

Corsi del Triennio di Arredo Urbano 1, Scenografia 2, NTA e Moda e Costume 3

Programma

Obiettivi formativi

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

Con questa proposizione si possono sintetizzare gli obiettivi del corso di Metodologia della Progettazione, disciplina trans-mediale non sintetizzabile in un solo testo: l'invito è nella sua accezione più aulica e densa di significato partendo dalla conoscenza e dalla perimetrazione di un territorio, o 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 sono i più diversi, da quelli urbani, paesaggistici, teatrali, scenografici e simbolici.

La consapevolizzazione delle caratteristiche dello spazio, interno o esterno, deve avvenire, anche quando viaggiamo, con il posizionamento di elementi di identificazione connessi al tema del viaggio che è connaturato alla nostra vita. L'obiettivo formativo di base consiste nella capacità di acquisire gli elementi di conoscenza e riconoscibilità posti alla base del Progetto, inteso come categoria mentale, e di essere in grado di reinterpretarli con il linguaggio visivo più confacente alle metodiche cognitive ed espressive dello studente.

Il processo partirà dalla formalizzazione di un'idea, espressa con metodologie grafiche tradizionali o trans-mediali, per giungere, dopo un articolato processo metodologico, alla sua definizione di dettaglio.

Il procedimento di scomposizione, preliminare alla fase di sintesi formale, si estenderà al rapporto tra l'opera compiuta ed i procedimenti e le strategie per realizzarla: in tal modo si acquisiranno gli elementi necessari a comprendere, nella sintesi del prodotto artistico compiuto, le correlazioni tra progetto, spazio, immagine, struttura, tecnologia, qualità spaziali e relazioni formali.

Partendo dall'esegesi del termine progetto (*Entwurf*) saranno affrontati i significati delle categorie concettuali di oggetto, città, modello, labirinto con riferimenti 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: questo può essere un manufatto legato al linguaggio artistico, un oggetto con particolari caratteristiche ergonomiche, un luogo/non luogo, anche virtuale, identificato come tale. 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 il *genius loci* e lo *zeitgeist* che ne hanno indirizzato e caratterizzato le scelte.

Modalità della didattica e organizzazione del Corso

Il corso, nell'ambito delle Scuole di riferimento (Decorazione, Decorazione indirizzo Arredo Urbano, Scenografia, Graphic design e Moda e costume) 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 profgcataldoabafg@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 disponibili sulla pagina web del sito istituzionale dell'Accademia o inviati per e-mail agli iscritti. Ulteriori indicazioni bibliografiche di approfondimento su temi specifici saranno fornite nell'ambito delle lezioni e dei seminari del Corso.

12.10.2020

Prof. Arch. Gaetano CATALDO