



SCHEDA DIDATTICA

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

Design
ABPR17 – 100 ore 8 CFA
a.a. 2022-2023

Professoressa
Mariafrancesca "Agnese" Giglia

Titolare di *Design* (ABPR 17)

Posta elettronica istituzionale: mariafrancesca.giglia@abapa.education

Orario di ricevimento:

Sede: Santa Rosalia, aula 25|26

Classroom - Meet : **4wzmgcp**

ricevimento giovedì Fascia B dalle 15.00 alle 17.00
previa prenotazione via mail.

«Se non siete curiosi, lasciate perdere. Se non vi interessano gli altri, ciò che fanno e come agiscono, allora quello del designer non è un mestiere per voi», diceva «Se non siete curiosi, lasciate perdere. Se non vi interessano gli altri, ciò che fanno e come agiscono, allora quello del designer non è un mestiere per voi»

(Achille Castiglioni)

Obiettivi formativi

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, della progettazione con una particolare attenzione al Design sia come disciplina progettuale orientata alla definizione delle condizioni dell'abitare, tramite la scelta, l'uso e la distribuzione di beni materiali o immateriali, sia come strumento comunicativo nella sua dimensione concettuale e oggettuale.

Il corso, inoltre, 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 sulla comprensione del valore e del significato dell'oggetto in base alla sua "messa in scena", in ambiti e luoghi diversi, studiando la misurabilità e la prossemica tra le cose, lo spazio e i corpi, attraverso processi sostenibili economicamente, socialmente e capaci di tutelare l'ambiente.

Ha l'obiettivo di dimostrare e applicare un metodo che unisce tecnica e immaginazione, per creare un oggetto "di scena" nuovo, futuristico, capace di tradurre il suo valore narrativo che si tratti di un'installazione, un video, una rappresentazione teatrale, televisiva, cinematografica, un spazio urbano, uno spazio domestico.

Il corso si prefigge di far realizzare agli studenti un progetto che ipotizzi un processo d'innovazione sociale attraverso un prodotto/servizio legato al mondo del food e/o al mondo della cultura artistica, artigianale e paesaggistica. Gli oggetti /servizi dovranno essere progettati per non inquinare e sostenere l'economia locale. «I processi, i prodotti e i servizi devono essere valutati come un solo complesso attraverso un approccio "Product-Service System Design", esattamente la progettazione del sistema prodotto-servizio considerato come un insieme, non più distinti.

Partendo dal concetto di "sociale":

Sociale nel senso di relativo ai sistemi coinvolti come target e contesto d'intervento;

Sociale nel senso di relativo alla modalità di intervento;

Sociale nel senso di relativo ai valori perseguiti;

Sociale nel senso di relativo alla categoria di problemi oggetto di intervento qual è l'innovazione e l'impatto sociale;

Il corso si prefigge di formare designer capaci di progettare eventi del sociale, delineando una nuova pratica di rigenerazione ambientale, economica e sociale attraverso la cultura. Capaci di seguire lo sviluppo di un prodotto/servizio, dalla fase di ricerca alla messa in produzione, fino alla loro dismissione. Senza prescindere della crescente importanza di relazione tra riti, oggetti, spazio, segno e territorio.

Il corso affronterà, inoltre, in ogni sua declinazione il concetto dell'*abitare la prossimità*, (dimensione dal micro al macro/scala molecolare - *prossimità* - scala urbana) attraverso una governance collaborativa, un metodo progettuale di "sistema prodotto-servizio" considerato come un insieme che racchiude: 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).

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 reale o di significato.

Il corso vuole essere un'opportunità sperimentale espressiva e formativa, per ripensare in maniera critica in senso del DESIGN oggi, rispetto alle nuove relazioni, ai rapporti sociali, alle nuove funzioni alle nuove estetiche. Una nuova visione, un nuovo immaginario fatto di significati e non di oggetti, dove la tecnologia e i vecchi mestieri diventano nuove pratiche espressive "dell'abitare".

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 uno specifico "scenario" che riesca a costruire nuove relazioni e riesca a dare maggiori opportunità alle persone di incontrarsi, sostenersi, tutelare l'ambiente e cooperare per raggiungere degli obiettivi comuni di benessere nel mondo dell'abitare, che si tratti di luoghi pubblici o privati, reali o virtuali, fisici o immaginari.

Modalità di svolgimento dell'insegnamento

Percorso didattico

Il percorso didattico avverrà attraverso l'attivazione di una specie di cantiere creativo nel quale, si sperimenteranno le diverse fasi progettuali e i nuovi modelli di governance, per l'elaborazione di possibili strategie di innovazione sociale, partendo dal nostro territorio.

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 di volta in volta valutati in modo da dare un supporto teorico critico, generale ma anche individuale, per farsi che, lo studente, sia capace in autonomia a rappresentare il suo pensiero d'indagine.

2ª FASE - laboratoriale

Individuazione di uno scenario specifico, in modo da identificare e mappare le diverse esigenze espressive, per uno specifico ambito, legato al mondo del food e/o al mondo della cultura artistica, artigianale e paesaggistica attraverso la logica del Product Service System Design [PSSD].

3ª FASE - laboratoriale

Realizzazione di una vera e propria strategia d'innovazione sociale attraverso un modello critico e innovativo dell' **Abitare in prossimità e con la prossimità**. Con l'obiettivo di costruire una nuova narrazione e 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'elaborato progettuale, deve avere una forte valenza critica sociale e sarà rappresentato e sviluppato attraverso l'individuazione: del concept e dello scenario di riferimento; aree, funzioni e percorsi; materiali, tecniche contemporanee e tradizionali, tecnologie innovative; ritualità, semiotica, linguaggi o/e medium sperimentali. Sarà rappresentato attraverso la tecnica del "mood-board" e/o storytelling, dai disegni tecnici e da tutti i medium contemporanei capaci di raccontare il viaggio intrapreso. Da declinare nella seguenti macro

aree: **viaggio dell'anima** (quello del trasferimento per motivi vari come il lavoro, l' amore, la guerra, la fame, la libertà, che ci porta a vivere in un'altra terra, lontano da quella di appartenenza, per periodi medio lunghi); **viaggio della scoperta** (quello che ci porta a scoprire luoghi, culture e persone) e per finire **viaggio immaginario** (quello virtuale, del meta verso, esperienziale, che ti permette di viaggiare senza muoversi da dove si è).

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

Materiale e processi costruttivi tradizionali, materiali e processi sperimentali, materiali e processi ecosostenibili. Strumenti di elaborazione: glossario, mappe concettuali, storytelling, storyboard e moodboard, disegni tecnici, immagini e video.

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 elaborato da consegnare/inviare/ esporre/visionare contestualmente all'esame. L'elaborato finale per essere ammesso dovrà necessariamente avere le seguenti caratteristiche: mappe concettuali, "mood board" 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, 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 conclusivo, 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, scenari e linguaggi o/e medium sperimentali attraverso un "mood-board" 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.

Per poter accedere agli esami è necessario aver conseguito in tempo utile tutte le attività assegnate durante il corso della materia, 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

Rem Koolhaas, Bruce Mau, S, M, L, XL. Ediz. illustrata, ed Phaidon, 1997

IAN NATHAN, Wes Anderson: The Iconic Filmmaker and his Work - Unofficial and Unauthorised, White Lion Publishing, 2020

Annie Atkins, Designing graphic props for filmmaking, Phaidon, 2020

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

Bruno Munari Da cosa nasce cosa appunti per una metodologia progettuale; Editori Laterza; Bari 2007.

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.