

MuLabo Academy

Cos'è

MuLabo Academy è un progetto formativo innovativo e di grande respiro culturale, che vuole offrire ai ragazzi e ai giovani del territorio, e non solo, uno spazio di conoscenza altamente qualificante nell'universo delle discipline creative.

Dal cinema alla scrittura, dal fumetto alla videoarte, dal design della comunicazione alla composizione musicale, l'Accademia presenta moduli formativi di grande interesse e attualità, tenuti da professionisti del settore che hanno offerto la loro disponibilità per rendere possibile un'esperienza pedagogica nuova, dalle finalità e dal carattere sociale. Il tempo libero pomeridiano è molto spesso "disabitato" e poco stimolante. MuLabo Academy vuole offrire una alternativa reale per accrescere competenze ed attitudini creative, in chiave ludico educativa ma anche per costruire una base solida alla propria formazione professionale.

Offerta formativa

Quattro i corsi che si terranno da novembre a maggio di ogni anno in orari pomeridiani. Gli studenti potranno scegliere liberamente se seguire uno o più corsi, inoltrando il modulo di iscrizione alla segreteria organizzativa.

Il calendario delle lezioni dell'A.A. 2019-20 sarà pubblicato il 6 novembre 2019, preceduto dall'appuntamento con il MuLabo Academy Open day in cui sono invitati tutti gli studenti e le studentesse interessati a scoprire i corsi e i servizi offerti.

Durante l'Open Day sarà possibile:

- incontrare i docenti per scoprire come si svolge la vita della MuLabo Academy e avere un'idea di quanto studiare
- esplorare il MuLabo, per conoscere la sede dell'Accademia
- partecipare ad un incontro formativo personalizzato, che illustrerà con precisione i corsi con tutte le informazioni necessarie

Gli studenti e il pubblico interessato saranno invitati a conoscere il percorso museale del MuLabo, a partire dalla Chiesa di Santa Maria degli Angeli.

Docenti e corsi

Palmarosa Fuccella

Design della comunicazione (grafica digitale e comunicazione visiva)

Silvio Giordano

Arte digitale e Videoarte

Giulio Giordano e Gianfranco Giardina

Fumetto e illustrazione

Davide Guglielmi e Valerio Zito

Musica e composizione: nel mondo delle canzoni



MuLabo

Durata e costi (per persona al mese)

Musica e composizione: nel mondo delle canzoni

60 ore | 1 incontro settimanale (martedì) - 2/3 ore

€ 60,00 a persona

Design della comunicazione (grafica e comunicazione visiva)

40 ore | 1 incontro settimanale (giovedì) - 2 ore

€ 80,00 a persona

Arte digitale e Videoarte

40 ore | 1 incontro settimanale (venerdì) - 2 ore

€ 80,00 a persona

Fumetto e illustrazione

40 ore | 1 incontro settimanale (sabato) - 2 ore

Due fasce orarie: 15:00/17:00 - 17:00/19:00

8-14 anni: € 50,00 comprensivi di materiale didattico

over 14: € 80,00 comprensivi di materiale didattico

Agli studenti che sceglieranno di seguire 2 o più corsi contemporaneamente sarà offerto uno **sconto complessivo del 15%**. A chi si iscrive portando un amico o un'amica sarà offerto uno **sconto del 10%** (valido per entrambi).

Per gli studenti che vorranno seguire tutti i corsi dell'Academy, il costo dell'intero pacchetto formativo è pari ad € 240,00 al mese.

Gli studenti iscritti all'Accademia riceveranno in omaggio la **MuLaboCard** che assicura numerosi benefit e l'accesso gratuito al Museo Laboratorio per un anno.

Per chi aspetta... ospitalità e servizi

Ai familiari o accompagnatori degli studenti, l'Accademia offre uno spazio gratuito di relazione per svolgere diverse attività: dalla consultazione bibliografica (MuLabo ha una raccolta di testi sulla storia e la cultura della Basilicata e del Vallo di Diano), al co-working, alla "navigazione" libera con il *wifi* in dotazione agli ospiti della struttura.

Programmi

Design della comunicazione

Durata: 40 ore

Metodi didattici: lezioni tematiche ed esercitazioni pratiche in laboratorio

Requisiti: il corso parte dalle basi, perciò non servono conoscenze specifiche

Età: dai 14 anni in su

Cosa impari

Questo corso ti fornirà le conoscenze di base della grafica e della comunicazione visiva e tutti gli strumenti fondamentali per avvicinarti a questa disciplina. Potrai conoscere e utilizzare alcuni dei principali software del mondo della grafica professionale, come Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign durante piacevoli lezioni teoriche e pratiche, che si chiuderanno con un workshop finale. Nel corso imparerai tutti i passaggi necessari per costruire un racconto fatto di

testi, immagini e contenuti multimediali. Riceverai gli strumenti teorici e pratici per utilizzare e seguire le innovazioni degli applicativi più presenti nell'editoria digitale contemporanea, dalla progettazione di layout per riviste, notiziari e brochure, alla creazione di documenti interattivi con contenuti multimediali pubblicabili sul web e condivisibili in rete.

In particolare si svilupperanno i seguenti argomenti:

- la nascita e le trasformazioni dell'editoria multimediale
- elementi di teoria e tecnica della comunicazione visiva e del design grafico
- conoscenza ed uso dei software e degli applicativi per l'impaginazione e la distribuzione di contenuti digitali (stampa e web)

Software utilizzati: Adobe Photoshop, Adobe InDesign, Adobe Illustrator, Adobe Acrobat

Arte digitale e Videoarte

Durata: 40 ore

Metodici didattici: Lezioni frontali ed esercitazioni pratiche con la realizzazione di un project work
Requisiti: il corso parte dalle basi, perciò non servono conoscenze specifiche
Età: dai 14 anni in su

Cosa impari

Il corso è un vero laboratorio creativo strutturato in diversi moduli per apprendere gli strumenti, i registri linguistici ed espressivi, le nuove tecniche e le tecnologie necessarie a sviluppare e realizzare un progetto di comunicazione visiva digitale e audiovideo. **Modulo Audiovideo e videoarte:** per approfondiremo il linguaggio audiovideo, dalla sceneggiatura alla regia del cinema sperimentale, passando per il montaggio e la direzione della fotografia. Conosceremo le diverse forme della video comunicazione (documentario naturalistico e d'autore, spot di comunicazione sociale, videoclip musicale, cortometraggio e lungometraggio) ma soprattutto la videoarte.

Modulo arte digitale: per apprendere come creare immagini suggestive ed emozionanti mediante una ripresa fotografica ed un potente software di fotoritocco quale Adobe Photoshop, immagini che possono trovare un campo di applicazioni vastissimo, dalla comunicazione integrata agli allestimenti museali, dai social e il web all'editoria a stampa. **Modulo nuove tecnologie e games:** per conoscere da vicino i *videogames* intesi non solo come potente mezzo di intrattenimento ma anche come nuova piattaforma di comunicazione culturale e turistica applicata ai musei e ai luoghi della cultura. Durante il corso saranno visionati alcuni esempi di videogame che hanno rivoluzionato il mondo culturale.

Software utilizzati: Adobe Premiere, Adobe After Effect, Adobe Photoshop

Hardware: Macchina fotografica Reflex

Fumetto e illustrazione

Durata: 40 ore

Metodici didattici: Lezioni frontali ed esercitazioni pratiche con la realizzazione di un project work
Requisiti: il corso parte dalle basi, non servono conoscenze specifiche
Età: 8-14 anni / over 14

DISEGNO – modulo base

Gestione delle Masse: Introduzione agli strumenti.

Gestione della figura e costruzione poligonale.

Anatomia: Ossa, muscoli, figura maschile e femminile. Proporzioni. La figura umana in movimento.

Prospettiva: Costruzione prospettica a uno, due e tre punti di fuga. **Gestione dei piani di immagine:**

Foreground, middle ground e background. Resa degli ambienti e delle profondità. La figura umana nello spazio. **Luci e Ombre:** Luce diretta, indiretta e riflessa.

Gestione di una o più fonti di luce. Luce naturale, luce scultorea, *silhouette* e punti luce. **Panneggio e Textures:** Resa grafica di diverse tipologie di tessuti e materiali.

ILLUSTRAZIONE – modulo base

Panoramica sul mondo dell'illustrazione. Basi della comunicazione visiva. Le forme e i colori. Osservare a lungo, capire profondamente, fare in un attimo.

Esercizi di gesto. Il disegno a memoria Inquadratura e composizione. Il Segno: tratto, tratteggio, sfumatura, espressività.

FUMETTO – modulo base

DAL DISEGNO AL SEGNO: nozioni base e specificità del linguaggio del Fumetto. Panoramica degli strumenti e delle metodiche. Principi e tecniche della narrazione visiva. Senso di lettura, centro narrativo e leggibilità.

Nomenclatura tecnica e approccio alla sceneggiatura. Esercitazioni pratiche su brevi sequenze narrative.

IL METODO: Approccio al metodo professionale per la realizzazione di una storia fumetti: dal soggetto alla sceneggiatura, dallo *storyboard* ai *layout*, fino alla tavola definitiva. Studio delle specificità di ogni singola fase. Lettura di sceneggiature ed esercitazioni pratiche. Gli studi preliminari di una storia a fumetti: *Character design*, studio degli ambienti, delle atmosfere e documentazione visiva. Come realizzare gli *storyboard*. Studio ed esercitazioni pratiche.

LA TAVOLA A FUMETTI: Gestione delle scene, dei personaggi e dell'atmosfera nella costruzione delle tavole a fumetti. Il *layout*. Studio ed esercitazioni.

Musica e composizione: nel mondo delle canzoni

Durata: 60 ore

Metodi didattici: lezioni tematiche ed esercitazioni pratiche in laboratorio

Requisiti: il corso parte dalle basi, non servono conoscenze specifiche

Età: dai 14 anni in su

Cosa impari

Obiettivo del corso è di trasmettere ai partecipanti le nozioni più efficaci per imparare a scrivere un testo inedito e per promuoverlo utilizzando un linguaggio creativo e contemporaneo. Si apprenderanno le tecniche più performanti di "songwriting" e mediante l'utilizzo di software di composizione musicale, come Logic o Ableton, si definiranno uno o più brani inediti. Nel corso si darà importanza alla parte comunicativa e promozionale di un brano definendo l'identità del progetto musicale, la creazione dei relativi profili social e l'ideazione della strategia creativa di promozione (sviluppo di uno o più format originali).

Moduli del corso:

- Analisi della/e produzioni musicali realizzate (o in via di definizione)
- Casi di successo (analisi e approfondimento di produzioni di successo, classiche e/o contemporanee)
- Escursione creativa (passeggiata finalizzata a trarre ispirazione dal paesaggio, con visita ai luoghi più suggestivi del territorio)
- Prima stesura di un testo inedito
- La canzone vista come "brand"
- Studio e analisi dell'identità del brano (brainstorming di gruppo)

Durante il corso sono previsti incontri con interpreti, autori, musicisti, produttori o compositori appartenenti a generi differenti della scena musicale italiana contemporanea.



MuLabo



MuLabo

www.mulabo.it



MuLabo - Museo Laboratorio delle Arti e del Paesaggio

Complesso monumentale Madonna degli Angeli, Brienza (PZ)

Orari di apertura: dal martedì alla domenica

10:00 - 13:00 / 16:00 - 19:00

Giorno di chiusura: lunedì

Info e contatti:

Basilicata Culture Società cooperativa sociale ar.l.

+39 342 6982565 | +39 348 1582429

accademia@mulabo.it



MuLaboBrienza



[mulabo_brienza/](https://www.instagram.com/mulabo_brienza/)

Progetto realizzato con il contributo del Programma Operativo FESR Basilicata 2014-2020
Asse III Competitività - Azione 3A.3.5.1 | Pacchetto Agevolativo CreOpportunità | Avviso Start and Go



Con il sostegno del Fondo etico



Con il contributo

