



SCHEDA DIDATTICA

Dipartimento di **Arti Visive**
Diploma Accademico di Secondo livello in
Decorazione - Arti applicate

Design
ABPR17 – 100 ore 8 CFA
a.a. 2024-2025

Professoressa
Mariafrancesca "Agnese" Giglia
Culture
Luca Sequenza
Titolare di *Design (ABPR 17)*
Posta elettronica istituzionale: mariafrancesca.giglia@abapa.education
Orario di ricevimento:
Sede: Cantieri culturali Ducrot,
Classroom - Meet : **4wzmgcp**
ricevimento mercoledì Fascia B dalle
15.00 alle 17.00
previa prenotazione via mail.

Classroom - Meet , **nwzno2m**

Aula: DUCROT

"Se il design è l'arte di usare la scienza con ingegno e creatività progettuale, possiamo dire quindi che il food designer fa in modo che questi principi possano essere applicati anche nel settore alimentare, proponendo soluzioni efficaci in contesti dove il prodotto sia funzionale al tipo di ambiente di consumo. Progettare per il food significa creare prodotti, servizi e sistemi per dare forma a un bisogno di consumo ricco di fattori simbolici, oltre che funzionali. Il prodotto e il servizio, nel food, vendono se funzionano e comunicano concentrandosi sul cliente come persona e mettendo al centro i valori umani.

Ilaria Legato

[Ceramic Food Project]

In un'epoca di riscoperta della cultura del cibo, il mondo del design e nell'experience design non poteva non essere attratto dall'arte culinaria. Con **Ceramic Food Project**, esperienza concepita dalla designer Agnese Giglia, *docente di Design dell'Accademia di Belle Arti di Palermo* con la collaborazione di Novanova (officina creativa multidisciplinare che attraverso il mondo dell'arte e dell'artigianato indaga nuove formule tra tradizione e innovazione), si vuole sperimentare con la creazione di insoliti e originali oggetti per la tavola, fatti in ceramica, un'esperienza con il cibo capace di trasmettere la forza di un territorio. I piccoli capolavori non sono visti come semplici strumenti, ma come parte reale della ricetta, oggetti su cui le creazioni di chef e le esigenze dell'utente finale, vengono esposte e consumate. Gli oggetti immaginati, insieme all'azienda e all'utente, devono esaltare l'esperienza del mangiare. Il progetto nasce all'interno del percorso di ricerca e didattico dei corsi di Design e Exhibit design di ABAPA.

Il focus del **LAB Ceramic Food Project** è sull'educazione alimentare attraverso il food experience. Fa riferimento nello specifico ad alcuni dei punti del Manifesto di food design, esattamente a:

7) Food Design significa progettare secondo le modalità tipiche del Design che, ben oltre la ricerca puramente formale o decorativa, implicano la ricerca per l'innovazione dei processi di produzione, distribuzione, consumo.

8) Il Food Design è uno strumento privilegiato e particolarmente efficace per la riqualificazione e la promozione del Territorio attraverso la sua ricchezza enogastronomica.

11) Il Food Design per l'infanzia progetta con responsabilità etica particolare e attenzione ai processi evolutivi. Progetta artefatti ed atti alimentari che contribuiscono a rendere il contesto e la circostanza dell'esperire una sostanza alimentare un'opportunità formativa sia in ambito collettivo che familiare. Progetta per far acquisire autonomia e consapevolezza attraverso esperienze culturali, conoscitive ed emozionali, nel rigoroso rispetto della sicurezza e dell'identità.

(<https://www.fooddesignmanifesto.org>)

Obiettivi formativi

Il corso si propone di affrontare il rapporto fra spazio, oggetto e individuo in ogni sua parte, con l'obiettivo di fornire agli studenti un metodo per affrontare un progetto nel dettaglio, secondo una attenzione etica, sociale, di sostenibilità economica ambientale, con una attenta riflessione al concetto dell'**abitare la prossimità** e l'applicazione del metodo **Product service system design (PSSD)**

Partendo dal concetto di Design, nella sua evoluzione dalle origini a oggi e nelle sue diverse aree di applicazione, il corso ha l'obiettivo di assicurare un'adeguata padronanza dei metodi e delle tecniche progettuali, con una particolare attenzione al Design come strumento comunicativo nella sua dimensione concettuale e oggettuale e come disciplina orientata alla definizione delle condizioni dell'abitare, tramite la scelta, l'uso e la distribuzione di beni materiali o immateriali.

Il corso si prefigge di far realizzare agli studenti un progetto, materiale o/e immateriale, che ipotizzi un processo d'innovazione sociale, un prodotto, un servizio legato al mondo del food e al mondo della cultura artistica, artigianale. Attraverso un approccio "Product-Service System Design", esattamente la progettazione del sistema prodotto-servizio, si ritroveranno, dall'ipotesi alla fattibilità, a progettare processi, prodotti e servizi nella loro complessità.

Da non dimenticare che, al centro di ogni strategia di Product-Service System Design, non può prescindere la **user experience**, quindi dall'analisi dei simboli e dei riti, che cambiano di paese in paese, va progettata una comunicazione "emozionale e razionale" sulla base di una conoscenza specifica: ogni segno è un progetto, ogni elemento fa la differenza per costruire e *far vivere delle vere e proprie narrazioni*.

Lo studente non può prescindere della crescente importanza di relazione tra riti, oggetti e territorio che come una sorta di social media 2.0 non digitale accompagna, condivide, dona ed è portatore di relazioni per avere buone relazioni.

Il Corso vuole fornire, inoltre, strumenti teorico pratici operativi per ripensare la qualità ambientale di nuovi prodotti, servizi, strategie, architetture "effimere" che, rispettando il ciclo di vita in tutto il suo sistema, in ogni sua componente, in ogni sua fase, siano capaci di rigenerare e creare una nuova visione sociale attraverso un'economia circolare.

La sostenibilità non riguarda solo una dimensione economica e una ecologica, ma possiede anche una dimensione sociale. Pertanto la transizione dallo stile di vita attuale verso uno stile di vita sostenibile richiede anche un apprendimento sociale, un cambiamento dei comportamenti, dei luoghi e delle abitudini.

Le lezioni saranno articolate come dialogo frontale supportate da immagini commentate dal docente e da un'attività di laboratorio. Al termine delle lezioni sarà elaborato un progetto basato sulla natura stessa del corso. L'elaborato dello studente dovrà riassumere i concetti appresi durante le lezioni teoriche e le indicazioni del processo ideativo comunicato dal docente: un elemento, un oggetto, un sistema, un progetto sociale, un'architettura "effimera" che possa definirsi in tutti i suoi contenuti eco compatibile e possa mettere in atto un vera e propria innovazione sociale attraverso i diversi elementi intrinseci al prodotto (come qualità, salute, genuinità, tipicità), elementi di servizio materiali (packaging, distribuzione, logistica, conservazione, scarti ecc.) e immateriali (storytelling, brand strategy, ritualità, tradizioni, culture locali).

Il corso, in partnership con l'azienda Novanova, porterà avanti un progetto dedicato alla ritualità del cibo come strumento di rigenerazione e socializzazione attraverso la scoperta del sé e degli altri; educazione all'alimentazione e denuncia della crisi climatica.

Il corso si propone un'attenta riflessione sul mondo che circonda il cibo in ogni sua forma e quanto importante sia oggi soffermarsi e prestare attenzione a come ci alimentiamo e quale sia oggi il valore del cibo come esperienza e come denuncia dello stato delle cose.

Il corso di Design è un'opportunità sperimentale espressiva e formativa per la salvaguardia e la riqualificazione del proprio territorio. Ha come obiettivo generale quello di fornire agli studenti strumenti teorici e metodologici avanzati per l'elaborazione progettuale di oggetti, sistemi di oggetti, servizi e architetture "effimere" dell'ambiente contemporaneo, in rapporto alle risorse del territorio e al ciclo di vita del sistema prodotto/servizio progettato.

Attraverso lezioni frontali ed esperienze progettuali gli studenti avranno la possibilità di sperimentare nuovi modelli e strategie di sviluppo innovativi e sostenibili, considerando il territorio come risorsa attiva sia per promuovere e veicolare i luoghi, sia per avviare nuove relazioni e mettere in atto buone pratiche.

Si lascerà, allo studente, un elaborato progettuale che individui un ambito specifico di progetto secondo le richieste e necessità che l'azienda Novanova porrà come momento di riflessione e di crescita, mettendo a disposizione la propria tradizione, esperienza, tecnica e tecnologia. Durante il corso ci sarà un confronto costante tra le parti progettista-committente, sarà data la possibilità di sperimentare direttamente negli spazi dedicati alla realizzazione di prodotti in ceramica con tecniche e tecnologie tradizionali e innovative.

Modalità di svolgimento dell'insegnamento

II° semestre: settimana B - mercoledì e venerdì ore 9.00 - 13.00 e giovedì | 13.30 - 18.30

Percorso didattico

Il percorso didattico avverrà attraverso l'attivazione di un cantiere creativo nel quale, si sperimenteranno le diverse fasi progettuali e i nuovi modelli di governance, per l'elaborazione di possibili strategie di innovazione per il comparto ceramico.

Il percorso didattico che gli allievi compiranno è articolato in tre momenti distinti:

1ª FASE - Lezioni teoriche pratiche

Si basa su lezioni "azione" supportate da immagini che, forniranno agli studenti: competenze specialistiche, scientifico-culturali e tecnico-operative per la progettazione e lo sviluppo di prodotti/servizi eco-sostenibili. Gli argomenti trattati saranno la storia del rapporto tra Design, arte e la sostenibilità ambientale economica e sociale, partendo dagli esempi del passato a oggi; e i processi di gestione del ciclo di vita di un prodotto servizio, come strategia, metodo e strumento per la progettazione e lo sviluppo di un nuovo tessuto sociale e come denuncia dello stato delle cose in un nuovo ordine ambientale, attraverso il cibo.

2ª FASE - ricerca

Individuazione di un concept con particolare attenzione al processo progettuale e all'alta fattibilità, in modo da identificare e mappare i diversi riti, le diverse esigenze per uno specifico ambito, legato al mondo del food e/o al mondo della cultura artistica, artigianale e territoriale attraverso la logica del Product Service System Design [PSSD].

3ª FASE - laboratoriale

Realizzazione di un sistema prodotto servizio d'innovazione sociale attraverso progetti volti alla valorizzazione, del nostro territorio nell'ambito individuato. Costruzione di una nuova narrazione e di nuovi significati, all'interno di strutture esistenti, spazi pubblici e privati della città contemporanea, luoghi, sia fisici sia mentali, all'interno dei quali si definisce la vita dell'uomo.

L'obiettivo del laboratorio, sviluppato durante il corso, è quello di fornire una corretta metodologia di progetto, che consenta di affrontare consapevolmente il percorso che dall'idea conduce alla realizzazione attraverso il sistema di sostenibilità ambientale, economico e sociale.

Progettazione

Secondo la sostenibilità ambientale, economica e sociale, il ciclo di vita del prodotto, la "regia" degli spazi e delle funzioni, l'interazione tra architettura, design, sistemi produttivi tradizionali e innovativi e materiali.

Materiali

Materiali e processi costruttivi tradizionali, materiali e processi sperimentali, materiali e processi ecosostenibili. Strumenti di elaborazione: glossario, mappe concettuali, storytelling, storyboard e moodboard.

Esercitazioni e revisioni

Sono previste esercitazioni intermedie oggetto di valutazione al fine del conseguimento della materia.

L'accesso alle revisioni è su *prenotazione via mail o classroom*.

Elaborato finale

Per il conseguimento della materia è prevista la realizzazione di un prodotto servizio da consegnare/inviare/esporre/visionare contestualmente all'esame. L'elaborato finale per essere ammesso dovrà necessariamente avere le seguenti caratteristiche: mappe concettuali, "moodboard" e/o storytelling; restituzione grafica del progetto; piante, prospetti, sezioni, prospettive e assonometrie; abachi dei materiali e degli oggetti; glossario del corso; modello di lavoro in scala o maquette di progetto e prototipo.

Modalità esame

Lo studente è tenuto a presentare all'esame gli elaborati relativi alle esercitazioni per l'acquisizione degli strumenti di ricerca, osservazione e restituzione di un oggetto, servizio o architettura effimera sostenibile e gli elaborati relativi al progetto esecutivo, attraverso: il concept; il glossario; l'individuazione dello scenario di riferimento; la mappatura dello spazio: aree, funzioni e percorsi; coordinamento di testi, immagini, materiali, tecnologie, ritualità, semiotica, linguaggi o/e medium sperimentali attraverso un "moodboard" e/o storytelling; restituzione grafica del progetto; piante, prospetti, sezioni, prospettive e assonometrie; abachi dei materiali e degli oggetti; glossario dei termini tecnici e specifici del progetto; modello di lavoro in scala o maquette di progetto e prototipo finale.

Per poter accedere agli esami è necessario aver conseguito in tempo utile tutte le attività assegnate durante il corso, aver maturato il progetto finale, aver una buona presentazione grafica del progetto e aver sostenuto un numero sufficiente di revisioni/confronti.

Prerequisiti richiesti

Tanta curiosità

Testi di riferimento obbligatori

Martí Guixé, *Food designing* Ed. Corraini, 2010

Martí Guixé, *Transition Menu. Reviewing creative gastronomy*, Ed. Corraini, 2013

Tiziano Aglieri Rinella, *Food experience. Design e architettura d'interni*, ed. Postmedia Books, 2014

Mangano Dario, *Che cos'è il food design*, ed. Carocci, 2014

Donald A. Norman, *La caffettiera del masochista. Psicopatologia degli oggetti quotidiani*, Giunti Psicologia.IO; 7° edizione, 2019

Stefano Follesa, *Il design della ceramica. Storie di terre e di progetti* ed. Polistampa, 2015

Vittorio Amedeo Sacco, *La ceramica nel tempo. Architettura e design-Ceramics through time. Architecture and design*. Ed. bilingue Gli Orti, 2019

Vanni Pasca, Domitilla Dardi, *Manuale Di Storia Del Design*. Ediz. A Colori, Silvana, 2019;

Ezio Manzini, *Abitare la prossimità. Idee per la città dei 15 minuti*; Egea; 2021

Pablo Sendra, Richard Sennett, *Progettare il disordine*; Treccani; 2022

Maurizio Vitta, *Il progetto della bellezza. Il design fra arte e tecnica, 1851 a oggi*, Einaudi, 2011;

Wassily Kandinsky, *Punto, linea, superficie, Contributo all'analisi degli elementi pittorici*, Biblioteca Adelphi, 1968, 35ª ediz., pp. XIV-215, 103 ill., 25 tavv. Franco Angeli editore, 1ª edizione 2007;

Bruno Munari, *Da cosa nasce cosa. Appunti per una metodologia progettuale*, Laterza, 2010;

R. De Fusco, *Storia del design*, Laterza, 1988;

Testi di approfondimento consigliati

Alastair Fuad-Luke, Eco-Design Progetti per un futuro sostenibile; Logos; Modena 2003.

Zygmunt Bauman, Vite di scarto; Editori Laterza; Bari 2005.

Andrea Giacchetta, Adriano Magliocco, Progettazione sostenibile dalla pianificazione territoriale all'ecodesign; Carocci Editore S.p.A; Roma 2007.

Ezio Manzini, François Jégou, Quotidiano sostenibile. Scenari di vita urbana; Edizioni Ambiente; Milano 2003

Jean Whitehead, Creating, Interior Atmosphere: Mise-en-scene and Interior Design, Ed. Bloomsbury Publishing PLC, 2017

Donald A. Norman, Il design del futuro; Apogeo s.r.l ; Milano 2008.

Lucia Pietroni, Eco-materiali ed eco-prodotti " Made in Italy". Casi studio di eco-innovazione nelle imprese italiane; Edizioni Kappa; Roma 2004.

John Thackara, In the bubble Design per un futuro sostenibile; Umberto Allemandi & C. ; Torino 2008.

Carlo Vezzoli, Ezio Manzini, Design per la sostenibilità ambientale; Zanichelli editore S.p.A; Bologna 2007.

Eco.disco. Il design per la sostenibilità ambientale Strumento per l'auto-apprendimento e l'autovalutazione

Carlo Vezzoli (a cura di) gratis software: www.polimi.it/rapirete

Altro materiale didattico

S. Coradeschi, *Come costruire un modello plastico architettonico*, Di Baio Editore, 1987 ([Link](#))

E. Viceconte, *L'Esperienza del luogo e del tempo* ([Link](#))

Alla bibliografia di base, fornita come un primo orientamento generale nella vasta bibliografia di settore, faranno da integrazione una serie di altri testi o parti di scritti che di volta in volta, a seconda dei temi trattati, il docente proporrà agli studenti: manuali e strumenti per la progettazione, slide macro argomenti.