

## SEJNI – Tracce per un'identità visiva dell'Ecomuseo di Scampia.



SEJNI – Tracce per un'identità visiva dell'Ecomuseo di Scampia.

**Segni. Workshop di Identità visiva territoriale, grafica coordinata e social media.**  
**Sono aperte le iscrizioni al workshop di Identità visiva territoriale per l'Ecomuseo Urbano di Scampia.**

Grafica e social media: strumenti che oggi sono sempre più diffusi nella comunicazione sociale e negli ambiti più disparati.

Comunicare attraverso le immagini, con le giuste forme, i colori più adatti e le geometrie narrabili è diventata la base di qualsiasi idea, progetto e attività che intende essere fruibile e connettersi a quante più persone possibili.

**Ma come si fa a comunicare un territorio urbano tanto complesso insieme all'eterogeneità delle persone che lo attraversano?**

Come si raccontano comunità, luoghi, storie, contraddizioni e complessità attraverso immagini innovative e rappresentative?

Come si può distinguere il nostro progetto nella moltitudine dei progetti esistenti nel mondo del web?

Come si crea un'Immagine coordinata e riconoscibile di un Ecomuseo Urbano?

Inauguriamo il primo ciclo di Workshop co-partecipati per la costruzione dei contenuti visivi e per la creazione di una grammatica grafica e digitale che possa rappresentare l'identità visiva dell'Ecomuseo Urbano di Scampia.



# Ecomuseo SCAMPIA

progetto speech spicc

Attraverso i laboratori di progettazione, costruzione e narrazione collettiva si tradurranno le idee in forme, in segni e in colori e si estrarrà tutto l'armamentario comunicativo che servirà a creare l'Immagine coordinata dell'Ecomuseo di Scampia.

I laboratori prevedono la presenza di tutor specializzata in grafica, design, social media che portano competenze, esperienze e pratiche di lavoro collettivo.

Per far sì che il processo sia realmente condiviso, partecipato e generativo ci avvarremo di figure facilitatrici esperte del settore grafico, della comunicazione, del design e dei processi di coesione sociale con una profonda conoscenza del quartiere.

Questo workshop sarà un viaggio nell'anima vitale e attiva di Scampia: partendo dalle esperienze dei singoli partecipanti cammineremo insieme conoscendo luoghi e testimoni significativi del quartiere. Elaboreremo segni e forme, provando a tradurre suggestioni, percezioni ed emozioni per costruire collettivamente un progetto comunicativo che identifichi e racconti del Primo Ecomuseo Urbano di Napoli.

Scampia è un quartiere giovane, con la più alta percentuale di Verde Pubblico e di associazioni attive sul territorio, con una geografia sociale e urbanistica complessa ed eterogenea. Una galassia di storie, biografie e architetture tutte da conoscere e coinvolgere nel discorso popolare e culturale che si va costruendo.

## PROGRAMMA COMPLETO DAL 17 AL 20 FEBBRAIO

Giovedì 17 febbraio

ORE 15 \_ Social Tour. Trekking urbano partendo da Metro linea 1 Scampia

Venerdì 18 febbraio

ORE 10 \_ Presentazione e Brainstorming collettivo.

ORE 13 \_ Pranzo

ORE 14 \_ Workshop di disegno generativo creativo con SPRUZ.

Sabato 19 e Domenica 20 febbraio

ORE 10 \_ Workshop di grafica e social media a cura di Scuola Open Source

ORE 13 \_ Pranzo

ORE 14 \_ Workshop di grafica e social media a cura di Scuola Open Source

EVENTO DI RESTITUZIONE PROGETTO ALLA CITTADINANZA

Venerdì 4 marzo ore: 11.00 Presso lo spazio Chikù e in diretta streaming.



## I lavori saranno condotti da:

### DOCENTI

#### SPRUZ\_

Artista, muralista, imperversa da oltre venti anni con i suoi laboratori di street art partecipati formali e informali negli spazi pubblici in particolare di Napoli, dal centro alle periferie, e di molte altre città italiane, collezionando centinaia e centinaia di opere murali.

Esperto di laboratori creativi pedagogici rivolti a bambine, bambini e giovani all'interno di scuole e centri territoriali. Scenografo di teatro, fotografo e scultore.

#### 1- Scuola Open Source \_ Roberto Ciarambino

Laureato in Disegno Industriale (Università Vanvitelli Napoli) e specializzato in Comunicazioni Visive e Multimediali (IUAV Venezia), è co-fondatore di 17studio, dove lavora come Art Director e Graphic Designer. Dal 2016 è Responsabile della Comunicazione di ShowDesk e da Febbraio 2020 è socio de La Scuola Open Source. Dal 2003 gira la penisola a ritmo di boom bap con Ganjafarm Cru.

#### 2- Scuola Open Source \_ Arianna Smaron

Laureata in Progettazione grafica (ISIA Urbino) e specializzata in Ricerca Iconica e Comunicazione Visiva (Basel School of Design FHNW HGK) è freelance Art director e Graphic Designer lavorando per clienti in ambito culturale. Dal 2020 è Direttrice della Didattica per la Scuola Open Source per cui segue progetti di curatela didattica. Negli ultimi due anni ha seguito progetti di Art Direction e Graphic Design in ambito museale e culturale facendo parte dello studio Fionda di Torino. Precedentemente ha lavorato come Art Director per lo studio Kinè di Trento.

#### 3- Scuola Open Source \_ Fabio Caccuri

Laureato in Graphic-Design alla LABA di Rimini e nel corso magistrale in Arti Visive allo IUAV di Venezia. Videomaker e curatore indipendente, ideatore e organizzatore di workshop, residenze e percorsi di co-progettazione e produzione artistica. Cura progetti sperimentali e interdisciplinari, facilita processi decisionali orizzontali in comunità intermittenti e collettivi. Nella sua ricerca sviluppa eventi estemporanei ed espositivi nei quali metodo e persone sono tesi alla sperimentazione di nuove modalità di interrelazione. Direttore artistico del MAUL! – Il Castello Contemporaneo, un Centro di Ricerca e Produzione Culturale a Mola di Bari.

### TUTOR

Monica Riccio: Seo specialist, copywriter, web designer, social media manager, docente di digital marketing presso Scuola d'Impresa Diffusa, attivista a Scampia.



# Ecomuseo SCAMPIA

progetto speech spicc

Ilaria Spagnuolo: Designer e ricercatrice nello sviluppo dei nuovi materiali. Lavora come formatrice ed esperta di comunicazione per associazioni del terzo settore.

## COORDINATORI

Claudia Scarpitti: Architetto esperta in pratiche di attivazione di comunità e rigenerazione urbana, Project Manager progetto.

Barbara Pierro: chi rom e...chi no, avvocatata acrobatica con esperienze in processi di coesione sociale e ricerca pedagogica, Project Manager progetto

Daniele De Stefano: sociologo di politiche urbane, filmmaker ed esperto di processi bottom up, facilitazione e animazione di comunità. Coordinatore del reparto comunicazione del Progetto Ecomuseo di Scampia ed Ecomuseo del Bussento.

Emma Ferulano: chi rom e...chi no, esperta in processi di partecipazione di comunità attiva e partecipata e nella narrazione e documentazione sociale e politica.

## ISCRIZIONE APERTE FINO AL 14 FEBBRAIO

### USA IL FORM PER ISCRIVERTI

<https://forms.gle/gjS9DA3vhwXVPUDJ7>

Per iscriverti mandaci una breve descrizione di te e del perchè sei interessato a partecipare. Agli iscritti è richiesta la presenza per l'intera durata del workshop dal 17 al 20 febbraio, per i giorni 19 e 20 febbraio è consigliato portare il proprio pc.

Necessario Green pass.

## WORKSHOP FORMATIVO GRATUITO

CONTRIBUTO richiesto per il pranzo e coffee break. Menù fisso completo a cura delle cuoche di Chikù.

*Un Ecomuseo rappresenta ciò che un territorio è, ciò che sono i suoi abitanti, a partire dalla cultura viva delle persone, dal loro ambiente, da ciò che hanno ereditato dal passato, da quello che amano e desiderano mostrare ai loro ospiti e trasmettere ai loro figli.*

*Hugues de Varine*

