

METODOLOGIA DELLA PROGETTAZIONE

PROGRAMMA DIDATTICO

TRIENNIO

Prof. Davide Zanoletti

OBIETTIVI DEL CORSO

Il corso analizza la struttura operativo-esecutiva dei metodi progettuali specifici per ogni indirizzo accademico. L'obiettivo didattico consiste nel trasmettere agli studenti la formazione attraverso l'apprendimento delle conoscenze delle problematiche di progettazione e di produzione. Trattandosi di corso teorico-laboratoriale si proporranno agli studenti dei vari indirizzi temi di progetto diversificati e si seguiranno settimanalmente nella formazione, nella costruzione, e nella rappresentazione del progetto in fieri. Si insegnerà l'organizzazione dei dati e delle materie che si dispongono per la creazione di un risultato progettuale di elevata professionalità. Ogni studente sarà condotto di revisione in revisione a trovare la propria metodologia progettuale attraverso un'attenzione al personale *modus operandi*. Il corso propone, confronta e dibatte su linguaggi e tecniche classiche, moderne e contemporanee di qualsivoglia forma d'arte, e spinge gli studenti alla curiosità : in questo senso gli studenti saranno stimolati ad aumentare il loro bagaglio di immagini e di concetti. Si verificheranno i risultati raggiunti dallo studente mediante l'esperienza della pratica progettuale attraverso la presentazione di una serie di elaborati che dimostrino l'iter : dall'idea alla rappresentazione finale. Trattandosi di un corso per il biennio agli studenti che stanno portando avanti una propria ricerca artistica si darà inoltre supporto all'organizzazione del lavoro in vista della discussione finale della tesi.

METODOLOGIA

Durante il semestre verranno proposti 4 diversi temi di lavoro che verranno poi differenziati a seconda dell'indirizzo dello studente o della sua voglia di mettersi in gioco. Ogni studente sarà seguito durante il lavoro attraverso revisioni settimanali. Le revisioni sono obbligatorie al fine di indirizzare lo studente verso il proprio iter progettuale stimolandolo con immagini e testi di riferimento. Ogni percorso progettuale poi dovrà essere presentato con un rigore impeccabile nella chiarezza e nelle motivazioni progettuali.

TEMI

- *ESERCIZI DI STILE* : a partire dalla lettura degli "Esercizi di Stile" di Queneau e da "Esercizi di Stile . 99 modi di raccontare una storia" del fumettista Matt Madden, si proporrà un racconto di Raymond Carver e verrà chiesto agli studenti di ri-raccontarlo utilizzando qualsiasi espressione artistica e tecnica già in loro possesso o da sperimentare (dall'advertising grafico, all'installazione, azioni performative, scenografia teatrali, video, music design)

- *GUARDARSI ATTORNO* : a partire dall'esperienza dei Situazionisti, dal lavoro e la teoria di Gilles Clement, fino al Gruppo Stalker e all'Arte Sociale, si chiederà agli studenti di individuare 4 luoghi della città in qualche modo "problematici" (o per poca cura, o per una progettazione errata, o "solo" per una sensazione di malessere). Dopo averli vissuti e raccontati, si chiede agli studenti un intervento artistico rivolto o a fornire una possibile soluzione, o a segnalare che in quel luogo c'è qualcosa che in qualche modo non funziona. Gli strumenti sono quelli dell'Arte

Sociale, delle azioni performative, delle installazioni e della guerriglia marketing/gardening (alcuni riferimenti artistici: street art, public art, Banksy, Duane Hanson, George Segal)

- *LA FIGURA DEL MATTO* : a partire dalla visione di 5 films (Brazil, Train de vie, Figh Club, Harvey e Il Cavaliere Oscuro) si chiederà agli studenti di interrogarsi sulla figura del matto come una figura reietta e che crea paura, ma con una sua visione del mondo molto chiara e destabilizzante per chi gli sta attorno. I films proposti sono stati scelti perché presentano personaggi folli molto diversi tra loro (dal sognatore, al salvatore del suo popolo, all'ecoterrorista, all'innocuo , al criminale anarchico).

- *GIOCO DELL'ARTE* : si chiederà agli studenti di inventare un gioco sulla Storia dell'Arte del Novecento. Si potrà scegliere una o più correnti o espressioni artistiche. I giochi potranno essere videogiochi, giochi di ruolo, giochi da tavolo, giochi da fare all'aria aperta, giochi didattici o ludici, giochi per bambini o per adulti.

BIBLIOGRAFIA DI RIFERIMENTO

Boncinelli Edoardo, *Come nascono le idee*, Laterza, Roma 2014

Branzaglia Carlo, *Comunicare con le immagini*, Bruno Mondadori, Milano 2011

Careri Francesco, *Walkscapes. Camminare come pratica estetica*, Einaudi, Torino 2006

Carver Raymond, *Di cosa parliamo quando parliamo d'amore*, Minimum Fax, Roma 2001

Clément Gilles, *Manifesto del Terzo Paesaggio*, Quodlibet, Macerata 2005

Falcinelli Riccardo, *Guardare Pensare Progettare*, Stampa Alternative & Graffiti, Viterbo 2011

Falcinelli Riccardo, *Critica portatile al visual design*, Einaudi, Torino 2014

Flusser Vilèm, *Filosofia del design*, Bruno Mondadori, Milano 2003

Madden Matt, *Esercizi di stile. 99 modi di raccontare una storia*, Black Velvet, Roma 2007

Maeda John, *Le leggi della semplicità*, Bruno Mondadori, Milano 2006

Mari Enzo, *Progetto e passione*, Bollati Boringhieri, Torino 2013

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

Munari Bruno, *Fantasia. Invenzione, creatività e immaginazione nelle comunicazioni visive*, Laterza, Mil. 2010

Munari Bruno, *Artista e designer*, Laterza, Milano 2005

Queneau Raymond, *Esercizi di Stile*, Einaudi, Milano 2008

Weinschenk Susan, *100 cose che ogni designer deve conoscere sulle persone*, Pearson, Milano 2011