

PROGRAMMA CULTURA DEL PROGETTO **prof.ssa ketty di Tardo**

Obiettivi formativi

Come nasce un'idea? Qual'è il metodo con cui affrontare un progetto? Come si impara ad osservare la realtà che ci circonda con "occhi diversi" destrutturando il punto di vista comune degli oggetti e facendo emergere la nostra capacità di andare oltre il reale per cercare il significato più profondo delle cose, delle creazioni artistiche, dell'architettura partendo dalla nostra esperienza creativa?

Il corso di Cultura del Progetto vuole fornire allo studente gli strumenti teorici, analitici, metodologici e tecnici per la lettura critica di una realtà artistica e produttiva nel campo della scenografia, del design, delle arti applicate e multimediali per l'elaborazione di una proposta progettuale originale e creativa.

Si vuole avvicinare gli studenti al mondo fantastico del progetto, aiutarli a guardare l'invisibile delle cose che ci circondano in un continuo rimando tra analisi di esperienze artistiche e verifiche in campo della propria idea e della propria **IDENTITA' CREATIVA** e la possibilità di farla nascere attraverso la conoscenza e l'analisi della realtà artistica e progettuale.

Contenuti e tematiche

Si parte dall'esperienza artistica e metodologica di Bruno Munari per elaborare un processo creativo personalizzato dalle proprie esperienze artistiche, articolato in un percorso che sono le fasi di progetto. Un metodo che organizza attraverso un percorso temporale fatto di fasi definite le azioni necessarie al controllo del processo di sintesi finale:

ovvero la realizzazione dell'idea progettuale.

Il processo formativo è articolato in segmenti strettamente collegati e interfacciabili con una serie di lezioni in alternanza ad esercitazioni pratiche per la produzione e discussione collettiva del tema di progetto, individuando e le tematiche fondamentali sulle quali un progetto si costruisce: l'analisi e la conoscenza di esempi simili / i criteri compositivi formali, le fusioni reali e possibili / i caratteri culturali e morfologici / i caratteri espressivi sensoriali / le caratteristiche reali e percepite / il committente del progetto e la produzione.

Contenuti e tematiche

La prima sezione del corso sarà dedicata all'analisi del processo di ideazione alla scelta di esempi, che mira alla definizione delle linee guida da seguire per la progettazione della scenografia o dell'allestimento e dell'oggetto di design o opera d'arte attraverso un'interpretazione degli stessi

La seconda sezione si arriverà alla definizione dell'idea di progetto e alla sua rappresentazione tramite immagini concept, disegni, plastici.

Terza sezione: comunicazione del progetto e presentazione finale per l'esame

Organizzazione del corso

Lezioni teoriche , Applicazioni pratiche

Modalità della didattica :

Fasi di progetto secondo il metodo Munari

01: introspezione- analisi : ricerca di materiale ed esempi già risolti - esplorazione di esempi di progetto esemplificativi.

> consegna esercizi: bozzetti, concepts, schemi di progetto.

02: cenni per una metodologia progettuale : gli elementi del progetto

> consegna esercizi: scrivere l'idea di progetto (idea-problema-contesto-cosa è-come \ funzionamento valore e potenzialità)

03: come nasce un'idea e individuazione del tema : rassegna di progetti e realizzazioni

> consegna esercizi: concepts progettuali, raccolta materiali e suggestioni relativi al tema scelto individuazione del committente e dello spazio finale di progetto

04: gli strumenti di progetto : i disegni , i dispositivi, le immagini concept, lo storyboard narrativo

> consegna esercizi: materiali per i concepts, schizzi, fotomontaggi ed esempi di animazione.

05: workshop

> revisioni dei progetti in classe

07: comunicare il progetto: presentazione del progetto

08: esame

Bibliografia

Bruno Munari: Da cosa nasce cosa, Editori Laterza 2002

Bruno Munari: Design e comunicazione visiva, Editori Laterza 2001

Bruno munari: Artista e Designer Editori Laterza

Bruno Munari : Fantasia Editori Laterza

Bruno Munari: Arte come Mestiere Editori Laterza

J.Maeda Le leggi della semplicità, Bruno Mondadori

<http://www.dezeen.com/>

<http://www.divisare.com/>

<http://www.designboom.com/design.html>

<http://www.suckerpunchdaily.com/>

<http://www.architonic.com>

Temi di progetto: microarchitetture trasformabili per lo spazio urbano

Il progetto finale riguarderà la progettazione di un sistema di microarchitetture mobili, componibili, trasformabili per lo spazio pubblico da adattare alle esigenze temporanee e ibride tipiche degli spazi urbani attuali.

Un vero gioco fatto di pedine, componibili, mobili, capaci di generare relazioni e attrazioni differenti nello spazio urbano variabili nel tempo ospitando attività sempre diverse.

Gli studenti realizzeranno insieme al progetto un modello della propria microarchitettura che sarà presentato alla fine del corso dopo tutte le fasi di elaborazione dell'idea