

|  |  |                                       |
|--|--|---------------------------------------|
| <br>ACCADEMIA<br>DI BELLE ARTI<br>VENEZIA | <b>ABPR17DESIGN</b>                                | A.A. 2020-2021                        |
|  | <b>Corsi di DESIGN e<br/>DESIGN PER L'EDITORIA</b> | <b>BIENNIO</b><br>prof. Roberto Zanon |

## PROGRAMMA

**(per favore leggere attentamente, la descrizione contiene tutte le regole da rispettare)**

I Corsi di Design e Design per l'Editoria al Biennio focalizzano l'approfondimento critico nei confronti del mondo tridimensionale.

Lo svolgimento dei Corsi è affiancato dallo sviluppo di una serie di elaborati (esercitazioni e progetti) che, pur presentandosi come esercizi conclusi, sono tra loro correlati e organizzati in vista di un elaborato (ed un eventuale evento espositivo) finale.

Le **visite** ad alcuni siti per i progetti e ad eventuali mostre, a Venezia, sono parte integrante del corso.

Ogni progetto dovrà obbligatoriamente essere discusso, durante le revisioni ma anche durante i seminari organizzati in parallelo alle comunicazioni, al fine che tutto il gruppo di studenti possa trarre beneficio dal lavoro dei singoli.

I filoni che le lezioni cercheranno di indagare sono: **il design nei suoi molteplici aspetti, il valore delle superfici, il modo in cui si organizzano le forme e la loro struttura, il valore dell'artefatto nell'ambito in cui è inserito.**

Nel programma qui illustrato si farà riferimento al Corso "singolo" che dovrà essere alternativamente considerato o come Corso di Design o come Corso di Design per l'Editoria a seconda del tipo di Scuola di appartenenza.

## ISCRIZIONE

I Corso ha uno sviluppo annuale con cadenza quindicinale (verificare il calendario pubblicato nel sito del corso in quanto la cadenza non è sempre regolare) e richiede la frequenza e l'adattamento ad un carico di lavoro sostanzioso da parte dello studente. Seguendo la scaletta delle consegne predisposta, le attività sono distribuite in modo omogeneo durante tutto lo sviluppo dell'anno accademico e porteranno lo studente che avrà seguito con costanza, in modo guidato all'esame.

Per effettuare l'iscrizione è richiesto un progetto con la carta: la realizzazione, preferibilmente attraverso la tecnica dell'origami e del kirigami e senza l'uso della colla, di un anello e di una scatola/espositore che lo contenga e che lo possa anche esibire. (vedere le successive indicazioni al capitolo PROGETTI alla voce "0 Progetto di un anello di carta con scatola).

Anello e scatola dovranno essere fotografati in un'unica immagine, scontornati su sfondo bianco, in modo comunicativo e a discrezione dello studente; si raccomanda di porre attenzione nella composizione della fotografia.

L'immagine elaborata sarà orizzontale, in formato 800x600 a 72 dpi e avrà in basso a sinistra il logo ABPR17Design con il Cognome e Nome dello studente (sarà utilizzato il modello in formato PSD scaricabile dai materiali del sito: <https://abpr17design.wordpress.com/didattica/materiali/>).

Il file sarà così nominato: **CognomeNomeAnelloiscrizione2020.jpg** e andrà spedito via email specificando nel testo: Nome, Cognome, Matricola, Anno di frequenza, Scuola di appartenenza all'interno dell'Accademia, Scuola superiore di provenienza ed email, all'indirizzo: **robertozanon@accademiavenezia.it** **entro e non oltre le ore 23.59 di martedì 17 Novembre 2020.** **Contestualmente l'immagine sarà pubblicata anche nella piattaforma Teams.** Il termine è inderogabile. Inoltre è **chiesta** - assieme alla consegna dell'immagine digitale - **la condivisione**

di un breve video (con anche la scelta della colonna sonora) di massimo 15 secondi che illustri liberamente il proprio progetto da realizzare e pubblicare nella piattaforma TikTok con i gli hashtag: **#ABPR17design** **#CorsoDesignT2020-2021** aggiungendo una breve descrizione del progetto (titolo, soggetto, nome cognome dell'autore). Una volta salvato il video sulla piattaforma TikTok è possibile esportarlo per poi pubblicarlo nella pagina FB **Abpr17design**. Tali condivisioni non sono obbligatorie, ma comunque vivamente consigliate.

L'iscrizione al Corso non garantisce l'accesso all'esame poiché sarà poi vincolante, oltre alla frequenza, anche il tassativo rispetto delle consegne, delle revisioni e delle presentazioni dei progetti. **Il non rispetto delle scadenze durante lo svolgimento del corso comporta il deprezzamento dalla lista e l'impossibilità di sostenere l'esame finale.**

## ESERCITAZIONI

la consegna delle esercitazioni avverrà utilizzando esclusivamente la piattaforma Teams

Per la redazione delle esercitazioni fare attenzione ai formati e alle impaginazioni. Le esercitazioni hanno un modello in PDF da "completare" generalmente a computer oppure anche a mano in modo formalmente ordinato. In ogni caso gli elaborati vanno poi scansionati per poi essere trasformati in file PDF. I modelli sono disponibili nel sito <https://abpr17design.wordpress.com/> e sono anche scaricabili da ogni singola assegnazione presente nella piattaforma Teams. In particolare l'**Es. 1** e l'**Es. 3** vanno rappresentate con la tecnica libera, senza l'uso del computer, e poi scansionate; l'**Es. 5** va disegnata con le squadrette senza l'uso del computer e poi scansionata.

**es. 1 l'analisi di un cedro;** l'approccio alla valutazione critica di un prodotto della natura come fosse un artefatto.

**es. 2 l'analisi di una penna biro;** l'approccio alla valutazione critica di un manufatto prodotto serialmente.

**es. 3 le texture;** l'approfondimento sul valore della superficie come possibile caratterizzazione dell'oggetto e dello spazio.

**es. 4 le texture applicate;** il riconoscimento di un oggetto nel quale il valore delle texture è determinate nella percezione.

**es. 5 le strutture portanti, proiettive e modulari;** lo studio delle geometrie primarie come momento propedeutico alla progettazione in riferimento alle scelte compositive;

**es. 6 le strutture applicate;** il riconoscimento di un oggetto nel quale il valore del proporzionamento strutturale è determinante nell'essenza dell'oggetto;

**es. 7 il contesto;** la valutazione critica nel condizionamento percettivo dell'oggetto in rapporto al "campo" nel quale è inserito.

**es. 8 la retorica;** il riconoscimento del valore della forma come atto comunicativo.

**es. 9 le analogie;** l'identificazione dei corsi e ricorsi nella storia anche nella progettazione degli oggetti.

## PROGETTI

la consegna dei progetti avverrà auspicabilmente in presenza, oppure, se non sarà possibile, utilizzando la piattaforma Teams

Tre progetti, più un quarto "a sorpresa", saranno assegnati durante lo svolgimento del corso e dovranno essere presentati e consegnati **obbligatoriamente** seguendo la scaletta dettagliata indicata nel calendario.

I progetti n. 1 n. 2 e n. 3 devono essere presentati con **n. 4 tavole in formato cm 29,7 x cm 42** orizzontale in cartoncino (orientativamente 200 gr) e con **un prototipo/modello** in scala reale dell'artefatto progettato. Le quattro tavole, pur organizzate individualmente, **devono potersi posizionare una vicino all'altra formando un campo di rappresentazione unico e graficamente coordinato**. Solo in una delle quattro tavole sarà inserito, in formato a piacere, il logo con cognome e nome **ABPR17CognomeNome** da scaricare dai materiali del corso. Le

tecniche di rappresentazione sono libere e si raccomanda di dare particolare attenzione alla grafica e all'armonizzazione delle quattro tavole presentate.

Si avvisa che non saranno presi in considerazione i disegni presentati fuori dal formato richiesto e i disegni arrotolati: usare quindi una cartellina e porre attenzione alla "forma" dei materiali presentati. Le n. 4 tavole saranno fotografate assieme ed inserite in un'unica immagine JPG nella piattaforma Teams entro il giorno della presentazione del progetto.

ATTENZIONE: prima di iniziare ogni progetto e per ricevere le suggestioni iniziali, andranno pescate tre carte del mazzo "Sinapsi Compositive"; le carte sono reperibili gratuitamente al seguente link:

<https://www.progettoandromeda.it/joomla30/index.php/futuro-e-dintorni/sinapsi-compositive>,

Per un corretto utilizzo si consiglia l'uso dell'app gratuita scaricabile dai siti:

<https://rb.gy/llrney> (Android); <https://rb.gy/coe015> (iOS)

Un esempio di utilizzo della app Sinapsi Compositive: è scaricabile dal link: <https://drive.google.com/file/d/0B3BhBZxtCpykSmo1WTc5Yy1lcFE/view>.

Le carte sono consultabili anche fisicamente estraendole dal libro: Roberto Zanon, *Contesto, suggestioni percettive*, Cleup, 2009.

Per l'elaborazione delle tavole vanno seguite le **linee guida** qui indicate:

**Tavola n. 1:** raccoglie i riferimenti progettuali (con foto e/o disegni) e la riproduzione delle tre carte pescate dal mazzo Sinapsi Compositive con eventuali commenti.

**Tavola n. 2:** contiene gli schizzi preliminari; è la tavola che documenta il processo progettuale che porterà al progetto finale. Può essere realizzata con qualunque tecnica, anche con l'inserimento a *collage* di immagini fotografiche e di disegni a mano libera, anche scansionati.

**Tavola n. 3:** include le proiezioni ortogonali con indicate le misure di massima dell'artefatto. In questa tavola l'oggetto è rappresentato in scala 1:1 (o più piccola se troppo grande per il foglio) e sarà riprodotto nelle viste necessarie alla sua comprensione; generalmente una vista dall'alto e una vista laterale. Potrà anche non essere un disegno tecnico "canonico" e non necessariamente disegnato a "stecca e squadra", l'importante è che l'oggetto sia correttamente documentato, in una scala definita, con la quotatura delle misure principali. Alle proiezioni ortogonali è affiancata una visione tridimensionale a schizzo, quotata con le misure di ingombro, dell'oggetto rappresentato. **LEGGERE ANCHE LE INDIZAZIONI FORNITE NEL BRIEF DI OGNI SINGOLO PROGETTO.**

**Tavola n. 4:** include una o più fotografie del modello realizzato, scontornato su fondo bianco ed eventualmente il fotodisegno; è la tavola rappresentativa del progetto, prestare quindi particolare cura nella redazione. **LEGGERE ANCHE LE INDIZAZIONI FORNITE NEL BRIEF DI OGNI SINGOLO PROGETTO.**

**Ogni progetto deve avere un titolo.** Ricordarsi quindi di nominare con un nome – che idealmente fornisca anche una chiave di lettura - il proprio progetto. Tale nome sarà indicato nelle tavole e nella scheda in A4.

Tutti i progetti saranno firmati in questo modo: "ABPR17 Design *Cognome Nome*" al fine di salvaguardare la paternità del progetto e l'identificazione di questo all'interno del costituendo gruppo "ABPR17 Design", referente principale per ogni eventuale sviluppo successivo.

Per i tre progetti principali (1, 2 e 3) saranno richieste anche **tre foto** in risoluzione 800 x 600 punti a 72 dpi, formato JPG, la **prima** con le proiezioni ortogonali e con le misure di massima, la **seconda** dell'artefatto scontornato su fondo bianco, orizzontale e la **terza** un fotodisegno che interpreti il progetto e produca un'immagine significativa e di effetto (sito di riferimento <http://www.didatticarte.it/Blog/?p=9513>; altri esempi: <https://www.pinterest.it/abpr17/inspirazioni-per-fotodisegno/>).

Controllare per ogni progetto le specifiche richieste per l'impostazione delle immagini.

Per l'inserimento del logo (**ABPR17DesignCognomeNome** da personalizzare, in basso a sinistra) deve essere utilizzato il modello in formato PSD scaricabile dai materiali del sito: <https://abpr17design.wordpress.com/didattica/materiali/>.

Per un corretto posizionamento e dimensionamento del logo fare riferimento a questa procedura:

1. aprire il template PSD, scaricabile dal sito del corso, in Photoshop;
2. importare sul file aperto la propria immagine in un livello sotto la scritta con il logo;
3. aggiornare il livello con il logo "ABPR17DesignCognomeNome" con il proprio CognomeNome;
4. salvare il file in JPG: In questo modo tutte e tre le fotografie avranno il logo "ABPR17DesignCognomeNome" nelle giuste proporzioni in basso a sinistra.

ATTENZIONE: L'estensione dei file per i singoli progetti sarà:

per il **progetto 0**: *CognomeNomeAnelloIscrizioneB2020.jpg*

per il **progetto 1**: *CognomeNomeGioielloBorosilicatoProiezioni.jpg* /

*CognomeNomeGioielloBorosilicatoVista.jpg* / *CognomeNomeGioielloBorosilicatoFotodisegno.jpg*

per il **progetto 2**: *CognomeNomeFlorianProiezioni.jpg* / *CognomeNomeFlorianVista.jpg* /

*CognomeNomeFlorianFotodisegno.jpg*;

per il **progetto 3**: *CognomeNomeCaPisaniProiezioni.jpg* / *CognomeNomeCaPisaniVista.jpg* /

*CognomeNomeCaPisaniFotodisegno.jpg*;

per il **progetto 4**: *CognomeNomePopup.jpg*

Le immagini devono essere inserite nella piattaforma Teams obbligatoriamente entro il lunedì precedente la presentazione del mercoledì e serviranno sia per l'esposizione pubblica del progetto (obbligatoria) e sia come documentazione da pubblicare nel sito del corso.

Inoltre dovrà essere "compilata" al computer e inserita nella piattaforma Teams in formato PDF **la scheda** (una per ogni progetto) scaricabile dal link: <https://abpr17design.wordpress.com/didattica/materiali/>.

Tutte le schede saranno poi stampate in formato A4 a colori su carta da fotocopie (con le eventuali correzioni) e consegnate all'esame.

Alla conclusione di ogni progetto n. 0, 1, 2 3 e 4, in contestualmente alla scadenza della consegna delle 3 immagini in digitale, è **chiesta la condivisione di un breve video (con anche la scelta della colonna sonora) di massimo 15 secondi** che illustri liberamente il proprio progetto da realizzare e pubblicare nella piattaforma TikTok con i gli hashtag: **#ABPR17design** **#CorsoDesignB2020-2021** aggiungendo una breve descrizione del progetto (titolo, soggetto, nome cognome dell'autore). Una volta salvato il video sulla piattaforma TikTok è possibile esportarlo per poi pubblicarlo nella pagina FB e TikTok **Abpr17design**. Tali condivisioni non sono obbligatorie, ma comunque vivamente consigliate.

## **0 - Un anello di carta con scatola**

Il progetto per l'iscrizione è la realizzazione, preferibilmente attraverso la tecnica dell'origami e del kirigami e senza l'uso della colla, di un anello e di una scatola/espositore che lo contenga e che lo possa anche esibire. Il materiale da utilizzare è esclusivamente la carta. Per l'anello e la scatola possono essere usate due differenti grammature (non superiore a 120 gr per l'anello e a 300 gr per la scatola). È ammessa, anche se non consigliata, la decorazione dell'anello, mentre la scatola deve conservare il colore della carta o del cartoncino di partenza.

L'ispirazione del progetto dovrà obbligatoriamente pervenire da una carta pescata dal mazzo Sinapsi Compositive. Tale carta sarà inclusa (con un montaggio fotografico) nell'immagine del gioiello con la relativa scatola che sarà spedita via mail. Tale immagine (800x600 pixel a 72dpi) avrà gli oggetti scontornati su fondo bianco.

Si ricorda che questa immagine, ottenuta utilizzando il template scaricabile dal sito del corso, avrà il logo "ABPR17DesignCognomeNome" in basso a sinistra.

Immagini di riferimento sono visibili nel sito del corso <https://abpr17design.wordpress.com/progetti/>

## 1 - Un gioiello “profumato” in vetro borosilicato

Il brief del progetto richiede l'ideazione di un gioiello indossabile e “profumato” da realizzarsi con il vetro borosilicato per il bookshop di Palazzo Mocenigo a Venezia, sede del Museo di Palazzo Mocenigo, Centro Studi di Storia del Tessuto, del Costume e del Profumo (<https://mocenigo.visitmuve.it/it/il-museo/sede/la-sede-e-la-storia/>).

Il progetto ha come partnership le aziende Mavive ([www.themerchantofvenice.com/it/](http://www.themerchantofvenice.com/it/)) (<https://drive.google.com/file/d/1HYmmQKJs5i2phyUyEJ1OgEMwhq9kGTlu/view?usp=sharing>) e Bluside ([www.bluside-design.com](http://www.bluside-design.com)) che valuteranno i progetti e potranno, se interessate, svilupparne uno o più per un'eventuale produzione.

Nella progettazione si dovrà tener conto che:

1 - Il gioiello, da realizzarsi con il vetro borosilicato, può prevedere anche l'utilizzo secondario di un altro materiale (esempio un tappo di sughero) e deve essere rappresentativo del Museo di Palazzo Mocenigo, richiamandone aspetti storici, architettonici, ludici e/o facendo riferimento sia agli oggetti esposti e anche alle suggestioni che il luogo restituisce.

2 - Particolarità del gioiello – a scelta tra una delle tre tipologie: anello, bracciale o collana - è poter contenere del profumo allo stato liquido e/o solido. Il riferimento tipologico è il *pomander*, oggetto sul quale si invita a fare una ricerca di approfondimento individuale.

3 - Il vetro borosilicato è la tipologia di vetro di migliore qualità disponibile sul mercato trattandosi di materiale completamente privo di contaminanti con un'altissima resistenza agli shock termici tanto da poter andare alla fiamma. È inoltre riparabile e rilavorabile all'infinito ed ha anche una notevole resistenza agli agenti aggressivi dei detergenti industriali tanto da opacizzare molto tardi nel tempo. Data la sua qualità, il vetro borosilicato 3.3 è l'unico utilizzabile nel mondo chimico-farmaceutico.

4 - La lavorazione del vetro borosilicato è molto differente da quella tipica di Murano, dove si utilizza la polvere o la pasta nei crogioli, perché la “materia prima” è il tubo, partendo da semilavorati dal diametro minimo di un paio di mm fino a quasi 600 mm con molteplici spessori. Partendo da questi tubi è realizzato il 90% dei manufatti avvalendosi di torni, fiamme libere e dime soffiando sempre tutto a bocca e lavorando a mano. Un esempio di lavorazione è visibile al seguente link:

<https://www.youtube.com/watch?v=VeOGIATVhI>

Sono utilizzabili anche altri semilavorati come palloni fino a 200 litri e bacchette piene fino a 3 cm di diametro. Però per questo progetto si consiglia di non impiegare questi prodotti.

5 - Dalla lavorazione ne deriva che il prodotto finale è tendenzialmente di forma sferica e/o cilindrica o comunque dalle linee morbide ed affusolate. Difficilmente sono utilizzate delle lastre e superfici piane e comunque mai sono presenti angoli vivi.

Inoltre il vetro è quasi esclusivamente trasparente o sabbiato. Il suggerimento è di concentrare l'attenzione progettuale sulla forma senza intervento di colore, pur possibile per piccole parti. Il vetro Borosilicato si può verniciare ma in questa fase del progetto, questa finitura non è prevista.

Oltre alle quattro tavole che illustreranno il progetto, è richiesta la realizzazione di un modello virtuale che riesca a simulare la trasparenza del vetro. Comunque è chiesta anche la realizzazione di un modello fisico del bicchiere in scala al vero. Questo modello, ipotizzando la difficoltà di poterlo rendere concreto in vetro, potrà essere realizzato con un materiale adeguato a piacere. Si suggeriscono come materiali la cera, la pasta di sapone, la pasta di sale oltre ai più tradizionali cernit, plastilina, das, creta. Ovviamente, se c'è la possibilità, è gradito un modello realizzato in borosilicato o in vetro soffiato. L'oggetto può anche essere valutato per una prototipizzazione con la stampante 3d presente in Accademia, previo accordo con il prof. Maurizio Tonini.

**1a. immagine:**

- a) le proiezioni ortogonali del gioiello progettato (vista frontale e dall'alto con eventuale vista laterale);
- b) una visione a schizzo tridimensionale dello stesso con indicate le misure di massima;
- c) l'evidenziazione geometrica dei rapporti proporzionali adottati nel dimensionamento del gioiello.

### 2a. immagine:

un'unica fotografia prospetticamente compatibile con la vista del prototipo del gioiello in almeno due o più posizioni.

### 3a. immagine:

un fotodisegno, libero nella sua realizzazione, che interpreti il progetto e produca un'immagine significativa e di effetto. Lo scopo è ottenere una "fotografia" che riesca a comunicare in modo inedito e coinvolgente il progetto realizzato. (sito di riferimento <http://www.didatticarte.it/Blog/?p=9513> )

Queste tre immagini, ottenute utilizzando il template scaricabile dal sito del corso, avranno il logo "ABPR17DesignCognomeNome" in basso a sinistra.

## 2 - Un diffusore d'ambiente per il Caffè Florian

Il brief del progetto richiede l'ideazione di un diffusore d'ambiente che apparterrà alla linea di prodotti editati dal Caffè Florian di Venezia

(<https://drive.google.com/open?id=1jmylTA0faYshZ2OscGydHfei-QR-FY1O>).

Attualmente nel catalogo ci sono quattro esclusivi profumi d'ambiente, ispirati a quattro Sale del Caffè Florian, creati per rivivere e assaporare una collezione speciale di memorie olfattive, composta di essenze fruttate e floreali, intense come ricche spezie o raffinate come legni esotici, di vivaci note verdi e acquemarine.

Lorenzo Dante Ferro ha firmato queste fragranze, ricreando l'inconfondibile atmosfera di questo famoso e unico Caffè storico.

I quattro profumi d'ambiente sono: SALA DEL SENATO, SALA DELLE STAGIONI, SALA DEGLI UOMINI ILLUSTRI, SALA ORIENTALE.

Il progetto chiede di ideare **una bottiglia riutilizzabile**, nella quale versare uno dei quattro profumi d'ambiente Florian a scelta tra le fragranze esistenti.

Il flacone-diffusore sarà in vetro soffiato e quindi farà riferimento alla classica produzione del vetro muranese.

La finalità del progetto è costruire un artefatto tridimensionale che rifletta sulle tecniche di produzione del vetro e sia formalmente caratterizzato.

Nella progettazione si dovrà tener conto che:

**1** - Il flacone per il profumo d'ambiente deve essere **rappresentativo del Caffè Florian di Venezia**, richiamandone aspetti storici, architettonici, ludici e/o facendo riferimento all'architettura e all'arredamento del luogo; sono anche ammessi riferimenti alle opere e agli arredi esposti.

**2** - La bottiglia di profumo dovrà essere **facilmente riproducibile** le tecniche di lavorazione del vetro artigianale.

**3** - A corredo della bottiglia progettata ci saranno degli appositi **bastoncini**, solitamente in bambù, che, inseriti nel flacone si impregneranno dell'essenza e la rilasceranno gradualmente nell'aria. Prestare attenzione alla bocca della bottiglia in modo che l'operazione di inserimento dei bastoncini sia possibile.

**4** - La miscela dei vari livelli di fragranza, conosciuti anche come "note", del profumo **non** fa parte del progetto, anche se può essere motivo di ispirazione.

**5** - Anche se il focus principale è il progetto del diffusore, è auspicabile che ci sia un **abbozzo grafico** dell'eventuale etichetta o del cartellino che accompagna la bottiglia. Non è richiesto, il progetto del packaging che potrà essere oggetto di un approfondimento successivo.

Oltre alle tavole che illustreranno il progetto, è richiesta la realizzazione di **un modello** del flacone-diffusore ideato, in scala al vero. Questo modello potrà essere realizzato con un materiale adeguato a piacere (cernit, plastilina, das, creta, legno, carta, pasta di sale, cera ....) ipotizzando la difficoltà di poterlo rendere concreto in vetro.

Nelle tre immagini documentative (800x600 pixel a 72dpi scontornate su fondo bianco) richieste si raccomanda di comprendere:

**1a. immagine:**

- a) le proiezioni ortogonali del diffusore progettato (vista frontale e dall'alto con eventuale vista laterale);
- b) una visione a schizzo tridimensionale dello stesso con le misure di massima;
- c) l'evidenziazione geometrica dei rapporti proporzionali adottati nel dimensionamento del contenitore.

**2a. immagine:**

un'unica fotografia prospetticamente compatibile con la vista del prototipo del diffusore (completo di etichetta o cartellino) in due o più posizioni.

**3a. immagine:**

un fotodisegno, libero nella sua realizzazione, che interpreti il progetto e produca un'immagine significativa e di effetto. Lo scopo è ottenere una "fotografia" che riesca a comunicare in modo inedito e coinvolgente il progetto realizzato. (sito di riferimento

<http://www.didatticarte.it/Blog/?p=9513> )

Queste tre immagini, ottenute utilizzando il template scaricabile dal sito del corso, avranno il logo "ABPR17DesignCognomeNome" in basso a sinistra.

### 3 - Una "scatola Venezia" per Ca' Pisani

La "scatola Venezia" è una sorta di *supergadget* che ricorderà all'ospite la visita alla città di Venezia e la permanenza nell'albergo Ca' Pisani. Un oggetto di "benvenuto" che il visitatore troverà nella propria camera. È il pretesto per costruire un racconto, dove l'oggetto, nel suo insieme di contenitore e di contenuto, è "memoria" e rievocazione strutturata di un viaggio.

La scatola, realizzata in cartone, si presenterà come un kit contenente una serie di oggetti, alcuni dei quali rimarranno di proprietà dell'hotel (P), mentre altri potranno essere asportati (A):

- la directory dell'hotel Ca' Pisani, cm 24,5 x cm 15,5 x spessore cm 3,5; (P)
- il telecomando della tv (messo all'interno di un involucro di protezione trasparente), cm 18,5 x cm 5, x spessore cm 2,5; (P)
- una penna, cm 14,5; (A)
- il listino frigo bar, cm 19,5 x cm 12; (P)
- cartoncino 'I'm green' per il cambio biancheria, diametro cm 13; (P)
- eventuale blocco appunti o carta da lettere; (A)
- spazio vuotatasche;
- un paio di biscotti (zaeto, baiccolo, Bussolai, Essi ... ) e/o altri oggetti gadget a scelta. A titolo di esempio:

t-shirt, gondola, monumento resina, anello vetro, tessera vetro, cartolina, tazza, borsa, calamita cartelli veneziani, ditale, merletto buranese, penna rivestita carta veneziana, blocco notes con carta veneziana, tappo, pendente murrina, posacenere, grembiule. (A)

L'idea è la realizzazione di un oggetto contenitore strutturato al suo interno che, in un primo momento, possa servire durante la permanenza in hotel per deporre il telecomando della tv, la directory e fungere anche da vuotatasche al rientro dell'ospite in albergo.

Successivamente, il contenitore, che potrà rimanere di proprietà del cliente alla fine del soggiorno in hotel, avrà delle caratteristiche di "preziosità" tali da diventare un oggetto souvenir, a memoria della permanenza a Venezia. Per questo motivo si presenterà come oggetto "prezioso" (pur se

realizzato in cartone) e potrà avere una grafica personalizzata. Sarà predisposto a contenere – oltre agli oggetti che già inizialmente accoglie (e che fanno parte del progetto) – anche altri gadget e materiali grafici e cartacei collezionabili durante la vacanza.

La tecnica di costruzione del contenitore, oggetto del progetto, è un sistema strutturale ottenuto con l'incastro a secco delle parti di cartone ottenute con fustellatura e/o piegatura (cordonatura) e possibilmente, senza incollaggi.

Il cartone da utilizzare è a scelta ma si consiglia la tipologia ondulata con uno spessore presunto di almeno 4 mm.

Referente e partner del progetto è lo Scatolificio Udinese che, per eventuali problemi tecnici, offre la propria consulenza, anche via mail.

La focalizzazione del progetto avverrà sia sul piano formale (con una speciale attenzione alle proporzioni e ai valori simbolici dell'oggetto) e sia sul piano funzionale con i disegni progettuali e in particolare con la realizzazione del prototipo.

Oltre alle quattro tavole che illustreranno il progetto, è richiesta la realizzazione di **un prototipo** della “scatola Venezia” ideata in scala uno a uno. Questo prototipo sarà realizzato nel cartone desiderato, utilizzando gli spessori e le finiture che si ipotizzano di avere anche nell'oggetto realizzato serialmente

Nelle tre immagini documentative (800x600 pixel a 72dpi scontornate su fondo bianco) richieste si raccomanda di comprendere:

**1a. immagine:**

- a) le proiezioni ortogonali del contenitore con il contenuto (vista frontale e dall'alto con eventuale vista laterale) in scala;
- b) una visione a schizzo tridimensionale dello stesso con le misure di massima;
- c) l'evidenziazione geometrica dei rapporti proporzionali adottati nel dimensionamento del contenitore;
- d) il disegno in piano delle sagome dei vari pezzi che compongono il contenitore di cartone con l'eventuale grafica caratterizzante.

**2a. immagine:**

un'unica fotografia con la vista del prototipo del contenitore completo degli oggetti e una vista del contenitore vuoto; le due viste saranno montate in un'unica immagine prospetticamente compatibile.

**3a. immagine:**

un fotodisegno, libero nella sua realizzazione, che interpreti il progetto e produca un'immagine significativa e di effetto. Lo scopo è ottenere una “fotografia” che riesca a comunicare in modo inedito e coinvolgente il progetto realizzato. (sito di riferimento

<http://www.didatticarte.it/Blog/?p=9513> )

Queste tre immagini, ottenute utilizzando il template scaricabile dal sito del corso, avranno il logo “ABPR17DesignCognomeNome” in basso a sinistra.

#### **4 - Rappresentazione pop-up (a sorpresa)**

Il progetto di “una pagina” in cartone cm 21 x cm 21 cm apribile a 180° (ottenendo una doppia pagina di misure 21 cm x 42 cm) elaborata con la tecnica del “pop up” in cui tutti gli elaborati (i progetti ed anche, eventualmente, le esercitazioni) del corso possano trovare collocazione.

Tecnicamente il pop up può essere realizzato in cartoncino (approssimativamente da 200 gr) e poi essere incollato su un supporto di cartone rigido di almeno 2 mm.

La “pagina pop-up” dovrà presentare una sorta di “riassunto tridimensionale” del corso creando una “storia” che utilizzi i vari progetti elaborati come “ingredienti” di un racconto; inoltre possono anche essere inseriti elementi elaborati durante le esercitazioni.

Per questo progetto non sono richieste le quattro tavole ma, oltre al pop up realizzato, solo la spedizione via mail di un'unica immagine digitale. Questa immagine (formato 800x600 pixel a 72 dpi scontornata su fondo bianco) comprenderà una foto con la pagina del pop up chiusa e un'altra



con la pagina del pop up aperta. La composizione dell'immagine, ottenuta utilizzando il template scaricabile dal sito del corso, avrà il logo "ABPR17DesignCognomeNome" in basso a sinistra. Le due immagini separate del pop up chiuso e del pop up aperto saranno inserite singolarmente nella scheda in formato A4 da consegnare stampata su carta all'esame.

## ORGANIZZAZIONE

Il corso dovrà necessariamente essere seguito nel suo sviluppo con una partecipazione attiva da parte degli studenti poiché le lezioni saranno alternate e relazionate alle esercitazioni, ai workshop, ai seminari, alle revisioni e alle visite esterne.

Un calendario dettagliato, diffuso all'inizio del corso, organizza e specifica i giorni delle lezioni, delle revisioni pubbliche e delle consegne (OBBLIGATORIE pena l'esclusione dalla possibilità di sostenere l'esame) dei progetti e delle esercitazioni da svolgere durante il corso.

I materiali riguardanti il corso sono scaricabili dalla seguente pagina web: <https://abpr17design.wordpress.com>. Inoltre è attiva la pagina FaceBook: "ABPR17 Design" alla quale si suggerisce l'iscrizione e si rimanda per la pubblicazione dei progetti, delle comunicazioni e delle domande.

Anche se è preferibile che le eventuali domande siano condivise nella piattaforma di FaceBook, per la richiesta di informazioni personali può essere usata la mail: **roberto.zanon@accademiavenezia.it**.

## ESAME

L'ammissione all'esame avverrà solo se saranno state rispettate le revisioni pubbliche e le consegne obbligatorie previste nella scaletta del corso.

L'esame avrà come oggetto:

- la redazione di un test scritto sulla parte teorica del corso
- la presentazione delle nove esercitazioni in formato A4;
- la presentazione della collana e relativo espositore realizzati per l'iscrizione;
- la discussione dei tre progetti redatti durante l'anno;
- la presentazione del quarto progetto "Rappresentazione pop-up" (a "sorpresa" in sede di esame);
- la consegna delle schede riassuntive dei progetti 1, 2, 3 e 4 in formato A4 verticale su carta da fotocopie);
- la discussione delle letture compiute dallo studente sulla bibliografia proposta.

Non saranno presi in considerazione i disegni presentati fuori dal formato richiesto e i disegni arrotolati: si raccomandano quindi l'uso della cartellina e l'accurato controllo formale dei materiali presentati.

Essendo il corso annuale, **la prima sessione d'esame è quella estiva del 2021.**

## BIBLIOGRAFIA OBBLIGATORIA e CONSIGLIATA

Roberto Zanon, *Gioiello e Progetto*, Cleup, 2020 (obbligatorio);

Roberto Zanon, *Verso il design. Appunti per uno sviluppo critico*, Cleup, 2013 (obbligatorio);

Fabrizio Gay, *A ragion veduta*, Publica, 2020

(<http://www.publicapress.it/wp-content/uploads/2020/09/GAY-A-raigion-veduta.pdf>);

Bianca Cappello (a cura di), *Il Gioiello nel Sistema Moda*, Skira, 2017;

Michele Cafarelli (a cura di), *Didesign, ovvero niente*, Express Edizioni, 2012;

Riccardo Falcinelli, *Guardare Pensare Progettare*, Stampa Alternativa & Graffiti, Roma, 2011;

Roberto Zanon, *Contesto, suggestioni percettive*, Cleup, 2009;

Andrea Branzi (a cura di), *Capire il design*, Giunti Editore, Firenze, 2007;

Bruno Munari, *Da cosa nasce cosa*, Editori Laterza, 1981;

Bruno Munari, *Design e comunicazione visiva*, Editori Laterza, 1968, 1972.

Inoltre si consigliano gli scritti e i video rintracciabili dalla pagina web:  
<https://abpr17design.wordpress.com/collegamenti/approfondimenti/>