

PROGRAMMA DIDATTICO

OBIETTIVI

Il corso si pone l'obiettivo, attraverso temi teorico-pratici, di fornire agli studenti un confronto con strumenti e problematiche reali, per dare corpo digitale a presentazioni, *rough* o lavori precedentemente strutturati.

Partendo dallo studio delle tecnologie e delle tecniche di rappresentazione grafica saranno analizzate le principali metodiche e competenze per una corretta ed efficace analisi e interpretazione dello spazio di carattere tecnico ed artistico espressivo nell'era digitale.

Il corso richiede abilità, competenze tecniche e conoscenza teorica come strumento indispensabile per la rappresentazione della realtà come ruolo fondamentale nella pratica artistica. Attraverso documenti, schede di approfondimento, testi e video, saranno introdotte nozioni di fondamenti del disegno, prospettiva e progettazione, al fine di fornire gli strumenti e i linguaggi specifici allo studente che dovrà dimostrarsi capace di sviluppare autonomamente il proprio elaborato.

PREREQUISITI

Lo studente deve possedere conoscenze generali di informatica, geometria descrittiva, disegno tecnico e storia dell'arte, per poter comprendere i contenuti e gli obiettivi di apprendimento del corso.
Computer portatile.

CONTENUTI

Verrà fornita una panoramica sulle diverse tecnologie di rappresentazione digitale.

Nozioni di base:

- Il disegno su supporto informatico con *AutoCAD*
- Dal disegno bidimensionale a quello tridimensionale con *Blender*
- Layout e impaginazione su *Illustrator*

Il corso, durante il quale la costanza della frequenza sarà fondamentale, verrà articolato mediante esercizi di crescente complessità.

Esercizi di ricostruzione, assemblaggio, partendo da riferimenti concreti tra sperimentazione e progettazione, dotando il corsista di un bagaglio strumentale e di una propria autonomia grafica ed espressiva.

MODALITÀ DI VERIFICA DEL PROFITTO

Le lezioni teoriche e i laboratori su strumenti e tecniche specifiche prevedono revisioni di elaborati grafici ed esercitazioni in itinere, per verificare il livello di apprendimento degli studenti al fine di produrre un progetto che possa tradurre al meglio le capacità tecnico-espressive dello studente.

Il colloquio finale consisterà nella presentazione e discussione delle esercitazioni in itinere e di un progetto che tenga in considerazione il corso di provenienza di ogni studente, al fine di accertare il possesso delle competenze ed i risultati di apprendimento previsti.

Sarà richiesta una serie di tavole su un *layout* unico fornito dal docente.

TESTI CONSIGLIATI

- Werner Stefano Villa - *Autodesk® AutoCAD 2022. Guida completa per architettura* - Tecniche Nuove - 2021
- S.Pone, S.Colabella - *Maker. La fabbricazione digitale per l'architettura e il design* - Progedit - 2017
- Francesco Siddi - *Grafica 3D con Blender* - Apogeo - 2014
- Elio Franzini - *La rappresentazione dello spazio* - Mimesis - 2011
- Silvia Bordini - *Appunti sul paesaggio nell'arte mediale* - Postmedia Books - 2010
- Borrelli Paolo - *Layout creativo* - Ikon - 2010
- Giulio Iacoli - *La percezione narrativa dello spazio. Teorie e rappresentazioni contemporanee* - Carocci- 2008
- Cesare Cundari - *Teoria della rappresentazione dello spazio architettonico* - Kappa - 1983


Prof. Dario Andriolo

