

 <p>ACCADEMIA DI BELLE ARTI VENEZIA</p>	ABPR17DESIGN	A.A. 2021-2022
	Corsi di “DESIGN” e “DESIGN PER L’EDITORIA”	BIENNIO prof. Roberto Zanon

PROGRAMMA

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 bracciale 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 bracciale di carta con scatola).

Bracciale 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: **CognomeNomeBracciale2021.jpg** e andrà spedito via email specificando nel testo:

Nome, Cognome, Matricola;
Scuola di appartenenza all'interno dell'Accademia, Anno di frequenza;
Scuola superiore di provenienza;
indirizzo e-mail;
telefono (opzionale per gruppo whatsapp);
fototessera;

all'indirizzo: **roberto.zanon@accademiavenezia.it** entro e non oltre le ore 23.59 di domenica 7 Novembre 2021.

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 brevissimo video** (tra i 4 e i 15 secondi) con anche la scelta della colonna sonora che illustri liberamente il proprio progetto da realizzare e pubblicare in una piattaforma a piacere con i gli hashtag: **#ABPR17design #CorsoDesignBiennio2021-2022** aggiungendo una breve descrizione del progetto (titolo, soggetto, nome cognome dell'autore). In ogni caso il video sarà caricato anche nella piattaforma Teams e NON deve essere incluso nella mail con l'immagine del progetto.

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 una tecnica libera, senza l'uso del computer, e poi scansionate; l'**Es. 5** va disegnata a mano con le squadrette senza l'uso del computer e poi scansionata.

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

es. 2 l'analisi di un bicchiere di vetro; 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 in presenza e, in ogni caso, 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 disporre sequenzialmente l'una vicina all'altra formando un campo di rappresentazione unico e graficamente coordinato orizzontale di cm 59,4 x cm 84**. 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 INDICAZIONI 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 INDICAZIONI 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** con risoluzione 800 x 600 punti a 72 dpi, formato JPG, ORIZZONTALI,, la **prima** con le proiezioni ortogonali e con le misure di massima (indicativamente è la tavola n.3 ridimensionata) la **seconda** dell’artefatto scontornato su fondo bianco (indicativamente è la tavola n.4 ridimensionata) 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/ispirazioni-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:** *CognomeNomeBraccialeB2021.jpg*

per il **progetto 1:** *CognomeNomeMascotteProiezioni.jpg / CognomeNomeMascotteVista.jpg / CognomeNomeMascotteFotodisegno.jpg*

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

per il **progetto 3:** *CognomeNomeAnelloProiezioni.jpg / CognomeNomeAnelloVista.jpg / CognomeNomeAnelloFotodisegno.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, contestualmente alla scadenza della consegna delle immagini in digitale, **è chiesta la condivisione di un brevissimo video** (tra i 4 e gli 8

secondi) con anche la scelta della colonna sonora che illustri liberamente il proprio progetto da realizzare e pubblicare in una piattaforma a piacere con i gli hashtag: **#ABPR17design** **#CorsoDesignBiennio2021-2022** aggiungendo una breve descrizione del progetto (titolo, soggetto, nome cognome dell'autore). In ogni caso il video sarà caricato anche nella piattaforma Teams.

BRIEF DEI PROGETTI

0 - Un bracciale di carta con scatola

Il progetto per l'iscrizione al Corso di Design B e al Corso di Design per l'Editoria è la realizzazione, preferibilmente attraverso la tecnica dell'origami e del kirigami e senza l'uso della colla, di un **bracciale e di una scatola/espositore** che lo contenga e che lo possa anche esibire.

Il materiale da utilizzare è esclusivamente **la carta**. Per il bracciale e la scatola possono essere usate due differenti grammature (non superiore a 120 gr per il bracciale e a 300 gr per la scatola). È ammessa, anche se NON consigliata, la decorazione del bracciale, 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 e pubblicata nella piattaforma Teams. 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/2018/12/24/biennio-2018-2019-bracciale-di-carta-con-scatola/>

1 - Una mascotte per il JW Marriott Venice Resort & Spa

E' richiesto il progetto di **una mascotte** per il JW Marriott Venice Resort & Spa (<https://www.marriott.it/hotels/travel/vcejw-jw-marriott-venice-resort-and-spa/>) ispirata dal **grifone** (una creatura leggendaria con il corpo di leone e la testa d'aquila) che attualmente appartiene al logo della struttura.

La mascotte potrebbe anche essere accompagnata da altri personaggi di supporto oppure da una mascotte-spalla.

La mascotte progettata dovrà essere pensata per **diventare tridimensionale grazie all'incastro** di una serie di componenti estraibili da una "cartolina" di cartone con due misure a scelta: 21 cm x 15 cm oppure 21 cm x 29,7 cm con spessore di almeno 2 mm.

È ammessa la personalizzazione grafica in entrambi i lati della "cartolina". La finalità del progetto è costruire una struttura che sia **il più possibile tridimensionale**.

Le caratteristiche che la "cartolina" dovrà avere sono di **essere trasformabile** - attraverso la fustellatura - in un oggetto comunicativo e promozionale del JW Marriott Venice Resort & Spa che preveda anche l'eventuale **intercambiabilità** delle parti in modo che l'utente possa interagire con l'oggetto, anche trasformandolo.

Anche se non è obbligatorio, è auspicabile che l'oggetto-mascotte montato possa "contenere" **un aspetto funzionale** (svuota tasche, portafotografie, supporto per cellulare, portacandele, ...).

E' poi indispensabile pensare anche al **nome** da dare alla mascotte; il nome può diventare un "indizio" per la ricezione positiva del "protagonista" ideato. Pensare ed immaginare poi anche la "**storia**" che appartiene al soggetto può fornire degli stimoli progettuali interessanti che andranno a legittimare le scelte fatte nella caratterizzazione della mascotte.

Questo implica l'importanza delle scelte progettuali fatte nella creazione del personaggio che saranno fortemente giustificate anche all'interno di **una ipotetica narrazione che funga da scenario**. Ciò aiuterà, successivamente, a declinare lo sviluppo di altri oggetti a corredo come un libretto di fumetti o altri gadget (pupazzetto, portachiavi, tazza, piatto, ciotola, timbro, adesivo, spilla, bigiotteria, portacellulare, t-shirt, shopper, borsellino, zainetto, cuscino, agenda, carte gioco, segnalibro, penna, nastro adesivo, tappo, sottobicchieri, portadocumenti, svuota tasche, trottola, salvadanaio, tappetino mouse, ombrello, frisbee, merendine, biscotti, sagoma decorativa cappuccino, ...)

L'obiettivo didattico è un progetto che focalizzi l'attenzione sullo sviluppo della forma che da piana raggiunge la tridimensionalità possibilmente anche **compiendo una funzione**.

Nella progettazione si dovrà tener conto che:

1 - La mascotte deve essere **rappresentativa** del JW Marriott Venice Resort & Spa, richiamandone aspetti storici, architettonici, ludici e/o facendo riferimento all'architettura del luogo. L'hotel a 5 stelle è fortemente caratterizzato perché occupa un'intera isola della laguna veneziana.

2 - Nel processo di progettazione è suggerito di individuare le caratteristiche del personaggio principale (il Grifone oppure anche un altro animale, pianta o oggetto) e successivamente di conferire caratteristiche umane all'immagine scelta. Gli occhi rappresenteranno la parte più emotiva e quindi, per esempio, l'emozione trasmessa di buono o cattivo, tranquillo o agitato. La bocca trasmette le emozioni in modo diretto: per esempio se all'insù di ottimismo, se grande la suggestione di un carattere vivace e ingenuo. Il naso non trasmette emozioni precise e spesso può anche non esserci. Le orecchie talvolta sono umane nei modelli figurativi, animali nelle mascotte da animale e anche in certi casi disegnate con oggetti precisi, per esempio cavoli, cipolle, antenne o prese elettriche. Attenzione dovrà poi essere data al costume e gli accessori con cui la mascotte sarà eventualmente "vestita", o anche gli oggetti che staranno a corollario, perché ciò permette di calare il personaggio nella sua storia.

3 - La "cartolina" contenente gli elementi che montati costruiranno la mascotte deve **essere facilmente riproducibile** attraverso le tecniche di stampa tipografica e l'uso delle fustelle. Il materiale da usare è esclusivamente il cartone a forte spessore (minimo 2 mm) compatto.

4 - Pur essendo lo scopo principale ottenere un oggetto tridimensionale, la cartolina dovrà essere **graficamente "piacevole"** anche nella sua apparenza bidimensionale; per questo motivo è determinante l'accuratezza della soluzione grafica proposta.

5 - Sono ammesse - seppur sconsigliate - leggere curvature compatibilmente con il cartone scelto. Anche le eventuali cordonature (per la piegatura) sono sconsigliate, seppur possibili. L'oggetto sarà **montabile senza l'utilizzo di colle, solo con l'incastro** e l'eventuale piegatura.

6 - Il prototipo può essere tagliato manualmente, ma se si prevedono dei tagli complessi si suggerisce la realizzazione con il **taglio al laser** o con il plotter da taglio.

7 - Nella cartolina saranno stampati: **a) i loghi**: ABPR17DESIGNCognomeNome e JW Marriott Venice Resort & Spa; **b) una breve descrizione del progetto**; **c) un'infografica** con le spiegazioni per il montaggio dell'oggetto mascotte.

Oltre agli elaborati di progetto, è richiesta la costruzione di un **prototipo** funzionante della "cartolina" ideata, in scala al vero, da realizzare **in duplice copia**: uno sarà lasciato in forma di cartolina con le incisioni e l'altro con la mascotte in forma tridimensionale montata con accompagnato dall'eventuale parte di ritaglio.

Una serie di immagini di riferimento, valide come ispirazione, si riferiscono ad un progetto simile (attenzione NON uguale!) svolto nel corso di Design nell'A.A. 2013-14:

<https://abpr17design.wordpress.com/2014/04/28/triennio-201314-cartolina-gioiello-per-peggy-guggenheim/>

Nelle tre immagini documentative (800x600 pixel a 72dpi scontornate su fondo bianco) si chiede di inserire:

1a. immagine:

- a) il disegno del template della cartolina (21 cm x 15 cm oppure 21 cm x 29,7 cm) in piano, con evidenziati i tagli e le eventuali cordonature;
- b) fronte ed eventuale retro della cartolina con la grafica progettata e l'infografica con le spiegazioni di montaggio;
- c) una visione a schizzo tridimensionale dell'oggetto mascotte costruito con indicate le misure di massima.

2a. immagine:

un'unica fotografia prospetticamente compatibile con:

- a) la cartolina fustellata intera (fronte ed eventuale retro);
- b) la mascotte montata;
- c) la parte di cartolina "bucata" con le eventuali parti di risulta.

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.

E' prevista la visita all'Isola di Sacca Sessola, sede del JW Marriott Venice Resort & Spa, mercoledì 10 novembre alle ore 14.30 con partenza da da Piazzale Roma (di fronte a KFC).

2 - Un bicchiere "Love" per il Florian

Il brief del progetto richiede l'ideazione di un **bicchiere in vetro "love" in onore di Giacomo Casanova** (1725-1798). Il bicchiere potrebbe essere dedicato al brindisi con promessa d'amore per futuri sposi. Il bicchiere potrebbe anche "sdoppiarsi" in due bicchieri "legati" tra loro.

Il Caffè Florian (<https://www.caffeflorian.com/it/>) è il più antico Caffè italiano e rappresenta un simbolo della città. Inaugurato il 29 dicembre 1720 da Floriano Francesconi con il nome "Alla Venezia Trionfante", fu rapidamente ribattezzato dagli avventori semplicemente Florian, dal nome del suo proprietario, diventando la più famosa "bottega da caffè", frequentata da personaggi illustri come Goldoni, Canaletto e Guardi.

Il bicchiere di cui si chiede l'ideazione ispirato a Casanova, sarà realizzato **in vetro soffiato** (impiegando le tecniche tradizionali di soffiatura oppure con l'utilizzo del vetro borosilicato) e legato alla produzione 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 presente che:

- 1 Il bicchiere – oltre ad avere come riferimento **Giacomo Casanova**, 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 Il bicchiere dovrà essere **facilmente riproducibile con le tecniche di lavorazione del vetro artigianale**.

3 Anche se il focus principale è il progetto del bicchiere, è richiesto **un abbozzo grafico di un cartellino** che lo accompagna e che spiega con un'infografica le motivazioni progettuali. Non è richiesto, il progetto del packaging che potrà essere oggetto di un approfondimento successivo.

Alcuni **bicchieri editati dal Caffè Florian** sono visibili ai seguenti link:

<https://shop.caffeflorian.com/it/bicchiere-gli-impossibili-di-silvano-rubino-lui/>

<https://shop.caffeflorian.com/it/design/bicchieri-fished-in-venice-by-antonio-dei-rossi/>

<https://shop.caffeflorian.com/it/design/coppa-grande-tete-a-tete-di-massimo-nordio/>

Oltre alle tavole che illustreranno il progetto, è richiesta la realizzazione di un modello del bicchiere 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, cartapesta, cera, ecc.) ipotizzando la difficoltà di poterlo rendere concreto in vetro. La costruzione di un eventuale modello virtuale, da affiancare a quello fisico costruito manualmente, è ben accetta.

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

1a. immagine:

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

2a. immagine:

un'unica fotografia prospetticamente compatibile con la vista del bicchiere (completa di 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 - Un anello per l'Accademia (interpretazione o ex-novo)

Il progetto richiede l'"interpretazione" di un anello che rappresenta il profilo della Chiesa dell'Ospedale degli Incurabili, un tempo presente all'interno del chiostro dell'attuale sede centrale dell'Accademia e demolita nel 1831.

L'anello ha in dotazione anche una controsagoma che, inserita nella scatola, completa il disegno con la rappresentazione delle aperture-buco che una volta erano gli accessi della chiesa e che fungono da tasche per poter sollevare l'anello.

L'intervento progettuale richiesto prevede l'interpretazione del "vuoto" dell'anello con una personalizzazione materica (in filo, carta, cartone, das, metallo, ecc.) e anche la definizione grafica della "confezione" dell'intera scatola costruendo un'apposita custodia. Il materiale da utilizzare per la parte del "packaging" è il cartoncino stampato con una grafica appositamente progettata.

Questo un breve video che spiega la genesi del progetto dell'anello:

<https://www.instagram.com/p/CO27tX3IJPx/?igshid=ztumeo1r40nz>

Ad ogni studente sarà fornito un "prototipo" dell'anello con la relativa scatoletta in legno grezzo su cui poi "operare fisicamente".

In alternativa a questo progetto di interpretazione è possibile progettare un anello ex novo che abbia delle caratteristiche “simili” a quello presentato. In questo caso sapranno presi degli specifici personali accordi sulle caratteristiche del progetto da realizzare.

Nel progetto di personalizzazione dell’anello si dovrà tener conto che:

1 - L’anello è rappresentativo dell’Accademia di Belle Arti di Venezia e potrà essere realizzato seriamente per essere venduto **nel bookshop** dei Magazzini del Sale, luogo espositivo dell’Accademia.

2 - Il progetto di personalizzazione deve essere **facilmente riproducibile** attraverso le tecniche di stampa tipografica anche se può essere previsto un “controllato e limitato” intervento manuale

3 - Nella scatola contenitore saranno stampati **i loghi: ABPR17DESIGNCognomeNome e Accademia di Belle Arti di Venezia.**

Oltre alle tavole che illustreranno il progetto, è richiesta la **realizzazione di un modello dell’anello personalizzato e dell’involucro della scatola.**

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

1a. immagine:

a) le proiezioni ortogonali dell’esplosione della scatola e dell’anello personalizzato.

b) una visione a schizzo tridimensionale della scatola e dell’anello personalizzato.

2a. immagine:

un’unica fotografia prospetticamente compatibile con la vista della scatola chiusa e della scatola aperta con l’anello personalizzato portato in evidenza.

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.

Il breve **video** richiesto per ogni progetto potrà, in questo specifico progetto, anche raccontare il **processo** di costruzione della personalizzazione dell’anello.

Una **mostra** riassuntiva con i risultati progettuali ottenuti è prevista alla fine del corso.

4 - Rappresentazione pop-up (a sorpresa)

Il progetto di “una pagina” in cartone **21 cm x 21 cm apribile a 180°** (ottenendo una doppia pagina di misure 21 cm x 42 cm dallo spessore minimo consigliato di 2 mm) elaborata, preferibilmente, con la **tecnica del “pop up”** in cui tutti gli elaborati (i progetti ed anche, eventualmente, le esercitazioni) del corso possano trovare collocazione.

La “pagina pop-up” dovrà presentare **una sorta di “riassunto tridimensionale”** del Corso creando una “storia” che utilizzi gli elementi considerati durante le esercitazioni e i vari progetti elaborati come “ingredienti” di una narrazione; il racconto delle esperienze e delle nozioni apprese durante il Corso di Design.

Per questo progetto non sono richieste le quattro tavole ma solo il caricamento nella piattaforma Teams 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 una con la pagina del pop up aperta. Questa 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 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 messe in relazione 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 del bracciale e della relativa scatola 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 2022.**

BIBLIOGRAFIA OBBLIGATORIA e CONSIGLIATA

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

Roberto Zanon, *Gioiello e Progetto*, Cleup, 2020 (richiedere il link per un ampio estratto):

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

(<http://www.publicapress.it/wp-content/uploads/2020/09/GAY-A-raion-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/>