

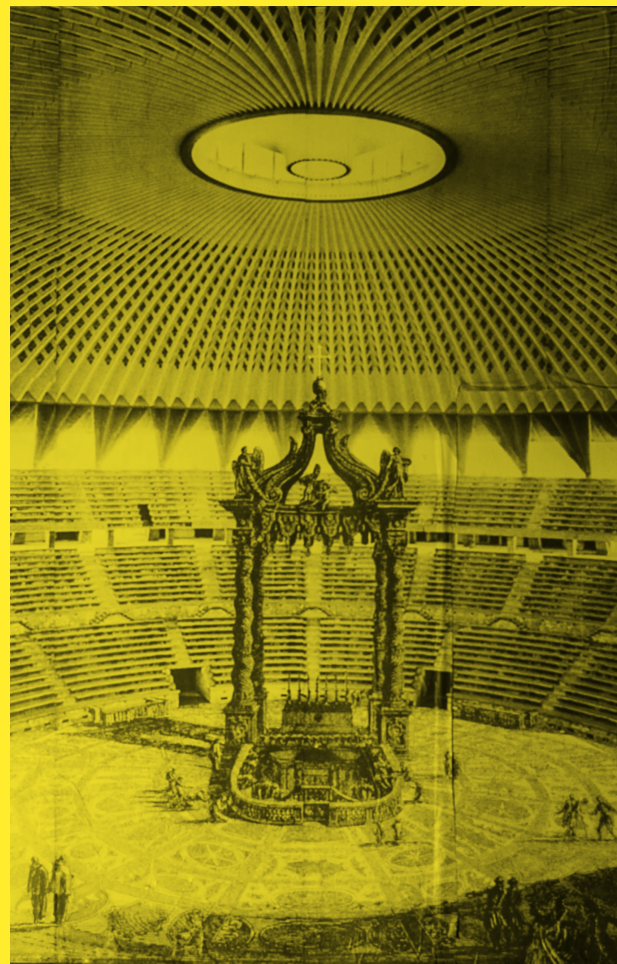
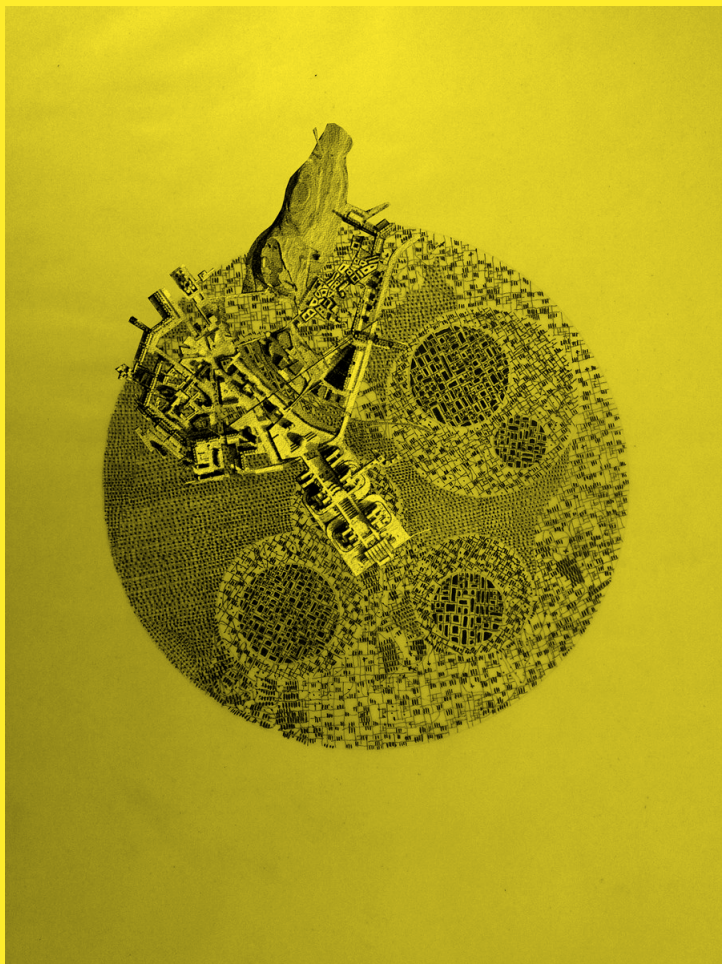
LIBRARY ILLUSTRAZIONI

presenta

CFAD2019

CALL FOR ARCHITECTURE DRAWINGS

DEADLINE: 30 JULY 2019 (h. 23:59 GMT+2)



COS'È?

"Call for Architecture Drawings" è un contest che focalizza la sua attenzione sulla ricerca grafica, attraverso riflessioni e temi che emergono dall'attualità, dalla letteratura, cinema, filosofia in dialogo con l'Architettura.

La partecipazione è libera ed aperta a chiunque.

Ogni partecipante è invitato a disegnare un'illustrazione volta a rappresentare un pensiero grafico, una riflessione originata dal tema principale.

Queste illustrazioni non dovranno essere connotate dai tratti comuni di un elaborato architettonico, ma portare con sé una profonda ricerca grafica che punta ad investigare i limiti della rappresentazione classica sulla soglia della disciplina architettonica.

Il tema principale ha un argomento preciso ma lascia aperte le porte dell'espressione, una suggestione che ogni partecipante deve personalmente cogliere e reinterpretare con il suo personale stile.

ORGANIZZAZIONE

La "call" è aperta dal giorno di pubblicazione e durerà 15 giorni, durante il quale i partecipanti potranno inviare i loro lavori all'email library.illustrazioni@gmail.com specificando come oggetto dell'email "CFAD2019".

Alla fine di questo periodo, la "call" sarà chiusa. Verranno selezionati i migliori lavori e pubblicati su facebook e instagram.

CRITERI VALUTAZIONE

Attinenza al tema

Dialogo tra l'immagine ed il testo

Ricerca Grafica

Qualità della riflessione

IL TEMA

L'ANTICO

come opportunità per immaginare il futuro

Anno Domini 2519.

C'era un tempo in cui gli uomini costruivano enormi edifici di cemento, vetro e acciaio. E che ospitavano banche, musei, luoghi di lavoro e di aggregazione.

Circa 500 anni fa, in quello che oggi viene chiamato in gergo il "periodo delle Archistar", il bel paese era spaccato in due: c'era la scuola conservativista, che sacralizzava ogni edificio storico e ne bandiva la manipolazione, il riuso, la trasformazione. E quella avanguardista, che parlava la lingua "contemporanea" ed era propensa al dialogo con l'antico, ponendosi tuttavia in una posizione di distacco da esso.

Proiettandoci in quell'epoca, è facile comprenderne i timori, le angosce, la cautela, le ambizioni. Il passato aveva, in tal senso, un peso specifico tale da offuscare le menti e l'immaginario collettivo, "condannando" l'Architettura ad un presente ed un'immagine di futuro inestricabilmente intrecciati al proprio "illustre" passato.

La natura e la storia ci insegnano che noi siamo Homo Prospectus e che "la principale funzione della nostra mente è immaginare il futuro", scrivevano Martin E.P. Seligman e John Tierney. Per farlo, però, l'uomo deve distaccarsi dal proprio passato, dalla propria vita, dalle proprie abitudini.

La città non è nostra. Non l'abbiamo costruita noi. Essa ci è stata data, elargita casualmente dai nostri avi, dai popoli del passato. Un cimelio prezioso da trattare con rispetto e riverenza, ma che ineluttabilmente deve confrontarsi con i modi di vivere dell'"oggi", qualunque esso sia.

E questo confronto può avere molteplici risvolti e declinazioni, sogni e intenzioni. Basti pensare ad opere d'avanguardia concettuale e innovazione ideologica di quel tempo, visioni con differenti declinazioni formali come l'anticonformismo del Louvre a Parigi, la perseveranza della Sagrada Familia a Barcellona, la trionfale resa del Colosseo a Roma. Dimostravano coraggio e rischiavano il fallimento, ora sono storia.

LA CALL

Library coglie l'occasione per aprire uno spunto di riflessione su tali tematiche e chiama tutti gli Homo Prospectus a creare un'illustrazione che meglio rappresenti il rapporto tra "antico" e "contemporaneo". Pensare che tutte le grandi opere non sono necessariamente finite. Come il quadro di un pittore, esse sono un continuo divenire di forme e unione di frammenti, pezzi di storia e di popolazioni che si sommano e si legano, instaurando rapporti apparentemente drammatici, ma che col tempo risultano parte di un unico grande progetto: l'architettura dell'uomo.

Lo scopo di Library è quello di ricercare ed analizzare, attraverso lo stato dell'arte attuale, gli intimi rapporti semantici tra un periodo storico (conosciuto) e uno futuro (sconosciuto), chiedendo un lavoro intellettuale a tutti i partecipanti.

CALENDARIO

15/07/2019 apertura call

30/07/2019 chiusura call

05/08/2019 incontro della giuria

30/08/2019 proclamazione vincitori + 10 menzioni d'onore

DA INVIARE

Un immagine rappresentativa + testo.
Inviare a library.illustrazioni@gmail.com
in una cartella compressa rinominata:

"CallArchitectureDrawing_namesurname_titleproject".



+



• 1 Immagine

in .jpg a 300dpi

dimensioni 50cm x 50cm

dimensioni massime file 10 mb

nome file: **image_namesurname_titleproject**

• 1 Testo

Titolo dell'illustrazione

Descrizione dell'illustrazione in lingua Inglese (750 caratteri)

nome file: **text_namesurname_titleproject**

PREMI

1° PREMIO Robocoop

- Pubblicazione nella brochure CFAD 2019

- Library pubblicherà un libro sul vincitore che farà parte del catalogo "Dialoghi". Dialoghi, letteralmente racconto a due, darà voce al vincitore e al membro di giuria che l'ha selezionato. Dando forma a racconti introspettivi inediti.

1° PREMIO Fabio Alessandro Fusco

- Pubblicazione nella brochure CFAD 2019

- Library pubblicherà un libro sul vincitore che farà parte del catalogo "Dialoghi". Dialoghi, letteralmente racconto a due, darà voce al vincitore e al membro di giuria che l'ha selezionato. Dando forma a racconti introspettivi inediti.

10 MENZIONI D'ONORE

- Pubblicazione nella brochure CFAD 2019

- Pubblicazione sui Social Network di Library Illustrazioni

GIURIA

Robocoop

www.robocoop.net



Fabio Alessandro Fusco

www.fabioalessandrofusco.com



Library Illustrazioni

(E.Piersanti, M.D'Ignazio, S.Squarcella, R.Guardabascio, A.Russo, S.M.A. Casertano)

www.libraryillustrazioni.com



CHI SIAMO



LIBRARY ILLUSTRAZIONI

Library è una piattaforma online, fondata nel Novembre 2014, nasce con l'intento di promuovere la ricerca grafica in Architettura, stimolandone la produzione culturale fino ai limiti della disciplina. Library si pone pertanto come mediatore tra Individuo e Architettura, attraverso la consapevolezza che vi sono molti modi per raffigurare un'idea, un pensiero.

fb <https://www.facebook.com/libraryillustrazioni/>
in <https://www.instagram.com/library.illustrazioni/>
e info@libraryillustrazioni.com