

Fabbrica del Vapore

Officina delle Arti

FABBRICA
DEL VAPORE



Fabbrica del Vapore: officina delle arti

Il progetto **Officina delle Arti** parte dal concetto base che Fabbrica del Vapore in tutti i suoi edifici, raccoglie l'essenza dell'arte in tutte le sue sfaccettature.

Non è solo mostre di quadri, ma contenitore di arte a 360°.

Nasce così il desiderio della Direzione di Fabbrica del Vapore, di creare un **HUB** dove le persone, dai più piccoli ai più grandi, possano vivere esperienze immergendosi in ogni tipo di arte.

I MATTONI RACCONTANO

Lo sapevi che i mattoni della Fabbrica del Vapore parlano?

Sono in grado di raccontarti la storia di persone che sono state qui tanto tempo fa!

Ci sono mattoni con i baffi, mattoni con il cappello e altri personaggi nascosti nel perimetro di questa immensa Fabbrica del Vapore.

Insieme alla nostra guida andrai a cercare i mattoni parlanti e ascolterai la loro storia!

Alla fine del percorso andremo tutti in aula didattica per disegnare il mattone con la storia più avvincente!

Durata: 60 minuti

Età: 5 - 7 anni

Max numero di partecipanti: 25



NON IL SOLITO TRAM TRAM

Hai mai pensato a come era in origine la Fabbrica del Vapore?

Cosa veniva prodotto in questo luogo?

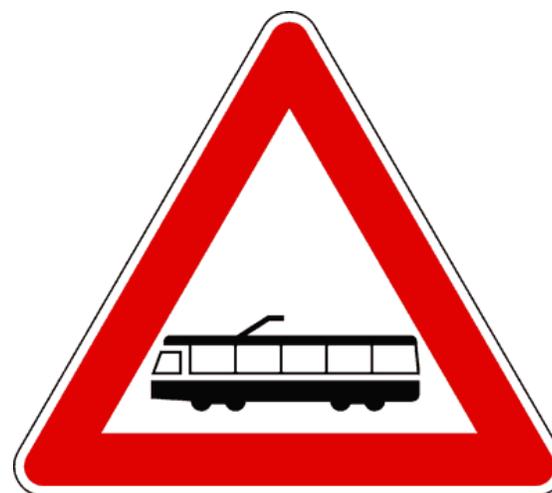
Il mitico 1928, il tram emblema di Milano, che nei primi del 1900 è stato costruito proprio qui in Fabbrica del Vapore, sarà protagonista della nostra visita all'edificio storico!

Saliamo su un tram immaginario e percorriamo la storia costruendo passo passo il nostro tram personale.

Durata: 60 minuti

Età: 5 -8 anni

Max numero di partecipanti: 25



GRANDE CACCIA AL TESORO - famiglie

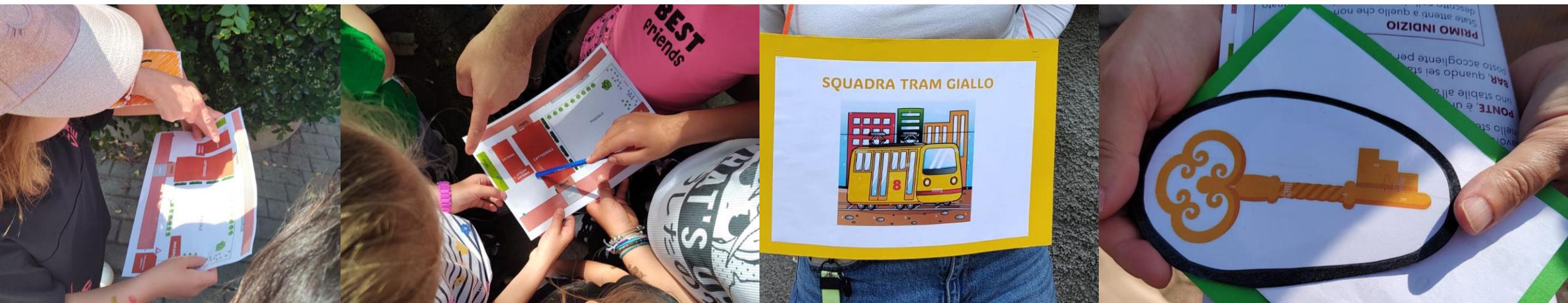
Iniziando con una visita ai cortili della Fabbrica del Vapore, questa avventura si divide in due parti: una parte teorica sulla storia dell'edificio e la parte pratica della caccia al tesoro.

Tra le mura e gli anfratti di Fabbrica del Vapore si nascondono indizi e segreti. Sarà compito dei bambini, accompagnati dalle proprie famiglie, trovare il modo per arrivare alla soluzione finale, risolvendo grattacapi e superando difficili prove. Un tesoro d'eccezione vi aspetta.

Durata: 90 minuti

Età: 6 - 13 anni

Max numero di partecipanti: 25



STOFFE AL VENTO

Quando si studia un personaggio, non solo servono le parole e i movimenti, ma servono anche le stoffe!

Ogni personaggio parla anche attraverso gli abiti che indossa. Proviamo a comprendere la personalità di un personaggio guardandone i vestiti. Scegliamo infine una favola classica o una commedia popolare e procediamo con la progettazione dei costumi.

Impariamo a disegnare un modello, pensiamo ai tessuti che potrebbero servirci per realizzarlo e infine diamo vita alla tabella dei tessuti da usare per i personaggi della nostra commedia!

Durata: 90 minuti

Età: 6 - 13 anni

Max numero di partecipanti: 25



SKETCH MOB

Hai mai pensato come era in origine la Fabbrica del Vapore? Cosa veniva prodotto in questo luogo?

Chi ci lavorava e soprattutto da quanti mattoni è composta? Una guida ci accompagnerà in un tour intorno alle mura, per spiegare in breve a cosa era adibita una volta la fabbrica.

In un secondo momento con l'ausilio di matita e carta, tutti i partecipanti saranno invitati a produrre uno sketch mob, ovvero un disegno veloce della parte architettonica che più li ha colpiti. Un autentico sketch mob da veri artisti!

Durata: 60 minuti

Età: 11 - 15 anni

Max numero di partecipanti: 25



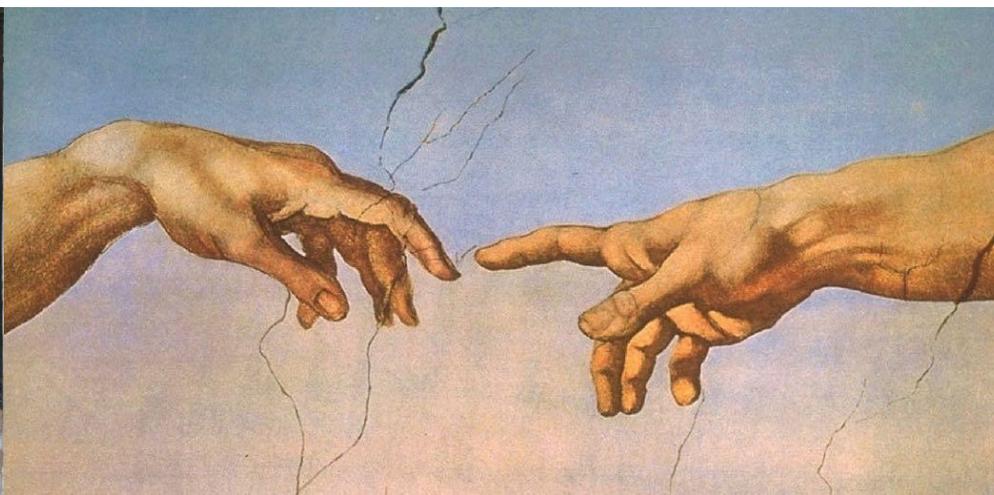
IL CLASSICO VERSO IL FUTURO

Partendo dallo studio di alcune opere famose realizzate prima del 1600 in Italia, ci fermeremo a riflettere sulla possibilità di portare importanti capolavori del passato, nel futuro. Inizia così il laboratorio artistico, dove, partendo da un grande classico, proveremo ad utilizzare diversi materiali e diverse tecniche pittoriche per immergerci in una esperienza di trasformazione. Da Bozzolo a crisalide, l'immaginazione oltre ai confini.

Durata: 90 minuti

Età: 6 - 99 anni

Max numero di partecipanti: 25



CORPI CON LE ALI

Ripetere a memoria o dare vita a un personaggio che sta a metà tra la narrazione e la realtà? Il teatro non è finzione, ma è la realtà guardata con occhi diversi.

Azioni che contengono emozioni che devono essere contenute!

Partiamo dal principio base del tutto: la consapevolezza del sé.

Solo scavando nel proprio io, l'essere umano può svuotarsi e riempirsi di emozioni date da un personaggio.

Per questo laboratorio è consigliato un abbigliamento molto comodo.

Durata: 90 minuti

Età: 6 - 99 anni

Max numero di partecipanti: 25



MOVIMENTO STATICO

Quanto l'arte può essere motore di movimenti che nella storia hanno segnato un percorso di crescita della società?

Creare un nuovo stile, avere delle idee innovative e a volte andare contro corrente. I più grandi maestri dell'arte sono tali perché hanno osato andare oltre il consueto. In questo laboratorio impareremo come la scultura nei secoli sia passata dal rappresentare fedelmente la realtà alla sua interpretazione più astratta.

Ogni persona ha la propria percezione e conseguentemente la propria idea di rappresentazione artistica.

Sporchiamoci le mani utilizzando materiali vari di recupero e diamo vita alla nostra scultura.

Durata: 90 minuti

Età: 6 - 99 anni

Max numero di partecipanti: 25



COMUNICAZIONE VELOCE

Partendo alla storia della comunicazione e dal boom degli anni '80, cerchiamo i risvolti psicologici che si nascondono dietro a una pubblicità. In quale direzione va la comunicazione oggi, che differenza c'è tra una pubblicità moderna e una anni'80?

Analizziamo un esempio per capirne i principi base e realizziamo una pubblicità nuova. Partiamo dall'idea, passiamo alla bozza e terminiamo con il prodotto finale.

Durata: 90 minuti

Età: 11 - 99 anni

Max numero di partecipanti: 25



un minuto, senza rischio d'esposizione dei rim.
Gli stili disponibili includono tutte le famiglie di
caratteri più conosciute nel campo delle arti
grafiche.
Il contenuto dei dischi, concepiti in funzione delle
singole necessità dei vari paesi, offre la migliore
selezione tipografica possibile.
Ogni disco riporta anche tutte le informazioni
necessarie per gli avvicinamenti, che sono
comunque modificabili, non si devono pertanto
usare dispositivi supplementari né effettuare
fastidiose regolazioni. Basta inserire il disco.

lice.dattilografa.una.composi...
sionale, soddisfacendo.le.più.so.

e.nuove.prospettive.per.la.foto

FILM CHE PARTONO

Come nasce un video? Come nasce un film?

Cosa si fa prima di mettersi dietro a una macchina da presa?

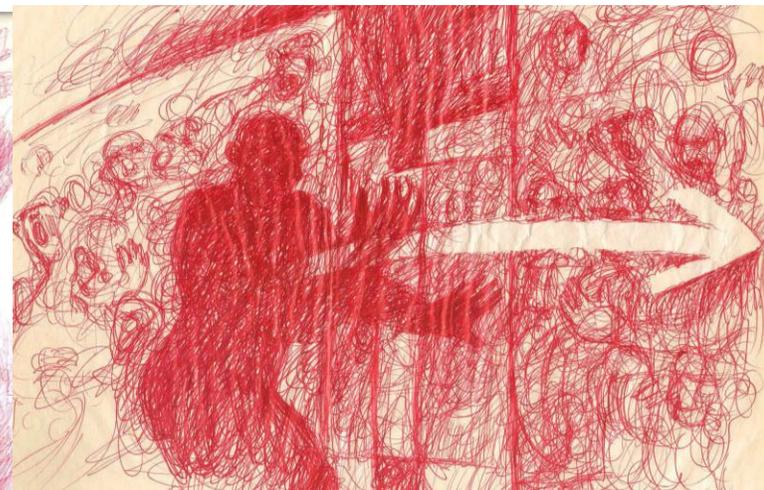
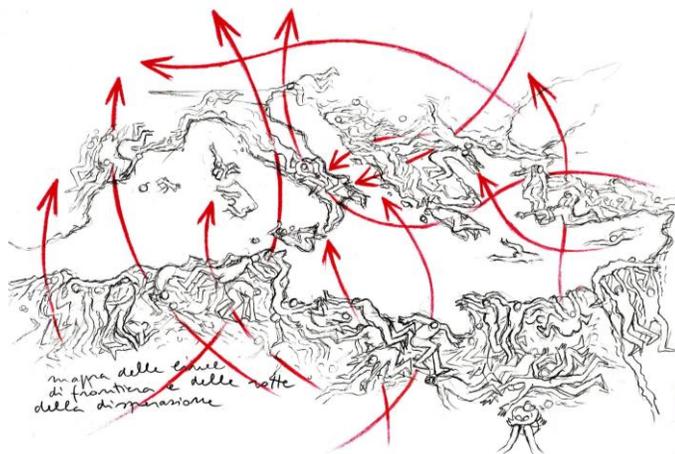
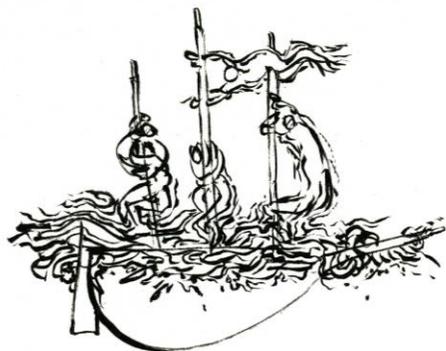
La storia come viene narrata, come si scelgono le scene, a quali dettagli occorre porre maggiore attenzione?

Da dove parte un film? Incredibile pensare che i film possano partire da una matita! Storyboard, l'inizio di una grande avventura

Durata: 90 minuti

Età: 11 - 99 anni

Max numero di partecipanti: 25



COMUNICAZIONE CHE MOBILITA

Il focus della comunicazione è sensibilizzare la popolazione ad adottare accorgimenti per la salvaguardia dell'ambiente.

Sviluppiamo il tema, cercando il veicolo giusto per una comunicazione militante adeguata ed efficace.

Immagini, suoni, slogan, tutto può attirare l'attenzione della popolazione e coinvolgerla in un processo di sensibilizzazione verso l'importante tema della salvaguardia dell'ambiente.

Durata: 90 minuti

Età: 11 - 99 anni

Max numero di partecipanti: 25



Servizi Educativi e accessibilità Fabbrica del Vapore e Progetti Speciali

Didattica.fabbricadelvapore@comune.milano.it

Tel. 0288463732