

 <p>ACCADEMIA DI BELLE ARTI VENEZIA</p>	<p>ABPR17DESIGN</p> <p>Corso di DESIGN</p>	<p>A.A. 2021-2022</p> <p>TRIENNIO</p> <p>prof. Roberto Zanon</p>
--	--	---

PROGRAMMA DEL CORSO

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 una collana con espositore** attraverso la tecnica dell'origami e/o del kirigami, (vedere le successive indicazioni al capitolo PROGETTI alla voce "0 Progetto di una collana con espositore"). Collana ed espositore saranno fotografati in un'unica immagine, scontornati su fondo bianco, in modo "comunicativo" e a discrezione dello studente; si raccomanda di porre particolare attenzione alla 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: **CognomeNomeCollana2021.jpg** e andrà spedito via email all'indirizzo: **robertozanon@accademiavenezia.it** entro e non oltre le **ore 23.59 di giovedì 4 Novembre 2021** specificando nel testo:

Nome, Cognome, Matricola;
Scuola di appartenenza all'interno dell'Accademia e Anno di frequenza;
Scuola superiore di provenienza;
indirizzo e-mail;
allegare anche una fototessera;

Contestualmente l'immagine della collana con l'espositore 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 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** **#CorsoDesignTriennio2021-2022** 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 (vedere calendario pubblicato nel sito del corso). **Il non rispetto delle scadenze durante lo svolgimento del corso comporta l'automatico depennamento 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 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 a mano 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 in modo che si vedano chiaramente le 6 facce e le immagini saranno inserite nelle **schede salvate in formato PDF** da inserire nella piattaforma Teams.

Es. A **l'analisi di una carota;** l'approccio alla valutazione critica di un prodotto della natura come fosse un artefatto.

Es. B **l'analisi di un biscotto** (prodotto serialmente); 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 possibilmente in presenza e, in ogni caso, 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 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 fare 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 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 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 (indicativamente è la tavola n.3 ridimensionata) la **seconda** dell'artefatto scontornato su fondo bianco massima (indicativamente è la tavola n.4 ridimensionata) e la **terza** con un fotodisegno che interpreterà il progetto realizzato e che produrrà 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**: *CognomeNomeCollanaT2021.jpg*

per il **progetto 1**: *CognomeNomeGiocoProiezioni.jpg* ; *CognomeNomeGiocoVista.jpg* ,
CognomeNomeGiocoFotodisegno.jpg

per il **progetto 2**: *CognomeNomeLamapadaProiezioni.jpg* ; *CognomeNomeLamapadaVista.jpg* ,
CognomeNomeLamapadaFotodisegno.jpg

per il **progetto 3**: *CognomeNome???*Proiezioni.jpg ; *CognomeNome???*Vista.jpg , *CognomeNome???*Fotodisegno.jpg

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

Le immagini devono essere caricate 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 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** **#CorsoDesignTriennio2021-2022** 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 - Una collana con espositore

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 che la contenga e la esibisca. Il materiale da utilizzare è esclusivamente la carta per la collana, liberamente scelta nella tipologia e nella grammatura, e il cartone per l'espositore (vedere il template scaricabile dal sito: <https://abpr17design.wordpress.com/didattica/materiali/>).

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 Gioco per il Museo Mocenigo

E' richiesto il progetto di un "gioco" che, ispirato Museo di Palazzo Mocenigo, Centro Studi di Storia del Tessuto, del Costume e del Profumo, si concretizzi in una struttura tridimensionale più o meno complessa.

Lo scopo del progetto è sollecitare una visita finalizzata ed inedita Museo di Palazzo Mocenigo con un occhio attento ai particolari presenti nel luogo.

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-DoInLQk>

- 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 del Museo di Palazzo Mocenigo**, Centro Studi di Storia del Tessuto, del Costume e del Profumo. Il focus principale del gioco sarà di avere come protagonista un'opera "scelta" o una "situazione" presente nel Museo. Inoltre è anche possibile richiamare aspetti storici, architettonici, ludici facendo riferimento all'architettura del luogo in cui si sviluppa il Museo di Palazzo Mocenigo, Centro Studi di Storia del Tessuto, del Costume e del Profumo.

2 - Il "gioco" deve essere **facilmente riproducibile** attraverso le tecniche di stampa tipografica, con l'uso di fustelle o di altre tecnologie semplici, ponendo attenzione 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 - Anche per l'utilizzo di dadi, pedine o altri accessori si consiglia di risolvere con il **cartoncino e/o il cartone** la realizzazione. Si suggerisce la tipologia del "gioco in scatola".

4 - 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 rapportarsi a dinamiche già consolidate in altri giochi. Si suggerisce di far riferimento a giochi con un regolamento semplice (evitare per esempio Monopoli o Risiko che hanno dinamiche particolari e difficilmente esportabili).

5 - Molta attenzione deve essere rivolta all'**organizzazione dei materiali** all'interno della scatola che conterrà i componenti del gioco 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" o "situazioni" (per esempio 4 essenze di profumo diverse) presenti nel Museo Mocenigo.

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.mundigiocchi.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 si raccomanda di seguire le seguenti specifiche:

1a. immagine:

- a) le proiezioni ortogonali della scatola che conterà il gioco e dei singoli elementi; gli elementi che si montano vanno disegnati singolarmente in piano
- b) una visione a schizzo tridimensionale dello stesso con le misure di massima (chiuso e in versione gioco);
- d) le "opere" o le "situazioni" di riferimento nella sua interezza con anche, eventualmente, il particolare (o i particolari) dell'"opera" 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 corrette proporzioni, in basso a sinistra.

L'obiettivo del progetto è ottenere un **artefatto** che sia valutabile per essere **prodotto serialmente** ed essere venduto **nel bookshop** del Museo di Palazzo Mocenigo, Centro Studi di Storia del Tessuto, del Costume e del Profumo, ma altra finalità non meno importante è la realizzazione di una **mostra** che si prevede di realizzare presso il Museo a fine corso.

2 - Una Lampada da tavolo multifunzione

Il brief del progetto richiede l'ideazione di una lampada da tavolo in ceramica che, oltre a "fare luce", posseda anche un'altra funzione. Il progetto ha come partnership la ditta Ferroluce (www.ferroluce.it) che valuterà i progetti e potrà, se interessata, sviluppare uno o più prototipi per un'eventuale produzione.

Nella progettazione si dovrà tener presente che:

1 – La lampada, da realizzarsi con la tecnica ceramica del colaggio su stampo, deve prevedere anche un **utilizzo secondario** (per esempio di contenitore vuota tasche) ed essere coerente con la linea di prodotti della ditta Ferroluce.

2 - La principale attenzione nel progetto sarà posta sul **tipo di illuminazione** e sull'**effetto luminoso** che la lampada dovrà generare oltre che sull'**uso secondario** previsto, tenendo presente anche l'aspetto "**decorativo**".

3 – Proprio riflettendo sull'**aspetto formale**, sebbene l'obiettivo principale sia ottenere un oggetto funzionale, la lampada sarà adatta in un contesto contemporaneo. Un passaggio determinante nell'accuratezza della soluzione proposta è lo **studio delle proporzioni**, da evidenziare anche nei disegni di progetto.

4 – La lampada dovrà utilizzare il **portalampade** di cui si fornisce il disegno e prevede che l'**alimentazione sia a cavo**. Possono essere concordate – salvo verifica dell'effettiva disponibilità nel mercato – di eventuali altri tipi di portalampade di cui però deve essere presente anche un disegno tecnico.

5 – Idealmente la lampada da progettare è (oltre al cablaggio) in **mono materiale ceramico**, anche se è ammesso (ma non suggerito!) l'uso di altri materiali, quali per esempio il metallo (evitare comunque parti in materiale plastico che richiedano appositi stampi).

6 – Le **finiture superficiali** della ceramica e i **colori** sono a scelta rispettando le caratteristiche del materiale ceramico e operando delle scelte coerenti e giustificabili nel processo progettuale.

7 – Anche se il focus principale è il progetto della lampada è richiesto l'abbozzo grafico di un **cartellino** che accompagni l'oggetto in cui siano evidenziati i rapporti proporzionali e, in modo conciso, le suggestioni che hanno generato il progetto.

Esempio negativo/positivo: https://www.skylum.com/it/acquistare-lampade-da-tavolo/94952-lampada-da-tavolo-in-ceramica-ziro.html?id_c=185972&esl-k=google-ads|nu|c499335850963|m|k1361625207036|p|t|dc|a119530338362|g12365675974&gclid=CjwKCAjwjMlBhA4EiwAQdCbvxHEW0JmY67jn8ncW_L9OKDI0rQC9HVvq-ZhwcWeJfLj7cq0cMKzhoC0ZAQAvD_BwE

Oltre alle quattro tavole che illustreranno il progetto, è richiesta la realizzazione di un **modello fisico** della lampada in scala al vero o – anche se non consigliabile - in scala ridotta se l'oggetto è particolarmente voluminoso. Questo modello potrà essere realizzato con un materiale adeguato a piacere. Si suggerisce come materiale la creta ma sono alternative possibili: la cera, la pasta di sale, il cernit, la plastilina, il das, la cartapesta o altri materiali che si ritengono idonei. L'oggetto può anche essere valutato per una prototipazione con la stampante 3d presente in Accademia, previo accordo con il prof. Maurizio Tonini.

Come si monta un portalampe:

<https://www.leroymerlin.it/inspirati-impara/tutorial/montare-portalampe>

1a. immagine:

a) le proiezioni ortogonali della lampada progettata (vista frontale e dall'alto con eventuale vista laterale), una sezione che evidenzi il posizionamento del porta lampada con il cablaggio e una visione a schizzo tridimensionale della stessa con indicate le misure di massima;

b) l'evidenziazione geometrica dei rapporti proporzionali adottati nel dimensionamento della lampada.

2a. immagine:

un'unica fotografia prospetticamente compatibile con la vista del prototipo della lampada in almeno due o più posizioni con il cartellino accompagnatorio (vedere punto 7).

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 cartolina "tridimensionale" per le Gallerie dell'Accademia

E' richiesto il progetto di una "**cartolina**" che, ispirata 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, oltre a realizzare uno **strumento promozionale** delle Gallerie, è sollecitare una **visita** finalizzata ed inedita delle Gallerie con un occhio attento ai particolari presenti nelle opere esposte.

Le caratteristiche che la "cartolina" dovrà avere sono di essere trasformabile – attraverso la fustellatura - in un oggetto "utile" oltre che comunicativo. L'obiettivo didattico è un progetto che focalizzi l'attenzione sullo sviluppo della forma che da piana raggiunge la tridimensionalità.

La "cartolina" sarà di **cartone** (a scelta tra ondulato o compatto) delle misure di **cm 21 x 15** con spessore approssimativo di almeno **2 mm** e dovrà attraverso tagli e successivi incastri (non piegature!) trasformarsi in un **oggetto funzionale** (portacellulare, scatoletta, porta cuffiette, un gioco, un gioiello, ecc.) ipoteticamente vendibile all'interno del bookshop del museo. 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.

Nella progettazione si dovrà tener conto che:

1 - La "cartolina tridimensionale" deve essere **rappresentativa delle Gallerie dell'Accademia**, richiamandone aspetti storici, architettonici, ludici e/o facendo riferimento principalmente all'architettura del luogo.

3 - La "cartolina tridimensionale" 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) in una tipologia a scelta tra compatto o ondulato.

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

5 - Sono ammesse leggere **curvature** compatibilmente con il cartone scelto. Le eventuali **cordonature** (per la piegatura) sono in linea di massima sconsigliate. L’oggetto sarà montabile **senza l’utilizzo di colle**, solo con l’**incastro** e l’eventuale (ma sconsigliata) 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 / Gallerie dell’Accademia); b) una **breve descrizione** del progetto; c) un’**infografica** con le spiegazioni per il montaggio dell’oggetto.

Oltre agli elaborati di progetto, è richiesta la costruzione di un **prototipo** funzionante della “cartolina tridimensionale” ideata, in scala al vero, da realizzare in **duplice copia**: uno sarà lasciato in forma di cartolina con le incisioni e l’altro con l’oggetto in forma tridimensionale montato più l’eventuale parte di ritaglio.

Una serie di **immagini di riferimento**, valide come ispirazione, si riferiscono a due progetti simili (attenzione NON uguali!) svolti nel corso di Design nell’A.A. 2013-14:

<https://abpr17design.wordpress.com/2014/04/28/triennio-201314-cartolina-gioiello-per-peggy-guggenheim/>
e nell’A.A. 2019-20:

<https://abpr17design.wordpress.com/2020/03/28/una-cartolina-gioiello-con-foglia-oro-per-lhilton-molino-stucky-venice-hotel/>

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

1a. immagine:

- a) il disegno del template della cartolina (21 cm x 15 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 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) l’oggetto montato;
- 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. 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 il caricamento nella piattaforma Teams 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 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 FaceBook, per la richiesta di informazioni personali e specifiche può essere usata la 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 della collana e del relativo espositore 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 arrotolati: 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 2022.**

BIBLIOGRAFIA OBBLIGATORIA E CONSIGLIATA

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

Roberto Zanon, *Gioiello e Progetto*, Cleup, 2021 (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-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 indicati nella pagina web:

<https://abpr17design.wordpress.com/collegamenti/approfondimenti/>