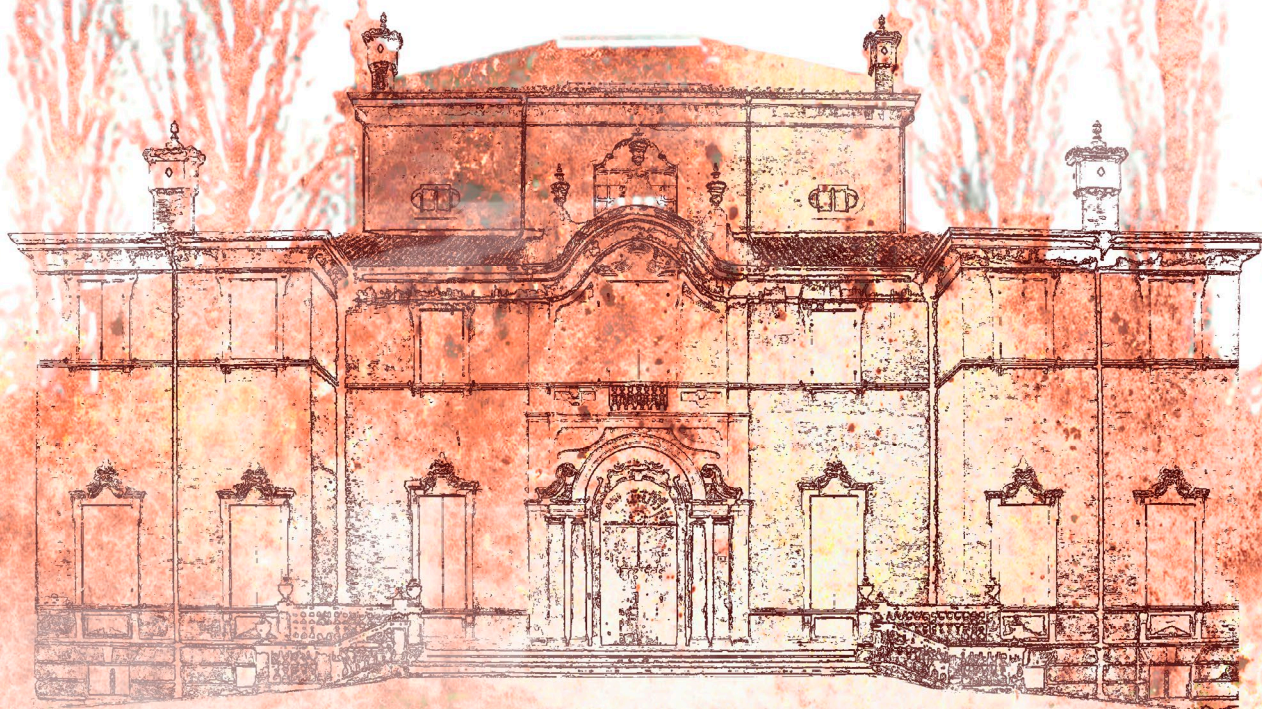


FOOD ACADEMY LOGO

2.000 €

09TH MAR 2020
03RD JUN 2020

 COMPETITIONS
FOR
DESIGNERS



INTRODUZIONE

CODE (competitions for designers) è una piattaforma promotrice di concorsi di design. Obiettivo di CODE è quello di sostenere la cultura del progetto e il valore della creatività. La piattaforma si prefigge di tradurre la continua domanda di innovazione dei differenti stakeholders in opportunità concorsuali volte a promuovere il talento di designer e progettisti.

Un meccanismo virtuoso -quello che CODE intende innescare- proteso a tutelare il valore dell'attività progettuale, dando risposte eccellenti alle necessità creative riscontrate dalle aziende nel proprio naturale percorso.

CODE vorrà dunque costituire uno spazio di incontro privilegiato, in cui prestigiosi temi di lavoro possano sistematicamente entrare in contatto col talento e l'abilità dei designer, affermando il prestigio della professione creativa e dimostrando il potenziale del design a servizio della società contemporanea.

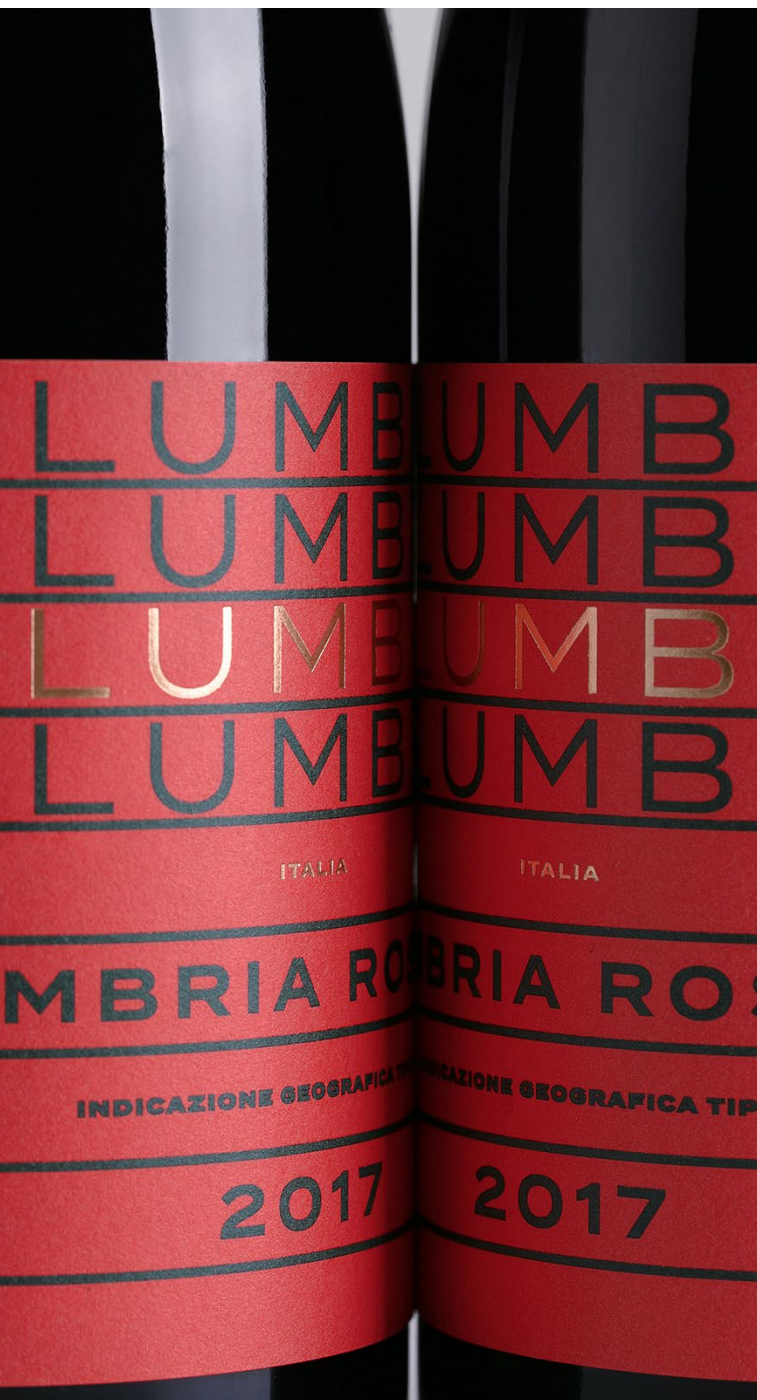


COMPANY
VILLA SORRA

FIELD
LOGO DESIGN

GOAL
NEW LOGO FOR FOOD
ACADEMY





TEMA

È nel cuore della campagna emiliana, tra le scie di nebbia che striano il mattino e la scacchiera creata dal duro lavoro dei contadini, che sorge Villa Sorra. Un luogo ameno e quasi incantato, un gioiello che racconta una storia fatta di leggende singolari, animali protetti e uva che si trasformano nelle eccellenze Made in Italy famose in tutto il mondo: il Tortellino, l'Aceto Balsamico, il Parmigiano Reggiano.

L'inestimabile valore storico, culturale e ambientale di un complesso di tale portata giace placido tra il verde dei suoi filari, circondato da un giardino prezioso, esempio più rappresentativo di giardino romantico dell'Ottocento, ove pozzi, grotte, statue, si riflettono sullo specchio del lago. Si respira l'Italia in Villa Sorra, si ammirano le materie prime e la loro lavorazione, si torna indietro nel tempo, tra limonaia e scuderie, vivendo la "vita in villa" nell'eleganza di un luogo destinato a diventare culla di un esperimento unico nel suo genere.

Così il comune di Castelfranco Emilia è lieto di presentare il progetto: "Villa Sorra. Saperi e Sapori", un centro integrato e polifunzionale di alto profilo per la valorizzazione, l'innovazione, la formazione, la promozione culturale dell'agricoltura e dell'enogastronomia del futuro.

La finalità complessiva dell'iniziativa è quella di cre-

are condizioni adeguate per l'intelaiatura di un sistema importante per un territorio in cui i settori agroalimentare ed enogastronomico rivestono un ruolo fondamentale, non solo a livello locale, ma nazionale. Il processo di recupero e valorizzazione mira a diventare un unicum di componenti produttive, culturali, paesaggistiche, strette da forti legami consolidati nel tempo e ora patrimonio da diffondere e non perdere.

Conservare sì, ma anche innovare, promuovendo attività culturali, didattiche e turistiche insieme a molte associazioni attive in loco nonché all'Università di Modena e Reggio Emilia e all'Istituto di Istruzione Superiore per l'agricoltura e l'ambiente "Lazzaro Spallanzani".

Congiuntamente ai diversi attori che contribuiranno a mettere in scena uno spettacolo di tale portata, il comune di Castelfranco Emilia chiede ai grafici e creativi che vorranno cimentarsi nella sfida, di determinare quella che, per i prossimi anni, sarà l'immagine ufficiale di "Villa Sorra. Saperi e Sapori".

La creazione di un logo è uno specchio, è il simbolo che porterà i valori del territorio emiliano e dell'Italia tutta in giro per il mondo, il biglietto da visita che si stampa nella memoria delle persone creando riconoscibilità e appartenenza.

PROGRAMMA

1. Obiettivi del concorso

Per questa sfida appassionante, Il comune di Castelfranco Emilia si affida a creativi che, con la loro sensibilità artistica, sappiano tradurre l'identità e l'anima del progetto in un prodotto originale e riconoscibile che potrà essere utilizzato senza limite alcuno in tutte le forme di comunicazione per ogni mezzo, tempo e luogo. Il logo vincitore potrà essere impiegato nelle comunicazioni (materiale informativo/divulgativo/promozionale di qualsiasi genere, ad esempio brochure, opuscoli, carta intestata, sito web, etc.), nelle manifestazioni e nello svolgimento delle attività e degli eventi che il Comune intende promuovere.

Il logo dovrà rispecchiare il programma del progetto "Villa Sorra. Saperi e Sapori".

Villa Sorra è un gioiello dal valore inestimabile, esempio del barocchetto emiliano, che si tinge di decorazioni pittoriche gelosamente custodite, dalle tempere su iuta che adornano le salette interne, agli affreschi delle volte. Così le sue scuderie, la limonaia, i caseifici si vestiranno di bellezza, riappropriandosi dell'eleganza di tempi passati e diventando un crogiuolo di gusto, cultura, tradizione e innovazione per i curiosi e gli appassionati di tutto il mondo. La coesistenza di questi tesori dà luogo ad un campione pressoché unico di paesaggio agrario preindustriale, di immenso valore storico, culturale e ambientale. Eleganza e tradizione saranno quindi il fil rouge dell'ispirazione dei progettisti.





2. Destinazioni per il programma “Villa Sorra. Saperi e Saperi”:

- luogo di rappresentanza delle eccellenze agroalimentari ed enogastronomiche emiliane (nonché centro documentale dei prodotti tipici quali Lambrusco, Aceto Balsamico, Parmigiano Reggiano e Tortellino). Uno spazio articolato di attività ed iniziative in cui mirare a coinvolgere, in modo creativo, turisti e scolaresche.
- polo formativo sul sistema agroalimentare ed enogastronomico volto a perfezionare, specializzare o aggiornare persone intenzionate ad inserirsi, o già inserite, nei diversi ambiti e ruoli di tale sistema, collocandosi in modo complementare rispetto ai percorsi formativi istituzionali attivati nell’ambito della Scuola Superiore di Il grado o dell’Università.

- museo di se stesso, una concreta dimostrazione di “vita in Villa” nel periodo estense e, allo stesso tempo, sede di rappresentanza per attività di ricevimento sia pubbliche che private. Il giardino, esempio significativo di parco storico, sarà un vero e proprio monumento all’aperto e testimonianza importante della cultura e del patrimonio artistico italiano, nonché punto di partenza di iniziative didattico-formative inerenti a vari livelli di gardening e di progettazione e restauro di giardini e parchi.

3. Caratteristiche del logo

Il logo dovrà avere le seguenti caratteristiche:

- far riferimento alle caratteristiche storiche, architettoniche e paesaggistiche della Villa, ma principalmente contenere il titolo Villa Sorra.

Saperi e Saperi;

- essere originale, inedito, sviluppato espressamente per il concorso, esteticamente efficace, facilmente distinguibile e adattabile a diverse dimensioni, ingrandibile o riducibile, mantenendo sempre la sua efficacia su diverse dimensioni, superfici e usi;
- essere adatto o adattabile a qualsiasi tipo di media utilizzato;
- essere riproducibile mantenendo la sua efficacia in qualsiasi dimensione, formato e tipologia di stampa.

ECCELLENZE EMILIANE MADE IN ITALY

1. Vacca bianca modenese

La Provincia di Modena ha avviato con alcuni allevatori storici un progetto per il recupero di questa razza autoctona. La bianca modenese è un animale dalla duplice attitudine che, in passato, oltre ad essere destinata alla produzione di latte e carne, costituiva anche un valido aiuto nel lavoro dei campi. La bianca modenese produce un latte particolarmente adatto alla trasformazione in Parmigiano Reggiano e alla caseificazione in genere.

2. Aceto Balsamico di Modena

L'Aceto Balsamico di Modena può essere prodotto esclusivamente nelle province di Modena e Reggio Emilia, poiché in queste zone è forte la presenza di uve caratterizzate dalla giusta concentrazione di zuccheri e acidità. Il Consorzio Tutela Aceto Balsamico di Modena ha assunto la sua forma attuale nel 2013, anche se è già dal luglio 2009 che il prodotto ha ottenuto dalle autorità europee la denominazione IGP.

3. Parmigiano Reggiano

Il Parmigiano Reggiano è prodotto esclusivamente nelle province di Parma, Reggio Emilia, Modena e parte delle province di Mantova e Bologna, tra pianure, colline e montagne racchiuse tra il Po e il Reno. È in questo territorio che si concentrano i quattromila allevamenti in cui le bovine vengono alimentate



con foraggi prodotti in quest'area.

Da questo profondo legame con un ambiente rispettato e tutelato cominciano a formarsi le qualità uniche che caratterizzano il "re dei formaggi". Per ogni forma di Parmigiano Reggiano sono necessari circa 600 litri di latte.

4. Il Tortellino

La leggenda narra che nel 1200 arrivò in una locanda chiamata Corona, a Castelfranco Emilia, una giovane e bella Marchesa da una carrozza tirata da quattro cavalli, per riposarsi. Il locandiere accompagnò la dama in camera e attratto dalla sua bellezza rimase a spiare dalla serratura, rimanendo colpito dal suo ombelico. Al momento di preparare la cena, l'immagine lo aveva talmente ispirato da tirare la sfoglia riproducendo le fattezze dell'ombelico della giovane nobile, ma non sapendo cosa farne della sola pasta li riempì di carne. E così nacque il prelibato tortellino ripieno.

5. Il Pignoletto

Il Pignoletto è il nome del vitigno autoctono da cui si ottiene questo vino bianco, coltivato in alcune zone dell'Emilia Romagna, principalmente nelle zone dei Colli Bolognesi. Dal 1997 il Pignoletto è stato definitivamente riconosciuto da parte del MIPA, Comitato Nazionale per la tutela dei vini, come vino bianco a Denominazione di Origine (D.O.C.), mentre il Pignoletto dell'Emilia è stato considerato ad Indicazione Geografica Tipica (I.G.T.).

CALENDARIO

09/03/2020

Iscrizioni "early bird" - inizio

05/04/2020 (h 23.59 GMT)

iscrizioni "early bird" - fine

06/04/2020

iscrizioni "standard" - inizio

03/05/2020 (h 23.59 GMT)

iscrizioni "standard" - fine

04/05/2020

iscrizioni "late" - inizio

31/05/2020 (h 23.59 GMT)

iscrizioni "late" - fine

03/06/2020 (h 12.00 - mezzogiorno - GMT)

Termine consegna elaborati

08/06/2020

Riunione giuria

06/07/2020

Pubblicazione risultati

La distinzione fra iscrizione "early bird", "standard" o "late", non comporta alcuna influenza sulla data di consegna degli elaborati, fissata, univocamente, per il 03/06/2020.

PREMI

1° PREMIO

1.000 €

2° PREMIO

600 €

3° PREMIO

400 €

10 MENZIONI D'ONORE

30 FINALISTI

ISCRIZIONE

La procedura di registrazione è informatizzata:

- accedere a: www.competitionsfordesigners.com;
- entrare nell'area iscrizione;
- compilare i campi richiesti;
- al termine della procedura, al primo membro del team arriverà una mail di conferma contenente il codice del team ("teamID", assegnato in maniera automatica e random); controllare in "spam", in caso di non avvenuta ricezione;
- si riceveranno username, password e un link; aprire il link per inviare a CODE conferma di avvenuta iscrizione;
- confermata la pre-iscrizione, accedere all'area riservata ed effettuare il pagamento;
- effettuati pre-iscrizione e pagamento - e non prima - sarà possibile caricare l'elaborato;
- accedere al sito; inserire username e password; caricare il materiale; al primo membro del team verrà inviata mail di conferma; controllare in "spam", eventualmente.

Si consiglia di effettuare le procedure con prudente anticipo rispetto alle scadenze.

ELABORATI RICHIESTI

REGOLE

- N. 1 tavola formato A2 (420mm x 594 mm) in formato .pdf (dimensione massima 10MB), orientamento orizzontale o verticale a piacere, da caricare sul sito del concorso dopo avere effettuato il login. Nella tavola dovranno essere presenti:

- a. genesi dell'idea progettuale
- b. schemi grafici in quantità, scala e tipo sufficienti per dare indicazione del progetto
- c. rendering o fotoinserimenti in relazione agli oggetti scelti per l'applicazione della grafica

Nome del file: A2_teamID_FAL.pdf (es. qualora l'id del gruppo sia 123, il nome del file risulterà: A2_123_FAL.pdf)

- N.1 cover in formato .jpg o .png, dimensioni 1920 x 1080 pixel; ovvero un'immagine rappresentativa del progetto che ne diventerà l'icona avatar:

Nome del file: Cover_teamID_FAL.jpg (es. qualora l'id del gruppo sia 123, il nome del file risulterà: Cover_123_FAL.jpg)

I testi dell'elaborato dovranno essere sintetici e in lingua inglese. L'elaborato non potrà contenere nomi o riferimenti ai progettisti. L'elaborato non può avere un titolo né potrà contenere il codice di identificazione del gruppo –che potrà comparire esclusivamente nel nome del file, non essendo questo visualizzato dalla giuria.

1. I partecipanti devono rispettare tempi e modi per calendario e iscrizioni e pagamenti;
2. i partecipanti devono rispettare le istruzioni riguardo al materiale richiesto;
3. i partecipanti possono essere studenti, laureati, liberi professionisti; non è necessario essere esperti di discipline architettoniche o iscritti ad albi professionali;
4. i partecipanti possono organizzarsi in team;
5. ogni team deve ospitare almeno un componente di età compresa fra i 18 e i 35 anni;
6. non vi sono restrizioni sul numero massimo di membri per ciascun team;
7. non vi sono restrizioni per i membri di ciascun team su appartenenza a diversi paesi, a diverse città o a diversi atenei;
8. pagare una quota di iscrizione permette di presentare un solo progetto;
9. è possibile presentare più di un progetto corrispondendo più quote di iscrizione - tali quote vanno determinate a seconda del calendario della competizione;
10. l'idoneità dei progetti sarà valutata da uno staff Tecnico nominato da Comune di Castelfranco Emilia: simile valutazione non è vincolante ai fini del lavoro della giuria;
11. il giudizio della giuria è insindacabile;
12. è fatto divieto ai partecipanti di avere contatti coi membri della giuria circa questioni relative alla competizione;
13. è fatto divieto ai partecipanti di diffondere materiale relativo ai propri elaborati di concorso prima dell'aggiudicazione dei vincitori;
14. è vietata la partecipazione a quanti abbiano in essere rapporti lavorativi continuativi o parentali con uno o più membri della giuria;

15. l'ammontare di ciascun premio comprende commissioni bancarie e tasse;
16. l'ammontare di ciascun premio non varia a seconda del numero di membri di un gruppo;
17. in caso di inottemperanza al presente regolamento, il partecipante ed il suo team verranno automaticamente esclusi dalla gara senza possibilità di recuperare la propria quota di iscrizione;
18. la paternità di ciascun progetto si attribuisce equamente tra tutti i membri del team;
19. la partecipazione comporta l'accettazione integrale delle regole, dei termini e delle condizioni del bando, ogni eccezione rimossa.

FAQ

Per tutta la durata della competizione, fino al termine di ricezione delle iscrizioni, i partecipanti potranno effettuare qualsiasi genere di domanda scrivendo all'indirizzo indicato nel sito: CODE@COMPETITIONSFORDESIGNERS.COM. Lo staff di CODE procederà a rispondere ai candidati singolarmente e a darne pubblicazione settimanale nell'apposita sezione FAQ sul sito di concorso. L'aggiornamento di suddetta pagina verrà notificato su canali Facebook, e Twitter. Le risposte pubblicate nell'area FAQ saranno in lingua inglese. È pacifico che lo staff di CODE continuerà a rendersi disponibile e a fornire supporto relativamente a questioni di natura tecnica connessa ad eventuali disfunzionalità della procedura di upload.



CAUSE DI ESCLUSIONE

1. Elaborati che riportino testi in lingua diversa dall'inglese.
2. Elaborati che riportino nomi o riferimenti ai progettisti – l'id del team è considerato un riferimento ai progettisti e potrà comparire esclusivamente nel nome del file, non essendo questo visualizzato dalla giuria.
3. File nominati in maniera non conforme a quanto riportato nel bando.
4. Materiale incompleto o non conforme a quanto riportato nel bando.
5. Materiale pervenuto secondo tempi o modalità differenti da quelle riportate presente bando.
6. Qualunque partecipante che interPELLI uno o più membri della giuria circa la presente competizione ne verrà automaticamente escluso.
7. Qualunque partecipante che abbia rapporti di lavoro continuativi o parentali con uno o più membri della giuria.
8. Qualunque partecipante dia diffusione di materiale relativo ai propri elaborati prima dell'aggiudicazione dei vincitori.

NOTE

1. Tutti i diritti (disponibili) di proprietà intellettuale e/o industriale e/o di sfruttamento economico, nessuno escluso, sui Materiali dei Vincitori del Concorso e sui Materiali dei partecipanti al Concorso che hanno avuto un riconoscimento sia monetario che anche non monetario (anche solo in termini di visibilità o di altro genere), sono da costoro ceduti in via esclusiva a CODE, che li acquista, a titolo definitivo, per tutto il mondo e in perpetuo. CODE ne acquisisce pertanto il diritto esclusivo di utilizzazione e di sfruttamento economico, senza limiti di tempo e luogo, nonché di riproduzione, in qualunque modo o forma, ivi incluso il diritto di utilizzare, eseguire, adattare, modificare, pubblicare su ogni canale, o supporto o social media, esibire, riprodurre e distribuire il Materiale, anche a scopo di marketing e pubblicità, effettuare revisioni editoriali, creare opere derivate basate su di esso, nonché concedere in licenza a terzi il Materiale, o parti di esso, in qualsiasi modalità, forma o tecnologia ivi compreso il cd. "right of panorama" senza limitazione di tempo o di luogo;
2. per tutti i progetti premiati – e con ciò inteso qualsiasi progetto che pur non avendo ricevuto un Premio abbia ricevuto un riconoscimento non monetario – i progettisti si impegnano a fornire eventuale ulteriore materiale digitale (ad es. modelli tridimensionali) inerente al progetto con il fine di meglio rendicontare, attraverso pubblicazioni e specifici prodotti editoriali, i risultati di gara; restando inteso che anche tale materiale resterà di esclusiva proprietà di CODE;
3. su tutti i progetti partecipanti al Concorso che non abbiano ottenuto alcun Premio o alcun riconoscimento, CODE si riserva il diritto di utilizzo per mostre, pubblicazioni anche sul proprio sito e sui propri canali social, su cataloghi e dossier –web o cartacee- fatto salvo il diritto del progettista di essere citato quale autore dell'opera (diritto di paternità);
4. i progetti devono essere nuovi ed originali e frutto dell'attività intellettuale dei partecipanti, i quali pertanto si devono astenere dalla presentazione di opere e/o Materiali non corrispondenti a tali caratteristiche, manlevando e tenendo indenni CODE e Comune di Castelfranco Emilia da qualsiasi costo o danno derivante o connesso con violazione dei diritti di proprietà intellettuale di terze parti;
5. i partecipanti al concorso garantiscono che sul Materiale da ciascuno di loro prodotto non sussistono validi marchi e/o brevetti e/o registrazioni appartenenti a terzi, impegnandosi a manlevare e tenere indenne CODE e Comune di Castelfranco Emilia da qualsiasi costo o danno derivante o connesso con la violazione di tale garanzia;
6. tutto il materiale disponibile e necessario per la competizione è reperibile alla sezione download del sito www.competitionsfordesigners.com indipendentemente dall'iscrizione al Concorso; è tuttavia concesso l'utilizzo di ulteriore eventuale materiale reperito o raccolto dai singoli partecipanti;
7. CODE si riserva di effettuare dei cambiamenti relativamente a date od ulteriori dettagli esclusivamente al fine di garantire un migliore espletamento del Concorso, dandone preavviso secondo tempi ragionevoli e comunicazione mediante tutti i canali mediatici di cui CODE si avvale;
8. CODE non è responsabile di eventuali malfunzionamenti, difficoltà tecniche o mancata ricezione del materiale. Si invitano i partecipanti ad effettuare procedure di registrazione, pagamenti e caricamento dei progetti con prudente anticipo rispetto ai termini ultimi e di segnalare via mail eventuali difficoltà di natura tecnica;
9. il presente Concorso non costituisce in alcun caso una manifestazione a premio ai sensi dell'art. 6 del D.P.R. 430/2001;
10. i partecipanti saranno responsabili della veridicità e correttezza dei dati, anche anagrafici, indicati e CODE non si assume alcuna responsabilità per indicazione di dati falsi. In ogni caso, CODE, nel rispetto della normativa sulla privacy, si riserva la facoltà di verificare i dati inseriti richiedendo la copia del documento di identità dal quale risultino i dati anagrafici utilizzati in sede di registrazione;
11. i dati personali forniti dai partecipanti al Concorso non saranno comunicati da CODE a Comune di Castelfranco Emilia agendo CODE, salvo differenti, specifici e preventivi accordi in merito tra le Parti;
12. CODE e Comune di Castelfranco Emilia non sono responsabili per la dichiarazione di dati falsi da parte dei partecipanti;
13. iscrivendosi al Concorso, i partecipanti accettano integralmente i termini e le regole di partecipazione al Concorso;
14. il presente regolamento è disciplinato dalla legge italiana. Ogni eventuale controversia sarà di competenza esclusiva del Foro di Bologna.

NOTA

ALL'AGGIUDICAZIONE DEI PREMI

1. La pubblicazione dei risultati secondo il calendario di gara è da considerarsi temporanea e vincolata all'accertamento dei requisiti definiti dal bando;
2. alla pubblicazione dei risultati, in coerenza a quanto dichiarato all'art. j delle note, CODE si riserva il diritto di verificare e raccogliere copia dei documenti di identità dei vincitori;
3. l'erogazione dei Premi è condizionata alla verificata identità dei Vincitori come al precedente punto b) ed alla sottoscrizione di un'autodichiarazione da parte degli stessi attestante il completo rispetto dei termini di gara e del Bando del Concorso.



GIURIA



Ale Giorgini

Alberto Moreu
THINK WORK OBSERVE



Armando Milani

Ale Giorgini è un illustratore e designer italiano. Ha collaborato con brand come Armani, Adidas, Jeep, Puma, Martini, Disney, Warner Bros, Opinel, Lavazza, Kinder Ferrero, Emirates, MTV e ha pubblicato le sue illustrazioni su The Hollywood Reporter, Boston Globe, Chicago Magazine, The Official Ferrari Magazine, Il Sole 24 Ore, Il Corriere della Sera. Ha partecipato a mostre ed eventi in tutto il mondo (Tokyo, New York, Zurigo, Vienna, Parigi, San Francisco, Los Angeles, Melbourne) e ha vinto il Good Design Award del Chicago Museum of Design (2017). È stato selezionato dalla Society of Illustrators di New York (2015, 2017) e candidato al Premio Boscarato al TCBF (2016). Dal 2013 al 2018 è stato presidente e direttore artistico di Illustri Festival.

Think Work Observe è uno studio grafico indipendente con sede a Udine (Italia), fondato nel dicembre 2011 da Piero Di Biase e Alberto Moreu. Lavorano su progetti commissionati nel settore commerciale, culturale ed editoriale, con una forte attenzione al trattamento tipografico, tra cui la progettazione e la distribuzione di una serie di caratteri tipografici originali. Think Work Observe è stato invitato a partecipare a numerose mostre all'estero ed è stato presentato in diverse riviste internazionali di design. Alberto Moreu lavora dal 2003 con rinomate aziende di progettazione grafica e come senior designer per numerosi clienti nazionali e internazionali. Nel proprio studio, lavora principalmente come direttore creativo e graphic designer per aziende di arredamento di design e istituzioni culturali. Ha lavorato anche come fotografo per diverse riviste di moda e partecipando a mostre internazionali in Europa e negli Stati Uniti; e come font designer, il suo lavoro con Think Work Observe è stato esposto in mostre in Svizzera e Germania. Dal 2017 è membro della prestigiosa Alliance Graphique Internationale, un'associazione elitaria internazionale che riunisce i migliori grafici, designer e illustratori mondiali.

Milanese di nascita Armando Milani nel 1965 vince il premio RAI Radiotelefortuna per il logo. Nel '70 apre lo studio a Milano e nel '77 collabora con Vignelli, apre lo studio a New York nell'80. Nel 2004 disegna il poster War/Peace per le Nazioni Unite, poi diffuso in tutto il mondo. Publica diversi importanti libri di grafica e poster. Nel 2017 riceve la medaglia d'oro per i suoi poster umanitari all'University Anahuac a Mexico City. Membro AGI dal 1983, direttore per l'Italia dal 2016 al 2018. Esperto di Corporate Identity partecipa a conferenze e seminari ovunque nel mondo.

GIURIA



Tanino Liberatore

Gaetano Liberatore, detto Tanino (Quadri, 12 aprile 1953), è un fumettista, illustratore e pittore italiano. Soprannominato da Frank Zappa il "Michelangelo del fumetto", nel corso della sua carriera ha riscosso grande successo in Italia e all'estero e conseguito importanti premi. Dal 1982 vive e lavora in Francia dove è molto apprezzato sia come illustratore (su Transfert, Métal Hurlant, A Suivre) che autore (L'Echo des Savanes, Chic). Si dedica inoltre all'arte contemporanea e a varie collaborazioni in realizzazioni cinematografiche, fra le quali troviamo Ghostbusters - Acchiappafantasma, nonché come illustratore di album musicali.



Giovanni Avosani

Laureato presso l'Università degli Studi di Ferrara, facoltà di Architettura, nel 2005. Dottore di ricerca in Tecnologia dell'architettura, discutendo la Tesi: "La sostenibilità dello spazio pubblico nell'edilizia residenziale, paradigma verso l'innovazione nel processo ambientale." presso la Facoltà di architettura di Ferrara. Docente a contratto presso la Facoltà di Architettura di Ferrara ed in Master post-universitari, Visting lecturer in diversi Dipartimenti Universitari, ha svolto ricerche in progetti nazionali ed internazionali come PRIN e COST. Ha sviluppato la propria attività professionale nell'ambito della progettazione architettonica ed urbana per clienti pubblici e privati. E' co-fondatore del gruppo di ricerca ClusterTheory che indaga le relazioni tra didattica e teoria dell'architettura contemporanea investigando le modalità di knowledge sharing nell'ambito professionale e universitario. Nel corso degli anni ha collaborato con diverse amministrazione pubbliche come consulente, da Febbraio 2014 ha inoltre svolto il ruolo di Istruttore Tecnico Esperto nell'ufficio ricostruzione del Comune di Reggiolo (RE), maturando una significativa esperienza specifica nell'ambito della ricostruzione post-sisma.

