

 <p>ACCADEMIA DI BELLE ARTI VENEZIA</p>	<p>ABPR17DESIGN</p> <p>Corso di DESIGN</p>	<p>A.A. 2020-2021</p> <p>TRIENNIO</p> <p>prof. Roberto Zanon</p>
--	--	---

PROGRAMMA DEL CORSO

[per favore leggere attentamente, la descrizione contiene tutte le regole da rispettare durante il Corso]

Il Corso di Design al Triennio fornisce una serie di conoscenze riguardanti la progettazione degli artefatti nei loro caratteri produttivi, costruttivi, funzionali, formali e nelle relazioni che essi instaurano con la situazione spaziale ed ambientale, con i mondi dell'industria, dell'artigianato e del mercato.

Il Corso, essendo supportato solo parzialmente da insegnamenti che permettano di integrare e approfondire le problematiche del progetto tridimensionale, manterrà un approccio alla disciplina di tipo generale, cercando di trasmetterne i fondamenti per accrescere la **consapevolezza critica** e gettare le basi per l'**azione progettuale**.

Lo svolgimento del Corso affianca alle **lezioni** lo sviluppo di una serie di elaborati (**esercitazioni e progetti**) che, pur presentandosi come esercizi conclusi, sono tra loro correlati e strutturati.

I temi delle lezioni saranno legati alle esercitazioni in modo che l'azione progettuale sia il più possibile conseguente all'analisi teorica. Ogni progetto sarà presentato e discusso obbligatoriamente, durante le revisioni e le presentazioni pubbliche programmate in alternanza alle lezioni, al fine che tutti gli studenti possano trarre beneficio dal lavoro dei singoli.

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

I filoni che le lezioni cercheranno di indagare riguardano:

La metodologia progettuale (il progetto come sviluppo di un percorso che contestualizzi l'idea iniziale e arrivi alla definizione di un artefatto coerente con la richiesta; l'utilizzo delle carte Sinapsi Compositive);

L'essenza delle forme (*texture*, struttura portante, struttura proiettiva, struttura modulare, congruenza formale e proporzionale);

Le problematiche nel design (design degli arredi, design industriale, design del prodotto, design degli interni con cenni di storia, di metodologia della progettazione e sulla "retorica" degli oggetti);

Lo spazio dell'oggetto (l'importanza del contesto che circonda l'oggetto nella sua percezione e l'oggetto che diventa spazio);

L'oggetto nello spazio (l'allestimento come referente imprescindibile per gli artefatti anche relazionato al mondo della moda e della scenografia).

ISCRIZIONE

Il Corso ha uno **sviluppo annuale con cadenza quindicinale** (verificare il calendario pubblicato nel sito del corso in quanto la cadenza non è sempre regolare) ed è rivolto ESCLUSIVAMENTE agli studenti del **2 anno** (o di anni successivi) per il Corso di Diploma Accademico di NTA in "Arte e Linguaggi della Comunicazione"; agli studenti del **1 anno** (o di anni successivi) per il Corso di Diploma Accademico di "Decorazione"; agli studenti del **3 anno** per i Corsi di Diploma Accademico di Scenografia in "Scenografia e Architettura di Scena" e "Scenografia e Costume".

Il Corso richiede la frequenza obbligatoria e l'adattamento ad un carico di lavoro sostanzioso da parte dello studente. Seguendo la scaletta delle consegne predisposta, le attività saranno distribuite in modo omogeneo durante tutto lo sviluppo dell'anno accademico e porteranno lo studente che avrà seguito e si sarà applicato con costanza, in modo progressivo e naturale all'esame.

Per l'iscrizione al corso è richiesto il **progetto di un bracciale di carta con scatola** attraverso la tecnica dell'origami e o del kirigami, (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 fondo bianco, in modo "comunicativo" e a discrezione dello studente; si raccomanda di porre particolare 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: **CognomeNomeBracciale2020.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: **roberto.zanon@accademiavenezia.it** entro e non oltre le ore 23.59 di venerdì 13 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 (vedere calendario pubblicato nel sito del corso). Il non rispetto delle scadenze durante lo svolgimento del corso comporta l'automatico 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 molta attenzione ai formati richiesti e alle impaginazioni. Le esercitazioni **A, B, E, F** e **G** hanno un modello in PDF da "completare" a computer (l'Es. **A** che richiede dei disegni fatti a mano che poi vanno fotografati ed inseriti nella scheda). I modelli sono disponibili nel sito <https://abpr17design.wordpress.com/> e sono anche scaricabili da ogni singola assegnazione presente nella piattaforma Teams. Le **Es. C** ed **Es. D** saranno realizzate costruendo una struttura tridimensionale (un cubo smontabile formato da sei cartoncini cm 10 x cm 15 montato senza l'uso di colle) la cui costruzione sarà spiegata durante le lezioni; in particolare l'Es. **C** sarà rappresentata con una tecnica libera senza l'uso del computer (almeno in una prima fase) e l'Es. **D** sarà disegnata con le squadrette senza l'uso del computer, utilizzando preferibilmente cartoncini colorati per l'individuazione delle figure e disegnando la struttura a matita o a pennarello sottile. Per compilare le relative schede, i cubi saranno fotografati e le immagini inserite nelle schede salvate in formato PDF.

- Es. A** l'analisi di una avocado; l'approccio alla valutazione critica di un prodotto della natura come fosse un artefatto.
- Es. B** l'analisi di un bicchiere di plastica; l'approccio alla valutazione critica di un manufatto prodotto serialmente.
- Es. C** la texture; la focalizzazione sulla superficie come elemento caratterizzante dell'oggetto e dello spazio.
- Es. D** le strutture portanti, proiettive e modulari; lo studio delle geometrie primarie come momento propedeutico alla progettazione in riferimento alle scelte compositive.
- Es. E** il contesto; la valutazione critica nel condizionamento percettivo dell'oggetto in rapporto al "campo" nel quale è inserito.
- Es. F** la retorica; il riconoscimento del valore della forma come atto comunicativo.
- Es. G** 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

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 montati su cartoncino (orientativamente 200 gr) 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 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, dovranno essere pescate le carte Sinapsi Compositive 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 INDIZIAZIONI 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 INDIZIAZIONI 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 formato 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, la **seconda** dell’artefatto scontornato su fondo bianco e la **terza** con un fotodisegno che interpreti il progetto e produca un’immagine significativa e di effetto (sito di riferimento con spiegazione: <http://www.didatticarte.it/Blog/?p=9513>; sito con altri esempi di fotodisegni: <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**: *CognomeNomeBraccialeIscrizioneT2020.jpg*

per il **progetto 1**: *CognomeNomeSprizProiezioni.jpg* ; *CognomeNomeSprizVista.jpg* ,

CognomeNomeSprizFotodisegno.jpg

per il **progetto 2**: *CognomeNomeGiocoProiezioni.jpg* ; *CognomeNomeGiocoVista.jpg* ,
CognomeNomeGiocoFotodisegno.jpg

per il **progetto 3**: *CognomeNomeAstronautiProiezioni.jpg* ; *CognomeNomeAstronautiVista.jpg* ,
CognomeNomeAstronautiFotodisegno.jpg

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

Le immagini devono essere inserite nella piattaforma Teams obbligatoriamente entro il sabato precedente la presentazione del lunedì 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 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 e TikTok **Abpr17design**. Tali condivisioni non sono obbligatorie, ma comunque vivamente consigliate.

0 - Un bracciale di carta con scatola

Il progetto per l'iscrizione al corso di Design T 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. 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 bicchiere di plastica per l'aperitivo

Il brief del progetto richiede l'ideazione di **un bicchiere per l'aperitivo** da realizzarsi in plastica riutilizzabile per i **plateatici dei locali pubblici** che gravitano nell'area di Campo Santa Margherita a Venezia.

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

Una descrizione completa del progetto è scaricabile in formato PDF da questo link:

https://drive.google.com/file/d/1q_IU2WTYY1U9yRWXvSI8gNi8GpT-AsfS/view?usp=sharing

Alcuni motivi per l'impiego di bicchieri in plastica riutilizzabili sono qui elencati:

<https://www.bar.it/bicchieri-di-plastica-al-bar>

Alcuni siti esemplificativi di una produzione di bicchieri analoghi a quelli da progettare (solo a titolo di riferimento) sono visibili a questi link:

<https://www.shotin.it/video>

<https://www.eurofides.com/bicchieri-cocktail-350cc-trasparente.html#desc>

<https://www.giplas.it/bicchieri-multiuso-riutilizzabili/#drink>

Nella progettazione si dovrà tener conto che:

1 - Il bicchiere deve essere **rappresentativo** del contesto veneziano, e in particolar modo di Campo Santa Margherita. Potranno essere richiamati aspetti storici, architettonici, ludici facendo riferimento all'architettura e ai particolari decorativi del luogo;

2 - Il bicchiere, realizzato in "plastica" [in polistirolo PS ad altissima trasparenza (privo di bisfenolo) oppure in policarbonato PC oppure in polipropilene oppure in Tritan (polimero senza bisfenolo A)] riutilizzabile, dovrà essere **riproducibile** con le tecniche di **stampaggio ad iniezione**.

Lo stampaggio a iniezione è un processo di produzione industriale in cui un materiale plastico è fuso (plastificato) e iniettato ad elevata pressione all'interno di uno stampo chiuso che viene aperto dopo la solidificazione del manufatto. Generalmente l'iniezione avviene a pressioni elevate e a temperature abbastanza alte da consentire lo scorrimento del materiale "plastificato" all'interno del macchinario e dello stampo.

Una breve videoanimazione che spiega il processo di stampaggio ad iniezione è visibile qui:

https://www.youtube.com/watch?v=b1U9W4iNDiQ&list=PL0cU1pxMVe_C7VfSbkK6tDrdd2OeJijAj&index=6

3 - Un'attenzione particolare sarà rivolta all'**ergonomia**, alla prensilità nello specifico, in rapporto alle dimensioni di un bicchiere grande per il cocktail o anche per la birra. Con un'unica dimensione generosa (idealmente **500 ml**), il bicchiere è in grado di contenere ogni tipo di bevanda, dallo spriz alla birra grande, passando per i vari long drink e cocktail (vedere lo schema nella presentazione del progetto in PDF).

Il bicchiere avrà **tre tacche** che indicheranno il livello di liquido a **100 ml, 300 ml e 400 ml**.

Attenzione dovrà essere posta anche alla **movimentazione** del manufatto e alla necessità di poterlo **impilare**.

4 - Il progetto del bicchiere dovrà possedere anche un **aspetto proporzionale** particolarmente studiato (rapporto aureo, rettangoli proporzionali, serie di Fibonacci, ecc.). Si raccomanda quindi di verificare i rapporti proporzionali tra le parti dell'oggetto e di renderli evidenti con un disegno delle linee strutturali da sovrapporre alla vista frontale dell'artefatto.

5 - La **finitura** del bicchiere potrà essere trasparente, traslucida o anche opaca e potrà prevedere un'eventuale **grafica** personalizzante l'oggetto con stampa a tampone, anche se il progetto, in questa fase, prevede un'attenzione specifica sul **controllo della forma**. Un eventuale abbozzo grafico è comunque suggerito per dare completezza alla presentazione del bicchiere.

6 - Il bicchiere, proprio perché destinato ad una fruizione all'aperto, potrà idealmente prevedere un **coperchio** da realizzarsi in materiale plastico o siliconico.

7 - Anche se il focus principale è un progetto specificatamente contestualizzato nell'ambito veneziano, il bicchiere dovrà comunque avere "vita propria" e poter essere - se valutato positivamente - **commercializzato** nel catalogo di un'eventuale azienda partner.

Oltre alle quattro tavole che illustreranno il progetto, è richiesta la realizzazione di un modello del bicchiere ideato in scala uno a uno. Questo modello potrà essere realizzato con un materiale adeguato a piacere; si suggerisce come materiale la cera, la pasta di sapone, la pasta di sale. Ovviamente, se c'è la possibilità, è ben 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.

Le immagini in digitale dovranno rispettare le seguenti caratteristiche:

1a. immagine:

- a) le proiezioni ortogonali del bicchiere progettato (vista frontale e dall'alto con eventuale vista laterale se non simmetrico rispetto all'asse verticale);
- b) una visione a schizzo tridimensionale dello stesso con le misure di massima;
- c) l'evidenziazione geometrica dei rapporti proporzionali adottati nel dimensionamento del bicchiere, specie nella visione in prospettiva.

2a. immagine:

un'unica fotografia prospetticamente compatibile con la vista del prototipo del bicchiere in due o più posizioni evidenziando anche il posizionamento dell'eventuale coperchio.

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 gioco per le Gallerie dell'Accademia

E' richiesto il progetto di un "gioco" che, ispirato ad una o più opere pittoriche presenti nelle Gallerie dell'Accademia di Venezia, si concretizzi in una struttura tridimensionale più o meno complessa.

Lo scopo del progetto è sollecitare una visita finalizzata ed inedita delle Gallerie con un occhio attento ai particolari presenti nelle opere esposte.

Sulla tematica del gioco si consiglia la visione di alcuni video di **Spartaco Albertelli**, uno dei più importanti progettisti di giochi.

- Spartaco Albertarelli , Game Design - La differenza fra "progettare" e "creare"

<https://www.youtube.com/watch?v=gFw-KyQ-ios&list=PLD6A44315CCFE8A59>

- Seminario Spartaco Albertarelli, 1 aprile 2014

https://www.youtube.com/watch?v=Sq_3bluZw8E&list=PLD6A44315CCFE8A59&index=19

- Seminario Spartaco Albertarelli, 4 aprile 2013

<https://www.youtube.com/watch?v=-qLYaD73cjQ>

- Torrecon 17 - TALK sulle Strategie Oblique con Spartaco Albertarelli

<https://www.youtube.com/watch?v=Iro-DolnLQk>

- Spartaco Albertarelli - Il gioco: di cosa stiamo parlando

<https://www.youtube.com/watch?v=EAcmj6oHJlw&t=79s>

Inoltre si suggerisce la visione di questo video su **Alex Randolph**, importante creatore di giochi non più vivente operativo a Venezia negli anni '80:

Alex Randolph, Venezia, 1985

<https://www.youtube.com/watch?v=-BtT04yjAG8>

Nella progettazione si dovrà tener conto che:

1 - Il "gioco" deve essere **rappresentativo delle Gallerie dell'Accademia di Venezia**. Il focus principale del gioco sarà di avere come protagonista un'opera "scelta" presente nelle Gallerie. Inoltre è anche possibile richiamare, a corredo dell'opera scelta, aspetti storici, architettonici, ludici facendo riferimento all'architettura del luogo in cui si sviluppano le Gallerie.

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

3 - Le **regole** che governeranno il gioco faranno parte integrante del progetto, ma si consiglia vivamente di NON inventare un nuovo gioco e di sfruttare o far riferimento a dinamiche già consolidate in altri giochi.

4 - Se il gioco progettato è un "gioco in scatola", molta attenzione deve essere rivolta all'**organizzazione dei materiali** all'interno del contenitore e alla realizzazione fisica del manufatto.

Un esempio potrebbe essere la realizzazione del gioco "Uomo non ti arrabbiare" declinandolo (con grafica, tabellone, pedoni e dadi) con quattro diverse opere presenti nelle Gallerie.

Per vedere come si gioca a "Uomo non ti arrabbiare": <https://www.youtube.com/watch?v=pf1YHIAI2-o>

Per le regole del gioco "Uomo non ti arrabbiare": <https://www.mundigiochi.it/multiplayer/non-tarrabbiare/regole/>

Oltre agli elaborati di progetto, è richiesta la realizzazione di un prototipo funzionante del "gioco" ideato, in scala al vero. Pur essendo lo scopo principale, la realizzazione di una struttura fisica tridimensionale, è auspicabile, che ci possa essere una "continuazione virtuale" del gioco ideato.

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

1a. immagine:

- le proiezioni ortogonali dell'artefatto progettato nella sua complessità e dei singoli elementi;
- una visione a schizzo tridimensionale dello stesso con le misure di massima (chiuso e in versione gioco);
- l'opera pittorica (o le opere pittoriche) di riferimento nella sua interezza con anche, eventualmente, il particolare (o i particolari) del quadro da evidenziare.

2a. immagine:

un'unica fotografia, prospetticamente compatibile, incorporerà la vista del prototipo del gioco progettato nella versione "chiusa" e nella versione "in azione". Se il progetto è un "gioco in scatola", l'immagine avrà fotografata la scatola aperta (con i materiali all'interno) con a fianco il coperchio e un esempio di disposizione con il "gioco in azione".

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 nelle giuste proporzioni.

Se l'obiettivo del progetto principale è ottenere un **artefatto** che sia valutabile per essere **prodotto serialmente** ed essere venduto anche nel bookshop delle Gallerie dell'Accademia, altra finalità non meno importante è la realizzazione di una **mostra** che si prevede di realizzare presso le Gallerie dell'Accademia di Venezia a fine corso.

In vista di questa mostra, oltre al citato prototipo, **dovranno essere prodotte assieme ai materiali richiesti anche n. 2 fotografie incollate su cartone spesso 2 mm in formato cm 21 x cm 15 ORIZZONTALE. Queste due "cartoline" avranno un supporto pieghevole nel retro** che permetterà loro di autosostenersi.

Nelle **due immagini da montare sulla cartolina** saranno rappresentate rispettivamente:

- il particolare dell'opera pittorica di riferimento per il progetto del gioco; indicare con una didascalia sovrapposta all'immagine, Autore, *titolo dell'opera*, anno di realizzazione dell'Opera (es: Paolo Veronese, *l'Annunciazione della Vergine*, 1580). Se le opere citate sono più di una, ogni opera avrà la sua cartolina con il particolare in evidenza.
- la foto della 2° immagine in digitale descritta in precedenza.

3 - Un gioiello per gli astronauti

Il brief del progetto richiede la progettazione di un **anello** o un **bracciale** o una **collana** o una **spilla** o un **fermacapelli** per gli astronauti nello spazio (a gravità zero) da indossare come gioiello "iconico" durante i viaggi nello spazio. Il gioiello dovrebbe **incoraggiare la pace nello spazio** e servire da promemoria del mondo umano.

Il gioiello sarà realizzato partendo dal taglio in piano di un foglio di EVA (etilene vinil acetato) di spessore 2 o 3 mm e, una volta montato, avrà delle dimensioni a piacere e potrà essere personalizzato con dichiarazioni. Il "gioiello spaziale", attraverso tagli e giunti successivi, potrà diventare uno o più gioielli.

È ipotizzabile, anche se non obbligatorio, l'impiego di una scritta - da controllare graficamente - per supportare il concetto di pace nello spazio. Lo scopo del progetto è quello di costruire un pezzo il più tridimensionale possibile supportando le sfide a gravità zero.

Una serie di immagini di riferimento, valide come ispirazione per il gioiello, è un progetto simile realizzato durante la ricerca dei Proff. Fran Apprich e Roberto Zanon; **VEDERE LINK CARTELLA PINTEREST:** <https://www.pinterest.it/abpr17/gioielli-per-astronauti/>.

Questi due video aiutano a capire come funziona la vita nello spazio:
<https://m.youtube.com/watch?v=SGP6Y0Pnhe4>
<https://m.youtube.com/watch?v=Z2szk-NuKWg>

Prima di iniziare il progetto è necessario tenere presente che:

1 - I "gioielli per gli astronauti" è preferibile che incorporino degli **aspetti** ludici anche se deve essere mantenuta la "rigorosità" del progetto.

2 - L'esplorazione dell'ambiente a gravità zero deve essere presa in debita considerazione e ogni gioiello deve essere **compatibile** con questo speciale ambiente.

3 - I "gioielli per gli astronauti" - oltre a poter avere delle scritte caratteristiche che **invitino alla "pace"**, devono essere pratici da indossare.

4 - I progetti di gioiello devono essere **facilmente riproducibili** attraverso il taglio al laser ed essere necessariamente leggeri. Nell'ipotesi progettuale gli astronauti dovrebbero essere in grado di riprodurre il gioiello mentre si trovano nello spazio (con una macchina al taglio laser). E' preferibile considerare che i componenti del gioiello stiano all'interno di un'area di taglio di cm 9,5 x cm 9,5. Per il taglio al laser devono essere preparati dei disegni in vettoriale (realizzabili per esempio con Illustrator).

5 - Il materiale da utilizzare è esclusivamente il **foglio di EVA** (generalmente di 2 o 3 mm e conosciuto anche come gomma crepla) scelto nei colori e nelle finiture superficiali disponibili nel mercato.

6 - Sebbene l'obiettivo principale è di ottenere un oggetto artefatto tridimensionale, il gioiello deve essere esteticamente "piacevole" anche nell'ambiente a gravità zero; per questo motivo, l'accuratezza della soluzione proposta anche attraverso **lo studio delle proporzioni** è un passaggio determinante.

7 - Il gioiello dovrà essere assemblabile e successivamente indossabile senza l'uso di colle, solo con **coniugazioni a secco**, almeno che non sia una spilla o un fermacapelli.

8 - **Non sono ammessi**, salvo eccezioni da verificare, **altri materiali** oltre all'EVA se non un ago di sicurezza metallico nel caso venga progettata una spilla o di un fermaglio se l'oggetto è un fermacapelli. In questi ultimi casi l'ago o il fermaglio saranno incollati nel retro del gioiello.

9 - Il prototipo può essere tagliato manualmente, ma se sono previsti tagli complessi, si consiglia di crearlo con **il taglio al laser** o con il plotter da taglio.

10 - Il gioiello sarà introdotto "piatto" in una **busta di cellophane** dalle dimensioni a piacere. All'interno di questa busta verrà incluso un **foglio di accompagnamento**, con delle misure che si rappresenteranno alla busta, in cui saranno inseriti:

- a) il logo ABPR17DesignCognomeNome;
 - b) una breve descrizione del progetto;
 - c) un'infografica con le spiegazioni per il montaggio del gioiello e l'evidenziazione delle proporzioni adottate.
- Questo sarà il packaging minimale che presenterà il gioiello per un'ipotetica vendita.

Oltre ai disegni del progetto inseriti nelle quattro tavole, è necessaria la costruzione di un **doppio prototipo** del "gioiello per astronauti", in scala reale: uno dei due prototipi sarà tenuto in versione piatta e sarà inserito nella busta di cellophane descritta sopra, l'altro sarà montato per la presentazione.

Le tre immagini documentarie (800x600 pixel a 72 dpi ritagliate su uno sfondo bianco) avranno queste caratteristiche:

1a. immagine:

- a) il disegno della sagoma o delle sagome in piano del gioiello;
- b) una vista tridimensionale del gioiello con l'indicazione delle misure massima;
- c) l'evidenziazione geometrica dei rapporti proporzionali adottati.

2a. immagine:

una singola fotografia prospetticamente compatibile con:

- a) il gioiello montato visto da più posizioni;
- b) la/le sagoma/e piana/e di partenza;
- c) il gioiello all'interno della busta di cellophane in cui sia visibile la grafica del foglio di accompagnamento.

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 - Un oggetto contenitore (a sorpresa)

Il progetto di una scatola e del suo contenuto in cui le problematiche della rappresentazione, della grafica, del packaging e dello *storytelling* troveranno concretizzazione raccogliendo figurativamente tutti i progetti ed (eventualmente) tutte o parte delle esercitazioni elaborate.

Il contenitore dovrà presentare una sorta di "riassunto tridimensionale" del corso, NON con la riduzione delle schede da inserire all'interno, ma creando una "storia" che utilizzi gli elementi considerati durante le esercitazioni e i vari progetti elaborati come "ingredienti" di un racconto.

La scatola rispetterà tassativamente le misure (in prospetto) del contenitore standard porta DVD (H cm 19,2 x P cm 13,8), mentre lo spessore (L) è a discrezione ma non superiore a cm 13,8. Il suo volume sarà necessariamente un parallelepipedo retto senza parti che fuoriescano o rientrino all'esterno del suo volume.

Per questo progetto non sono richieste le quattro tavole ma solo la spedizione via mail di un'unica immagine digitale (oltre alla scheda in A4). Questa immagine (formato 800x600 pixel a 72 dpi scontornata su fondo bianco dell'oggetto realizzato) è la composizione delle due viste della scatola chiusa e della scatola aperta in cui sarà visibile il contenuto, eventualmente portato al di fuori). L'immagine, ottenuta utilizzando il template scaricabile dal sito del corso, avrà il logo "ABPR17DesignCognomeNome" in basso a sinistra.

Le due immagini separate della scatola chiusa e della scatola aperta saranno inserite singolarmente nella scheda in formato A4 da consegnare stampata all'esame.

Alcune immagini di riferimento delle "scatole" elaborate nell'A.A. 2019-2020 sono visibili al link: <https://abpr17design.wordpress.com/2020/07/07/triennio-2019-2020-scatola-a-sorpresa-progetto-finale/>

ORGANIZZAZIONE

Il corso deve essere obbligatoriamente seguito nel suo sviluppo con una partecipazione attiva da parte degli studenti poiché le lezioni saranno alternate e relazionate 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 FaceBook, per la richiesta di informazioni personali e specifiche può essere usata la seguente mail: roberto.zanon@accademiavenezia.it.

ESAME

L'esame è individuale e l'ammissione avverrà solo se saranno state rispettate le revisioni, le presentazioni pubbliche e le consegne obbligatorie previste nella scaletta del corso. L'esame avrà come oggetto:

- la redazione di un test scritto composto da tre domande sulla parte teorica del corso;
- la presentazione di tutte le esercitazioni svolte (n. 5 fogli A4 e n. 2 cubi con texture e strutture);
- la presentazione del bracciale e della relativa scatola realizzati per l'iscrizione;
- la discussione dei tre progetti redatti durante l'anno (n. 4 tavole e n. 1 modello per ogni progetto);

- la presentazione del quarto progetto "l'oggetto contenitore" (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.

Anche in sede di esame non saranno presi in considerazione i disegni presentati fuori dal formato richiesto e i disegni arrotondati: si raccomanda quindi l'uso della cartellina e l'accurato controllo formale dei materiali presentati. Essendo il corso annuale, **la prima sessione utile per l'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-ragion-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/>