

**SCHEDA WORKSHOP**

Anno Accademico 2023/2024

**Titolo Workshop:**

Game changers / 2000-2024.

20 storie di protagonisti della cultura visiva e della comunicazione del primo quarto del secolo XXI.

**A cura di:**

Renato Fontana

**Indirizzato a:**

tutti gli studenti (corsi triennali e magistrali)

**Numero partecipanti:**

min 12/max 30

**Requisiti/supporti richiesti:**

Non ci sono requisiti specifici.

**Durata e Crediti:**

30 ore – 2 crediti

**Periodo di svolgimento:**

17/21 giugno

**Giorni, orari, aule di svolgimento, supporti:**

Lunedì 17 giugno dalle 10.00 alle 17.00 (1 ora pausa pranzo)

Martedì 18 giugno dalle 10.00 alle 17.00 (1 ora pausa pranzo)

Mercoledì 19 giugno dalle 10.00 alle 17.00 (1 ora pausa pranzo)

Giovedì 20 giugno dalle 10.00 alle 17.00 (1 ora pausa pranzo)

Venerdì 21 giugno dalle 10.00 alle 17.00 (1 ora pausa pranzo)

**SEDE RUFA VIA TARO 14 – AULA MAGNA**

**Breve descrizione:**

Sono passati quasi 25 anni dall'inizio del secolo che stiamo vivendo, periodo che ha subito una serie impressionante di modifiche socio-comportamentali e ha delineato un panorama mediatico-culturale del tutto differente rispetto a quello del Novecento.

La velocità e i processi accelerati di questo periodo spesso tendono a rifuggire l'analisi e l'esame del quadro complessivo in cui abbiamo vissuto. Agli studenti verranno perciò dati una serie di strumenti teorici e pratici per definire in modo più consapevole un quadro così recente: il loro dato anagrafico e la tendenziale immersione nel presente, li porta di fatto a porre in secondo piano il percorso evolutivo.

Per questo motivo il workshop cerca di tracciare un quadro quanto più variegato e ragionato delle novità emerse dal 2000, attraverso un focus speciale, ovvero le storie, umane e professionali, di 20 icone, che possiamo porre sotto un unico ombrello concettuale: la capacità di reinventare i loro specifici ambiti creativi, modificando profondamente e a livello globale le cosiddette "regole del gioco". Un minimo di distanza temporale ci consente ora infatti di tracciare un bilancio del pensiero e delle attività di questi protagonisti.

Un po' visionari, un po' strateghi, un po' sognatori, sempre alternativi rispetto allo status quo e spesso manichei rispetto al mainstream: questi alcuni dei tratti dei nostri Game Changers. Creatori di punti di rottura o di nuovi ponti per il futuro. L'obiettivo è quello di inquadrarli nell'ambito storico-culturale in cui si sono mossi, con una prospettiva comparata e argomentata. Persone, ancora prima e molto più dei brand, commerciali o personali, di riferimento. Vicende, le loro, ricche e complesse, da scandagliare in profondità o seguendo inediti punti di vista.

Parleremo quindi di comunicazione, moda, musica, arte, design, cinema, entertainment, dal 2000 a oggi. Celebrando: Virgil Abloh, Beyoncé, Demna Gvasalia, Chiara Ferragni, Isamaya Ffrench, Steve Jobs, JR, Alexander McQueen, Alessandro Michele, Rihanna, Ryan Murphy, Travis Scott, Zerocalcare, Mark Zuckerberg, tra gli altri.

Icone in grado di favorire il cambiamento, di influenzare interi settori creativi e mescolare discipline: l'exkursus ci porterà sicuramente a citare molte altre figure rappresentative. La lista rappresenta quindi solo un punto di partenza di ciò che verrà trattato in aula. Non ci sarà un ordine cronologico nell'esposizione, ma saranno gli stessi studenti a guidare il percorso di racconto e analisi.

### **Breve Biografia**

Renato Fontana è un professionista apprezzato per la sua capacità di coniugare comunicazione, arte e cultura in progetti dalla forte componente innovativa e di ricerca. Vanta 30 anni di esperienza, maturata in agenzie internazionali e con importanti clienti, sia in ambito privato che pubblico, accompagnati da attività indipendente e di consulenza.

Il suo percorso vanta anche oltre 15 anni nell'ambito della formazione universitaria, di primo e secondo livello. Dal 2016 è stato docente RUFA, come titolare dell'insegnamento di "Cultura visiva e media".

Nel 2015 ha ideato la conferenza creativa Italianism e dal 2018 è CEO di PPPattern, il primo store online dedicato alla creatività seriale italiana.