

	ACCADEMIA DI BELLE ARTI VENEZIA	ABPR17DESIGN	A.A. 2022-2023
			BIENNIO

Corsi di DESIGN e DESIGN PER L'EDITORIA 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 le loro strutture, 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 **una collana di carta con espositore in cartoncino**. (vedere le successive indicazioni al capitolo PROGETTI alla voce "0 Progetto di una collana con espositore").

Collana ed espositore 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: **CognomeNomeCollana2022.jpg**

Inoltre è **chiesta** - assieme alla consegna dell'immagine digitale - **la realizzazione di un breve video** (non più di 15 secondi) con anche la scelta della colonna sonora che illustri il proprio progetto.

Anche se il video è libero nella realizzazione, si consiglia di seguire questa procedura. **Usare l'app Stop Motion** (almeno 80-100 frame) per muovere l'oggetto e/o la vista dell'oggetto; **importare il video in VivaVideo** (o altra app simile) per il montaggio e l'inserimento di eventuali effetti sonori; **importare il video in TikTok e/o Instagram** aumentando la velocità (2 o 3 volte) e aggiungendo la colonna sonora. **Pubblicare con gli hashtag: #ABPR17design #CorsoDesignBiennio2022-2023** aggiungendo una breve descrizione del progetto (titolo, soggetto, vostro nome cognome).

Anche se la pubblicazione su *TikTok* e/o *Instagram* non è obbligatoria, **il video dovrà comunque essere caricato nella piattaforma Teams**.

Il file del video sarà così nominato: **CognomeNomeCollanaVIDEO2022.xxx** (xxx indica il formato, a scelta, del video)

Infine si chiede di consegnare una **phototessera** così nominata: **CognomeNome.jpg** e un file testo word **CognomeNome.doc** con indicati i seguenti dati:

Nome, Cognome, Matricola;

Scuola di appartenenza all'interno dell'Accademia e Anno di frequenza;

Scuola superiore di provenienza;

indirizzo e-mail:

L'immagine, il video, la phototessera e il testo dovranno essere consegnati nelle Attività di Teams entro e non oltre le **ore 23.59 di lunedì 7 Novembre 2022**

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 utilizzerà 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 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 zuccina; l'approccio alla valutazione critica di un prodotto della natura come fosse un artefatto.

es. 2 l'analisi di una forchetta; 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 utilizzerà la piattaforma Teams - poi i progetti saranno esposti in aula

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** orizzontali e con **un prototipo** in scala reale dell'oggetto progettato utilizzando i materiali e le tecniche che più si avvicinano all'artefatto ipotizzato per essere prodotto serialmente. Le quattro tavole, pur organizzate individualmente, **devono potersi disporre sequenzialmente l'una vicina all'altra** (Tavola 1 in alto a sinistra, tavola 2 in alto a destra, tavola 3 in basso a sinistra, tavola 4 in basso a destra) **formando un campo di rappresentazione unico e graficamente coordinato orizzontale di cm 59,4 x cm 84**. Solo nella tavola 1 sarà inserito, in formato e posizione 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 fare particolare attenzione alla grafica e all'armonizzazione delle quattro tavole presentate.

Le n. 4 tavole saranno fotografate assieme (oppure saranno elaborate direttamente al computer) 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. In questa tavola va inserito il logo con cognome e nome ABPR17CognomeNome.

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/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:** *CognomeNomeCollanaB2021.jpg*

per il **progetto 1:** *CognomeNomeCalendarioProiezioni.jpg* / *CognomeNomeCalendarioVista.jpg* / *CognomeNomeCalendarioFotodisegno.jpg*

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

per il **progetto 3:** *CognomeNomeMascotteProiezioni.jpg* / *CognomeNomeMascotteVista.jpg* / *CognomeNomeMascotteFotodisegno.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 stampate in formato A4 a colori su carta da fotocopie (con le eventuali correzioni) e consegnate durante le presentazioni. Successivamente, le schede corrette, saranno consegnate nuovamente all'esame.

Alla conclusione di ogni progetto n. 0, 1, 2 3 e 4, contestualmente alla consegna delle immagini in digitale, è **chiesta la condivisione di un breve video** da pubblicare su Teams.

BRIEF DEI PROGETTI

0 - Una collana di carta con espositore in cartoncino

Il progetto per l'iscrizione al corso è la realizzazione, preferibilmente attraverso la tecnica dell'origami e del kirigami e senza l'uso della colla, di **una collana** e di un **espositore la esibisca**.

Il materiale da utilizzare è esclusivamente la **carta per la collana**, liberamente scelta nella tipologia e nella grammatura (indicativamente fino a 200 g) e il **cartone o cartoncino per l'espositore**. L'espositore può essere progettato oppure, come riferimento, può essere utilizzato il template utilizzato nel sito: <https://jewelrymakingjournal.com/necklace-display/>).

È ammessa, anche se non consigliata, la decorazione della collana, mentre l'espositore dovrebbe 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 il relativo espositore che sarà spedita via mail e nelle attività del Teams del corso. 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.

Un riferimento per il progetto potrebbero essere le collane realizzate nel Corso di Design del 2019-20: <https://abpr17design.wordpress.com/2019/11/30/collana-di-carta-con-espositore/>

1 - Un calendario per l'avvento per Amedei

Il **calendario dell'avvento** è una tradizione originata in Germania nel 1800. Con il termine **avvento**, nel cristianesimo si fa riferimento al periodo liturgico che precede in Natale.

Nel 1920 il tipografo tedesco, **Gerhard Lang** evolve i già presenti calendari stampati, aggiungendo le finestrelle. In questi primi calendari dell'avvento non c'erano sorprese ma immagini o frasi devozionali.

Negli ultimi anni il calendario dell'avvento è diventato "di moda" nella versione con **le 25 porticine o i 25 cassettoni** che aprono o racchiudono un piccolo vano contenitore accogliente delle sorprese.

Il progetto richiede la realizzazione di un calendario dell'avvento che contenga una serie di prodotti in cioccolato della ditta Amedei di Pontedera (www.amedei.it) da realizzarsi in cartotecnica. L'azienda valuterà i progetti in vista di una eventuale produzione per il Natale 2023.

Nella progettazione del calendario dell'avvento si dovrà tenere in considerazione che:

1 - Il "calendario" deve essere **rappresentativo dell'azienda Amedei**. La Maison artigianale di Pontedera, leader nella fabbricazione di cioccolato, controlla l'intera filiera di produzione e sceglie le materie prime più ricercate, lavorandole con un metodo antico, per dar vita a creazioni

d'eccellenza. Anche il calendario quindi dovrà avere caratteristiche di esclusività, preziosità e raffinatezza. Si prenda come esempio il calendario realizzato per il Natale 2021

2 - Il "calendario" deve essere **riproducibile** attraverso le tecniche di stampa tipografica, con l'uso di fustelle o di altre tecnologie gestibili serialmente, ponendo attenzione anche al costo di produzione. Per questi motivi è raccomandato l'uso del cartone e del cartoncino, anche se sono ammessi (salvo verifica) altri tipi di materiali.

3 - Il calendario progettato sarà necessariamente "**scatolare**" (dovendo fungere da contenitore) anche se la forma potrà anche essere diversa da un parallelepipedo rettangolo. Sarà dotato di 25 vani totali, non necessariamente uguali in forma e dimensione, numerati.

4 - I prodotti che il calendario dovrà **contenere al suo interno** sono indicativamente:

- n. 8 tavolette (cm 4,6 x cm 10 x cm 1)
- n. 27 napolitains (cm 3,4 x cm 3,4 x cm 0,5)
- n. 3 snack (cm 4/3 x cm 11/9 x cm 2)
- n. 12 praline (ø cm 2,5)

Nella scatola dovrà poi esserci lo spazio per stampare tutti i componenti interni, il codice a barre, il codice QR e una infografica con gli avvertimenti (vedere esempio)

5 – Come **riferimento** iniziale possono essere considerati i calendari dell'Avvento che sono attualmente in commercio e che contengono cioccolato, dolci o altri piccoli oggetti al proprio interno. Lo scopo del progetto è però ottenere un oggetto inedito e "prezioso".

È richiesto, assieme alle **quattro tavole** di progetto, alle **tre immagini in digitale**, al **video** e alla **scheda** (da stampare e consegnare prima della presentazione), anche un **modello fisico** del calendario dell'avvento progettato in scala al vero. Questo modello potrà essere realizzato con un materiale adeguato a piacere. Si suggerisce di valutare come materiale il cartone (compatto o ondulato). La costruzione di un eventuale modello virtuale, da affiancare a quello fisico costruito manualmente, è accolta favorevolmente.

Per la redazione delle tre immagini digitali (800x600 pixel a 72 dpi scontornate su fondo bianco) richieste, da postare in Teams prima della presentazione, si raccomanda di leggere le seguenti specifiche:

1a. immagine:

- a) le proiezioni ortogonali dell'artefatto progettato (vista dall'alto, vista frontale con eventuale vista laterale) con disegni specifici delle eventuali parti separate);
- b) una visione a tridimensionale dello stesso con le misure di massima;
- c) l'evidenziazione geometrica dei rapporti proporzionali adottati nel dimensionamento dell'oggetto.

2a. immagine:

accorperà in un'unica fotografia, prospetticamente compatibile, la vista del prototipo del calendario chiuso (come si presenta prima di essere "usato") e la vista del calendario aperto con vista parziale o totale del contenuto

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" nelle giuste proporzioni in basso a sinistra.

2 – Una forchetta per il Florian

Il brief del progetto richiede l'ideazione di una forchetta **per il Caffè Florian**. Tale forchetta potrebbe essere adottata dal Caffè come oggetto personalizzato appartenente al corredo di posateria utilizzato per il servizio ai tavoli.

La prima forchetta della storia arrivò in territorio italiano proprio a Venezia. Nel 1004, in occasione del matrimonio di Giovanni Orseolo, figlio del doge Pietro II Orseolo, con la principessa bizantina Maria Argyropoulaina, nipote dell'imperatore Basilio II. Durante il banchetto del matrimonio, che suggellava una strategica alleanza tra Venezia e Costantinopoli, la sposa estrasse una forchetta d'oro a due rebbi (punte) che utilizzò per portare il cibo dal piatto alla bocca. Non si era mai visto prima, a Venezia, questo strumento che già utilizzato in terra bizantina. Questo strumento venne chiamato "piròn", dal greco "Πιρούνι" che, tradotto in alfabeto latino, è "Pirouni". I Veneti, importando tale attrezzo, hanno mantenuto il nome originale, chiamandolo "Piron". Il termine forchetta non è altro che il nome in italiano derivante da "piccola forca".

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.

La forchetta di cui si chiede l'ideazione sarà realizzata presumibilmente in metallo, anche se sono ammessi altri materiali. In ogni caso è necessario un piccolo approfondimento sulla tecnica utilizzata in base al materiale scelto. La finalità del progetto è costruire un artefatto tridimensionale che rifletta sulle tecniche di produzione e sia formalmente caratterizzato.

Nella progettazione si dovrà tener presente che:

1. La forchetta deve essere rappresentativa del **Caffè Florian** di Venezia, richiamandone eventuali 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 progetto si riferisce alla **tipologia delle forchette per dolci (lunghezza circa cm 14)**, anche se poi il modello ideato potrà essere declinato in misure differenti nel caso in cui si cambi la destinazione della pietanza a cui è destinato.
3. Un oggetto al quale la forchetta potrà rapportarsi è il particolare **cucchiaino** che il Caffè Florian ha adottato per accompagnare le portate ai propri clienti. Anche tutto l'attuale set utilizzato nel servizio offerto dal Caffè Florian può diventare oggetto di attenzione con il quale rapportare il proprio progetto di forchetta. In ogni caso la forchetta ideata dovrà essere **un oggetto autonomo**, con dei propri e caratterizzanti aspetti formali.
4. La forchetta dovrà essere **facilmente riproducibile con le tecniche di lavorazione** sia industriali ma anche artigianali. L'oggetto infatti potrebbe essere realizzato sia in serie limitata che in grande serie.
5. Anche se il focus principale è il progetto della forchetta, è richiesto **un abbozzo grafico di un cartellino** che accompagni e spieghi con un'infografica le motivazioni progettuali del prototipo realizzato. Questo in vista di una ipotetica mostra affinché ci sia una chiara riconoscibilità dei vari progetti. Non è oggetto del brief il progetto del packaging che potrà essere oggetto di un approfondimento successivo.

6. E' inoltre richiesto, come completamento del progetto della forchetta, anche **l'ideazione di una scatola contenitore**.

Anche se non sarebbe oggetto del brief il "progetto del packaging" la realizzazione di una scatola - da realizzarsi presumibilmente in cartoncino con tagli e cordonature - diventa un complemento ideale per la presentazione finale del proprio artefatto.

In ogni caso la progettazione di questa scatola potrà essere anche molto **semplice**, curando comunque con attenzione il **rapporto contenitore/contenuto**.

È richiesto, assieme alle **quattro tavole** di progetto, alle **tre immagini in digitale**, al **video** e alla **scheda** (da stampare e consegnare prima della presentazione), anche un **prototipo** della forchetta progettata in scala reale. Questo modello potrà essere realizzato con un materiale adeguato a piacere, anche se, preferibilmente, dovrebbe essere creato nel materiale o nei materiali individuati nella fase progettuale. Le stesse indicazioni valgono anche per il cartellino e la scatola. La costruzione di un eventuale modello virtuale, da affiancare a quello fisico costruito manualmente, è accolta favorevolmente.

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

1a. immagine:

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

2a. immagine:

un'unica fotografia prospetticamente compatibile con la vista della forchetta (completa di cartellino e scatola) 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 mascotte per la Fondazione Giorgio e Armanda Marchesani

È richiesto il progetto di **una mascotte** per la Fondazione Giorgio e Armanda Marchesani (<https://fondazionemarchesani.org>) ispirata dai luoghi in cui vive l'Istituzione. La mascotte potrà diventare per la Fondazione un efficace medium nel trasmettere e diffondere in modo contemporaneo ed efficace gli eventi e le mostre che saranno organizzati.

La mascotte progettata dovrà essere pensata per diventare **tridimensionale grazie all'incastro** di una serie di componenti estraibili da una "cartolina" di cartone con le misure di: 21 cm x 15 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** della Fondazione Giorgio e Armanda Marchesani che preveda anche l'eventuale intercambiabilità delle parti in modo che l'utente possa interagire con l'oggetto, anche trasformandolo.

È richiesto poi che l'oggetto-mascotte montato **possa “contenere” un aspetto funzionale** (svuota tasche, portafotografie, supporto per cellulare, portacandele, gioco, trottola, ...)

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

Sarà importante che le scelte progettuali fatte nell'ideazione della mascotte siano fortemente giustificate all'interno di **una ipotetica storia che funga da scenario** per poter successivamente declinare lo sviluppo di altri oggetti a corredo come un libretto di fumetti o altri gadget.

È prevista una visita ai luoghi della Fondazione Giorgio e Armanda Marchesani a Venezia. È anche ipotizzabile **una mostra di tutti gli elaborati realizzati** all'interno degli spazi che la Fondazione ha a disposizione.

Nella progettazione si dovrà tener conto che:

1 - La mascotte deve essere rappresentativa della Fondazione Giorgio e Armanda Marchesani, richiamandone aspetti storici, architettonici, ludici e/o facendo riferimento all'architettura del luogo.

2 - 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.

3 - 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.

4 - 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.

5 - 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.

6 - Nella cartolina saranno stampati: **a)** i loghi ABPR17DESIGNCognomeNome e Fondazione Giorgio e Armanda Marchesani; **b)** una breve descrizione del progetto; **c)** un'infografica con le spiegazioni per il montaggio dell'oggetto mascotte.

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

Un progetto analogo a questo è stato realizzato nell'AA 2021-22 con l'ideazione di una mascotte per il JW Marriott Venice Resort & Spa nell'Isola di Sacca Sessola a Venezia.

I risultati sono visibili al link: <https://abpr17design.wordpress.com/2022/04/18/una-mascotte-per-il-jw-marriott-venice-resort-spa-a-venezia%ef%bf%bc/>

È richiesto, assieme alle **quattro tavole** di progetto, alle **tre immagini in digitale**, al **video** e alla **scheda** (da stampare e consegnare prima della presentazione), anche un **prototipo** funzionante della “cartolina” ideata, in scala al vero, **da realizzare in duplice copia**. Un prototipo sarà lasciato in forma di cartolina con i tagli effettuati ma con i componenti ancora attaccati e l'altro con la mascotte in forma tridimensionale “assemblata” accompagnato dalla parte di ritaglio non utilizzata per la costruzione. Questo doppio modello sarà realizzato, possibilmente, con il tipo di cartoncino individuato nella fase progettuale.

La costruzione di un eventuale modello virtuale, da affiancare a quello fisico costruito manualmente, è accolta favorevolmente.

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 della mascotte assemblata 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.

4 - Rappresentazione pop-up (a sorpresa)

Il progetto di **un pop-up" 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 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 deve essere obbligatoriamente seguito nel suo sviluppo con una partecipazione attiva da parte degli studenti poiché le lezioni saranno alternate e messe in relazione alle esercitazioni, ai seminari, ai workshop, alle revisioni e alle visite esterne.

Un calendario dettagliato, pubblicato all'inizio nel sito 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 l'eventuale pubblicazione dei progetti, delle comunicazioni e delle domande.

Anche se è preferibile che le **eventuali domande siano condivise nella piattaforma di Teams**, per la richiesta di informazioni personali e specifiche 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 del 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.

Essendo il corso annuale, **la prima sessione d'esame è quella estiva del 2023.**

BIBLIOGRAFIA OBBLIGATORIA e CONSIGLIATA

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

Riccardo Falcinelli (a cura di), *Filosofia del graphic design*, Einaudi, 2022;

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-raigion-veduta.pdf>);

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

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/>