

Corso di METODOLOGIA della PROGETTAZIONE

Scuole di Graphic design e Nuove Tecnologie dell'Arte

*Quando qualcuno dice:
questo lo so fare anch'io,
vuol dire che lo sa rifare
altrimenti lo avrebbe già fatto prima.*
(Bruno Munari)

Presentazione

OBIETTIVI FORMATIVI TRIENNIO

Il progetto nello spazio grafico e nello spazio virtuale: lasciare *il segno!*

Con questa proposizione si possono sintetizzare gli obiettivi del corso di Metodologia della Progettazione specifico per le Scuole di Graphic design e Nuove Tecnologie dell'Arte, disciplina trans-mediale non sintetizzabile in un solo ambito testuale: l'invito a lasciare *il segno!* è nella sua accezione più aulica e densa di significato partendo dalla conoscenza e dalla perimetrazione di un ambito nel quale ci si riconosce e proponendo interventi coerenti per renderlo identificabile nell'indifferenziato *continuum* spaziale e temporale. In tal senso gli ambiti saranno i più diversi, da quelli iconici, grafici, multimediali e simbolici.

Il graphic designer è il progettista della comunicazione visiva che si sa muovere a suo agio, grazie agli opportuni strumenti acquisiti nella formazione, in un territorio ampio e multiforme, che spazia dalla grafica tradizionale alle nuove frontiere dei media digitali sposando mestieri tradizionali e nuove tecnologie espressive, con riferimento anche all'iconografia e all'iconologia dei segni. Sa decifrare la componente estetica in ciò che lo circonda, è un cultore d'arte e sa cosa fa tendenza: sono queste le caratteristiche che gli permettono di rispettare logiche commerciali e dinamiche sociali. È un creativo che impiega la tecnica acquisita con l'analisi dei pattern, lo studio dei caratteri e la creazione di loghi in tutto ciò che è visivo nella comunicazione: dal *packaging* alla grafica di un film o di un sito web, dal logo di un nuovo prodotto al design di un marchio sino alla sintesi della produzione video.

Analogamente lo studente della Scuola di Nuove Tecnologie dell'Arte potrà acquisire una metodologia di progetto simile alla precedente, ma operativamente diversa e connotata alle specifiche tendenze della virtualità e della multimedialità, integrando grafica, media digitali e pubblicità in relazione soprattutto alla componente topologica contemporanea dei luoghi, dei non-luoghi, dei luoghi eterotopi ed eterocroni. Al termine del corso lo studente dovrà aver acquisito nuove e innovative modalità comunicative per raggiungere il pubblico attraverso un segno grafico, un prodotto o un oggetto digitale.

Partendo dall'esegesi del termine progetto (*Entwurf*) saranno affrontati i significati delle categorie concettuali connesse alla *koinè* contemporanea dello spazio digitale, puntando anche sui contenuti culturali utili a riempire lo spazio reale o virtuale.

L'ipotesi di lavoro, successiva alla preliminare fase teorica, si basa sulla scelta da parte dello studente di un tema da sviluppare approfondendo le tematiche necessarie alla sua configurazione o rimodulazione grafico-visiva. Si procederà, quindi alla progettazione *ex-novo* o alla sua riprogettazione qualificata, sia nell'ambito identitario sia in quello della comunicazione: questo, previo riconoscimento della sua criticità e con l'utilizzo del linguaggio artistico multimediale coerente con gli interessi personali dello studente, significativi per la capacità di riconoscerne lo *zeitgeist* che ne hanno indirizzato e caratterizzato le scelte.

MODALITÀ DELLA DIDATTICA/ORGANIZZAZIONE DEL CORSO

Il corso, nell'ambito delle Scuole di riferimento (Scuole di Graphic design e Nuove Tecnologie dell'Arte) è articolato in lezioni frontali e seminari sui temi e gli elaborati di progetto; nelle ore non di lezioni il docente sarà disponibile per incontri di revisione degli elaborati che potranno anche essere inviati su supporto digitale all'indirizzo e-mail profgcataldoabave@gmail.com per il riscontro didattico.

Lo studente realizzerà un progetto individuale, o di gruppo per tematiche particolarmente complesse, sulle tracce del programma di ricerca, con totale libertà espressiva, sia nella proposta materica e linguistica che nelle modalità di presentazione, utilizzando anche supporti informatici per condividerne i contenuti durante le presentazioni in seminari organizzati *ad hoc* e che tengano conto soprattutto dell'iter progettuale inteso sempre come *work in progress* preliminare all'individuazione di un propria *weltanschauung*.

Nell'ambito delle lezioni teoriche frontali, dei seminari/laboratoriali e delle revisioni di verifica dell'iter didattico e progettuale verranno forniti suggerimenti e indicazioni bibliografiche più specifiche in relazione alle tematiche proposte.

MODALITÀ DI ACCERTAMENTO FINALE

Per il Triennio il materiale da produrre per l'esame si concentrerà sulla proposta progettuale, motivata da contributi linguistici propri e bibliografici, che sarà esposta in sede d'esame con ausili visivi, grafici e fotografici, riversati su supporto digitale.

BIBLIOGRAFIA

Si raccomanda la lettura dei seguenti testi:

1. Tomàs MALDONADO, *La speranza progettuale: ambiente e società*, Torino, Einaudi, 1970-1992. Il testo è fuori commercio ma è disponibile presso la Biblioteca provinciale di Foggia "La Magna Capitana".
2. Marco ROMANO, *La città come opera d'arte*, Torino, Einaudi, 2008, pp. 114, €. 9,00.
3. James HILLMAN, *L'anima dei luoghi*, Milano, Rizzoli, 2004, pp. 152, €. 14,00; il testo è disponibile presso la Biblioteca di area Umanistica dell'Università di Foggia.
4. Maurizio VITTA, *Il paesaggio*, Torino, Einaudi, 2005, pp. 340, €. 19,50.

Gli Ausili didattici del Corso di Metodologia della Progettazione saranno inviati per e-mail agli iscritti.

Per gli studenti delle Scuole Graphic design e Nuove Tecnologie dell'Arte è opportuna la conoscenza del seguente volume, soprattutto per i capitoli relativi ai contenuti letterari e alle inquadrature fondamentali per una corretta progettazione del quadro visivo:

R. TRITAPEPE, *Linguaggio e tecnica cinematografica*, Milano, Edizioni San Paolo, 1989.

Ulteriori indicazioni bibliografiche di approfondimento su temi specifici saranno fornite nell'ambito delle lezioni e dei seminari del Corso.

04.11.2019

Prof. Arch. Gaetano CATALDO