MILANO DIGITAL WEEK

BRERA ACCADEMIA DI BELLE ARTI

IMPROBABILITY PRODUCTION

LINK FOR THE FUTURE

PROJECT PROPOSAL

MILANO DIGITAL WEEK

BRERA ACCADEMIA DI BELLE ARTI

IMPROBABILITY PRODUCTION

CONTATTI

→ lauratettamanzi@fadbrera.edu.it
→ Scuola/università
→ 3288571602
→ http://accademiadibrera.milano.it

→ Accademia di Brera / Dipartimento di progettazione e arti applicate / Scuola di Nuove Tecnologie dell'Arte / Biennio di Cinema e Video e Biennio di Net art

→ Evento digitale in live streaming su canale Twitch:
https://www.twitch.tv/improbability_production

MILANO DIGITAL WEEK

BRERA ACCADEMIA DI BELLE ARTI

IMPROBABILITY PRODUCTION

LINK FOR THE FUTURE

→ LINK FOR THE FUTURE è un evento che promuove una selezione di progetti di studenti dei Bienni del Dipartimento di Progettazione e Arti Applicate del'Accademia di Brera sui temi della sostenibilità e sulle diseguaglianze; è concepito come un palinsesto televisivo via web su piattaforma Twitch, dove ogni giorno sono presentati progetti e interviste agli autori, trasmessi in live streaming.

MILANO DIGITAL WEEK

BRERA ACCADEMIA DI BELLE ARTI

IMPROBABILITY PRODUCTION

INTERVISTATI

→ Alle testimonianze degli studenti si collegano interventi di esperti sui temi dell'etica della sostenibilità e dell'educazione con le nuove tecnologie:

→ Nicoletta Iacobacci, Professor at Webster University Geneva / Jinan University Guangzhou, China/global ethics officer, autrice di: Exponential ethics (2018)

→ Alberto Boido, game designer, Ubisoft

→ Roberto Presicci, writer

→ Demetrio Giacomelli, director

MILANO DIGITAL WEEK

BRERA ACCADEMIA DI BELLE ARTI

IMPROBABILITY PRODUCTION

PROGETTI

→ Alle testimonianze di esperti si unisce la presentazione dei progetti di studenti dell'Accademia di Belle Arti di Brera e di altre università.

→ Gabriele Drago, Francesco Stramandinoli, Valeria Testa - Improbability Podcast
→ Alessandro Agnellini, Cindy Bianchi, Arianna Pogliani - Smartube
→ Arianna Elisa Pogliani - Soluzioni EcoLogiche
→ Stefania Margheritti - DASEIN
→ Jacopo Massobrio - E-BOARD
→ Mochu Li - Come Ottenere La Visione Giusta

MILANO DIGITAL WEEK

BRERA ACCADEMIA DI BELLE ARTI

IMPROBABILITY PRODUCTION

IMPROBABILITY PODCAST

Gabriele Drago, Francesco Stramandinoli, Valeria Testa

→ Improbability Production, gruppo di produzioni video e progetti audio-visivi, si spinge in un terrotiorio nuovo attraverso la creazione di un palinsesto live sulla piattaforma Twitch.tv, che permette di trattare argomenti vicini al cinema, al mondo della produzione, del suono, del video e delle passioni di ciascuno dei tre protagonisti, in diretta sul web. La piattaforma permette la condivisione di idee, discussioni e format, interagendo sia con la chat che con ospiti esterni. Il progetto è basato su un palinsesto settimanale che spazia su tutti i campi:

- Light In Pills, analizza il concetto della luce nella sua interezza;
- Moving Sounds, analizza la relazione tra suono e immagine;
- In Kolors, analizza il mondo del gamining;
- Cinerama, racconta il mondo dietro le quinte di Improbability Production;
- DND: salotto online di discussione di pellicole cinematografiche accompagnate da ospiti.

Il progetto Twitch è affiancato da una moltitudine di pagine social per la promozione e condivisione dei contenuti online.

LINK: TWITCH - LINK SOCIAL

MILANO DIGITAL WEEK

BRERA ACCADEMIA DI BELLE ARTI

IMPROBABILITY PRODUCTION

SMARTUBE

Alessandro Agnellini, Cindy Bianchi, Arianna Pogliani

→ Presentazione di Smartube, canale Youtube di divulgazione di contenuti didattici e informativi per ragazzi. Attraverso il video proponiamo una differente modalità per imparare, studiare o ripassare attraverso metodologie creative e dinamiche. I nostri contenuti verranno pubblicati sui vari canali social per poter arrivare ad un pubblico maggiore, sponsorizzando il nostro canale con tutti gli strumenti disponibili, da Tiktok a Spotify. Un nuovo modo di didattica e intrattenimento sul tuo smartphone!

→ LINK: YOUTUBE - INSTAGRAM

SMARTUBE

MILANO DIGITAL WEEK

BRERA ACCADEMIA DI BELLE ARTI

IMPROBABILITY PRODUCTION

SOLUZIONI ECOLOGICHE

Arianna Elisa Pogliani

→ Soluzioni EcoLogiche è un gioco interattivo per bambini sull'ecologia e vuole proporre tale tematica in un contesto ludico e creativo. Il gioco si serve di due grandi dadi illustrati. Attraverso la partecipazione collettiva i bambini devono scoprire le combinazioni tra i lati dei dadi accostandoli. Se l'associazione sarà giusta, una volta inquadrata con un dispositivo mobile i dadi si attiveranno con la realtà aumentata, raccontando al bambino diversi fatti sull'ambiente e come prendersi cura di esso. Il risultato è un apprendimento divertente e interattivo, risultato delle azioni collaborative tra i partecipanti.

MILANO DIGITAL WEEK

BRERA ACCADEMIA DI BELLE ARTI

IMPROBABILITY PRODUCTION

DASEIN

Stefania Margheritti

→ Nella frenesia e nell'imponenza dei luoghi di transito metropolitani gli individui, con i loro corpi e le loro personalità, sembrano perdersi. Da qui l'esigenza di lasciare un segno.

Raccolta di 12 fotografie scattate in contesti metropolitani europei. 6 rappresentano persone non identificabili, la cui immagine tramite sfocature, controluce e composizione dell'inquadratura le fa svanire nelle strutture architettoniche in cui sono inserite. Le altre 6 fotografie, di stile documentaristico, si oppongono a questa evanescenza mostrando la necessità dell'artista urbano di lasciare un segno.

MILANO DIGITAL WEEK

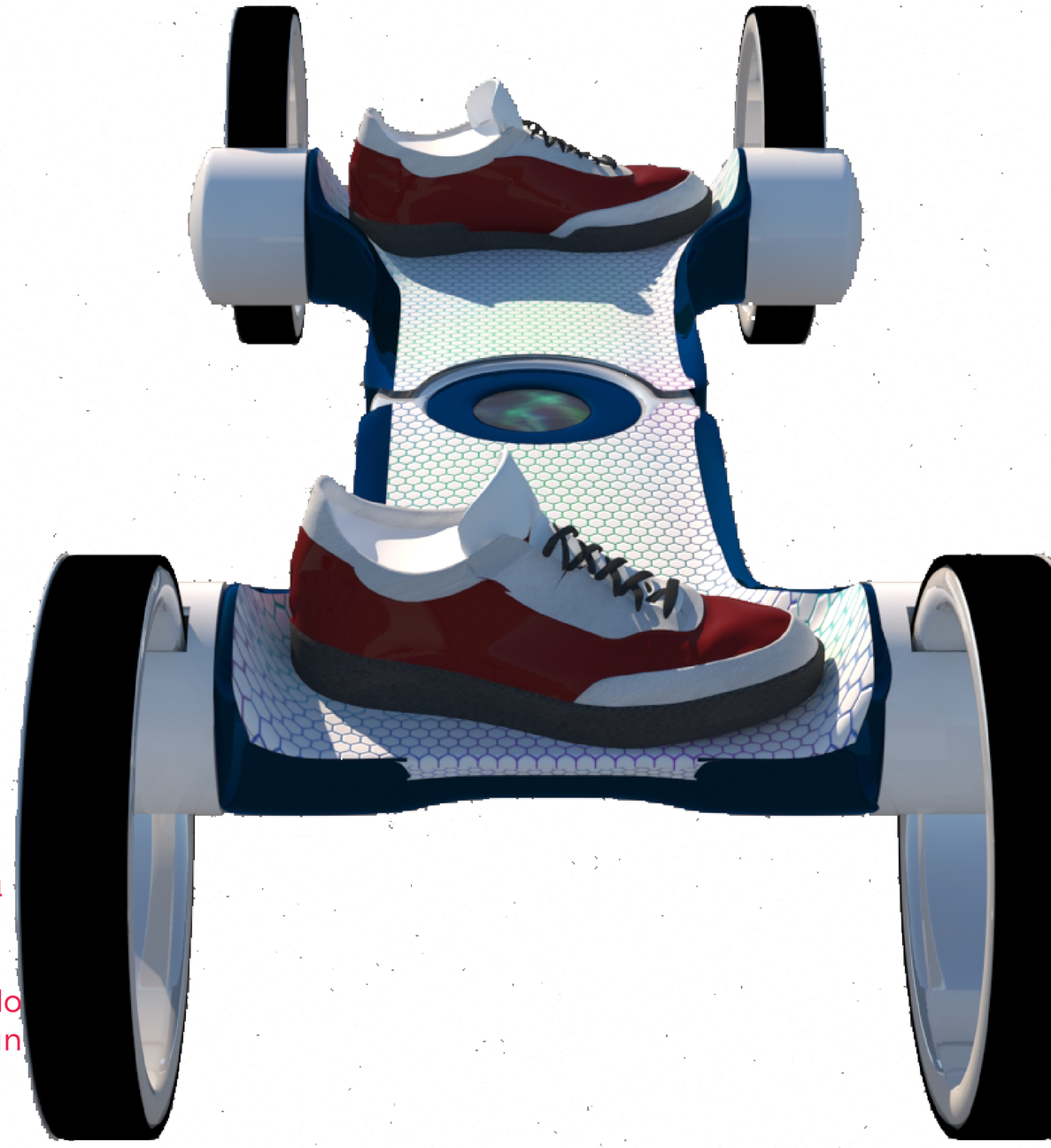
BRERA ACCADEMIA DI BELLE ARTI

IMPROBABILITY PRODUCTION

E-BOARD

Jacopo Massobrio

→ Partendo da un problema contemporaneo, ossia l'abbandono dei carboni fossili, unita alla volontà di spingere l'uomo verso un pensiero più consapevole di responsabilità verso il proprio pianeta, nasce questo progetto.
La ricerca è volta ad analizzare alcune delle cause maggiori di emissione fossile focalizzandosi sulla mobilità urbana.
In questo modo si sono gettate le basi per la costituzione del progetto. La realizzazione di uno skateboard elettrico. L'utente sarà spronato ad utilizzare il mezzo, all'interno del contesto urbano.
Il controllo dello skate, nell' accelerazione e decelerazione, avverà tramite un braccialetto che verrà consegnato in dotazione all'utente.
Il potenziale finale consiste nell'accesso alla distribuzione su grande scala, al fine di dotare, secondo modalità similari viste sulle automobili (es. Enjoy), un intero centro urbano.



MILANO DIGITAL WEEK

BRERA ACCADEMIA DI BELLE ARTI

IMPROBABILITY PRODUCTION

COME OTTENERE LA VISIONE GIUSTA

Mochu Li

→ Il progetto nasce dal desiderio di esplorare e colonizzare Marte. Proponendo una versione immaginaria di una serie di scene della nostra possibile futura vita sul pianeta rosso. La particolarità delle sfumature marziane consiste nella loro cromia rossa con la tendenza all'imbrunire. Una piccola differenza, che per una normale vista non permette una facile distinzione, ma a contrario risulta un vantaggio per le persone affette da daltonismo. in tal senso il difetto, ed il pregiudizio della società terrestre verso persone con questo handicap, cesserebbe sulla superficie marziana, diventando un evoluzione funzionale per l'adattamento al un futuro ambiente sul pianeta rosso.