTURA" rappresenta un'importante iniziativa per valorizzare il patrimonio culturale e storico di Seregno, promuovendo al contempo la creatività e l'innovazione artistica. Attraverso la collaborazione tra "Scultura Paesaggio Architettura 2024/25 del Prof. Lodigiani" e il Comune di Seregno, questo progetto contribuirà a creare un legame duraturo tra passato e futuro, offrendo alla comunità un'opera d'arte che riflette i valori di cura, nascita e innovazione.

Soggetti coinvolti:	Federica Perelli, Lorenzo Sparago, Filomena Solito, Lara Colombi (Comune di Seregno) - Giuseppe e Luciano Malcangi (Foto d'Arte) - Enzo Gentile, Chiara Nenci, Guido Lodigiani, allievi (Accademia di Belle Arti di Brera) - Paolo Servi - Bianca Imbriani - Yadira Pacheco Diaz - Carlo Mariani - Valore Italia - Fare Arte
Risorse umane:	22
Risorse economiche:	€ 33.500,00 (IVA compresa)
Tempi di realizzazione:	ottobre 2024 – giugno 2025
Soggetti beneficiari:	Intera comunità
Risultati attesi:	Immagini collezione Crippa in alta risoluzione a disposizione per i progetti; migliore navigazione sito internet; coinvolgimento comunità per conoscenza sito d'intervento; abbellimento giardino con installazione site-specific

Azione 3 – Attività di coinvolgimento della comunità e di formazione

Per coinvolgere la comunità riguardo ai temi della rigenerazione urbana, della storia del luogo e sulla figura dell'artefice Luca Crippa è stato ideato un nutrito programma di conferenze e laboratori dal titolo *“Aspettando SPAZIO LUCE...”*. Queste attività si svolgeranno in diversi spazi del Comune di Seregno prima e durante i lavori di ristrutturazione dell'immobile. Innanzitutto saranno presentate le due tesi di cui all'*Azione 1*, nella Sala Civica “Monsignor Gandini”: una in novembre 2024, mentre l'altra a marzo 2025. Inoltre saranno organizzati dei workshop di formazione di studenti e non per la partecipazione ai bandi e alle attività funzionali a SPAZIO LUCE.

1. CONFERENZE:

1) “Rigenerazione Urbana: Esperienze e Prospettive per la Ex-Clinica Santa Maria”, con Elena Granata e Paolo Cottino

OBIETTIVI DELLA CONFERENZA:

- Offrire una visione ampia e approfondita delle dinamiche di rigenerazione urbana, basata sull'esperienza diretta dei relatori;
- Fornire alla comunità locale e ai progettisti coinvolti una prospettiva integrata su come le iniziative di rigenerazione possono migliorare la qualità della vita urbana;
- Stimolare il dialogo e la partecipazione della comunità su temi di sostenibilità, inclusione sociale e valorizzazione delle risorse locali.

ARGOMENTI PRINCIPALI:

- **Introduzione alla Rigenerazione Urbana:** definizione e importanza della rigenerazione urbana nel contesto contemporaneo; esempi di successo e best practices da vari progetti di rigenerazione in Italia e all'estero.
- **Processi di Partecipazione Comunitaria:** coinvolgimento dei cittadini e delle comunità locali nei progetti di rigenerazione; metodologie per raccogliere storie, testimonianze e materiali dalla comunità, e come integrarli nel progetto.
- **Innovazione e Sostenibilità:** utilizzo delle tecnologie digitali e dell'innovazione per migliorare la sostenibilità dei progetti urbani; integrazione di soluzioni sostenibili per la gestione delle risorse e la riduzione dell'impatto ambientale
- **Rigenerazione Sociale:** l'importanza della rigenerazione sociale nel contesto urbano: promuovere l'inclusione e la coesione sociale; studi di caso su come le cooperative sociali e le imprese sociali possono contribuire alla rigenerazione urbana.
- **Sfide e Opportunità nella Rigenerazione Urbana:** analisi delle principali sfide incontrate nei progetti di rigenerazione e come superarle; opportunità di sviluppo economico e sociale attraverso la rigenerazione urbana
- **Discussione Aperta e Q&A:** sessione interattiva con il pubblico per discutere idee, preoccupazioni e suggerimenti relativi al progetto della ex-clinica; raccolta di feedback e input da parte dei partecipanti per migliorare ulteriormente il progetto.

MODALITA' DI PARTECIPAZIONE

- Conferenza aperta a tutti i cittadini, ai progettisti coinvolti e alle istituzioni locali.
- Promozione dell'evento tramite il sito web dedicato, i social media e le newsletter.
- Richiesta di rilascio crediti formativi professionali (CFP) all'Ordine degli Architetti PPC di Monza e della Brianza per i propri iscritti.

2) “Restauro dell'Arte Contemporanea: Le Opere di Luca Crippa e i Materiali Polimaterici” di Barbara Ferriani.

OBIETTIVI DELLA CONFERENZA:

- Approfondire le sfide e le tecniche del restauro delle opere d'arte contemporanea;
- Esaminare specificamente il lavoro di Luca Crippa, con particolare attenzione ai suoi materiali polimaterici;
- Fornire un quadro delle metodologie innovative utilizzate nel restauro di opere polimateriche.

ARGOMENTI PRINCIPALI:

- **Introduzione al Restauro dell'Arte Contemporanea:** differenze tra il restauro di opere d'arte antiche e contemporanee; sfide specifiche legate ai materiali moderni e alle tecniche utilizzate dagli artisti contemporanei;
- **Luca Crippa e il Restauro dell'Arte Contemporanea:** breve biografia di Luca Crippa, sottolineando il suo contributo al movimento surrealista e dadaista; analisi delle principali opere di Crippa, con un focus sui suoi collage e lavori polimaterici e sulle opere dell'artista restaurate da Barbara Ferriani.
- **Materiali Polimaterici nelle Opere di Crippa:** definizione e caratteristiche dei materiali polimaterici; tecniche utilizzate da Crippa per creare le sue opere polimateriche, inclusi ritagli di giornale, pezzi di tessuto, oggetti trovati materiali vari; esempi specifici di opere di Crippa che utilizzano materiali polimaterici.
- **Sfide del Restauro dei Materiali Polimaterici:** problemi comuni nel restauro dei materiali polimaterici, come la degradazione dei materiali, la sensibilità alla luce e alle variazioni climatiche; metodologie per affrontare queste sfide, includendo tecniche di consolidamento, pulizia e protezione dei materiali; casi di studio di restauri di opere polimateriche, con particolare attenzione agli interventi su opere di Crippa.
- **Tecnologie Innovative nel Restauro:** utilizzo delle tecnologie digitali e delle indagini diagnostiche nel restauro dell'arte contemporanea; Strumenti avanzati utilizzati nel restauro, come il laser al neodimio per la pulitura e il consolidamento dei materiali delicati.
- **Discussione Aperta e Q&A:** sessione interattiva con il pubblico per discutere idee, esperienze e sfide legate al restauro delle opere di Crippa; raccolta di feedback e input da parte dei partecipanti per esplorare nuove possibilità di collaborazione e partecipazione nei progetti di restauro.

MODALITA' DI PARTECIPAZIONE

- Conferenza aperta a tutti i cittadini, ai professionisti del settore culturale e agli studenti.
- Promozione dell'evento tramite il sito web dedicato, i social media e le newsletter.
- Richiesta di rilascio crediti formativi professionali (CFP) all'Ordine degli Architetti PPC di Monza e della Brianza per i propri iscritti.

3) "Raccontare i Processi di Collaborazione e Partecipazione. Il Museo di Comunità dal Processo collaborativo al Luogo di Ritrovo” di Chiara Nenci

OBIETTIVI DELLA CONFERENZA:

- Illustrare l'importanza della collaborazione e partecipazione della comunità nei progetti culturali;
- Presentare esempi concreti di musei di comunità e il loro impatto sulla coesione sociale;
- Stimolare il dialogo e la riflessione sulla creazione di spazi inclusivi e partecipativi nelle istituzioni culturali.

ARGOMENTI PRINCIPALI:

- **Introduzione al Concetto di Museo di Comunità:** definizione e importanza dei musei di comunità nel contesto contemporaneo e breve storia e sviluppo dei musei di comunità, con un focus sull'Anacostia Community Museum.
- **Case Study: Anacostia Community Museum:** storia e missione del museo: documentare e preservare le memorie delle comunità locali e affrontare le questioni sociali contemporanee; esempi di mostre e programmi che hanno avuto un impatto significativo sulla comunità, come le iniziative di giustizia ambientale e le mostre sull'attivismo comunitario; approcci innovativi all'inclusione e alla partecipazione della comunità, come le interviste di storia orale e le collaborazioni con i residenti per creare esposizioni significative.
- **Il Museo Necessario:** discussione basata sui contenuti del libro "Il museo necessario" e il ruolo dei musei come spazi vitali per la comunità; analisi di come i musei possono fungere da piattaforme per la partecipazione attiva e la co-creazione di contenuti culturali; esempi di come i musei possano adattarsi e rispondere alle esigenze delle loro comunità, promuovendo l'inclusione e la diversità.
- **Processi di Collaborazione e Partecipazione:** metodologie per coinvolgere la comunità nei processi decisionali e progettuali; tecniche per raccogliere storie, materiali e contributi dai cittadini, e come integrarli efficacemente nei progetti culturali; esempi di collaborazioni tra musei e comunità locali per sviluppare programmi ed eventi che rispondano ai bisogni e agli interessi dei residenti.
- **Discussione Aperta e Q&A:** sessione interattiva con il pubblico per discutere idee, esperienze e sfide legate alla creazione di musei di comunità; raccolta di feedback e input da parte dei partecipanti per esplorare nuove possibilità di collaborazione e partecipazione nei progetti culturali locali.

MODALITA' DI PARTECIPAZIONE

- Conferenza aperta a tutti i cittadini, ai professionisti del settore culturale e agli studenti.
- Promozione dell'evento tramite il sito web dedicato, i social media e le newsletter.
- Richiesta di rilascio crediti formativi professionali (CFP) all'Ordine degli Architetti PPC di Monza e della Brianza per i propri iscritti.

4) "Prospettive sull'Intelligenza Artificiale: implicazioni Socio-Economiche e Spazi Creativi nell'Arte" di Enzo Gentile

**OBIETTIVI DELLA CONFERENZA:**

- Fornire una panoramica delle implicazioni socio-economiche dell'intelligenza artificiale;
- Esplorare i nuovi spazi creativi nell'arte resi possibili dall'IA;
- Stimolare la riflessione sui cambiamenti futuri e sulle opportunità offerte dall'integrazione dell'IA nei processi artistici e sociali.

ARGOMENTI PRINCIPALI:

- **Introduzione e Benvenuto:** presentazione dei relatori e degli obiettivi della conferenza.
- **Panoramica sull'Intelligenza Artificiale:** definizione e principi fondamentali dell'IA; storia ed evoluzione dell'IA, inclusi i principali modelli GPT (Generative Pretrained Transformer).
- **Implicazioni Socio-Economiche dell'IA:** impatto dell'IA sul mercato del lavoro e sull'economia globale; opportunità e sfide per la società, inclusi aspetti etici e normativi.
- **Strumenti di IA Open Source e Freemium:** panoramica degli strumenti open source e freemium disponibili per l'IA generativa e la creazione artistica; utilizzo di Stable Diffusion per la generazione di immagini; utilizzo di ChatGPT, Gemini, Perplexity, Claude per la generazione di testi e altre applicazioni creative.
- **IA e Arte: Nuovi Spazi Creativi:** esplorazione delle tecniche di IA applicate all'arte visiva, come la generazione di immagini, il fotoritocco avanzato, la creazione di video, animazioni e VFX; esempi di applicazioni creative dell'IA nel campo dell'arte, come la musica generativa, la scrittura creativa, il design e la moda.
- **Discussione sulle Prospettive Future e le Implicazioni Etiche:** discussione sulle implicazioni etiche dell'IA nell'arte e nella società, includendo tematiche come il bias algoritmico, le allucinazioni AI, la privacy dei dati e la responsabilità etica; esplorazione delle prospettive future e delle potenziali evoluzioni dell'IA.
- **Discussione Aperta e Q&A:** opportunità per i partecipanti di fare domande e interagire con i relatori.

MODALITA' DI PARTECIPAZIONE

- Conferenza aperta a tutti i cittadini, ai progettisti coinvolti e alle istituzioni locali.
- Promozione dell'evento tramite il sito web dedicato, i social media e le newsletter.
- Richiesta di rilascio crediti formativi professionali (CFP) all'Ordine degli Architetti PPC di Monza e della Brianza per i propri iscritti.

5) “Luca Crippa: Innovazione e Tradizione nel Contesto Museale” di Chiara Nenci

OBIETTIVI DELLA CONFERENZA:

- Esplorare il lavoro di Luca Crippa attraverso il prisma della museologia e della valorizzazione dei beni culturali. Analizzeremo come l'arte di Crippa si inserisce nel contesto museale, evidenziando l'intersezione tra innovazione e tradizione, ponendo particolare attenzione alla conservazione e alla presentazione museale delle sue opere

ARGOMENTI PRINCIPALI:

- **Introduzione a Luca Crippa e alla Museologia.**
- **Luca Crippa nel Contesto Museale:** introduzione alla figura di Luca Crippa e alla sua rilevanza nel panorama artistico contemporaneo; discussione su come le sue opere si inseriscono nei musei moderni.
- **Innovazione e Tradizione:** analisi di come Crippa abbia combinato tecniche tradizionali con innovazioni artistiche.
- **Conservazione e Allestimento delle Opere di Crippa**
- **Conservazione delle opere polimeriche:** Sfide e soluzioni per la conservazione delle opere polimeriche di Crippa; Esempi di best practices nella conservazione delle opere d'arte contemporanea.
- **Allestimento Museale:** strategie per l'allestimento delle opere di Crippa in un contesto museale; l'importanza della curatela nell'esperienza del visitatore.
- **Il Futuro delle Opere di Crippa nei Musei**
- **Tecnologie Digitali e Museologia:** utilizzo delle nuove tecnologie per valorizzare e conservare le opere di Crippa; esempi di progetti digitali che possono essere applicati alla presentazione delle opere di Crippa.
- **Progetti di Valorizzazione:** discussione su possibili progetti futuri per la valorizzazione del lavoro di Crippa nei musei; coinvolgimento della comunità e interazione con il pubblico attraverso mostre interattive e partecipative.
- **Discussione Aperta e Q&A:** sessione interattiva con il pubblico per discutere idee, esperienze e sfide legate alla creazione di musei di comunità; raccolta di feedback e input da parte dei partecipanti per esplorare nuove possibilità di collaborazione e partecipazione nei progetti culturali locali.

MODALITA' DI PARTECIPAZIONE

- Conferenza aperta a tutti i cittadini, ai progettisti coinvolti e alle istituzioni locali.
- Promozione dell'evento tramite il sito web dedicato, i social media e le newsletter.
- Richiesta di rilascio crediti formativi professionali (CFP) all'Ordine degli Architetti PPC di Monza e della Brianza per i propri iscritti.

6) “Tra Sogno e Realtà: L'Arte Onirica di Luca Crippa” di Rosanna Ruscio

OBIETTIVI DELLA CONFERENZA:

- Esplorare l'interazione tra sogno e realtà nell'opera di Luca Crippa
- Analizzare le influenze del surrealismo e del dadaismo nell'arte di Crippa
- Stimolare la riflessione sulle tecniche e i temi onirici utilizzati dall'artista
- Promuovere la comprensione dell'impatto di Crippa sulla scena artistica contemporanea

ARGOMENTI PRINCIPALI:

- **Introduzione e Benvenuto:** presentazione della relatrice e degli obiettivi della conferenza.
- **Biografia di Luca Crippa:** panoramica sulla vita dell'artista; i principali maestri e influenze artistiche durante la sua formazione.
- **L'Estetica Onirica e Surrealista:** analisi delle tecniche di collage, pittura e scultura utilizzate da Crippa per esplorare temi onirici e surreali; approfondimento sui lavori chiave degli anni '30 e '40.
- **L'Impatto del Dadaismo:** esplorazione dell'influenza del dadaismo nell'opera di Crippa e come questo movimento abbia guidato la sua evoluzione verso il surrealismo.
- **Le Tecniche Polimeriche:** discussione sull'uso di materiali diversi nelle opere di Crippa, creando texture e forme uniche; Esempi di opere polimeriche significative e il loro significato artistico.
- **Il Contributo alla Scenografia e alla Televisione Italiana:** descrizione del lavoro di Crippa come scenografo e costumista, inclusi i suoi contributi al programma televisivo “Carosello”; l'importanza delle sue scenografie per la RAI e altri teatri italiani.
- **Discussione e Prospettive Future:** riflessioni sull'eredità artistica di Crippa e il suo impatto sulla cultura contemporanea; opportunità per il pubblico di porre domande e interagire con la relatrice.
- **Conclusioni:** sintesi dei punti principali trattati durante la conferenza.

MODALITA' DI PARTECIPAZIONE

- Conferenza aperta a tutti i cittadini, ai progettisti coinvolti e alle istituzioni locali.
- Promozione dell'evento tramite il sito web dedicato, i social media e le newsletter.
- Richiesta di rilascio crediti formativi professionali (CFP) all'Ordine degli Architetti PPC di Monza e della Brianza per i propri iscritti.

7) "Luca Crippa: L'Arte del Collezionismo Visionario" di Rosanna Ruscio

OBIETTIVI DELLA CONFERENZA:

- Esplorare l'attività collezionistica di Luca Crippa
- Analizzare l'influenza delle sue collezioni sulla sua produzione artistica
- Riflettere sull'importanza delle collezioni di Crippa per la storia dell'arte
- Promuovere la comprensione delle tecniche e del valore culturale delle opere collezionate da Crippa

ARGOMENTI PRINCIPALI:

- **Introduzione e Benvenuto:** presentazione della relatrice e degli obiettivi della conferenza
- **Il Collezionismo come passione:** introduzione all'attività di Luca Crippa come collezionista; la motivazione dietro la sua passione per la raccolta di opere d'arte e oggetti.
- **Tipologie di Collezioni:** panoramica delle diverse tipologie di oggetti collezionati da Crippa; descrizione della sua collezione di manifesti d'arte e cataloghi di mostre.
- **L'Influenza delle Collezioni sulla Produzione Artistica:** analisi di come gli oggetti collezionati influenzassero le opere di Crippa, specialmente nei suoi collage e assemblaggi; esempi specifici di opere in cui sono presenti elementi delle sue collezioni.
- **Il Ruolo delle Collezioni nella Scena Artistica:** discussione sull'importanza delle collezioni di Crippa per la comprensione della scena artistica del Novecento; come le sue collezioni riflettono le tendenze artistiche contemporanee e storiche.
- **Conservazione e Catalogazione:** il lavoro di Crippa nella conservazione e catalogazione delle sue collezioni; l'eredità lasciata da Crippa attraverso la donazione delle sue collezioni alla città di Seregno.
- **Discussione e Prospettive Future:** riflessioni sull'eredità artistica di Crippa come collezionista e il suo impatto sulla cultura contemporanea; opportunità per il pubblico di porre domande e interagire con la relatrice.
- **Conclusioni e Ringraziamenti:** sintesi dei punti principali trattati durante la conferenza; ringraziamenti ai partecipanti e alla relatrice.

MODALITA' DI PARTECIPAZIONE

- Conferenza aperta a tutti i cittadini, ai progettisti coinvolti e alle istituzioni locali.
- Promozione dell'evento tramite il sito web dedicato, i social media e le newsletter.
- Richiesta di rilascio crediti formativi professionali (CFP) all'Ordine degli Architetti PPC di Monza e della Brianza per i propri iscritti.

2. LABORATORI:

1. “Comporre il Collage” di Germana Formenti



Il laboratorio si focalizza sulla tecnica del collage, ispirata dalle opere di Luca Crippa. I partecipanti esploreranno la poetica e le caratteristiche compositive dei collage di Crippa, creando una composizione personale utilizzando una varietà di forme e colori.

OBIETTIVI

- Comprendere l'uso del collage come forma espressiva nell'arte.
- Esplorare le caratteristiche compositive e la poetica di Luca Crippa.
- Creare una composizione personale utilizzando tecniche di collage.
- Stimolare la creatività e l'espressione individuale attraverso l'uso di materiali diversi.

FASI DEL LABORATORIO

- **Introduzione:** presentazione delle opere di Luca Crippa con un focus sui suoi collage; breve biografia e contesto storico-artistico di Crippa.
- **Analisi delle Opere:** discussione sulla poetica del collage nelle opere di Crippa; analisi delle tecniche e dei materiali utilizzati nei suoi collage.
- **Esercizi Propedeutici:** attività di riscaldamento creativo per sciogliere la mano e la mente; esplorazione dei materiali disponibili e delle loro potenzialità espressive.
- **Progettazione della Composizione:** sviluppo di schizzi preliminari su carta; selezione dei materiali da utilizzare per il collage (carta, tessuti, fotografie, oggetti trovati, ecc.).
- **Creazione del Collage:** composizione e assemblaggio dei materiali scelti su una base di cartoncino o tela; utilizzo di diverse tecniche per combinare i materiali (ritaglio, strappo, sovrapposizione, ecc.); sperimentazione con colori e texture per arricchire la composizione.
- **Condivisione e Feedback:** esposizione delle opere create dai partecipanti; discussione collettiva sul processo creativo e sui risultati ottenuti; feedback costruttivo e riflessioni sull'esperienza del workshop.

MATERIALI

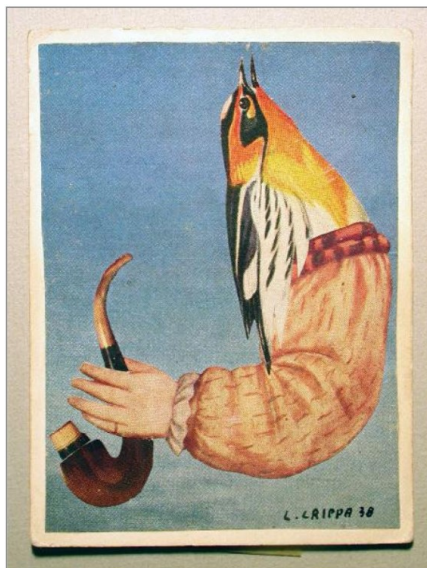
- Cartoncini e tele di diverse dimensioni e colori.
- Riviste, giornali, fotografie, tessuti e altri materiali trovati.
- Forbici, taglierini, colle, nastri adesivi.
- Pennelli, colori acrilici, pastelli a olio e cera.
- Strumenti di supporto: gomma, stracci, contenitori e tavolozze.

DURATA: - 14 ore

NUMERO PARTECIPANTI: 15 partecipanti

Questo laboratorio offrirà ai partecipanti l'opportunità di immergersi nel mondo del collage, esplorando e sperimentando tecniche e materiali ispirati alle opere di Luca Crippa. La combinazione di attività pratiche e discussioni teoriche stimolerà la creatività e l'espressione personale, fornendo una comprensione profonda del potenziale del collage come mezzo artistico.

2. “Il mio essere surreale” di Germana Formenti



Il laboratorio si concentra sull'esplorazione del surrealismo attraverso la creazione di collage che combinano figure ritagliate e frammenti di immagini astratte. I partecipanti saranno guidati nella realizzazione di composizioni surreali, sviluppando una visione associativa e simbolica.

OBIETTIVI

- Sviluppare la visione associativa e la capacità di creare composizioni surreali.
- Utilizzare figure ritagliate e frammenti di immagini per creare opere uniche.
- Esplorare l'uso del simbolismo e delle associazioni formali.
- Conoscere le tecniche e la poetica del collage surreale.

FASI DEL LABORATORIO

- **Introduzione:** presentazione delle opere di Luca Crippa con un focus sui suoi collage surreali; breve biografia e contesto storico-artistico di Crippa.
- **Analisi delle Opere:** discussione sulla poetica del surrealismo e del collage nelle opere di Crippa; analisi delle tecniche utilizzate nei suoi collage.
- **Esercizi Propedeutici:** attività di riscaldamento creativo per sciogliere la mano stimolare l'immaginazione; esplorazione dei materiali disponibili e delle loro potenzialità espressive.
- **Progettazione della Composizione:** sviluppo di schizzi preliminari su carta; selezione delle immagini e dei frammenti da utilizzare per il collage (ritagli di riviste, fotografie, illustrazioni, ecc.).
- **Creazione del Collage:** composizione e assemblaggio delle immagini e dei frammenti su una base di cartoncino o tela; utilizzo di diverse tecniche per combinare i materiali (ritaglio, sovrapposizione, combinazione di immagini figurative e astratte); sperimentazione con colori e texture per arricchire la composizione.
- **Condivisione e Feedback:** esposizione delle opere create dai partecipanti; discussione collettiva sul processo creativo e sui risultati ottenuti; feedback costruttivo e riflessioni sull'esperienza del laboratorio.

MATERIALI

- Cartoncini e tele di diverse dimensioni e colori.
- Riviste, giornali, fotografie, tessuti e altri materiali trovati.
- Forbici, taglierini, colle, nastri adesivi.
- Pennelli, colori acrilici, pastelli a olio e cera.
- Strumenti di supporto: gomma, stracci, contenitori e tavolozze.

DURATA: - 14 ore

NUMERO PARTECIPANTI: 15 partecipanti

Questo laboratorio offrirà ai partecipanti l'opportunità di esplorare il surrealismo attraverso la tecnica del collage, creando opere che combinano immagini figurative e astratte. La guida esperta di Germana Formenti e l'approccio pratico del laboratorio stimoleranno la creatività e l'espressione personale, fornendo una comprensione profonda del potenziale del collage surreale come mezzo artistico.

3. “Acquerello alla prima” di Germana Formenti



A partire dall’osservazione di alcune opere ad acquerello di Luca Crippa, i partecipanti saranno chiamati a realizzare delle copie dal vero di nature morte o del paesaggio sviluppando un gesto pittorico spontaneo, lavorando “alla prima”, ossia imparando a gestire colore e composizione senza l’utilizzo di un disegno preparatorio ma lasciandosi guidare da sensazioni estemporanee e soluzioni compositive spontanee.

OBIETTIVI

- Sperimentare la tecnica dell’acquerello “alla prima”
- Stimolare la capacità di osservazione e la riproduzione spontanea
- Sviluppare il gesto pittorico spontaneo; Conoscere le tecniche e la poetica del collage surreale
- Acquisire familiarità con le tecniche dell’acquerello e l’uso del colore

FASI DEL LABORATORIO

- **Introduzione:** presentazione delle opere ad acquerello di Luca Crippa; discussione sulle caratteristiche tecniche e compositive degli acquerelli di Crippa.
- **Osservazione e Analisi:** osservazione di nature morte o paesaggi scelti; analisi delle tecniche di applicazione del colore.
- **Esercizi Propedeutici:** attività di riscaldamento per familiarizzare con l’uso dell’acquerello; sperimentazione di tecniche di applicazione del colore "alla prima".
- **Creazione dell’Opera:** realizzazione delle copie dal vero senza disegno preparatorio; sperimentazione con colore e composizione spontanea.
- **Condivisione e Feedback:** esposizione delle opere create dai partecipanti; discussione collettiva sul processo creativo e sui risultati ottenuti; feedback costruttivo e riflessioni sull’esperienza del laboratorio.

MATERIALI

- Carta per acquerello di diverse grammature.
- Pennelli di varie dimensioni.
- Acquerelli.
- Contenitori per l’acqua, stracci e tavolozze.

DURATA: - 14 ore

NUMERO PARTECIPANTI: 15 partecipanti

Un laboratorio pratico che invita i partecipanti a esplorare la tecnica dell’acquerello "alla prima" attraverso l’osservazione e la riproduzione spontanea di nature morte e paesaggi, ispirandosi anche alle opere di Luca Crippa.

4. “Scenografia collettiva” di Germana Formenti



I partecipanti, prendendo ispirazione dall'attività di scenografo di Luca Crippa e dal suo immaginario surreale e poetico, saranno chiamati a realizzare una scenografia collettiva a partire da uno spunto narrativo elaborato tramite una prima fase di fiabazione, ossia un momento di laboratorio drammatico nel quale sarà individuata la storia da mettere in scena.

OBIETTIVI

- Sperimentare la creazione di scenografie”
- Stimolare la creatività collettiva e il lavoro di gruppo
- Esplorare l'immaginario surreale e poetico di Luca Crippa
- Conoscere le tecniche di scenografia e design scenico

FASI DEL LABORATORIO

- **Introduzione:** presentazione dell'attività di scenografo di Luca Crippa; discussione sul ruolo della scenografia nell'arte teatrale e televisiva
- **Fiabazione:** elaborazione collettiva di uno spunto narrativo; definizione della storia da mettere in scena
- **Progettazione della Scenografia:** sviluppo di schizzi preliminari e bozzetti della scenografia; discussione sulle tecniche e sui materiali da utilizzare.
- **Creazione della Scenografia:** realizzazione della scenografia collettiva utilizzando vari materiali; assemblaggio degli elementi scenografici secondo il progetto collettivo
- **Condivisione e Feedback:** esposizione della scenografia realizzata; discussione collettiva sul processo creativo e sui risultati ottenuti; feedback costruttivo e riflessioni sull'esperienza del laboratorio.

MATERIALI

- Carta, cartoncini e tele di diverse dimensioni e colori.
- Materiali da costruzione leggeri (cartone, polistirolo, legno).
- Colori acrilici, pennelli, tempere.
- Strumenti da taglio, colle, nastri adesivi.
- Materiali di recupero per elementi decorativi.

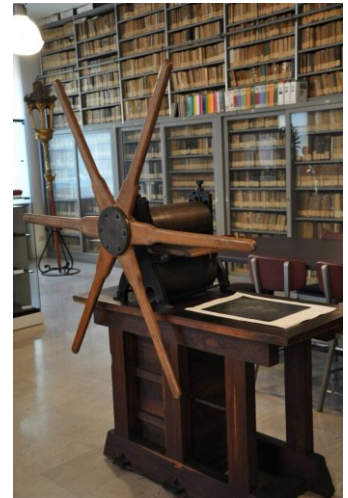
DURATA: - 14 ore

NUMERO PARTECIPANTI: 15 partecipanti

Un'esperienza collaborativa in cui i partecipanti creano una scenografia ispirata al lavoro scenografico e all'immaginario surreale di Luca Crippa, sviluppando una narrazione visiva collettiva.

Si valuterà l'opportunità di creare una scenografia per uno spettacolo che dovrà essere rappresentato sul territorio.

5. “Principi e tecniche di stampa” di Germana Formenti



La proficua attività incisoria e calcografica di Luca Crippa è lo spunto per offrire ai partecipanti un laboratorio in cui sperimentare i principi base della stampa diretta e indiretta, realizzando una matrice a partire da un proprio disegno per poi creare una tiratura personale.

OBIETTIVI

- Apprendere le tecniche di stampa diretta e indiretta.
- Sperimentare la creazione di matrici per la stampa.
- Esplorare l’immaginario surreale e poetico di Luca Crippa.
- Sviluppare competenze tecniche e artistiche nella stampa
- Conoscere l’attività incisoria di Luca Crippa.

FASI DEL LABORATORIO

- **Introduzione:** presentazione delle tecniche incisorie e calcografiche di Luca Crippa; discussione sulle diverse tecniche di stampa e sui materiali necessari.
- **Progettazione della Matrice:** sviluppo di schizzi preliminari su carta; creazione della matrice basata su un proprio disegno.
- **Realizzazione della Matrice:** trasferimento del disegno sulla matrice; incisione o preparazione della matrice per la stampa.
- **Stampa delle Opere:** preparazione dei materiali per la stampa; creazione delle stampe utilizzando la matrice realizzata; sperimentazione di diverse tecniche di stampa.
- **Condivisione e Feedback:** esposizione delle stampe create dai partecipanti; discussione collettiva sul processo creativo e sui risultati ottenuti; feedback costruttivo e riflessioni sull’esperienza del laboratorio.

MATERIALI

- Matrici (linoleum, legno, metallo).
- Strumenti per incisione (sgorbie, punte).
- Inchiostri da stampa.
- Rulli e spatole.
- Carta da stampa di varie grammature
- Presse per la stampa (se disponibili).

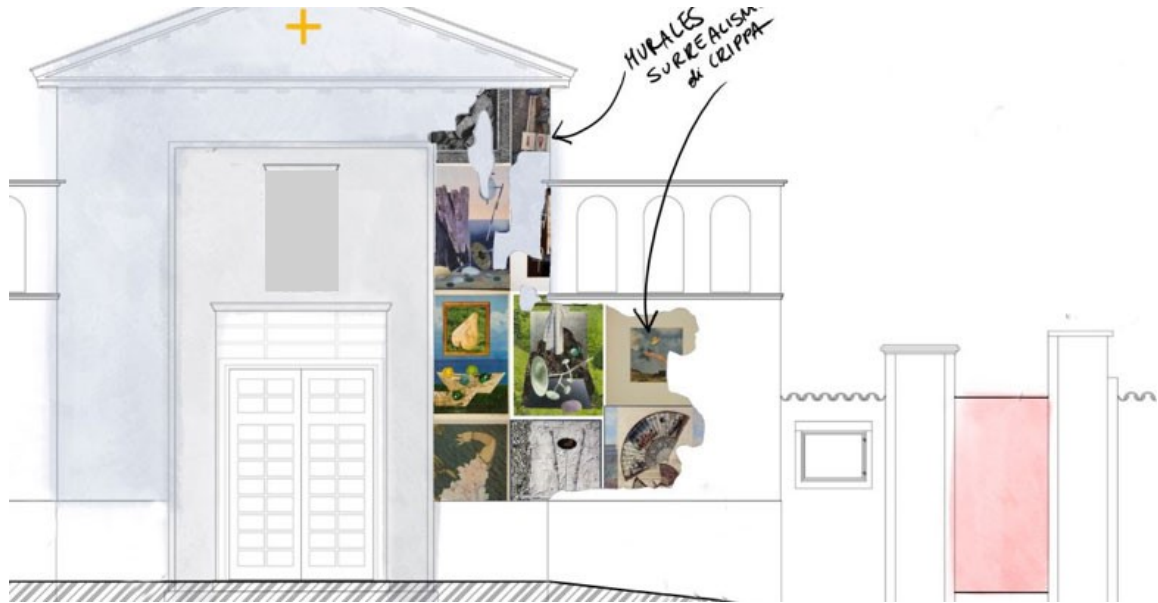
Un percorso formativo che introduce i partecipanti alle tecniche di stampa diretta e indiretta, permettendo loro di realizzare matrici originali e creare stampe artistiche, ispirati dall’attività incisoria di Luca Crippa.

L’esperienza potrà comprendere anche l’utilizzo del Torchio a Stella (sec. XIX), conservato presso la Biblioteca Capitolare “Paolo Angelo Ballerini”, sita nella basilica San Giuseppe di Seregno, e appartenuto all’architetto Ottavio Cabiati esperto incisore.

3. WORKSHOP

1. Workshop di Preparazione per il Bando Murales

"Creazione di Murales per la Rigenerazione Urbana: Tecniche e Tematiche"



OBIETTIVI DEL WORKSHOP

- Preparare i partecipanti alla creazione di un murales per il bando "Murales per la Rigenerazione della Ex-Clinica Santa Maria di Seregno".
- Fornire competenze tecniche e artistiche specifiche per la realizzazione di murales.
- Stimolare la riflessione sulla memoria storica e sull'identità locale come fonte di ispirazione artistica.

DATA E LUOGO

- Data: (*)
- Luogo: Seregno (*)

DESTINATARI (max 35 anni):

- Artisti emergenti
- Studenti delle Accademie di Belle Arti
- Collettivi artistici
- Membri della comunità locale interessati

PROGRAMMA DEL WORKSHOP

Introduzione al Bando Murales:

- Presentazione del bando e dei suoi obiettivi.
- Analisi delle caratteristiche richieste per l'opera.
- Discussione sui criteri di valutazione e sulle modalità di partecipazione.

Memoria Storica e Identità Locale:

- Approfondimento sulla storia dell'ex Clinica Santa Maria e sulla sua importanza per la comunità.
- Come integrare la memoria storica e l'identità locale nel progetto artistico.

Tecniche di Creazione di Murales:

- Panoramica delle tecniche di pittura murale, dai materiali tradizionali alle tecnologie innovative.
- Dimostrazione pratica di preparazione delle superfici, scelta dei colori e tecniche di applicazione.

Progettazione del Murales:

- Come sviluppare un concept artistico coerente con il tema del bando.
- Tecniche di bozzetto e/o rendering digitale per la presentazione del progetto.
- Discussione su aspetti logistici e pratici: dimensioni, materiali, costi.

Sostenibilità e Innovazione:

- Uso di vernici ecologiche e materiali sostenibili.
- Tecniche per garantire la durabilità dell'opera nel tempo.

Sessione di Lavoro Pratica:

- I partecipanti svilupperanno un concept preliminare per il murales.
- Discussione e feedback sui progetti dei partecipanti.

Domande e Risposte:

- Sessione interattiva per rispondere alle domande dei partecipanti.
- Discussione aperta su idee e suggerimenti per la realizzazione del murales.

Modalità di Partecipazione:

- Iscrizione: La partecipazione al workshop è gratuita, ma è richiesta la registrazione entro (*).
- Materiali: I partecipanti sono invitati a portare con sé materiali per disegnare e bozzetti preliminari.

Contatti e Informazioni:

- Email: info.cultura@seregno.info
- Telefono: 0362/263.251
- Sito Web: www.comune.seregno.mb.it

Il workshop offrirà una preziosa opportunità per gli artisti di acquisire competenze specifiche e prepararsi al meglio per partecipare al bando "Murales per la Rigenerazione della Ex-Clinica Santa Maria di Seregno". L'evento sarà anche un'occasione per condividere idee e collaborare con altri artisti e membri della comunità.

(*) dati che saranno definiti al momento della presentazione del bando coerentemente col budget assegnato

2. Workshop di Preparazione per il Bando "Echi d'Arte" "Scultura mobile: Tecniche e Innovazioni per la Rigenerazione Urbana"

**OBIETTIVI DEL WORKSHOP**

- Preparare i partecipanti alla creazione di una scultura *mobile* per il bando "Echi d'Arte".
- Fornire competenze tecniche e artistiche specifiche per la realizzazione di sculture *mobile*.
- Stimolare la riflessione sull'integrazione dell'arte *mobile* nell'architettura e nello spazio urbano.

DATA E LUOGO

- Data: (*)
- Luogo: Seregno (*)

DESTINATARI (max 35 anni):

- Artisti emergenti
- Studenti delle Accademie di Belle Arti
- Collettivi artistici
- Membri della comunità locale interessati

PROGRAMMA DEL WORKSHOP**Introduzione al Bando "Echi d'Arte"**

- Presentazione del bando e dei suoi obiettivi.
- Analisi delle caratteristiche richieste per l'opera, inclusi materiali, dimensioni e tecniche.

Memoria Storica e Identità Locale:

- Approfondimento sulla storia della ex Clinica Santa Maria e sulla sua importanza per la comunità.
- Come integrare la memoria storica e l'identità locale nel progetto artistico.

Tecniche di Scultura "mobile":

- Panoramica delle tecniche di scultura *mobile* e delle opere di riferimento.
- Dimostrazione pratica di meccanismi *mobile*, scelta dei materiali e tecniche di lavorazione.

Progettazione della Scultura "mobile":

- Come sviluppare un concept artistico coerente con il tema del bando.
- Tecniche di bozzetto e modellazione per la presentazione del progetto.
- Discussione su aspetti logistici e pratici: dimensioni, materiali, costi.

Integrazione con l'Architettura:

- Approcci per integrare la scultura *mobile* con l'architettura della ex-cappella.
- Esempi di sculture *mobile* site-specific che interagiscono con lo spazio circostante.

Sessione di Lavoro Pratica:

- I partecipanti lavoreranno in gruppi per sviluppare un concept preliminare per la scultura *mobile*.
- Discussione e feedback sui progetti dei partecipanti.

Sostenibilità e Manutenzione:

- Uso di materiali duraturi e tecniche sostenibili per garantire la longevità dell'opera.
- Strategie per la manutenzione minima delle sculture *mobile* esposte all'aperto.

Domande e Risposte:

- Sessione interattiva per rispondere alle domande dei partecipanti.
- Discussione aperta su idee e suggerimenti per la realizzazione della scultura *mobile*.

Modalità di Partecipazione:

- Iscrizione: La partecipazione al workshop è gratuita, ma è richiesta la registrazione entro (*).
- Materiali: I partecipanti sono invitati a portare con sé materiali per disegnare e bozzetti preliminari.

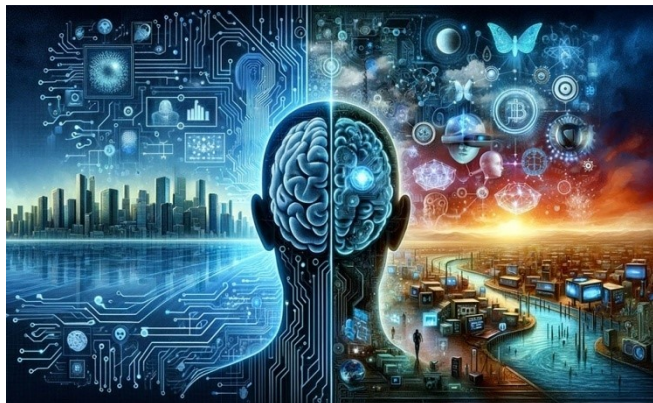
Contatti e Informazioni:

- Email: info.cultura@seregno.info
- Telefono: 0362/263.251
- Sito Web: www.comune.seregno.mb.it

Il workshop offrirà una preziosa opportunità per gli artisti di acquisire competenze specifiche e prepararsi al meglio per partecipare al bando "Echi d'Arte". L'evento sarà anche un'occasione per condividere idee e collaborare con altri artisti e membri della comunità.

(*) dati che saranno definiti al momento della presentazione del bando coerentemente col budget assegnato

3. Workshop “Prospettive sull’Intelligenza Artificiale: implicazioni Socio – Economiche e Spazi Creativi nell’Arte”



OBIETTIVI DEL WORKSHOP

Il workshop "Prospettive sull'Intelligenza Artificiale: Implicazioni Socio-Economiche e Spazi Creativi nell'Arte" ha come obiettivi principali:

Esplorare le Implicazioni Socio – Economiche dell’IA:

- Analizzare come l'intelligenza artificiale sta influenzando vari settori economici e sociali.
- Discussione sulle opportunità e le sfide dell'integrazione dell'IA nel mercato del lavoro, nell'economia globale e nella società.

Promuovere la Comprensione delle Tecnologie di IA:

- Fornire una panoramica delle principali tecnologie di intelligenza artificiale, inclusi *machine learning*, *deep learning* e reti naturali.
- Illustrare come queste tecnologie possono essere applicate in diversi contesti creativi e industriali.

Sviluppare Competenze Creative Digitali:

- Insegnare ai partecipanti come utilizzare strumenti di IA per la creazione artistica, come la generazione di immagini, musica e testi.
- Incoraggiare l'innovazione e la sperimentazione nell'arte attraverso l'uso dell'IA.

Favorire l’Integrazione dell’IA nelle Pratiche Artistiche:

- Incoraggiare gli artisti a integrare strumenti di IA nei loro processi creativi.
- Mostrare esempi di progetti di successo e collaborazioni tra IA e creatività umana.

Facilitare il Networking e la Collaborazione:

- Creare un ambiente collaborativo in cui i partecipanti possano condividere idee, esperienze e conoscenze.
- Promuovere la formazione di reti tra artisti, tecnologi e professionisti del settore.

CONTENUTI E ARGOMENTI

Il workshop sarà articolato in due giornate, per un totale di 14 ore, e coprirà i seguenti argomenti:

GIORNATA 1: INTRODUZIONE E FONDAMENTI

Introduzione all’Intelligenza Artificiale (IA):

- Definizione e principi fondamentali dell'IA
- Storia e evoluzione dell'IA, inclusi i principali modelli GPT (*Generative Pretrained Transformer*)

Implicazioni Socio-Economiche dell’IA:

- Impatto dell'IA sul mercato del lavoro e sull’economia globale
- Opportunità e sfide per la società, inclusi aspetti etici e normativi

Strumenti di IA Open Source e Freemium:

- Panoramica degli strumenti *open source* e *freemium* disponibili per l'IA generativa e la creazione artistica
- Utilizzo di *Stable Diffusion* per la generazione di immagini
- Utilizzo di *ChatGPT*, *Gemini*, *Perplexity*, *Claude* per la generazione di testi e altre applicazioni creative.

IA e Arte:

- Esplorazione delle tecniche di IA applicate all'arte visiva, come la generazione di immagini, il fotoritocco avanzato, la creazione di video, animazioni e VFX
- Esempi di applicazioni creative dell'IA nel campo dell'arte, come la musica generativa, la scrittura creativa, il design e la moda

GIORNATA 2: APPLICAZIONI PRATICHE E PROGETTI CREATIVI**Laboratorio Pratico: Creazione di Arte con l'IA:**

- Utilizzo di *Stable Diffusion* per la creazione di immagini artistiche
- Sessione *hands-on* con strumenti di IA per la generazione di arte digitale

Progetti Collaborativi e Esempi di Successo:

- Studio di casi di progetti artistici realizzati con l'ausilio dell'IA
- Collaborazioni tra artisti e intelligenza artificiale: esempi e discussioni

Sviluppo di un Progetto Personale:

- Guida passo-passo per sviluppare un progetto artistico utilizzando strumenti di IA
- Esercitazioni pratiche per i partecipanti per creare le proprie opere d'arte basate su IA

Etica e Futuro dell'IA:

- Discussione sulle implicazioni etiche dell'IA nell'arte e nella società, includendo tematiche come il bias algoritmico, le allucinazioni AI, la privacy dei dati e la responsabilità etica
- Esplorazione delle prospettive future e delle potenziali evoluzioni dell'IA

Networking e Collaborazione:

- Sessioni di *networking* per favorire la creazione di reti tra i partecipanti
- Discussione finale sulle prospettive future e le possibilità di collaborazione continua

Contatti e Informazioni:

- Email: info.cultura@seregno.info
- Telefono: 0362/263.251
- Sito Web: www.comune.seregno.mb.it

REQUISITI PER I PARTECIPANTI

Non sono richiesti requisiti particolari, se non la curiosità di apprendere nuovi strumenti e sperimentare.

RELATORE

Enzo Gentile docente di Progettazione Multimediale presso l'Accademia di Belle Arti di Brera

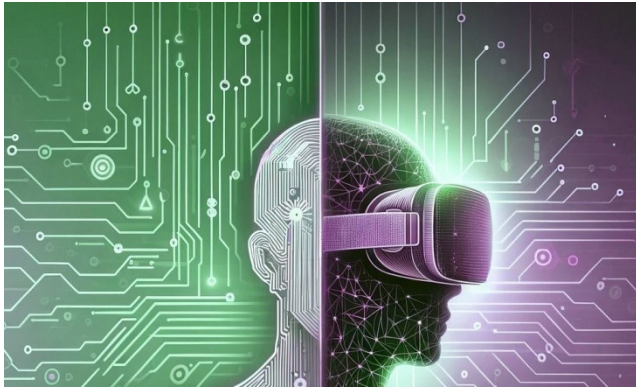
DATA E LUOGO

- Data: (*)
- Luogo: Seregno

MODALITA' DI ISCRIZIONE

- Presso il Comune di Seregno
- Massimo numero di partecipanti: 15

4. Workshop “Innovazione Digitale: costruire il Metaverso”



OBIETTIVI DEL WORKSHOP

Il workshop "Costruire il Metaverso: Workshop di Innovazione Digitale" ha come obiettivi principali:

Esplorare le Tecnologie del Metaverso:

- Analizzare le tecnologie chiave dietro il metaverso, come la realtà virtuale (VR), la realtà aumentata (AR), e le blockchain.
- Discussione sulle opportunità e le sfide dell'integrazione di queste tecnologie in vari settori industriali e creativi.

Promuovere la Comprensione delle Piattaforme di Metaverso:

- Fornire una panoramica delle principali piattaforme di metaverso.
- Illustrare come queste piattaforme possono essere utilizzate per la creazione di spazi digitali interattivi e coinvolgenti.

Sviluppare Competenze Creative nel Metaverso:

- Insegnare ai partecipanti come utilizzare strumenti di creazione di contenuti nel metaverso, per lo sviluppo di ambienti virtuali.
- Incoraggiare l'innovazione e la sperimentazione nella creazione di esperienze immersive.

Favorire l'Integrazione del Metaverso nelle Pratiche Professionali:

- Incoraggiare i professionisti a integrare strumenti del metaverso nei loro processi di lavoro.
- Mostrare esempi di progetti di successo e collaborazioni nel metaverso.

Facilitare il Networking e la Collaborazione:

- Creare un ambiente collaborativo in cui i partecipanti possano condividere idee, esperienze e conoscenze.
- Promuovere la formazione di reti tra professionisti, tecnologi e creativi.

CONTENUTI E ARGOMENTI

GIORNATA 1: INTRODUZIONE E FONDAMENTI

Introduzione al Metaverso:

- Definizione e principi fondamentali del metaverso.
- Storia e evoluzione del concetto di metaverso.

Tecnologie del Metaverso:

- Esplorazione delle tecnologie chiave: VR, AR, e blockchain.
- Discussione sull'impatto di queste tecnologie sulla società e sull'economia.

Strumenti di Creazione nel Metaverso:

- Panoramica degli strumenti di creazione di contenuti disponibili.
- Utilizzo di semplici *tool* per la modellazione 3D per lo sviluppo di ambienti virtuali.

GIORNATA 2: APPLICAZIONI PRATICHE E PROGETTI CREATIVI**Laboratorio Pratico: Creazione di Ambienti Virtuali:**

- Sessione pratica con strumenti di modellazione 3D per la creazione di oggetti e avatar.

Progetti Collaborativi e Esempi di Successo:

- Studio di casi di progetti realizzati nel metaverso.
- Collaborazioni tra creativi e tecnologi: esempi e discussioni.

Sviluppo di un Progetto Personale:

- Guida passo-passo per sviluppare un progetto nel metaverso.
- Esercitazioni pratiche per i partecipanti per creare le proprie esperienze immersive.

Contatti e Informazioni:

- Email: info.cultura@seregno.info
- Telefono: 0362/263.251
- Sito Web: www.comune.seregno.mb.it

REQUISITI PER I PARTECIPANTI

Non sono richiesti requisiti particolari, se non la curiosità di apprendere nuovi strumenti e sperimentare.

RELATORE

Enzo Gentile docente di Progettazione Multimediale presso l'Accademia di Belle arti di Brera.

LUOGO: Seregno

DATA: (*)

MODALITÀ DI ISCRIZIONE:

- Presso il Comune di Seregno (*)
- Massimo numero partecipanti: 15

Soggetti coinvolti:

Federica Perelli, Lorenzo Sparago, Filomena Solito, Lara Colombi (Comune di Seregno) - Elena Granata (Politecnico di Milano) - Paolo Cottino (IUAV) - Barbara Ferriani (Laboratorio restauro) - Enzo Gentile, Chiara Nenci, Rosanna Ruscio (Accademia di Belle Arti di Brera) - Germana Formenti - Carlo Mariani - Valore Italia - Fare Arte

Risorse umane:

16

Risorse economiche:

1. CONFERENZE: € 9.800,00 (IVA compresa)
2. LABORATORI: € 8.050,00 (IVA compresa)
3. WORKSHOP: € 9.880,00 (IVA compresa)

Tempi di realizzazione:

ottobre 2024 – giugno 2027

Soggetti beneficiari:

Intera comunità

Risultati attesi:

coinvolgimento attivo della comunità; partecipazione; diffusione metodologie di intervento e dei contenuti di pianificazione, di progettazione e di azione in ambito culturale e di valorizzazione del patrimonio; divulgazione storia dell'arte e della nuove tecnologie; imparare divertendosi

Azione 4 – Attività di progettazione esecutiva ed esperimento gara d'appalto

Il progetto esecutivo sarà preceduto dagli affidamenti degli incarichi ai vari professionisti per la stesura del progetto architettonico, del progetto strutturale, del progetto degli impianti di climatizzazione invernale ed estiva e degli impianti idrico-sanitari, del progetto degli impianti elettrici e speciali, della verifica geologica e per la predisposizione dei progetti da sottoporre a verifica dei Vigili del Fuoco.

Il rilievo geometrico è stato compiuto nelle sue fasi longimetriche e materiche, necessita solo una verifica strumentale dei livelli altimetrici di calpestio per meglio definire l'accessibilità totale dell'immobile.

Seguiranno tutte le fasi contemplate dal Codice degli Appalti, in capo all'Amministrazione Comunale, come ad esempio: la verifica della progettazione esecutiva, la validazione e approvazione del progetto, l'individuazione dei soggetti per la fase esecutiva e la gara, la redazione e pubblicazione del Bando di Gara, l'aggiudicazione, la stipula del contratto, la consegna dell'area.

Soggetti coinvolti:	William Viganò, Franco Greco, Fausto Mauri (Comune di Seregno) – Carlo Mariani, Fabio Valtorta (Studio Carlo Mariani) – Marco Redaelli, Cinzia Gaiardelli (Studio In.Strutture) – Italo Re, Marco Fortunati (studio Re&Associati) – Matteo Bianchi – CSP - CSE
Risorse umane:	12
Risorse economiche:	
Tempi di realizzazione:	settembre 2024 – giugno 2025
Soggetti beneficiari:	Intera comunità
Risultati attesi:	maggiore conoscenza dell'immobile e predisposizione di elaborati atti ad esperire le fasi esecutive

Azione 5 – Attività di restauro e realizzazione corpi aggiunti

L'azione di ristrutturazione e realizzazione dei corpi aggiunti contiene due fasi distinte di lavorazioni: le operazioni di restauro dell'immobile esistente e la nuova costruzione dei corpi aggiunti. (si veda progetto architettonico allegato)

Restauro immobile esistente:

- Allestimento cantiere e noleggi;
- Sostituzione del manto di copertura con rivestimenti in lastre di alluminio preverniciato, sostituzione delle lattonerie;
- Posa in opera di linea vita per la manutenzione periodica della copertura;
- Restauro conservativo degli apparati decorativi esterni: facciate, parti in pietra e in ferro;
- Eliminazione barriere architettoniche;
- Adeguamento funzionale degli interni.

Realizzazione corpi aggiunti:

- Realizzazione di struttura prefabbricata portante in acciaio, pareti perimetrali, copertura e parti divisorie del corpo servizi igienici e del corpo palco;
- Eliminazione barriere architettoniche;
- Ridisegno delle aree esterne.

La fase di cantiere sarà un momento di verifica delle conoscenze acquisite nella fase progettuale e costituirà anche un momento di dettaglio progettuale, mediante apposita scheda elaborata da un restauratore qualificato. Al termine delle opere vi sarà il Collaudo o Certificazione di regolare esecuzione.

L'esecuzione delle opere, inoltre, costituirà la base per la raccolta delle informazioni da inserire nella stesura definitiva del Piano di Conservazione. Solo a questo punto sarà effettivamente possibile compilare un Piano degli Oneri economici attendibile e completo, comprensivo di tutte le voci di spesa relative alla gestione del bene.

Durante l'esecuzione dei lavori saranno organizzati alcuni momenti di presentazione del progetto e del cantiere stesso in modo da diffondere le conoscenze acquisite.

Soggetti coinvolti:	William Viganò, Franco Greco, Fausto Mauri (Comune di Seregno) – Carlo Mariani, Fabio Valtorta (Studio Carlo Mariani) – Marco Redaelli, Cinzia Gaiardelli (Studio In.Strutture) – Italo Re, Marco Fortunati (studio Re&Associati) – Matteo Bianchi – Impresa Appaltatrice
Risorse umane:	18
Risorse economiche:	
Tempi di realizzazione:	giugno 2025 – maggio 2026
Soggetti beneficiari:	Intera comunità
Risultati attesi:	Eliminazione cause di degrado, conservazione dell'autenticità materiale, valorizzazione, apprezzamento estetico, eliminazione barriere architettoniche, accessibilità; nuovo spazio a disposizione della comunità

Azione 6 – Attività di direzione lavori, sicurezza cantieri

Tutte le attività conservative verranno adeguatamente gestite e coordinate durante l'esecuzione dei lavori specialistici per non creare interferenze.

La consuntivazione dei lavori conservativi eseguiti, in carico alla D. L., fornirà dati utili per la futura predisposizione del Piano di Conservazione Preventiva e Programmata dell'immobile.

Soggetti coinvolti:	William Viganò, Franco Greco, Fausto Mauri (Comune di Seregno) – Carlo Mariani, Fabio Valtorta (Studio Carlo Mariani) – Marco Redaelli, Cinzia Gaiardelli (Studio In.Strutture) – Italo Re, Marco Fortunati (studio Re&Associati) – Matteo Bianchi – CSP - CSE
Risorse umane:	12
Risorse economiche:	
Tempi di realizzazione:	giugno 2025 – maggio 2026
Soggetti beneficiari:	Intera comunità

Azione 7 – Attività di esecuzione Bandi

Di seguito si elencano i bandi e concorsi relativi a installazioni e opere artistiche relativi a SPAZIO LUCE che verranno pubblicati dal Comune di Seregno:

1) "Respiro Contemporaneo" - Bando per Murales sulla facciata dell'Ex-Cappella TEMA: il surrealismo di Luca Crippa (allegato BANDO 1)

Questo bando è parte integrante di un ambizioso progetto di rivalutazione dell'ex-Cappella di Seregno, che mira a trasformare lo spazio in un centro culturale dedicato a Luca Crippa, illustre artista di Seregno e figura chiave del surrealismo italiano.

L'intento è di celebrare e preservare l'eredità di Crippa, promuovendo al contempo l'arte e la cultura in una cornice storica e significativa. Rivolto specificamente a giovani artisti, questo bando vuole stimolare un dialogo culturale attivo, coinvolgendo la comunità locale e arricchendo il tessuto urbano attraverso l'arte.

2) "Echi d'Arte" - Concorso per Scultura nel Segno di Crippa - Scultura mobile per il piccolo campanile dell'ex Cappella (allegato BANDO 2)

L'intento è di celebrare e preservare l'eredità di Crippa, promuovendo al contempo l'arte e la cultura in una cornice storica e significativa. Rivolto specificamente a giovani artisti, questo bando vuole stimolare un dialogo culturale attivo, coinvolgendo la comunità locale e arricchendo il tessuto urbano attraverso l'arte.

3) "Esplorando il Mondo di Crippa" - Concorso di Video Mapping sulla Facciata nel Giardino dello SPAZIO LUCE – TEMA: Le opere di Luca Crippa (allegato BANDO 3)

In linea con il desiderio di promuovere l'innovazione artistica attraverso l'uso delle nuove tecnologie, questo bando invita gli artisti a esplorare e reinterpretare l'estetica di Luca Crippa attraverso l'applicazione del video mapping.

4) "Armonia Creativa" - Concorso di Collaborative Drawing e Musica dedicato all'Arte di Crippa" - Sfida artistica a gruppi sulla facciata nel giardino dello SPAZIO LUCE TEMA: Le opere di Luca Crippa (allegato BANDO 4)

In linea con il desiderio di promuovere l'innovazione artistica attraverso l'uso delle nuove tecnologie e forme d'arte collaborative, questo bando invita gli artisti a esplorare e reinterpretare l'estetica di Luca Crippa attraverso la pratica del *collaborative drawing* accompagnato da musica dal vivo.

5) “Creare nell'Estetica di Crippa con l'intelligenza artificiale” - Bando: Sfida Artistica TEMA: Le opere di Luca Crippa (allegato BANDO 5)

In linea con il desiderio di promuovere l'innovazione artistica attraverso l'uso delle nuove tecnologie, questo bando invita gli artisti a esplorare e reinterpretare l'estetica dell'illustre artista surrealista Luca Crippa attraverso l'applicazione dell'intelligenza artificiale.

Soggetti coinvolti:	Federica Perelli, Lorenzo Sparago, Filomena Solito, Lara Colombi (Comune di Seregno) - Enzo Gentile (Accademia di Belle Arti di Brera) - Carlo Mariani – Valore Italia - Fare Arte
Risorse umane:	10
Risorse economiche:	€. 41.100,00 (IVA compresa)
Tempi di realizzazione:	febbraio 2026 – giugno 2027
Soggetti beneficiari:	Intera comunità
Risultati attesi:	coinvolgimento attivo della comunità; partecipazione; diffusione metodi artistici, conoscenza Intelligenza Artificiale

Azione 8 – Attività e progetti culturali in SPAZIO LUCE

1. STAZIONE INTERATTIVA CON INTELLIGENZA ARTIFICIALE (AI) NELL'EX CAPPELLA. “Dialoghi con Crippa: Scoprire l'Arte Attraverso l'Intelligenza Artificiale

Ruoli e Responsabilità:

- **Enzo Gentile** (Accademia di Belle Arti di Brera) affiancato da **Paolo Servi** (Creative coding, Interaction design, Intelligenza artificiale) e dagli **allievi** del Biennio della Scuola di *Comunicazione e Valorizzazione del Patrimonio Artistico Contemporaneo* della Accademia di Belle Arti di Brera.

PREMESSA

Il progetto "Dialoghi con Crippa" mira a creare una o più stazioni interattive dotate di intelligenza artificiale (AI) all'interno della ex-cappella di Seregno. Queste postazioni permetteranno ai visitatori di interagire con chatbot AI per imparare di più sull'arte, l'artista Luca Crippa e la storia del luogo. L'iniziativa punta a rendere la visita più coinvolgente e informativa, sfruttando le potenzialità dell'AI per fornire un'esperienza educativa personalizzata.

OBIETTIVI

- **Educazione e Coinvolgimento:** Offrire ai visitatori un modo interattivo e innovativo per approfondire la conoscenza delle opere di Luca Crippa, della storia della ex-cappella e dell'arte in generale.
- **Innovazione Tecnologica:** Implementare soluzioni AI avanzate per creare interazioni significative e personalizzate con i visitatori.
- **Accessibilità delle Informazioni:** Fornire un accesso immediato e approfondito alle informazioni, rendendo l'arte e la storia accessibili a tutti.

DESCRIZIONE DELL'INSTALLAZIONE

Le stazioni interattive saranno posizionate strategicamente all'interno della ex-cappella, ciascuna dotata di un terminale AI con una chatbot avanzato. I visitatori potranno utilizzare queste stazioni per porre domande sull'arte di Luca Crippa, sulla storia della ex-cappella e su altri temi culturali correlati.

ELEMENTI PRINCIPALI

- **Terminali AI:** Postazioni con schermi touch e microfoni, dotate di chatbot AI capaci di comprendere e rispondere alle domande dei visitatori in tempo reale.
- **Contenuti Educativi:** Database ricco di informazioni su Luca Crippa, le sue opere, la storia della ex-cappella e l'arte in generale.
- **Interfaccia Utente Intuitiva:** Design user-friendly per garantire un'interazione fluida e piacevole con il chatbot AI.

INTERAZIONE CON I VISITATORI

- **Conversazioni Naturali:** I visitatori potranno dialogare con il chatbot AI in linguaggio naturale, ponendo domande e ricevendo risposte immediate e dettagliate.
- **Approfondimenti Tematici:** Possibilità di esplorare argomenti specifici attraverso domande di follow-up suggerite dalla chatbot.
- **Esperienze Personalizzate:** L'AI adatterà le risposte in base alle preferenze e agli interessi manifestati dai visitatori durante l'interazione.

FASI DEL PROGETTO**Pianificazione e Progettazione**

- Definizione delle specifiche tecniche e funzionali delle stazioni interattive.
- Selezione della piattaforma AI e sviluppo del database di contenuti.
- Progettazione dell'interfaccia utente e delle interazioni della chatbot.

Sviluppo Tecnologico

- Implementazione del software AI e integrazione con i terminali.
- Sviluppo e caricamento del database di contenuti.
- Test delle funzionalità e dell'accuratezza delle risposte della chatbot.

Allestimento e Test

- **Installazione dei terminali AI** all'interno della ex-cappella.
- Test delle interazioni con i visitatori per garantire un funzionamento ottimale.
- Formazione del personale per l'assistenza ai visitatori e la gestione tecnica delle stazioni.

Inaugurazione e Monitoraggio

- Inaugurazione delle stazioni interattive con un evento dedicato.
- Monitoraggio continuo dell'esperienza dei visitatori e raccolta di feedback per eventuali miglioramenti.
- Aggiornamenti periodici del database di contenuti per mantenere l'informazione attuale e rilevante.

BUDGET**Hardware:**

- **Terminali AI:** schermi touch, microfoni, altoparlanti.
- **Computer** per la gestione del sistema: server e dispositivi di rete.

Software:

- **Piattaforma AI:** licenze per l'utilizzo di software AI avanzati.
- **Sviluppo Software Personalizzato:** creazione e integrazione del software per la gestione della chatbot.

Allestimento:

- **Installazione Stazioni AI:** allestimento delle postazioni all'interno della ex-cappella.
- **Manutenzione:** costi di manutenzione e supporto tecnico.

Comunicazione e Marketing:

- **Promozione dell'Evento:** campagne pubblicitarie, materiali informativi, social media.
- **Materiali Informativi:** brochure, poster, guide interattive.

COLLABORAZIONI

- **Accademia di Belle Arti di Brera:** Supporto nella selezione delle opere e consulenza artistica.
- **Aziende Tecnologiche:** Fornitura e supporto tecnico per hardware e software AI.
- **Istituzioni Culturali:** Collaborazione per la promozione dell'evento e l'integrazione con altre iniziative culturali.

IMPATTI ATTESI

- **Accessibilità alle Informazioni:** Fornire un accesso immediato e approfondito alle informazioni su Luca Crippa e la storia della ex-cappella.
- **Innovazione Educativa:** Offrire un'esperienza educativa innovativa che utilizza le tecnologie AI per coinvolgere i visitatori.
- **Valorizzazione del Patrimonio Culturale:** Promuovere le opere di Luca Crippa attraverso un approccio interattivo e accessibile.
- **Coinvolgimento del Pubblico:** Aumento dell'interesse e della partecipazione del pubblico attraverso un'esperienza coinvolgente e interattiva.

MONITORAGGIO E FEEDBACK

- **Raccolta di Feedback dei Visitatori:** Alla fine dell'interazione con la chatbot, i visitatori verranno invitati a lasciare un feedback sulla loro esperienza. I feedback includeranno domande sulla qualità delle risposte, l'utilità delle informazioni e la facilità di utilizzo delle stazioni.
- **Analisi dei Dati:** Monitoraggio di indicatori chiave come il numero di interazioni, il tempo medio di utilizzo e il livello di soddisfazione dei visitatori.
- **Report di Valutazione:** Creazione di report per monitorare l'andamento del progetto
- **Strumenti di Monitoraggio:** Utilizzo di software specializzati per raccogliere e analizzare i dati delle interazioni con la chatbot, come Google Analytics per monitorare l'utilizzo delle stazioni.
- **Miglioramenti Continui:** Implementazione di miglioramenti e aggiornamenti basati sul feedback dei visitatori, assicurando che l'esperienza AI rimanga coinvolgente e all'avanguardia.

CONCLUSIONE

Il progetto "Dialoghi con Crippa" rappresenta un'opportunità unica per esplorare l'interazione tra arte e tecnologia, coinvolgendo il pubblico in un dialogo dinamico con le opere di Luca Crippa e la storia della ex-cappella di Seregno. Attraverso l'uso di tecnologie AI avanzate, le stazioni interattive offriranno un'esperienza educativa e interattiva, capace di catturare l'attenzione e stimolare la curiosità dei visitatori. Questo progetto non solo valorizzerà le opere di Luca Crippa, ma aprirà nuove strade per la fruizione dell'arte in un contesto digitale contemporaneo.

2. REALIZZAZIONE DI UN TOUR IN REALTÀ VIRTUALE (VR) DELL'EX CAPPELLA: "Metaverso Crippa: un Viaggio Virtuale nella Ex-Cappella"

Ruoli e Responsabilità:

- **Enzo Gentile** (Accademia di Belle Arti di Brera) e dagli **allievi** del Biennio della Scuola di *Comunicazione e Valorizzazione del Patrimonio Artistico Contemporaneo* della Accademia di Belle Arti di Brera.

PREMESSA

Il progetto "Metaverso Crippa" mira a creare un'esperienza immersiva in realtà virtuale che permetta ai visitatori di esplorare la ex Cappella di Seregno restaurata, visualizzando le opere d'arte di Luca Crippa in un contesto che ricrea l'ambiente originale dell'artista. Questo tour virtuale sarà accessibile sia dal vivo che nel metaverso durante eventi speciali

OBIETTIVI

- **Accessibilità e Inclusività:** Rendere le opere di Luca Crippa accessibili a un pubblico globale attraverso una piattaforma virtuale.
- **Innovazione Tecnologica:** Utilizzare tecnologie VR avanzate per creare un'esperienza immersiva e coinvolgente
- **Valorizzazione del Patrimonio Culturale:** Ricreare l'ambiente originale dell'artista, permettendo ai visitatori di immergersi nel contesto storico e culturale dell'ex Cappella.

DESCRIZIONE DELL'INSTALLAZIONE

L'installazione prevede la creazione di un tour in realtà virtuale della ex-cappella, includendo le opere d'arte di Luca Crippa. I visitatori potranno esplorare virtualmente lo spazio restaurato e interagire con le opere esposte, vivendo un'esperienza unica e immersiva.

ELEMENTI PRINCIPALI

- **Ricostruzione Virtuale dell'Ex Cappella:** Utilizzo di software di modellazione 3D per ricreare fedelmente la struttura architettonica e gli interni della ex Cappella.
- **Integrazione delle Opere d'Arte:** Digitalizzazione delle opere di Luca Crippa e loro integrazione nel contesto virtuale.
- **Esperienza Interattiva:** Implementazione di funzionalità interattive che permettano ai visitatori di esplorare e interagire con le opere e l'ambiente circostante.
- **Accesso al Metaverso:** Creazione di una piattaforma nel metaverso dove i visitatori possano accedere al tour virtuale e partecipare a eventi live.

INTERAZIONE CON LE OPERE

- **Visualizzazione 360°:** I visitatori potranno esplorare la ex-cappella a 360 gradi, muovendosi liberamente nello spazio virtuale.
- **Informazioni Interattive:** Ogni opera sarà accompagnata da informazioni interattive, storie e aneddoti sull'artista e il contesto storico.
- **Esperienze Multisensoriali:** Utilizzo di audio ambientali e descrittivi per arricchire l'esperienza immersiva, ricreando l'atmosfera dell'epoca.

FASI DEL PROGETTO

Pianificazione e Progettazione

- Definizione delle specifiche tecniche e artistiche del tour virtuale.
- Selezione e digitalizzazione delle opere da includere nel tour.

Sviluppo Tecnologico

- Modellazione 3D della ex-cappella e integrazione delle opere d'arte.
- Sviluppo del software per la gestione del tour virtuale e delle interazioni
- Implementazione delle funzionalità per l'accesso al metaverso.

Allestimento e Test

- Test della ricostruzione virtuale e delle funzionalità interattive per garantire un'esperienza fluida e coinvolgente.
- Formazione del personale per l'assistenza tecnica e la gestione dell'installazione.

Inaugurazione e Monitoraggio

- Inaugurazione del tour virtuale con un evento dedicato, accessibile sia dal vivo che nel metaverso.
- Monitoraggio continuo dell'esperienza dei visitatori e raccolta di feedback per eventuali miglioramenti.
- Organizzazione di eventi on line nel metaverso.

IMPATTI ATTESI

- **Accessibilità Globale:** Permettere a persone di tutto il mondo di esplorare virtualmente la ex-cappella e le opere di Luca Crippa.
- **Innovazione Artistica:** Offrire un'esperienza artistica innovativa che combina tecnologia e creatività.
- **Valorizzazione del Patrimonio Culturale:** Promuovere le opere di Luca Crippa attraverso un approccio contemporaneo e accessibile.
- **Coinvolgimento del Pubblico:** Aumento dell'interesse e della partecipazione del pubblico attraverso un'esperienza immersiva e interattiva
- **Documentazione e Ricerca:** Fornire dati preziosi per la ricerca sul comportamento dei visitatori e l'efficacia delle tecnologie immersive nell'arte.

RACCOLTA DI FEEDBACK DEI VISITATORI

- da inserire nel piano di Monitoraggio e Valutazione

CONCLUSIONE

Il progetto "Metaverso Crippa" rappresenta un'opportunità unica per esplorare l'interazione tra arte e tecnologia, coinvolgendo il pubblico in un viaggio virtuale nella ex-cappella.

Attraverso l'uso di tecnologie VR avanzate, il tour offrirà un'esperienza immersiva e interattiva, capace di catturare l'attenzione e stimolare la partecipazione attiva dei visitatori. Questo progetto non solo valorizzerà le opere di Luca Crippa, ma aprirà nuove strade per la fruizione dell'arte in un contesto digitale contemporaneo.

In un'epoca in cui l'accessibilità e la digitalizzazione sono fondamentali, "Metaverso Crippa" offrirà un modello innovativo di esperienza artistica, avvicinando il pubblico all'arte in modi diversi.

3. INSTALLAZIONE TEMPORANEA DI VIDEOPROIEZIONI INTERATTIVE “Riflessi dell’Immaginario: Interazione e Movimento dell’Arte di Luca Crippa”

Ruoli e Responsabilità:

- **Enzo Gentile** (Accademia di Belle Arti di Brera) affiancato da **Paolo Servi** (Creative coding, Interaction design, Intelligenza artificiale)

PREMESSA

L'installazione temporanea intitolata "Riflessi dell'Immaginario" ha l'obiettivo di trasformare le opere di Luca Crippa in un'esperienza interattiva e immersiva. Utilizzando tecnologie avanzate come sensori di movimento, tracciamento del corpo e librerie software di visione artificiale e di intelligenza artificiale, l'installazione permetterà al pubblico di influenzare e modificare temporaneamente le caratteristiche delle opere esposte.

OBIETTIVI

- **Coinvolgimento del Pubblico:** Rendere i visitatori protagonisti dell'esperienza artistica, promuovendo l'interazione e la partecipazione attiva.
- **Innovazione Tecnologica:** Integrare tecnologie avanzate per creare un'esperienza immersiva che renda l'arte accessibile e dinamica
- **Valorizzazione delle Opere di Crippa:** Esplorare nuove modalità di fruizione delle opere di Luca Crippa, arricchendo la comprensione e l'apprezzamento del suo lavoro attraverso l'interazione.

DESCRIZIONE DELL'INSTALLAZIONE

L'installazione potrà essere composta da 2 o più stazioni interattive, ognuna dedicata a un'opera di Luca Crippa. Le opere saranno proiettate su schermi di grande formato e potranno essere modificate in tempo reale dai movimenti del pubblico.

ELEMENTI PRINCIPALI

- **Sensori del Movimento** Utilizzati per rilevare i movimenti del pubblico, permettendo loro di interagire con le proiezioni attraverso gesti e posizioni del corpo.
- **Tracciamento del Corpo:** Implementato per seguire i movimenti delle persone, adattando le proiezioni in base alla loro posizione e azione.
- **Librerie Software di Visione Artificiale:** Utilizzate per analizzare i dati dei sensori e applicare modifiche alle opere proiettate in tempo reale.

INTERAZIONE CON LE OPERE

- **Modifica delle Caratteristiche Visive:** I movimenti del pubblico influenzeranno aspetti come i colori, le forme e la disposizione degli elementi nelle opere proiettate.
- **Effetti Dinamici:** Gli spettatori potranno generare effetti visivi dinamici, come distorsioni, dissolvenze e sovrapposizioni, creando un'esperienza artistica unica e personalizzata.
- **Narrativa Interattiva:** Alcune opere saranno accompagnate da una narrativa visiva che si svilupperà in base all'interazione del pubblico, raccontando storie diverse a seconda delle loro azioni.

FASI DEL PROGETTO

Pianificazione e Progettazione

- Definizione delle opere da includere nell'installazione.
- Progettazione delle interazioni e degli effetti visivi.
- Selezione e test delle tecnologie necessarie (sensori, software di visione artificiale, proiettori).

Sviluppo Tecnologico

- Implementazione delle librerie di visione artificiale
- Integrazione dei sensori di movimento e tracciamento del corpo
- Sviluppo del software per la gestione delle interazioni e delle modifiche visive.

Allestimento e Test

- Installazione delle stazioni interattive nello spazio espositivo
- Test delle interazioni e delle proiezioni per garantire un funzionamento ottimale
- Formazione del personale per l'assistenza ai visitatori e la gestione tecnica dell'installazione

Inaugurazione e Monitoraggio

- Inaugurazione dell'installazione con un evento dedicato.
- Monitoraggio continuo dell'esperienza dei visitatori e raccolta di feedback per eventuali miglioramenti.
- Documentazione dell'interazione del pubblico con le opere, per analisi e future implementazioni.

BUDGET

- **Hardware:** PC, Sensori di movimento, telecamere per il tracciamento del corpo, proiettori, schermi.
- **Software:** Eventuali licenze per librerie di visione artificiale, sviluppo software personalizzato.
- **Allestimento:** Costi di installazione e manutenzione delle stazioni interattive.
- **Comunicazione e Marketing:** Promozione dell'evento attraverso vari canali, materiali informativi.

COLLABORAZIONI

- **Accademia di Belle Arti di Brera:** Supporto nella selezione delle opere e consulenza artistica.
- **Aziende Tecnologiche:** Fornitura e supporto tecnico per hardware e software.
- **Istituzioni Culturali:** Collaborazione per la promozione dell'evento e l'integrazione con altre iniziative culturali.

IMPATTI ATTESI

- **Coinvolgimento del Pubblico:** Aumento dell'interesse e della partecipazione del pubblico attraverso un'esperienza interattiva e immersiva.
- **Innovazione Artistica:** Introduzione di nuove modalità di fruizione dell'arte che combinano tecnologia e creatività.
- **Valorizzazione del Patrimonio Culturale:** Promozione delle opere di Luca Crippa attraverso un approccio innovativo e contemporaneo.

CONCLUSIONE

Il progetto "Riflessi dell'Immaginario" rappresenta un'opportunità unica per esplorare l'interazione tra arte e tecnologia, coinvolgendo il pubblico in un dialogo dinamico con le opere di Luca Crippa. Attraverso l'uso di tecnologie avanzate, l'installazione temporanea offrirà un'esperienza artistica innovativa, capace di catturare l'attenzione e stimolare la partecipazione attiva dei visitatori.

4. EVENTO GALA DI CHIUSURA DEL PROGETTO CRIPPA "Sogni e Innovazioni "

Sarà una serata esclusiva dedicata a celebrare i risultati del progetto e le varie attività svolte presso lo spazio museale.

Questo evento finale sarà l'occasione per riassumere l'intero percorso, condividere esperienze e riconoscere il contributo di artisti e partecipanti. La serata includerà diverse attività per coinvolgere il pubblico e celebrare l'arte e la tecnologia.

POSSIBILI ATTIVITA'**Mostra Riassuntiva:**

- Una mostra che riassume tutte le opere esposte durante il progetto, con una sezione speciale dedicata ai momenti salienti e ai progetti innovativi realizzati.
- Installazione multimediale che ripercorre le mostre precedenti insieme alle opere di Luca Crippa.

Premiazione Workshop:

- Cerimonia di premiazione per i partecipanti ai workshop tematici (videomapping, intelligenza artificiale, collage, ecc.).
- Premi per il miglior progetto di videomapping e la miglior reinterpretazione dell'estetica di Crippa con l'IA.

Panel di Discussione:

- Tavola rotonda con artisti, curatori e tecnologi che hanno partecipato al progetto, per discutere delle sfide e delle opportunità dell'integrazione tra arte e tecnologia.
- Discussione sui progetti più innovativi e sul futuro dell'arte digitale.

Performance Artistica:

- Spettacolo di performance dal vivo, che potrebbe includere videomapping sulla facciata nel giardino
- Performance di danza contemporanea ispirata alle opere di Crippa con proiezioni digitali per creare un dialogo visivo con le opere esposte.

Proiezione di Video e Documentari:

- Proiezione di video e documentari che raccontano il processo creativo del progetto, le mostre e i workshop.
- Esempio: Un documentario che riassume l'intero progetto, mostrando dietro le quinte delle installazioni e delle attività educative.

Rinfresco per Collaboratori e Popolazione:

- Un rinfresco informale aperto ai collaboratori del progetto e alla popolazione locale, per ringraziare tutti coloro che hanno contribuito al successo del progetto e per favorire la socializzazione e il dialogo tra artisti, curatori e visitatori.

Nota Importante:

Queste idee e titoli offrono una base flessibile per la pianificazione dell'evento finale, che potrà essere affinato una volta completato l'intero progetto e definiti tutti i dettagli delle attività svolte.

Le attività menzionate potrebbero subire modifiche in base alla disponibilità delle opere e ad altri fattori organizzativi. Poiché questi eventi saranno realizzati dopo la costruzione dello spazio, potrebbero emergere ulteriori elementi imprevisti che influenzeranno la programmazione.

L'obiettivo è mantenere un approccio flessibile e innovativo per offrire la migliore esperienza possibile ai visitatori.

Soggetti coinvolti:	Federica Perelli, Lorenzo Sparago, Filomena Solito, Lara Colombi (Comune di Seregno) - Enzo Gentile (Accademia di Belle Arti di Brera) – Paolo Servi - Valore Italia - Fare Arte
Risorse umane:	10
Risorse economiche:	Attività e progetti €. 16.600,00 (IVA compresa) Allestimento Multimediale e ricerche €. 37.250,00 (IVA compresa)
Tempi di realizzazione:	giugno 2026 - giugno 2027
Soggetti beneficiari:	Intera comunità
Risultati attesi:	coinvolgimento attivo della comunità; partecipazione; diffusione metodologie di nuove tecnologie, valorizzazione del patrimonio; divulgazione storia dell'arte e della nuove tecnologie; imparare divertendosi

Azione 9 – Piano di monitoraggio e valutazione***Premessa***

Il piano di valutazione deve essere organizzato per l'intero progetto. È essenziale che il project manager gestisca questo piano coordinandosi con tutto il personale coinvolto, garantendo che il budget sia pensato e strutturato come un'unica azione integrata.

Per quanto riguarda la parte artistico-curatoriale:

1. Personale

- Curatore
- Project Manager
- Team di Monitoraggio
- Coordinatore degli Eventi
- Tecnico Informatico

2. Strumenti e Materiali

- **Hardware**
 - Terminali AI, schermi touch, microfoni, altoparlanti
 - Computer per la gestione del sistema
- **Software**
 - Piattaforma AI
 - Sviluppo Software Personalizzato

3. Attività di Monitoraggio e Valutazione

- **Sondaggi e Questionari**
 - Sviluppo e distribuzione di questionari
 - Analisi dei dati

- **Documentazione**
 - Realizzazione fotografie e video
 - Creazione e gestione archivio digitale
- **Report Periodici**
 - Preparazione report mensili e trimestrali
 - Distribuzione e condivisione report

Obiettivi Principali

1.1 Garantire il raggiungimento degli obiettivi del progetto:

- Monitorare l'andamento delle attività.
- Valutare l'efficacia delle azioni intraprese.

1.2 Assicurare la qualità e la coerenza delle attività:

- Controllare la conformità alle specifiche del progetto.
- Verificare il rispetto delle tempistiche

Responsabilità, ruoli e compiti

- **Curatore:** Responsabile della selezione e presentazione delle opere, della pianificazione delle mostre e delle attività espositive, e della gestione dei contenuti artistici in linea con la visione del progetto.
- **Project Manager:** Responsabile del coordinamento generale, della supervisione del monitoraggio e della comunicazione con gli stakeholder.
- **Team di Monitoraggio:** Responsabile della raccolta e analisi dei dati, della preparazione dei report settimanali e mensili.
- **Coordinatore degli Eventi:** Responsabile della gestione degli eventi, della raccolta dei feedback e del coinvolgimento della comunità.
- **Tecnico informatico:** Responsabile della manutenzione delle tecnologie digitali utilizzate nello SPAZIO LUCE, negli eventi e nelle installazioni.

Definizione degli obiettivi del Monitoraggio e della Valutazione

Importanti per garantire che il progetto raggiunga i suoi scopi educativi, culturali e tecnologici, migliorando al contempo l'esperienza dei visitatori e massimizzando l'impatto sulla comunità locale e oltre.

1.1. Valutare l'Efficacia Educativa del Progetto:

- **Obiettivo:** Misurare quanto efficacemente il progetto riesce a educare i visitatori sull'arte e la vita di Luca Crippa.
- **Indicatori:** Numero di interazioni con le stazioni AI, feedback sulla qualità delle informazioni ricevute.

1.2. Monitorare l'Impatto Culturale e Sociale:

- **Obiettivo:** Valutare l'impatto del progetto sulla comunità locale e la sua capacità di promuovere la cultura e l'arte.
- **Indicatori:** Partecipazione agli eventi, feedback della comunità, copertura mediatica, numero di visitatori locali e internazionali.

1.3. Garantire l'Innovazione Tecnologica:

- **Obiettivo:** Verificare l'efficacia e l'usabilità delle tecnologie implementate (realtà virtuale, chatbot AI, videoproiezioni interattive).
- **Indicatori:** Tasso di utilizzo delle funzionalità tecnologiche, feedback degli utenti, eventuali bug o problemi tecnici riscontrati.

Misurare il Coinvolgimento del Pubblico:

- **Obiettivo:** Monitorare quanto il pubblico si sente coinvolto e partecipa durante la visita e le interazioni con le installazioni.
- **Indicatori:** Feedback sulla soddisfazione dei visitatori, durata delle visite, partecipazione ai workshop e agli eventi.

Valutare la Sostenibilità del Progetto:

- **Obiettivo:** Assicurare che il progetto sia sostenibile nel tempo, sia in termini economici che di gestione delle risorse.
- **Indicatori:** Costi operativi vs. budget previsto, efficienza delle operazioni, numero di partnership e collaborazioni attivate.

Raccogliere Feedback per Miglioramenti Futuri

- **Obiettivo:** Utilizzare il feedback dei visitatori per apportare miglioramenti continui all'esperienza offerta.
- **Indicatori:** Commenti e suggerimenti raccolti, implementazione delle modifiche basate sul feedback, evoluzione delle funzionalità del progetto.

Identificazione dei KPI (indicatori di prestazione per attività)

2.1. Bandi e Concorsi

Numero di Partecipanti:

- **Obiettivo:** Raggiungere un'ampia partecipazione di artisti.
- **KPI:** Conteggio dei partecipanti per ogni bando.

Qualità delle Opere:

- **Obiettivo:** Garantire un alto livello qualitativo delle opere presentate.
- **KPI:** Valutazione media delle opere da parte della giuria (scala 1-10).

Innovazione Tecnologica:

- **Obiettivo:** Promuovere l'uso di tecnologie avanzate.
- **KPI:** Percentuale di opere che utilizzano tecnologie avanzate.

Feedback dei Partecipanti:

- **Obiettivo:** Assicurare una buona esperienza per gli artisti partecipanti.
- **KPI:** Punteggio medio di soddisfazione dei partecipanti (scala 1-10).

2.2 Conferenze e Workshop

Numero di Partecipanti:

- **Obiettivo:** Raggiungere un'alta partecipazione agli eventi.
- **KPI:** Conteggio dei partecipanti per conferenza/workshop.

Livello di Coinvolgimento:

- **Obiettivo:** Coinvolgere attivamente i partecipanti.
- **KPI:** Punteggio medio di coinvolgimento dai sondaggi post-evento (scala 1-10).

Efficacia Educativa:

- **Obiettivo:** Fornire contenuti educativi di alta qualità.
- **KPI:** Punteggio medio della qualità dei contenuti e dei relatori (scala 1-10).

2.3. Installazioni Interattive (AI, VR, VIDEOPROIEZIONI)

Numero di Interazioni:

- **Obiettivo:** Massimizzare le interazioni con le installazioni.
- **KPI:** Conteggio delle interazioni per ogni installazione (AI, VR)
- **KPI:** Numero utenti partecipanti

Tasso di Funzionamento:

- **Obiettivo:** Assicurare il corretto funzionamento delle installazioni.
- **KPI:** Percentuale di tempo in cui le installazioni funzionano senza problemi.

Feedback degli Utenti:

- **Obiettivo:** Migliorare l'esperienza utente.
- **KPI:** Punteggio medio di soddisfazione degli utenti (scala 1-10)

2.4 Sito web e contenuti digitali

Traffico del Sito:

- **Obiettivo:** Aumentare il numero di visite al sito.
- **KPI:** Numero totale di visite mensili.

Tempo Medio di Permanenza:

- **Obiettivo:** Aumentare il tempo trascorso sul sito.
- **KPI:** Tempo medio di permanenza (minuti).

Feedback degli Utenti:

- **Obiettivo:** Migliorare la navigazione e i contenuti del sito.
- **KPI:** Punteggio medio di soddisfazione degli utenti (scala 1-10)

2.5 Eventi Speciali e Mostre

Numero di Visitatori:

- **Obiettivo:** Aumentare la partecipazione agli eventi.
- **KPI:** Conteggio dei visitatori per evento.

Livello di Coinvolgimento:

- **Obiettivo:** Coinvolgere attivamente i visitatori.
- **KPI:** Punteggio medio di coinvolgimento dai sondaggi post-evento (scala 1-10).

Efficacia Promozionale:

- **Obiettivo:** Assicurare una buona copertura mediatica.
- **KPI:** Numero di articoli, menzioni sui social media e copertura mediatica.

Feedback dei Visitatori:

- **Obiettivo:** Migliorare l'esperienza degli eventi.
- **KPI:** Punteggio medio di soddisfazione dei visitatori (scala 1-10).

Strumenti di Raccolta Dati

Per monitorare efficacemente i KPI definiti, è essenziale utilizzare strumenti adeguati per raccogliere dati accurati e pertinenti. Ecco un elenco degli strumenti che useremo per ciascun gruppo di attività:

Bandi e Concorsi

- **Questionari Online:** Utilizzare questionari per raccogliere feedback dai partecipanti sulla qualità dell'organizzazione e delle opere presentate.
- **Piattaforma di Registrazione:** Utilizzare una piattaforma digitale per registrare e monitorare le iscrizioni e le partecipazioni ai bandi.
- **Giuria di Esperti:** Valutazioni qualitative da parte di una giuria di esperti per misurare la qualità delle opere presentate.

Conferenze e Workshop

- **Sondaggi Post-Evento:** Distribuire sondaggi alla fine di ogni conferenza o workshop per raccogliere feedback sui contenuti e sulla qualità dei relatori.
- **Registrazione delle Presenze:** Monitorare il numero di partecipanti tramite registrazione all'ingresso.

Installazioni Interattive (AI, AR, Videoproiezioni)

- **Sondaggi In-Loco:** Raccogliere feedback dagli utenti tramite sondaggi cartacei o digitali disponibili presso le installazioni.

Sito Web e Contenuti Digitali

- **Google Analytics:** Utilizzare Google Analytics per monitorare il traffico del sito, il tempo di permanenza e l'interazione con i contenuti.
- **Strumenti di Feedback:** Integrare strumenti di feedback sul sito per raccogliere opinioni degli utenti sulla navigazione e sui contenuti.
- **Questionari Online:** Inviare questionari via email agli utenti registrati per raccogliere feedback più dettagliati.

Eventi Speciali e Mostre

- **Registrazione delle Presenze:** Monitorare il numero di visitatori tramite registrazione all'ingresso o contapersone.
- **Sondaggi Post-Evento:** Distribuire sondaggi alla fine degli eventi per raccogliere feedback sulla qualità e il coinvolgimento.
- **Monitoraggio dei Social Media:** Utilizzare strumenti di monitoraggio dei social media per valutare la copertura mediatica e le menzioni online.
- **Documentazione Fotografica e Video:** Assicurare la documentazione di tutti gli eventi per fini promozionali e archivistici.

Documentazione e Report

Documentazione Fotografica e Video

- **Obiettivo:** Assicurare che tutte le fasi del progetto siano adeguatamente documentate per fini archivistici e promozionali.
- **Azioni:** Realizzare fotografie e video di alta qualità durante gli eventi, le installazioni e le conferenze e creare un archivio digitale accessibile per conservare tutto il materiale raccolto.

Report Periodici

- **Obiettivo:** Fornire aggiornamenti regolari sullo stato di avanzamento del progetto.
- **Azioni:** Preparare report mensili e trimestrali che includano l'analisi dei KPI, i risultati dei sondaggi e le osservazioni dirette e condividere i report con tutte le parti interessate per garantire trasparenza e facilitare il processo decisionale.

Documentazione dei Feedback

- **Obiettivo:** Raccogliere e analizzare i feedback dai visitatori e dai partecipanti agli eventi.
- **Azioni:** Creare moduli di feedback standardizzati per raccogliere opinioni e suggerimenti; analizzare periodicamente i feedback ricevuti e incorporare le raccomandazioni pertinenti nei miglioramenti del progetto.

Comunicazione e Diffusione dei Risultati

Strategie di Comunicazione

- **Obiettivo:** Promuovere il progetto e i suoi risultati attraverso vari canali di comunicazione.
- **Azioni:** Utilizzare i social media, il sito web e i comunicati stampa per diffondere le informazioni sul progetto e sui suoi progressi; organizzare eventi pubblici e conferenze stampa per presentare i risultati del progetto.

Coinvolgimento della Comunità

- **Obiettivo:** Assicurare la partecipazione attiva della comunità locale e delle parti interessate.
- **Azioni:** Organizzare incontri periodici con i rappresentanti della comunità per discutere i progressi del progetto e raccogliere feedback; creare opportunità di volontariato e coinvolgimento diretto nelle attività del progetto.

Piani di Contingenza

Azioni Correttive

- **In caso di ritardi:**
 - Riunioni straordinarie per identificare le cause dei ritardi e pianificare azioni correttive.
 - Revisione e riassegnazione delle risorse.
- **In caso di feedback negativo:**
 - Analisi dei feedback per identificare aree di miglioramento.
 - Implementazione di cambiamenti e miglioramenti nel programma.

Conclusione e Valutazione Finale

Valutazione Complessiva del Progetto

- **Obiettivo:** Valutare il successo complessivo del progetto alla sua conclusione.

- **Azioni:** Condurre una valutazione finale basata sui KPI stabiliti e sui feedback raccolti durante tutto il progetto; redigere un rapporto di valutazione finale che riassume i risultati raggiunti, le sfide affrontate e le lezioni apprese.

Esempio di Questionario di Valutazione

Questionario di Soddisfazione per i Partecipanti ai Bandi e Concorsi

****Titolo del Concorso:****

****Data del Concorso:****

****Nome del Partecipante: (opzionale):****

****Email del Partecipante (opzionale):****

1. Informazioni Generali

1. ****Come hai saputo del concorso? (Seleziona tutte le opzioni pertinenti)****

- Sito web del Comune di Seregno
- Social media
- Email/newsletter
- Passaparola
- Altro (specificare): _____

2. ****Hai trovato le informazioni sul concorso chiare e complete?****

- Molto chiare
- Chiare
- Né chiare né confuse
- Confuse
- Molto confuse

2. Esperienza di Partecipazione

3. ****Quanto è stato facile iscriversi al concorso?****

- Molto facile
- Facile
- Né facile né difficile
- Difficile
- Molto difficile

4. ****Il processo di iscrizione è stato:****

- Molto veloce
- Veloce
- Né veloce né lento
- Lento
- Molto lento

5. ****Hai ricevuto risposte tempestive alle tue domande durante il processo di iscrizione?****

- Sempre
- Spesso
- A volte
- Raramente
- Mai
- Non ho avuto domande

3. Valutazione del Concorso

6. ****Quanto sono stati chiari i criteri di valutazione del concorso?***
- Molto chiari
 - Chiari
 - Né chiari né confusi
 - Confusi
 - Molto confusi
7. ****Sei soddisfatto delle modalità di comunicazione dei risultati?***
- Molto soddisfatto
 - Soddisfatto
 - Né soddisfatto né insoddisfatto
 - Insoddisfatto
 - Molto insoddisfatto
8. ****Quanto sei soddisfatto della trasparenza nel processo di selezione?***
- Molto soddisfatto
 - Soddisfatto
 - Né soddisfatto né insoddisfatto
 - Insoddisfatto
 - Molto insoddisfatto

4. Esperienza Complessiva

9. ****Complessivamente, come valuti la tua esperienza con questo concorso?***
- Eccellente
 - Buona
 - Né buona né cattiva
 - Cattiva
 - Molto cattiva
10. ****Consigliaresti questo concorso ad altri artisti?***
- Sicuramente sì
 - Probabilmente sì
 - Non so
 - Probabilmente no
 - Sicuramente no

5. Suggerimenti e Commenti

11. ****Hai suggerimenti o commenti per migliorare future edizioni del concorso?***

****Grazie per il tuo feedback! Il tuo contributo è prezioso per migliorare i nostri futuri bandi.****

Questo questionario può essere distribuito ai partecipanti dopo la conclusione del concorso per raccogliere feedback dettagliati sulla loro esperienza e migliorare le edizioni future. Potrà anche essere fruibile online.

Nota: Analogamente al questionario di soddisfazione per i partecipanti ai bandi e concorsi, saranno predisposti questionari e interviste dettagliate per ogni attività del progetto, inclusi eventi, workshop, laboratori e conferenze. Questi strumenti aiuteranno a raccogliere feedback specifici e a valutare l'efficacia delle singole iniziative.

4. PROGRAMMA DI PROSECUZIONE ATTIVITA' CULTURALI POST BANDO

WORKSHOP

1. Workshop di preparazione per il Bando "Il Volto di Crippa" – "Scultura e Rilievo per la Rigenerazione Urbana: Tecniche e Tematiche"



OBIETTIVI DEL WORKSHOP

- Preparare i partecipanti alla creazione di un bassorilievo per il bando "Il Volto di Crippa".
- Fornire competenze tecniche e artistiche specifiche per la realizzazione di sculture in rilievo.
- Stimolare la riflessione sulla memoria storica e sull'identità locale come fonte di ispirazione artistica.

DATA E LUOGO

- Data: (*)
- Luogo: Seregno

DESTINATARI (max 35 anni):

- Artisti emergenti
- Studenti delle Accademie di Belle Arti
- Collettivi artistici
- Membri della comunità locale interessati

PROGRAMMA DEL WORKSHOP

Introduzione al Bando "Il Volto di Crippa":

- Presentazione del bando e dei suoi obiettivi.
- Analisi delle caratteristiche richieste per l'opera, inclusi materiali, dimensioni e tecniche.

Memoria Storica e Identità Locale:

- Approfondimento sulla storia della ex-cappella e sulla sua importanza per la comunità.
- Come integrare la memoria storica e l'identità locale nel progetto artistico.

Tecniche di Scultura in Rilievo:

- Panoramica delle tecniche di scultura in bassorilievo e altorilievo.
- Dimostrazione pratica di preparazione dei materiali, scelta degli strumenti e tecniche di lavorazione.

Progettazione del Bassorilievo:

- Come sviluppare un concept artistico coerente con il tema del bando.
- Tecniche di bozzetto e modellazione per la presentazione del progetto.

- Discussione su aspetti logistici e pratici: dimensioni, materiali, costi.

Sostenibilità e Conservazione:

- Uso di materiali nobili e duraturi come marmo, bronzo, granito.
- Tecniche per garantire la durabilità dell'opera nel tempo e la sua resistenza agli agenti atmosferici.

Sessione di Lavoro Pratica:

- I partecipanti lavoreranno in gruppi per sviluppare un concept preliminare per il bassorilievo.
- Discussione e feedback sui progetti dei partecipanti.

Domande e Risposte:

- Sessione interattiva per rispondere alle domande dei partecipanti.
- Discussione aperta su idee e suggerimenti per la realizzazione del bassorilievo.

MODALITA' DI PARTECIPAZIONE

- Iscrizione: La partecipazione al workshop è gratuita, ma è richiesta la registrazione entro (*).
- Materiali: I partecipanti sono invitati a portare con sé materiali per disegnare e bozzetti preliminari.

Contatti e Informazioni:

- Email: info.cultura@seregno.info
- Telefono: 0362/263.251
- Sito Web: www.comune.seregno.mb.it

Il workshop offrirà una preziosa opportunità per gli artisti di acquisire competenze specifiche e prepararsi al meglio per partecipare al bando "Il Volto di Crippa". L'evento sarà anche un'occasione per condividere idee e collaborare con altri artisti e membri della comunità.

(*) dati che saranno definiti al momento della presentazione del bando

2. Workshop “Trasformare lo Spazio attraverso le Proiezioni Architettonali – Il videomapping”



OBIETTIVI DEL WORKSHOP:

- Esplorare le Tecniche di Videomapping;
- Analizzare le tecniche chiave del videomapping e come possono essere utilizzate per trasformare spazi fisici in esperienze immersive.
- Discussione sulle opportunità e le sfide dell'integrazione del videomapping in vari contesti, come eventi artistici, spettacoli e installazioni permanenti.

Promuovere la Comprensione del Software Resolume Arena:

- Fornire una panoramica delle funzionalità principali di Resolume Arena per il videomapping.
- Illustrare come utilizzare questo software per creare e gestire proiezioni architettoniche complesse.

Sviluppare Competenze Creative nel Videomapping:

- Insegnare ai partecipanti come progettare e implementare proiezioni architettoniche utilizzando Resolume Arena.
- Incoraggiare l'innovazione e la sperimentazione nella creazione di contenuti per il videomapping.

Favorire l'Integrazione del Videomapping nelle Pratiche Professionali:

- Incoraggiare i professionisti a integrare il videomapping nei loro progetti e nelle loro pratiche artistiche.
- Mostrare esempi di progetti di successo e collaborazioni nel campo del videomapping.

Facilitare il Networking e la Collaborazione:

- Creare un ambiente collaborativo in cui i partecipanti possano condividere idee, esperienze e conoscenze.
- Promuovere la formazione di reti tra artisti, tecnologi e professionisti del settore.

CONTENUTI E ARGOMENTI

Il workshop sarà articolato in 2 giornate, per un totale di 14 ore, e coprirà i seguenti argomenti:

GIORNATA 1: INTRODUZIONE E FONDAMENTI**Introduzione al Videomapping:**

- Definizione e principi fondamentali del videomapping.
- Storia e evoluzione delle tecniche di proiezione architettonica.

Tecnologie e Strumenti per il Videomapping:

- Esplorazione delle tecnologie chiave utilizzate nel videomapping.
- Panoramica degli strumenti software e hardware necessari per la realizzazione di proiezioni architettoniche.

Introduzione a Resolume Arena:

- Presentazione delle funzionalità principali di Resolume Arena.
- Configurazione iniziale del software per il videomapping.

GIORNATA 2: APPLICAZIONI PRATICHE E PROGETTI CREATIVI**Laboratorio Pratico: Creazione di Proiezioni Architettoniche:**

- Utilizzo di Resolume Arena per creare e gestire proiezioni su superfici architettoniche.
- Sessione *hands-on* con tecniche di mapping per adattare contenuti visivi a superfici irregolari.

Progetti Collaborativi e Esempi di Successo:

- Studio di casi di progetti di videomapping realizzati con successo.
- Collaborazioni tra artisti e tecnologi: esempi e discussioni.

Sviluppo di un Progetto Personale:

- Guida passo-passo per sviluppare un progetto di videomapping utilizzando Resolume Arena.
- Esercitazioni pratiche per i partecipanti per creare le proprie proiezioni architettoniche.

REQUISITI PER I PARTECIPANTI

Non sono richiesti requisiti particolari, se non la curiosità di apprendere nuovi strumenti e sperimentare.

RELATORE

Enzo Gentile docente di Progettazione Multimediale presso l'Accademia di Belle Arti di Brera.

LUOGO: Seregno (*)

DATA: (*)

MODALITÀ DI ISCRIZIONE:

- Presso il Comune di Seregno (*)
- Massimo numero partecipanti: 15

3. Workshop “Accompagnare l’Opera. Dalla Catalogazione all’Allestimento”



OBIETTIVI DEL WORKSHOP

Esplorare la Catalogazione dei Beni Culturali:

- Comprendere l'importanza della catalogazione sistematica e capillare del patrimonio culturale.
- Analizzare gli standard di catalogazione e gli strumenti utilizzati, come SIRBeC (Sistema Informativo Regionale dei Beni Culturali).
- Esempi pratici di compilazione di schede di catalogazione per varie tipologie di beni (opere d'arte, architettura, fotografie, reperti archeologici, beni etno-antropologici, ecc.).

Sviluppare Competenze nel Condition Report:

- Utilizzare il *condition report* per monitorare lo stato conservativo dei beni culturali, soprattutto durante il trasporto e l'allestimento di mostre temporanee.
- Conoscere gli attori principali nel processo organizzativo (trasporti, courier, prestatori, allestitori) e gli strumenti necessari in ogni fase.

Approfondire la Conservazione e l'Allestimento:

- Riflessione sui beni culturali contemporanei e immateriali, la loro catalogazione, monitoraggio, conservazione e allestimento.

CONTENUTI E ARGOMENTI

GIORNATA 1: INTRODUZIONE ALLA CATALOGAZIONE E AL CONDITION REPORT

Introduzione alla Catalogazione dei Beni Culturali:

- Definizione e importanza della catalogazione.
- Strumenti e standard di catalogazione, con focus su SIRBeC.
- Esempi pratici di schede di catalogazione per diverse tipologie di beni.

Condition Report:

- Importanza e utilizzo del condition report.
- Monitoraggio dello stato conservativo dei beni culturali.
- Esempi pratici di compilazione di condition report.

GIORNATA 2: ALLESTIMENTO E CONSERVAZIONE DEI BENI CULTURALI**Organizzazione e Allestimento delle Mostre:**

- Attori principali nel processo organizzativo (trasporti, courier, prestatori, allestitori).
- Strumenti e tecniche per l'allestimento di mostre temporanee.

Conservazione dei Beni Culturali Contemporanei e Immateriali:

- Metodologie di catalogazione e monitoraggio.
- Tecniche di conservazione e allestimento.

REQUISITI PER I PARTECIPANTI

Non sono richiesti requisiti particolari, solo curiosità e interesse per il patrimonio culturale e la sua gestione.

RELATORE

Germana Formenti docente ed esperta in catalogazione e conservazione dei beni culturali.

MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

Le iscrizioni dovranno essere effettuate presso il Comune di Seregno (dettagli da definire).

REQUISITI PER I PARTECIPANTI

Non sono richiesti requisiti particolari, se non la curiosità di apprendere nuovi strumenti e sperimentare.

LUOGO Seregno

DATA (*)

MODALITÀ DI ISCRIZIONE

- Presso il Comune di Seregno (*)
- Massimo numero partecipanti: 15

4 Workshop “Arte Condivisa Tecniche e Pratiche per il Disegno Collaborativo”

OBIETTIVI DEL WORKSHOP

Esplorare le Tecniche di Disegno Collaborativo:

- Analizzare le tecniche chiave del disegno collaborativo e come possono essere utilizzate per creare opere d'arte condivise.
- Discussione sulle opportunità e le sfide dell'integrazione del disegno collaborativo in vari contesti artistici ed educativi.

Promuovere la Comprensione dei Software Open Source:

- Fornire una panoramica delle funzionalità principali dei software open source per il disegno collaborativo.
- Illustrare come utilizzare questi strumenti per creare e gestire progetti artistici condivisi.

Sviluppare Competenze Creative nel Disegno Collaborativo:

- Insegnare ai partecipanti come progettare e implementare opere d'arte collaborativa utilizzando software open source.
- Incoraggiare l'innovazione e la sperimentazione nella creazione di contenuti artistici condivisi.

Favorire l'Integrazione del Disegno Collaborativo nelle Pratiche Professionali:

- Incoraggiare i professionisti a integrare il disegno collaborativo nei loro progetti e nelle loro pratiche artistiche.
- Mostrare esempi di progetti di successo e collaborazioni nel campo del disegno collaborativo.

Facilitare il Networking e la Collaborazione:

- Creare un ambiente collaborativo in cui i partecipanti possano condividere idee, esperienze e conoscenze.
- Promuovere la formazione di reti tra artisti, educatori e professionisti del settore.

CONTENUTI E ARGOMENTI

Il workshop sarà articolato in due giornate, per un totale di 14 ore, e coprirà i seguenti argomenti:

GIORNATA 1: INTRODUZIONE E FONDAMENTI**Introduzione al Disegno Collaborativo:**

- Definizione e principi fondamentali del disegno collaborativo.
- Storia e evoluzione delle tecniche di disegno collaborativo.

Tecnologie e Strumenti per il Disegno Collaborativo:

- Esplorazione delle tecnologie chiave utilizzate nel disegno collaborativo.
- Panoramica dei software open source per la creazione di opere d'arte condivise.

Introduzione ai Software Open Source:

- Presentazione delle funzionalità principali dei software open source per il disegno collaborativo.
- Configurazione iniziale dei software per la creazione di opere collaborative.

GIORNATA 2: APPLICAZIONI PRATICHE E PROGETTI CREATIVI**Laboratorio Pratico: Creazione di Opere d'Arte Collaborativa:**

- Utilizzo dei software open source per creare e gestire opere d'arte collaborativa.
- Sessione pratica con tecniche di disegno collaborativo per creare opere condivise in tempo reale.

Progetti Collaborativi e Esempi di Successo:

- Studio di casi di progetti di disegno collaborativo realizzati con successo.
- Collaborazioni tra artisti e educatori: esempi e discussioni.

Sviluppo di un Progetto Personale:

- Guida passo-passo per sviluppare un progetto di disegno collaborativo utilizzando software open source.
- Esercitazioni pratiche per i partecipanti per creare le proprie opere collaborative.

REQUISITI PER I PARTECIPANTI

Non sono richiesti requisiti particolari, se non la curiosità di apprendere nuovi strumenti e sperimentare.

RELATORE

Enzo Gentile docente di Progettazione Multimediale presso l'Accademia di Belle arti di Brera con un docente di Disegno dell'Accademia di Belle Arti di Brera

LUOGO Seregno

DATA: (*)

MODALITÀ DI ISCRIZIONE:

- Presso il Comune di Seregno (*)
- Massimo numero partecipanti: 15

(*) dati che saranno definiti al momento della presentazione

5 Workshop "L'espressione surrealista. Aligi Sassu e Ernesto Treccani" "Dentro il segno espressivo"

Il workshop si ispira ai segni dinamici ed espressivi presenti nelle opere di Aligi Sassu, Ernesto Treccani e Luca Crippa. L'obiettivo è esplorare l'uso del gesto grafico espressivo per tradurre soggetti dal vero o immagini in segni grafici personali e dinamici.

OBIETTIVI

- Sperimentare il gesto grafico compendiario ed espressivo.
- Tradurre soggetti dal vero o immagini in segni grafici dinamici e personali.
- Utilizzare tecniche diverse per esprimere idee e sensazioni attraverso il disegno.
- Sperimentare il "disegno a tempo" per liberare la mano e trovare il proprio linguaggio espressivo.
- Conoscere tre maestri dell'arte italiana del Novecento attraverso l'approfondimento iconografico e tecnico delle loro opere.

FASI DEL WORKSHOP

Introduzione:

- Presentazione delle opere "Cavalli" di Aligi Sassu, "Donna" di Ernesto Treccani e "Cattolica" di Luca Crippa.
- Breve biografia e contesto storico-artistico di ciascun artista.

Analisi delle Opere:

- Analisi delle caratteristiche principali del gesto grafico e dell'espressività nelle opere selezionate.
- Discussione sulle tecniche utilizzate dagli artisti.

Esercizi Propedeutici:

- Disegno libero per sciogliere la mano, sperimentando diverse posizioni, direzioni di tratto, pressioni e velocità.
- Esercizi di riproduzione di elementi tratti dalle opere degli artisti.

Progettazione del Disegno:

- Scelta del soggetto da riprodurre tra oggetti o immagini disponibili.
- Esercizi di disegno a tempo per catturare il movimento e l'essenza formale del soggetto scelto.

Realizzazione dell'Opera:

- Sviluppo di un'opera dettagliata e completa partendo da schizzi diversi dello stesso soggetto messi in sequenza.
- Utilizzo di tecniche miste per arricchire il lavoro.

Condivisione e Feedback:

- Esposizione delle opere create dai partecipanti.
- Confronto collettivo sul processo, risultati e feedback dell'attività.

MATERIALI

- Carte e cartoncini da disegno di diverse grammature e colori.
- Matite, carboncini, fusaggine per esercizi preliminari.
- Pastelli a cera e a olio per i primi esperimenti a tempo.
- Inchiostro, tempere e pennelli per la fase di realizzazione degli elaborati.
- Strumenti di supporto: gomme, gomme pane, stracci, vasetti, taglierini, contenitori e tavolozze.
- Stampe delle opere di Aligi Sassu, Ernesto Treccani e Luca Crippa per riferimento visivo.
- Stampe di immagini e oggetti da copiare.

DURATA

- 7 ore

NUMERO DI PARTECIPANTI

- Massimo 15 partecipanti

Questo workshop offrirà ai partecipanti un'esperienza pratica e coinvolgente, permettendo loro di esplorare e sperimentare le tecniche espressive di tre grandi maestri dell'arte italiana del Novecento, favorendo la comprensione e l'apprezzamento dell'arte surrealista e delle sue influenze.

4. Workshop “L’innovazione materiale. Sergio Dangelo e Andrea Cascella” – “Simboli e astrazioni polimateriche: l’incastro surreale”

Il workshop esplora l'uso innovativo dei materiali e delle tecniche polimateriche attraverso le opere di Sergio Dangelo, Andrea Cascella e Luca Crippa. I partecipanti saranno guidati nella creazione di un oggetto astratto con richiami simbolici utilizzando materiali di recupero e scarto.

OBIETTIVI

- Sperimentare l’assemblaggio creativo.
- Creare forme e colori associandoli a simboli personali.
- Utilizzare materiali di recupero o scarto in modo creativo.
- Sensibilizzare sulla sostenibilità ambientale e l’importanza del riuso.
- Conoscere tre maestri dell'arte italiana del Novecento attraverso l’approfondimento sui materiali e le tecniche innovative utilizzate nelle loro opere.

FASI DEL WORKSHOP

Introduzione:

- Presentazione delle opere scultoree di Andrea Cascella e degli "hand-made" di Sergio Dangelo.
- Breve biografia e contesto storico-artistico di ciascun artista.

Analisi delle Opere:

- Analisi dell'uso dei materiali e delle tecniche nelle opere di Cascella e Dangelo.
- Discussione sul concetto di arte polimaterica e sul valore simbolico delle forme astratte.

Brainstorming:

- Discussione collettiva sui possibili temi simbolici da rappresentare con i materiali di scarto.
- Selezione dei materiali da utilizzare, come plastica, metallo, legno, tessuti, carta e altri oggetti recuperati.

Progettazione dell’Oggetto:

- Creazione di schizzi preliminari su carta esplorando come i materiali scelti possono essere combinati in un'opera coerente.
- Sperimentazione con diverse combinazioni di materiali per trovare l'equilibrio perfetto tra incastri, forme e colori.

Assemblaggio dell’Oggetto:

- Assemblaggio degli elementi con diversi strumenti (taglierini, forbici, colle, fissaggi e incastri) per creare strutture stabili.
- Aggiunta di dettagli decorativi utilizzando colori e altri materiali decorativi.

Condivisione e Feedback:

- Presentazione delle opere finali da parte dei partecipanti con spiegazioni sul significato simbolico e sulle tecniche utilizzate.
- Dibattito collettivo e feedback costruttivo con riflessione finale sull'esperienza del laboratorio.

MATERIALI

- Materiali di scarto: plastica, metallo, legno, tessuti, carta, cartone, bottiglie, tappi, fili, bottoni, ecc.
- Strumenti da taglio: cutter, forbici, tappetini.
- Strumenti di fissaggio: colle, nastri adesivi, fili metallici, corde, viti, pinze.
- Materiali decorativi: colori acrilici, pennarelli, pennelli.
- Strumenti protettivi: guanti, grembiuli.

DURATA

- 7 ore

NUMERO PARTECIPANTI

- Massimo 15 partecipanti

Questo workshop offrirà ai partecipanti un'opportunità unica di esplorare l'uso innovativo dei materiali attraverso l'assemblaggio creativo, sensibilizzando al contempo sulla sostenibilità ambientale. Saranno introdotti alle tecniche di Sergio Dangelo, Andrea Cascella e Luca Crippa, sviluppando una comprensione profonda delle loro opere e dell'importanza dell'arte polimaterica.

BANDO**6. Il Volto di Luca Crippa” - Concorso Artistico di scultura decorativa - Memoria e Innovazione nella Ex-Cappella (allegato BANDO 6)****PREMESSA E OBIETTIVI**

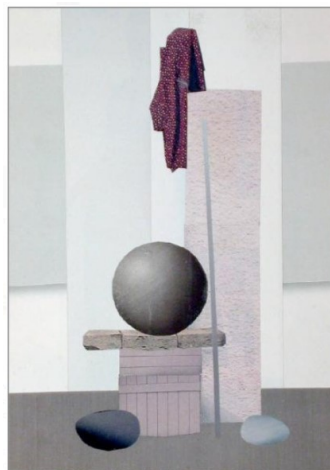
L'intento è di celebrare e preservare l'eredità di Crippa, promuovendo al contempo l'arte e la cultura in una cornice storica e significativa. Rivolto specificamente a giovani artisti, questo bando vuole stimolare un dialogo culturale attivo, coinvolgendo la comunità locale e arricchendo il tessuto urbano attraverso l'arte.

Il progetto richiede la creazione di un'opera in bassorilievo o altorilievo che servirà come decorazione significativa sulla facciata della ex-Cappella, trasformandola in uno spazio culturale dedicato a Luca Crippa.

Questa scultura decorativa non solo arricchirà visivamente la struttura, ma agirà anche come simbolo del rinnovamento culturale del sito, rendendo omaggio all'eredità artistica di Crippa attraverso una forma d'arte che fonde tecnica scultorea con funzione estetica.

EVENTI**1. Evento/Mostra Luca Crippa collezionista “L’espressione Surrealista” – Artisti: Aligi Sassu e Ernesto Treccani**

“Cattolica” Luca Crippa



“Il Tempo” di Luca Crippa

Ragioni Storiche e Artistiche:

- **Connessione Tematica:** Sassu e Treccani hanno esplorato temi sociali e umani che si integrano bene con l'umanesimo presente nei lavori di Crippa.
- **Stile Artistico:** Le opere figurative di Sassu e Treccani offrono un contrasto interessante con il surrealismo e il dadaismo di Crippa.
- **Periodo Storico:** Tutti e tre gli artisti sono attivi nel periodo post-bellico, riflettendo i cambiamenti sociali e culturali del tempo.

ALIGI SASSU

Sassu è stato un contemporaneo di Crippa e condiviso con lui l'influenza del surrealismo e del dadaismo. Entrambi hanno lavorato negli anni cruciali dell'arte moderna italiana e hanno partecipato a movimenti artistici importanti.

- **Opere in collezione:** "Cavalli" di Aligi Sassu è un'opera che potrebbe dialogare bene con i collage e i dipinti di Crippa, mostrando un contrasto tra il figurativo di Sassu e l'approccio onirico di Crippa.

ERNESTO TRECCANI

Entrambi attivi nel periodo post-bellico, Treccani e Crippa hanno partecipato alla ricostruzione culturale italiana. Treccani ha spesso esplorato temi sociali e umani, che si possono mettere in relazione con l'umanesimo presente nei lavori di Crippa.

- **Opere in collezione:** "Donna" di Ernesto Treccani offre un parallelismo interessante con le figure femminili nei collage di Crippa.

STRUTTURA DELL'EVENTO

Sezione 1: Introduzione a Luca Crippa

- Biografia e video introduttivo.

Sezione 2: Aligi Sassu e Ernesto Treccani

ALIGI SASSU

- Opere esposte: "Cavalli", "Bar Brera Milano"
- Approfondimento sul ruolo di Sassu nel movimento surrealista italiano e la sua influenza su Crippa.

ERNESTO TRECCANI

- Opere esposte: "Donna", "E' primavera"
- Analisi delle tematiche sociali e umane nei lavori di Treccani.

Sezione 3: Crippa Artista

- Opere di Crippa come "Cattolica" e "Il tempo".
- Confronto visivo e tematico tra le opere degli artisti.

Sezione 4: Dialogo tra Opere

- Confronti visivi tra le opere di Crippa, Sassu e Treccani.

Possibili Attività Collaterali:

- Workshop di Collage: Laboratorio pratico ispirato ai collage di Crippa.
- Conferenze: Incontri con storici dell'arte e curatori.

Questo evento permetterà di offrire al pubblico una comprensione approfondita delle diverse sfaccettature dell'arte di Luca Crippa e delle influenze reciproche con i suoi contemporanei.

Nota Importante:

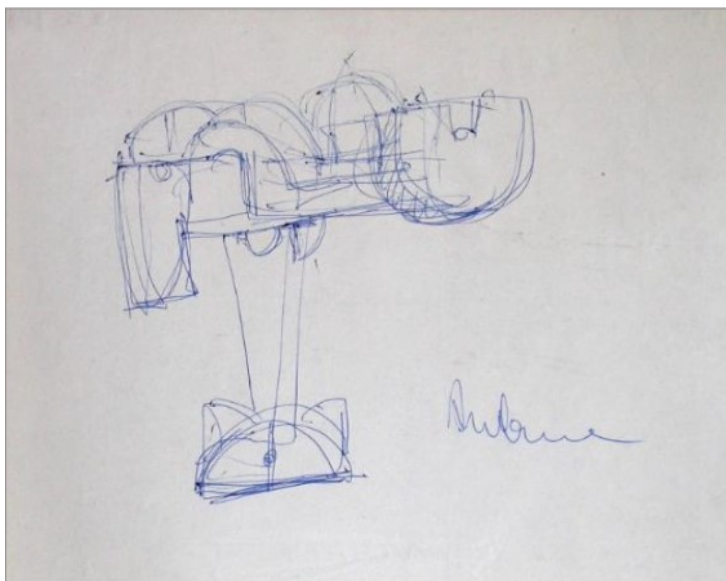
Questo evento è una proposta preliminare e gli artisti e le attività menzionate potrebbero subire modifiche in base alla disponibilità delle opere e ad altri fattori organizzativi. Poiché questi eventi saranno realizzati dopo la realizzazione dello spazio, potrebbero emergere ulteriori elementi imprevisi che influenzeranno la programmazione.

L'obiettivo è mantenere un approccio flessibile e innovativo per offrire la migliore esperienza possibile ai visitatori.

2. Evento/Mostra Luca Crippa collezionista "l'Innovazione Materiale" – Artisti: Sergio Dangelo e Andrea Cascella



Dangelo, "Dove nasce l'arcobaleno"



Cascella, "Ambone"

Ragioni Storiche e Artistiche:

- **Connessione Tematica:** Dangelo e Cascella hanno lavorato con materiali e tecniche innovative, rispecchiando l'approccio polimaterico di Crippa.
- **Stile Artistico:** Dangelo con elementi surreali e simbolici e Cascella con il suo approccio astratto e geometrico offrono diverse prospettive sull'uso del materiale e della forma.
- **Innovazione e Avanguardia:** Esplorazione di come ciascuno ha contribuito all'evoluzione delle tecniche artistiche.

SERGIO DANGELO

Dangelo e Crippa hanno condiviso un interesse per l'astrazione e l'innovazione tecnica. Entrambi hanno sperimentato con materiali e tecniche, creando opere che sfidano le convenzioni tradizionali.

- **Opere in collezione:** "Dove nasce l'arcobaleno" di Sergio Dangelo potrebbe essere accostata ai collage di Crippa per mostrare l'uso comune di elementi surreali e simbolici.

ANDREA CASCELLA

Ha lavorato come scultore e pittore, spesso esplorando forme astratte e geometriche. La sua sensibilità verso il materiale e la forma può creare un dialogo interessante con le opere polimateriche di Crippa.

- **Opere in collezione:** "Ambone" di Andrea Cascella, se disponibile, potrebbe essere un pezzo significativo per esplorare le diverse interpretazioni della forma e del materiale.

STRUTTURA DELL'EVENTO

Sezione 1: Introduzione a Luca Crippa

- Biografia e video introduttivo.

Sezione 2: Sergio Dangelo e Andrea Cascella

SERGIO DANGELO

- Opere esposte: "Dove nasce l'arcobaleno", "Eva di Lampedusa"
- Discussione sull'uso di elementi surreali e simbolici.

ANDREA CASCELLA

- Opere esposte: "Ambone", "Composizione 242"
- Analisi dell'approccio astratto e geometrico.

Sezione 3: Crippa Artista

- Opere polimateriche e collage di Crippa.
- Dialogo sulle innovazioni tecniche e sull'uso dei materiali tra le opere degli artisti.

Sezione 4: Dialogo tra Opere

- Confronti visivi tra le opere di Crippa, Dangelo e Cascella.

POSSIBILI ATTIVITA' COLLATERALI

- Workshop di Tecniche Innovative: Laboratorio pratico sull'uso di materiali innovativi.
- Conferenze: Incontri con tecnici e artisti sull'innovazione artistica.

Questo evento permetterà di offrire al pubblico una comprensione approfondita delle diverse sfaccettature dell'arte di Luca Crippa e delle influenze reciproche con i suoi contemporanei.

Nota Importante:

Questo evento è una proposta preliminare e gli artisti e le attività menzionate potrebbero subire modifiche in base alla disponibilità delle opere e ad altri fattori organizzativi. Poiché questi eventi saranno realizzati dopo la realizzazione dello spazio, potrebbero emergere ulteriori elementi imprevisti che influenzeranno la programmazione.

L'obiettivo è mantenere un approccio flessibile e innovativo per offrire la migliore esperienza possibile ai visitatori.

5. SOSTENIBILITA' AMBIENTALE

Il progetto è stato redatto e sarà condotto secondo i principi della sostenibilità ambientale che insieme alla sostenibilità sociale e alla sostenibilità economica costituiscono i tre pilastri dello sviluppo sostenibile dell'*Agenda ONU 2030*. Tutte e tre le sostenibilità si possono ritenere contenute nella "filosofia" della conservazione del costruito e del suo ambiente che sono da sempre azioni che lo scrivente, progettista dell'intervento, ha applicato nel suo ambito lavorativo.

Non ultimo l'Amministrazione Comunale, proprietaria dell'immobile in oggetto è promotrice dell'*Agenda Strategica Seregno 2030* che delinea le azioni di sviluppo sostenibile della città e definisce il quadro ricognitivo del territorio comunale, recependo l'inquadramento strategico sovraordinato a livello europeo e nazionale – *Agenda ONU 2030* e *Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza Italiano PNRR* - e le esigenze della scala locale emerse attraverso il processo partecipativo e una serie di tavoli di lavoro condivisi con cittadini, associazioni e imprese operanti sul territorio.

Le attività conservative, avranno un impatto ambientale e climatico alquanto limitato, sia per le lavorazioni contemplate che per le metodologie applicate del criterio del "minimo intervento" Infatti ci sarà una ridottissima produzione di macerie edili, che saranno smaltite nella più vicina discarica autorizzata e controllata per ridurre i consumi anche di carburante da impiegare nel trasporto. Sarà limitata anche la terra di scavo in quanto i nuovi corpi necessiteranno un limitato scorticamento del terreno per l'esecuzione delle fondazioni e potrà essere riutilizzata per il giardino interno al lotto.

I prodotti necessari per il restauro saranno scelti previa analisi di scheda tecnica e di scheda di sicurezza per verificarne l'effettiva composizione che dovrà essere compatibile con l'ambiente.

I Criteri Ambientali Minimi (CAM) saranno rispettati in quanto i soli materiali aggiunti saranno: in acciaio per i corpi prefabbricati aggiunti; in acciaio inox per le lattonerie. Quest'ultimi materiali alla fine del loro ciclo di vita potranno essere riciclati interamente e, una volta fusi, riutilizzati come materia prima.

Il Computo Metrico Estimativo riporta, nelle singole voci, i rispetti ai CAM per le lavorazioni che si andranno ad attuare per il recupero dell'immobile

In merito alla comunicazione si punterà al digitale riducendo al minimo la stampa su carta e limitandola a piccole brochure, alle locandine e ai manifesti pubblici.

6. ORGANIZZAZIONE RICHIEDENTE

Soggetto Capofila: COMUNE DI SEREGNO

Partner economico 1: VALORE ITALIA

Partner economico 2: FARE ARTE

Si vedano anche gli Allegati relativi

Carlo Mariani, libero professionista, è un architetto con specializzazione in *Restauro dei Monumenti*. All'attività professionale, dedicata esclusivamente al restauro e conservazione del costruito in territorio nazionale (edifici ecclesiastici, edifici pubblici e privati), affianca esperienze di ricerca in ambito storico. Per oltre quindici anni ha svolto attività di collaborazione alla didattica presso il Politecnico di Milano e ha partecipato alla catalogazione dei beni culturali con gli Enti di tutela preposti. Autore di pubblicazioni in ambito storico critico, relatore in convegni e coordinatore di seminari legati alla tutela del costruito. Dal 2010 al 2021 è stato eletto consigliere dell'Ordine degli Architetti, Pianificatori, Paesaggisti e Conservatori della Provincia di Monza e della Brianza dove ha svolto: il ruolo di Tesoriere e di Responsabile della Commissione *Cultura e Università*; il ruolo di Vice-Presidente e di Responsabile della Commissione *Beni Culturali e Paesaggio*. Dal 2018 al 2020 è stato Presidente della Consulta Regionale Lombarda degli Ordini degli Architetti PPC; per lo stesso periodo è stato Delegato degli Ordini lombardi presso il Consiglio Nazionale Architetti PPC a Roma e componente del Gruppo di Lavoro 5-PT *Cultura Eventi* presso lo stesso Consiglio. Dal 2000 ricopre il ruolo di Conservatore della Biblioteca Capitolare "Paolo Angelo Ballerini" di Seregno (MB) e dal 2015 è socio ICOM (International Council of Museums). Tra i suoi interventi professionali si citano: il *Santuario di Montecastello e pertinenze* a Tignale (BS), sec. XII-XIX; la *Fondazione Comel* a Pisa (area monumentale della Torre), sec. XIX; il *Santuario della Beata Vergine dei Miracoli* a Saronno (VA), sec. XV-XVI; la *Basilica Collegiata San Giuseppe* in Seregno (MB), sec. XVIII; villa privata a Cadenabbia di Griante (CO), ante 1852; villa privata a Vezzano Ligure (SP), ante 1892; allestimento archivio a Saronno (VA) dell'Ex Sezione Distaccata di Saronno del Tribunale di Busto Arsizio (VA). I progetti di restauro della *Villa Borsani Scalabrino e il suo giardino storico* (proprietà pubblica) a Mozzate (CO), sec. XVIII; del campanile (1712-19) della chiesa parrocchiale di Uboldo (VA); del miglioramento e accessibilità fisica e cognitiva con realizzazione di nuovo ingresso e revisione del percorso museale del *Museo Archeologico Nazionale della Lomellina* nel complesso del *Castello Visconteo-Sforzesco* di Vigevano (PV).

Fabio Valtorta, classe 1996, architetto, laureato magistrale in Architettura e Disegno Urbano dopo aver conseguito una laurea triennale in Progettazione dell'Architettura sempre presso il Politecnico di Milano. Durante la formazione accademica, sia triennale che magistrale, è entrato in contatto con diversi ambiti inerenti all'Architettura, con particolare interesse verso il restauro conservativo dei beni culturali e la storia dell'architettura, tramite la frequentazione di diversi laboratori e corsi sul tema. Ha, inoltre, svolto esperienza professionale, durante il corso di Laurea Triennale, presso uno Studio di Progettazione dell'Architettura e durante gli studi magistrali presso lo Studio di Restauro e Conservazione di Beni Culturali "Carlo Mariani Architetto", presso il quale ha in seguito anche svolto esperienza di Tirocinio Professionale per l'abilitazione alla professione di Architetto e con il quale collabora ad oggi, dove, oltre alla stesura di progetti finalizzati alla partecipazione a Bandi di Conservazione di edifici ecclesiastici e civili, partecipa alla realizzazione di mostre, curando l'elaborazione grafica dei pannelli espositivi. Nel febbraio 2023 ha partecipato al Workshop "Bauhaus Barocco" un corso per la creazione di un Brand per Palazzo Litta di Milano, una call per giovani professionisti, architetti e designers under 35 ideata dall'Ente di Formazione CorsiArte, partner di Fondazione Cologni dei Mestieri d'Arte, che si inserisce in un più ampio contesto di valorizzazione di Palazzo Litta intrapreso nel 2021 dal MiC Segretariato regionale della Lombardia. Il Workshop prevedeva un evento conclusivo di presentazione dei progetti ai dirigenti della Direzione Regionale Musei Lombardia (Ministero della Cultura) tenutosi il 19 giugno 2023 presso la Sala Azzurra di Palazzo Litta.

Filomena Solito, classe 1964, nata a Seregno, dove tuttora risiede, è funzionario dell'area cultura presso il Comune di Seregno. Si occupa di manifestazioni culturali come concerti, spettacoli, mostre d'arte dall'ideazione alla realizzazione. Gestisce tre strutture culturali dalla gestione dei calendari degli appuntamenti alla concessione d'uso, due competizioni pianistiche internazionali – in collaborazione con una rete di partners pubblici e privati. Si occupa, inoltre, della conservazione, della tutela e della valorizzazione di due collezioni d'arte tra cui il Lascito Luca Crippa, inoltre si occupa di *fundrasing*, dalla raccolta di sponsorizzazioni economiche e tecniche alla partecipazione a bandi per finanziamenti pubblici. Coordina quattro dipendenti comunali ed è operatore locale di progetto del Servizio Civile Universale per due giovani con contratto di un anno. E' spesso a contatto con i giovani, infatti è tutor di studenti in stage o tirocinio, una media di 20 studenti l'anno.

Enzo Gentile, classe 1957, di Imperia, ingegnere informatico, attualmente è docente di ruolo in ABTC40 (Progettazione Multimediale) presso l'Accademia di Belle Arti Statale di Verona in aspettativa e libero da vincoli professionali. Ha insegnato in Università italiane e straniere (es. Francia, Polonia, Serbia, Belgio ...). Attualmente, nel 2024, tiene il corso di "Multimedialità dei Beni Culturali", all'interno del corso di studio "Biennio in Ricerca e sviluppo per il museo e i beni culturali" presso l'Accademia di Belle Arti di Brera a Milano.

Rosanna Ruscio, classe 1961, nata a Roma dove tutt'ora risiede, nel 1986 si laurea in Lettere presso l'Università degli Studi di Roma "La Sapienza", nel 1992 consegue il diploma di Specializzazione in Storia dell'arte presso l'Università degli studi di Napoli "Federico II". Dal 2005 a tutt'oggi è titolare della cattedra di Storia dell'arte contemporanea presso l'Accademia di Belle Arti di Brera, dove insegna anche Storia delle tecniche artistiche. Dal 2017 riveste un ruolo di responsabilità come Direttrice della Scuola di *Comunicazione e valorizzazione del patrimonio artistico*, sempre presso l'Accademia di Belle Arti di Brera. Dal gennaio 2024 è Presidente della Commissione Etica dell'Accademia di Belle Arti di Brera.

Guido Lodigiani, classe 1959, scultore milanese, si forma presso l'Accademia di Belle Arti di Brera con Enrico Manfrini e Luciano Caramel. Altra figura di riferimento fu Giannantonio Bucci col quale apprende i primi rudimenti della fusione in bronzo e lo indirizza all'interesse verso lo studio dal vero del corpo femminile. La sua riflessione sulle tecniche lo porta alla adozione dell'incisione e della scultura in marmo, in particolare attraverso Paolo Perotti. Altro incontro fondamentale sarà quello con Floriano Bodini. Alla carriera di scultore affianca quella di insegnante all'Accademia di Belle Arti di Brera.

Chiara Nenci, classe 1968, nata a Pisa, risiede a Milano, è docente e ricercatrice presso l'Accademia di Belle Arti di Brera, specializzata in Museologia e Beni Culturali dell'età contemporanea. Ha conseguito un dottorato in Storia dell'Arte Moderna ed è autrice di numerosi studi e pubblicazioni nel campo dei beni culturali e della museologia. Tra le sue iniziative didattiche, ha coordinato progetti di valorizzazione del patrimonio culturale urbano, promuovendo l'inclusione sociale e il dialogo tra comunità locali e istituzioni culturali. Ha inoltre curato mostre e eventi che esplorano l'intersezione tra arte, storia e comunità, contribuendo attivamente alla formazione degli studenti nell'ambito della valorizzazione del patrimonio artistico.

Germana Formenti, classe 1982, nasce a Seregno, dove risiede, completa la sua formazione in ambito artistico, frequentando il Liceo Artistico Statale Modigliani di Giussano e l'Accademia di Belle Arti di Brera a Milano, dove consegue una laurea di II livello in Restauro dell'Arte Contemporanea.

All'attività di restauro, in particolare nell'ambito cartaceo, della conservazione e documentazione di opere contemporanee e della redazione di *condition report* per privati ed enti museali, affianca quella di catalogazione di beni culturali per collezioni private e pubbliche, come l'Accademia di Brera, il Centro per la Cultura d'Impresa, l'Ente Villa Carlotta.

Partecipa a diversi progetti di valorizzazione dei beni culturali e dal 2021 conduce workshop per l'Accademia di Belle Arti di Brera in cui insegna agli studenti l'approccio catalografico e pratiche di valorizzazione in diversi contesti. Si occupa di coordinare campagne di ricerca e redazione di schede di catalogo per enti e archivi d'artista.

Parallelamente prosegue l'attività artistica insegnando pittura e disegno e frequentando un master in Arti terapie e terapie espressive.

Elena Granata, docente di Urbanistica presso il *Dipartimento di Architettura e Studi Urbani* del Politecnico di Milano e vicepresidente della *Scuola di Economia Civile*. È stata membro dello staff Sherpa, Presidenza del Consiglio dei Ministri, G7/ G20 (2020-21) sui temi della biodiversità. Tra i suoi libri recenti: *Il senso delle donne per la città. Curiosità, ingegno, apertura* (Einaudi, 2023); *Ecolove. Perché i nuovi ambientalisti non sanno ancora di esserlo* (con Fiore de Lettera, Edizioni Ambiente 2022); *Placemaker. Gli inventori dei luoghi che abiteremo* (Einaudi, 2021); *Biodiversity Città aperte, creative e sostenibili che cambiano il mondo* (Giunti, 2019).

Paolo Cottino è urbanista e policy designer, PhD in Pianificazione e politiche pubbliche del territorio allo IUAV di Venezia e titolare dell'Abilitazione Scientifica Nazionale per professore associato nel settore 08/F1 – Pianificazione e progettazione urbanistica e territoriale, ha svolto per un decennio attività di ricerca e insegnamento al Politecnico di Milano. Autore di diversi saggi e pubblicazioni scientifiche nel campo delle politiche urbane, tra cui *Innescare la rigenerazione* (Pacini, 2017), *Reinventare le città* (INU Edizioni, 2017), *Competenze possibili* (Jacka book, 2009), *Attivare risorse nelle periferie* (Franco Angeli, 2009), *La città impreveduta* (Eleuthera, 2003 e 2014), è stato recentemente incaricato dalla Direzione Generale Arte e Architettura contemporanea e Periferie urbane del *Ministero della Cultura* quale esperto nazionale di processi di city making. Socio fondatore di KCity (www.kcity.it), società di professionisti multidisciplinari specializzata nel design strategico per la rigenerazione urbana. È stato responsabile di diversi incarichi tra cui quello per la conduzione del processo progettuale pubblico-privato per il riuso delle ex distillerie Alc.Este a Ferrara, progetto risultato vincitore del premio Urbanistica 2017/Urbanpromo.

Barbara Ferriani, restauratrice di beni culturali, svolge la sua attività dal 1983 collaborando con enti pubblici, musei, fondazioni, archivi e collezioni private. Dirige a Milano lo studio di restauro Barbara Ferriani s.r.l. Tra le sue attività: coordinamento del Laboratorio di Restauro del Triennale Museum Design di Milano dal 2010 al 2018, Docenza di Restauro dell'Arte Contemporanea all'Università Cà Foscari di Venezia dal 2009 al 2016, alla Struttura didattica speciale Universitaria in Scienze per la Conservazione, Restauro, Valorizzazione dei Beni Culturali di Venaria Reale dal 2016 al 2018 e attualmente alla Scuola di Specializzazione dell'Università Statale di Milano e alla Scuola di Specializzazione dell'Università Cattolica di Milano.