



# OLTRE IL GIARDINO

presentano

---

## CALL FOR ILLUSTRATIONS #2

---

*Il progetto e la descrizione geografica*

### COSA?

“Call for Illustrations” è un contest che ha l'intento di porre l'attenzione su una ricerca grafica incentrata sulle riflessioni e le tematiche emerse da ognuna delle sei “conversazioni” avviate da “oltre il giardino”.

La partecipazione al contest è gratuita e aperta a tutti.

Ogni partecipante è invitato ad elaborare una illustrazione, quindi una immagine volta a rappresentare graficamente un pensiero, una riflessione scaturita da ogni conversazione.

Tali illustrazioni non dovranno essere connotate dai tratti dei comuni elaborati architettonici, ma dovranno avere alla base una profonda ricerca grafica, volta ad indagare i limiti della rappresentazione classica sul crinale della disciplina architettonica.

Noi intendiamo queste illustrazioni non come la rappresentazione architettonica di un progetto, bensì come la restituzione grafica di una riflessione architettonica o più in generale di un pensiero urbano.

### ORGANIZZAZIONE

La call è aperta dal giorno di pubblicazione del bando e avrà una durata di 12 giorni, periodo in cui tutti i partecipanti potranno inviare il proprio lavoro alla mail **library.illustrazioni@gmail.com** specificando come oggetto “callforillustration 2”.

Al termine di tale periodo la call sarà chiusa, verranno selezionati i lavori inerenti al tema e pubblicati sulla pagina facebook di Library ([www.facebook.com/libraryillustrazioni](http://www.facebook.com/libraryillustrazioni)) dove saranno posti al vaglio della giuria.

Saranno 3 le illustrazioni vincitrici per ciascuna call (una selezionata dai docenti del G6, una dal team Library e una in base al riscontro positivo ottenuto sulla pagina facebook di Library), per un totale di 18 immagini premiate per l'intero ciclo di conversazioni.

## TEMA #2

Thomas More nel 1516, da letterato umanista, definisce quello che per gli architetti è sempre stato il 'progetto dei progetti', ovvero conia il termine **'Utopia'**.

L'agire utopico trova i suoi fondamenti antropologici nel 'Repubblica' di Platone, passando per la città di Babele e arrivando ai giorni nostri, ma è in pieno Rinascimento che il concetto diviene disegno dell'archetipo utopico.

Le Tavole di Urbino, Berlino e Baltimora o i vari trattati di Filarete o di Francesco di Giorgio sono le rappresentazioni di una 'ou-topia', ovvero di un non-luogo, << l'architettura stessa della rappresentazione, la cui costruzione in prospettiva fornisce contemporaneamente il movente ed il paradigma >> (H. Damish, Le Tavole della città ideale).

Quelle sperimentazioni hanno fornito, disegnato e influenzato le regole delle città contemporanee, ed è vostro il compito di rileggere la classicità non basandosi, solo, sulle analisi filologiche ma in quanto diretti discendenti.

Riflettere sui classici, guardarli con un occhio proiettato verso la modernità, con la consapevolezza che "il richiamo dei classici è il più spericolato tra i rischi poiché il mondo attuale viaggia in maniera energica". (Franco Farinelli)

## CALENDARIO

- 24/03/2017 | apertura del contest
- 04/04/2017 | chiusura del contest e apertura della votazione online
- 10/04/2017 | chiusura votazione online
- 15/04/2017 | proclamazione dei 3 vincitori durante il secondo incontro di "oltre il giardino"

## MATERIALE

Un'immagine rappresentativa + un testo esplicativo. Inviare il tutto alla mail sopracitata in una cartella nominata "CFI2\_nomecognome\_titoloprogetto".

Immagine

- in .pdf con qualità 150dpi
- dimensioni 30cm x 30cm
- dimensione massima file di 10 mb

Testo

- Nome, Cognome
- Titolo dell'illustrazione
- Descrizione dell'illustrazione (1000 battute)

## CRITERI DI VALUTAZIONE

- Attinenza al tema
- Coerenza tra testo e immagine
- Ricerca grafica
- Qualità della riflessione

## GIURIA

- Docenti del G6 (M. Angrilli, A. Clemente, F. Bilò, M. di Venosa, S. Ferrini, P. Misino)
- Team Library (E. Piersanti, M. D'ignazio, S. Squarcella, R. Guardabascio, A. D'ercoli, S. Tollis, A. Russo, C.G. Conte, A. Biagi)
- Apprezzamento sui social

## PREMI

Le 3 illustrazioni vincitrici otterranno la pubblicazione al termine del ciclo di conversazioni e vi sarà una esposizione di tutti i lavori partecipanti.

## F.A.Q.

### **I partecipanti sono singoli o possono essere anche dei gruppi?**

*Possono partecipare sia singoli che gruppi formati da massimo 2 persone.*

### **Si può partecipare a più di una call?**

*Si, si può partecipare indistintamente a tutte le call.*

### **Si possono inviare disegni a mano libera?**

*i disegni a mano libera sono ben accetti, la filosofia di library incoraggia continuamente la traduzione di idee architettoniche in disegni complessi e accattivanti con tecniche che variano dal collage al disegno a mano, passando per il disegno digitale e l'acquerello.*

### **Si possono inviare render?**

*crediamo che con il 3d l'istanza tecnica finisce per prevalere sulla componente artistica, determinando linguaggi omologhi, dal carattere oggettivo, impersonale e ripetitivo.*

per qualsiasi altra informazione inviare un messaggio alla pagina facebook di Library.  
Le risposte verranno poi pubblicate.

## CONTATTI

**facebook:** <https://www.facebook.com/libraryillustrazioni/>

**email:** [library.illustrazioni@gmail.com](mailto:library.illustrazioni@gmail.com)