



PROGRAMMA DIDATTICO

OBIETTIVI FORMATIVI

Il corso si pone l'obiettivo, attraverso esercitazioni pratiche, di fornire, agli studenti, gli strumenti e le competenze per lo sviluppo di una corretta metodologia progettuale.

Un percorso che passa dall'analisi di un motivo ispiratore fino alla creazione dell'opera.

MODALITÀ DIDATTICHE

Il corso prevede sia lezioni frontali, volte alla trasmissione di elementi teorici fondamentali, che applicazioni pratiche, sviluppate attraverso diverse esercitazioni, per verificare il livello di apprendimento degli studenti al fine di produrre un progetto che possa esprimere al meglio le capacità tecnico-espressive dello studente.

PROGRAMMA

Dallo spunto di un bando di concorso, si procederà con gli studenti allo sviluppo di un progetto individuale, lasciando aperta la possibilità di iscrizione al medesimo bando.

Ogni studente sarà seguito durante il lavoro attraverso revisioni settimanali allo sviluppo progettuale secondo il seguente iter:

IDEAZIONE	Senso Programma Concetto
PROGETTAZIONE	Visioni (forma, superficie, struttura, materiali, orientamento, luce/ombra)
REALIZZAZIONE	Processo (attraverso l'approfondimento di disegni esecutivi)

MATERIALE D'ESAME

- Disegni dell'idea progettuale, raccolti nel taccuino di lavoro, con riferimenti artistici ed estetici
- Realizzazione di un modello in scala (concept) manuale o virtuale
- Redazione grafica del progetto (Disegno bidimensionale: Planimetrie generali, Piante, Sezioni verticali, Prospetti, Dettagli costruttivi; Disegno tridimensionale: Assonometrie e Prospettive; Norme UNI per il disegno tecnico; Sistemi di quotatura, convenzioni e simboli)
- Comunicazione del progetto bidimensionale e tridimensionale (tecniche grafiche chiaroscurali e cromatiche)
- Predisposizione delle tavole di concorso

TESTI/BIBLIOGRAFIA

I testi riportati di seguito riguardano spunti teorici del corso. Durante il semestre verranno fornite di volta in volta, relativamente agli argomenti trattati, specifiche indicazioni su autori.

Testi base:

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

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

Munari Bruno, *Artista e Designer*, Laterza

Munari Bruno, *Design e comunicazione visiva*, Laterza

Wassily Kandinsky, *Punto linea superficie*, Milano, Adelphi, 1968

Roland Barthes, *L'impero dei segni*, Einaudi

Raimond Queneau, *Esercizi di stile*, Einaudi