

 <p>ACCADEMIA DI BELLE ARTI VENEZIA</p>	<b>ABPR17DESIGN</b>	A.A. 2022-2023
		<b>TRIENNIO</b>

**Corso di DESIGN**  
**prof. Roberto Zanon**  
**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 può non essere 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 guidato all'esame.

Per l'iscrizione al corso è richiesto il **progetto di un anello con scatola espositore**, tutto di carta, attraverso la tecnica dell'origami e/o del kirigami, (vedere le successive indicazioni al capitolo PROGETTI alla voce "O Progetto di un anello con scatola espositore).

L'anello e la scatola 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 dell'immagine sarà così nominato: **CognomeNomeAnello2022.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 #CorsoDesignTriennio2022-2023** 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: **CognomeNomeAnelloVIDEO2022.xxx** (xxx indica il formato, a scelta, del video)

Infine si chiede di consegnare una **fototessera** 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 fototessera e il testo dovranno essere consegnati nelle Attività di Teams entro e non oltre le **ore 23.59 di venerdì 4 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 (vedere calendario pubblicato nel sito del corso). **Il non rispetto delle scadenze durante lo svolgimento del corso comporta l'automatico deppennamento dalla lista degli iscritti al Corso e l'impossibilità di sostenere l'esame finale.**

## ESERCITAZIONI

**la consegna delle esercitazioni utilizzerà 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 patata**; 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 utilizzerà la piattaforma Teams- successivamente i progetti saranno esposti in aula**

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, 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. 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 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**: *CognomeNomeAnelloT2022.jpg*

per il **progetto 1**: *CognomeNomeSwatchProiezioni.jpg* ; *CognomeNomeSwatchVista.jpg* ,  
*CognomeNomeSwatchFotodisegno.jpg*

per il **progetto 2**: *CognomeNomeOrologioProiezioni.jpg* ; *CognomeNomeOrologioVista.jpg* ,  
*CognomeNomeOrologioFotodisegno.jpg*

per il **progetto 3**: *CognomeNomeBiscottoProiezioni.jpg* ; *CognomeNomeBiscottoVista.jpg* ,  
*CognomeNomeBiscottoFotodisegno.jpg*

per il **progetto 4**: *CognomeNomeScatola2022.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 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 vide** da pubblicare su Teams.

## BRIEF DEI PROGETTI

### 0 - Una anello con scatola espositore

Il progetto per l’iscrizione è la realizzazione, preferibilmente attraverso la tecnica dell’origami e del kirigami e senza l’uso della colla, di un anello e di una scatola/espositore che lo contenga e che lo possa anche esibire. Il materiale da utilizzare è esclusivamente la carta. Per l’anello e la scatola possono essere usate due differenti grammature (non

superiore a 120 gr per l'anello e a 300 gr per la scatola). È ammessa, anche se non consigliata, la decorazione dell'anello, mentre la scatola deve conservare il colore della carta o del cartoncino di partenza.

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

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

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

## 1 - Un Gioiello per Swatch

Il brief di progetto nasce dalla collaborazione con **Swatch** ([www.swatch.com](http://www.swatch.com)) e richiede l'ideazione di **un gioiello**, a libera scelta nella tipologia, che sia coerente con la filosofia del brand, ponendo attenzione agli aspetti legati all'uso consapevole e responsabile di materiali innovativi e sostenibili.

È il progetto di un gioiello, quindi un oggetto che trasmette un'emozione, emozione che è richiesto essere "positiva" a dispetto delle problematiche del mondo presente.

L'ispirazione iniziale sarà data dal tema della 18. Mostra Internazionale di Architettura di Venezia 2023: "Il Laboratorio del Futuro". Si rimanda al sito della Biennale per l'approfondimento del tema.

Nella progettazione si dovrà tener presente che:

01. La **scelta del materiale** nel gioiello contemporaneo è determinante per legare l'oggetto "decorativo" alle problematiche che investono l'attualità. Un materiale che guarda alla sostenibilità ma, allo stesso tempo, può diventare protagonista nella trasmissione di un messaggio.

02. In parallelo al materiale, anche il **colore** è un aspetto importante. In coerenza con i prodotti del marchio Swatch, l'uso del colore è un aspetto caratterizzante che il gioiello proposto dovrà avere.

03. Due termini che possono essere decisivi nel progetto del gioiello richiesto sono: **leggerezza** ed **effimero**. Due vocaboli che – scartando il valore negativo spesso attribuito nell'attualità - possono essere considerati nelle loro molte accezioni e valenze positive.

04. È il progetto di un gioiello, quindi non va dimenticato l'**aspetto emozionale** che l'artefatto deve trasmettere. L'emozione, assieme alla trasmissione di un messaggio, che il gioiello innesca può diventare vincente nella ricezione positiva da parte del pubblico.

05. Anche se molta attenzione è riversata sul materiale, **la forma** scelta deve comunque essere giustificata all'interno di una logica progettuale. Un'attenzione particolare è richiesta nel proporzionamento che deve essere esplicitato attraverso una giustificazione geometrica. Lo **studio delle proporzioni** è da evidenziare anche nei disegni di progetto.

06. Anche se la richiesta è di un gioiello legato alla contemporaneità, si suggerisce di NON focalizzare sull'aspetto legato alla digitalizzazione o alla virtualità, ma di porre attenzione alla **fisicità del manufatto**.

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** del gioiello progettato. 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. 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 attenersi alle seguenti specifiche:

### 1a. immagine:

a) le proiezioni ortogonali del gioiello progettato (vista dall'alto, vista frontale con eventuale vista laterale) con disegni specifici delle eventuali parti separate);

- b) una visione tridimensionale (a schizzo o con un rendering) 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 gioiello in 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" nelle giuste proporzioni in basso a sinistra.

## 2 - Un orologio per Ceart

Il brief del progetto richiede l'ideazione di un orologio a parete; il progetto ha come partnership la ditta Ceart ([www.ceartsnc.it](http://www.ceartsnc.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:

01 L'azienda Celart si aspetta uno stile molto moderno e minimal, ma allo stesso tempo "funzionale" che permetta di leggere l'ora in modo semplice e chiaro.

02 L'orologio progettato non deve per forza richiamare lo stile dei prodotti attualmente nel catalogo in quanto nei prossimi anni l'azienda desidera dare un deciso rinnovamento alle proprie collezioni.

03 La dimensione dell'orologio è relativa perché l'azienda, a campioni fatti, deciderà – in caso di scelta del progetto - in quale misura mettere in produzione l'oggetto. Spesso gli orologi vengono prodotti anche in più misure. Le aree di ingombro da rispettare (così da utilizzare le scatole standard) sono in centimetri: 45x45, 60x60, 80x80, 35x69, 43x80. Queste misure stanno ad indicare l'ingombro massimo che può avere l'articolo.

04 La Celart produce generalmente usando il metallo (lamiera tagliata al laser) ma è possibile proporre l'abbinamento anche con altri materiali. L'articolo può essere formato da più componenti, anche sormontabili tra loro. L'unica condizione è che deve essere abbastanza semplice da assemblare.

05 Il colore è una componente importante, ma non fondamentale nel progetto dell'orologio. Le verniciature e le colorature saranno quelle utilizzate dall'azienda che, in caso di produzione, potrà valutare in modo indipendente la scelta dei colori, anche in funzione delle richieste del mercato.

06. La forma scelta deve comunque essere giustificata all'interno di una logica progettuale. Un'attenzione particolare è richiesta nel proporzionamento che deve essere esplicitato attraverso una giustificazione geometrica specie nel disegno del prospetto frontale dell'orologio. Lo **studio delle proporzioni** è da evidenziare anche nei disegni di progetto.

07. Anche se il focus principale è il progetto dell'orologio, 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.

Oltre alle quattro tavole che illustreranno il progetto e al breve video di presentazione, è richiesta la realizzazione di un **modello fisico** dell'orologio in scala al vero o in scala ridotta se l'oggetto è particolarmente voluminoso. Questo modello potrà essere realizzato con un materiale adeguato a piacere. Si suggerisce di valutare come materiale il cartone (compatto o ondulato) e/o il pannello di legno.

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** dell'orologio in scala al vero o in scala ridotta se l'oggetto è particolarmente voluminoso. Questo modello potrà essere realizzato con un materiale adeguato a piacere.

Si suggerisce di valutare come materiale il cartone (compatto o ondulato) e/o il pannello di legno). La costruzione di un eventuale modello virtuale, da affiancare a quello fisico costruito manualmente, è accolta favorevolmente.

**1a. immagine:**

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

**2a. immagine:**

un'unica fotografia prospetticamente compatibile con la vista del prototipo dell'orologio in almeno due o più posizioni con il cartellino accompagnatorio (vedere punto 07).

**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.

### 3 – Una biscotto per le Gallerie dell'Accademia (Majer)

Il brief di progetto richiede la realizzazione di **un biscotto ispirato** ad un'opera pittorica presente alle **Gallerie dell'Accademia di Venezia**.

La finalità del progetto è sollecitare una visita concentrata ed inedita delle Gallerie con un occhio attento ai particolari presenti nelle opere esposte.

L'operazione progettuale proposta è analoga al progetto del vaso in vetro soffiato Veronese prodotto dalla fornace Venini dal 1921. Un progetto di Vittorio Zecchin che colse lo spunto da un dipinto del 1580 di Paolo Veronese, l'Annunciazione della Vergine, conservato proprio alle Gallerie dell'Accademia di Venezia.

Non è richiesto un packaging poiché si prevede che tutta l'attenzione progettuale sia rivolta alla **forma del biscotto** che sarà realizzato in pasta frolla con eventuali caratterizzazioni in cioccolato superficiali.

Come riferimento possono essere presi i biscotti realizzati nell'anno accademico 2012-13 e visibili a questo link: <https://abpr17design.wordpress.com/2013/05/20/379/> e nell'anno accademico 2019-2020 <https://abpr17design.wordpress.com/2020/05/14/un-biscotto-per-le-gallerie-dellaccademia/>

Ulteriore scopo del progetto è costruire un artefatto che, legato in modo diretto ed evidente ad un'opera artistica presente nelle Gallerie dell'Accademia, possieda anche **un aspetto proporzionale** particolarmente studiato. 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.

Il progetto del biscotto diverrà anche una riflessione su come la forma può aiutare **la percezione del sapore**.

È richiesto, assieme alle **quattro tavole** di progetto, alle **tre immagini** in digitale, alla **scheda** (da stampare e consegnare prima della presentazione) e al **video**, anche un **prototipo** in almeno due esemplari. Il prototipo in almeno due esemplari del biscotto progettato.

L'ideale sarebbe **realizzare fisicamente i biscotti in pastafrolla** (con eventuale cioccolato). Questo permetterebbe di verificare eventuali problemi "tecnici" presenti nel progetto. In vista della mostra (e dell'esame), i biscotti progettati dovranno essere **simulati con materiali modellabili a scelta** (si consiglia il cernit), sempre in scala 1:1. Questo per evitare il deperimento del biscotto che, nell'eventualità, è stato realmente realizzato.

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

**1a. immagine:**

- a) le proiezioni ortogonali dell'artefatto progettato (vista frontale con eventuale vista laterale – cioè lo spessore del biscotto);
- b) una visione a schizzo tridimensionale dello stesso con le misure di massima;
- c) l'evidenziazione geometrica dei rapporti proporzionali adottati nel dimensionamento dell'oggetto.
- d) l'opera pittorica di riferimento nella sua interezza con anche, eventualmente, il particolare del quadro da evidenziare.

#### 2a. immagine:

accorperà in un'unica fotografia, prospetticamente compatibile, la vista dei almeno due prototipi del biscotto, scontornati su fondo bianco, in più posizioni con vicino le cartoline (vedi sotto) formato cm 10 x cm 15.

#### 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.

Il progetto è in collaborazione con le **pasticcerie Majer di Venezia** i cui titolari/referenti sceglieranno uno o più biscotti da realizzare in serie limitata e da distribuire durante la 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, sono richieste (da consegnare all'esame) assieme alla presentazione del progetto **n. 2 fotografie** incollate su cartone spesso 2 mm (non ondulato) in formato cm 10 x cm 15 ORIZZONTALE con incollato nel retro un supporto "pieghevole" che permetta alla cartolina di essere esposta verticalmente. Nelle due immagini saranno rappresentati rispettivamente:

**1. L'opera pittorica** di riferimento per il progetto del biscotto ed, eventualmente, il **particolare**. Indicare con una didascalia sovrapposta all'immagine (font da usare Arial 12); Autore, *Titolo dell'opera* (particolare), anno di realizzazione dell'Opera

es: Paolo Veronese, *Annunciazione* (particolare), 1580

**2. il disegno in proiezioni ortogonali** del biscotto progettato con evidenziati, nella proiezione "principale", i rapporti proporzionali adottati con un'apposita grafia. (vedere esempio di riferimento). In questa cartolina deve anche essere presente il logo **ABPR17CognomeNome**.

Le due cartoline, assieme a due prototipi del biscotto, saranno contenute in una scatola di cartone "rigida" (è solo un imballaggio, non è materiale da mettere in mostra), dalle misure il più possibile contenute e con l'immagine in bianco e nero del biscotto incollata sopra (anche scrivendo il nome del progettista), in modo da proteggere e riconoscere il contenuto e consentire il trasporto alla sede espositiva dei vari elaborati.

#### 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. 2021-2022 sono visibili al link: <https://abpr17design.wordpress.com/2022/06/19/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 Teams**, 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 dell'anello con scatola 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 STAMPATE 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 utile per l'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, 2021 (richiedere il link per un ampio estratto);

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

Fabrizio Gay, *A ragion veduta*, Publica, 2020 (<http://www.publicapress.it/wp-content/uploads/2020/09/GAY-A-ragion-veduta.pdf>);

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/>