

00



laborisia

design
progettazione
passione
sperimentazione
libera espressione

manualità
arte
collettività
creatività
innovazione

Indice

00. Introduzione	05
01. Storia	06-11
Istituto	
Edificio	
Biblioteca	
02. Possibilità e offerte del piano didattico	12-13
03. Organizzazione del piano didattico	14-95
Corsi	
Docenti	
Progetti	
04. Laboratori	96-101
05. Come farne parte	103

Maria Concetta Cossa, Direttrice ISIA Faenza

L'ISIA di Faenza nasce per formare progettisti designer a livello di alta specializzazione universitaria. La sua origine si basa sul modello della storica Scuola Bauhaus a cui si sono ispirati i fondatori verso la fine degli anni '70, fra cui Bruno Munari, Carlo Zauli, Andrea Emiliani, Augusto Betti ed altre figure note nell'ambito del Design, dell'Arte, della Cultura, della Critica e Teoria del Progetto.

Il Design è innovazione a favore della qualità della vita.

Il Design va inteso come perenne tensione verso la conoscenza a 360° in termini di tecnologie, dei processi di produzione, allo stesso tempo è teso a comprendere, per poi dare risposte, alle esigenze della società contemporanea e delle culture che la permeano. Il progettista designer svolge funzioni sociali mettendo a disposizione la propria creatività e professionalità a servizio degli altri per risolvere problemi.

Da che nasce l'ISIA di Faenza il rapporto con le aziende e con tutti gli enti pubblici e privati è fondamentale perché ciò rientra nella filosofia stessa per la quale è stata fondata.

Nel tempo si sono stretti innumerevoli rapporti con aziende grazie ai quali sono sorte esperienze importanti di scambio con ricadute positive a livello didattico ma anche opportunità di lavoro per studenti che hanno svolto stage o approfondimenti di ricerca in occasione di tesi finali di studio.

Come i valori distintivi dell'ISIA influenzano le relazioni con le aziende nel mondo del lavoro in un panorama nazionale è una domanda a cui mi piacerebbe dare risposta ma non sono in mio possesso dati statistici in merito. Posso solo affermare che ricevo riscontri molto positivi da parte di aziende che hanno avuto la possibilità di lavorare con i nostri diplomati. La capacità di gestire temi complessi è una peculiarità fondamentale del progettista e quindi anche di chi, già dalle prime esperienze professionali, si forma all'ISIA.

Storia

Istituto

L'istituto superiore per le industrie artistiche (ISIA) di Faenza è un istituto statale specializzato nell'alta formazione nel campo del design. E' compreso nel gruppo dei cinque ISIA che in Italia, da ormai più di trent'anni, si occupano di ricerca e sperimentazione nel settore, costituendo una nicchia di eccellenza nel sistema universitario.

Gli istituti ISIA fanno parte del gruppo AFAM (Alta Formazione Artistica e Musicale) sotto l'egida del Ministero dell'Università e della Ricerca, che permettono di rilasciare un titolo di studio di 1° e di 2° livello equiparabile ai titoli di Laurea L4 (Disegno Industriale) per diploma accademico di I livello e Laurea Magistrale LM12 (Design) per Diploma accademico di II livello.

L'ISIA nasce nel 1980 grazie ad un progetto didattico di Bruno Munari, chiamato in qualità di esperto nella didattica del design, formulato da un comitato scientifico didattico presieduto dallo scultore e ceramista Carlo Zauli. A partire dalla sua fondazione più orientata alla ceramica, nel tempo l'ISIA ha allargato la propria sfera d'azione a tutta la complessa area del Design di Prodotto e della Comunicazione mantenendo un riferimento particolare al Design Ceramico, alla ricerca formale e alla sperimentazione tecnologica avanzata, in collegamento con l'ambito produttivo industriale e l'altissima tradizione che caratterizza il territorio faentino.

Una delle caratteristiche che rende gli Istituti Superiori per le Industrie Artistiche un'esperienza importante nel panorama dell'Alta Formazione, è costituita dai rapporti diretti con il mondo dell'industria e della ricerca, tramite l'intervento di professionisti del design, esperti di settore e docenti universitari. L'ISIA ha un Consiglio d'Amministrazione con competenze finanziarie e un Consiglio Accademico con competenze sulla didattica e sulla ricerca. Il Presidente dell'Istituzione è nominato con decreto del Ministero dell'Università e Ricerca, scelto da una terna proposta dal Consiglio Accademico. Il Direttore è eletto dal Collegio dei Professori e nominato con decreto del Ministero dell'Università e della Ricerca.





Palazzo Mazzolani

L'ISIA è ospitato all'interno del settecentesco Palazzo Mazzolani, situato nel centro storico della città e recentemente valorizzato da importanti interventi di restauro; in questo senso l'Istituto rappresenta uno dei luoghi privilegiati della valorizzazione del patrimonio nel campo della formazione e un punto nodale del tessuto culturale del territorio.

Il palazzo dei conti Mazzolani fu costruito nel corso del XVII secolo. Fu incorporata una casa di cui ora sono rimasti pochi avanzi del portico sul cortile: quattro colonne dai capitelli ionici e imposti ad arco, unica testimonianza della casa, sono infatti visibili nel cortile, a sinistra dell'atrio di ingresso.

Il palazzo non fu mai portato a termine secondo il grandioso progetto. L'ultimo conte Mazzolani e la consorte Marianna Rondinini, morendo senza figli, lasciarono tutto il patrimonio di famiglia al Pio Istituto Mazzolani. Il Pio Istituto, negli anni seguenti all'Unità d'Italia, trasformò il Palazzo in sede dell'Orfanotrofio Femminile. Su progetto dell'Ing. Luigi Biffi tutta la parte posteriore del fabbricato e le ali laterali furono demolite e ricostruite, creando nel giro di qualche decennio il grande quadrilatero di fabbricati tuttora esistente.

Tra il 1915 e il 1916 fu completata la facciata che, con la sopraelevazione della parte destra, divenne quella dello stato attuale. Con questo intervento venne realizzata la sala di ricreazione al pianterreno, l'oratorio al primo piano decorato da Roberto Sella, dormitori al secondo piano e venne completato il portico con la loggia a due arcate intorno al cortile. Nel 1815 nel Palazzo vi soggiornò Gioacchino Murat, re di Napoli, durante il suo tentativo di unificazione dell'Italia. All'interno del Palazzo alcune sale sono state affrescate dal faentino Pasquale Saviotti nella prima metà dell'Ottocento. Attualmente il Palazzo è in gran parte occupato come sede dell'Istituto Superiore delle Industrie Artistiche di Faenza.

Nella corte di Palazzo Mazzolani, a sinistra dell'ingresso da Corso Mazzini, è allestita una selezione dei più importanti pavimenti rinvenuti nel corso di scavi archeologici a Faenza. L'arco cronologico di realizzazione di questi mosaici è ininterrotto e copre un periodo dal I al VI secolo d.C., fornendo così una vera e propria antologia di mosaici unica in Emilia-Romagna. La città romana, denominata Faventia, aveva domus di vasta estensione caratterizzate dalla presenza di mosaici estremamente raffinati ben documentati nella raccolta in mostra a Palazzo Mazzolani.

Biblioteca



La Biblioteca di arti e di design “Bruno Munari” dell’ISIA di Faenza si trova nelle sale nobili del primo piano dello storico edificio di Palazzo Mazzolani, recentemente ristrutturato e arredato con mobili ed oggetti di design: il dialogo tra produzione artistica del passato e opere del presente valorizza la politica culturale dell’ISIA e il suo patrimonio materiale ed immateriale. È la prima biblioteca di design dell’Emilia-Romagna, punto di riferimento importante per gli studenti, per gli studiosi, i designer e gli artisti nella nostra regione. È costituita da ambienti spaziosi e luminosi, tra cui due sale di consultazione, lettura e studio per gli studenti dell’ISIA e per il pubblico esterno. Attualmente la Biblioteca possiede più di 5.000 volumi di design, arti visive, arti decorative, architettura, antropologia, sociologia, chimica e scienze dei materiali.

Preziosa è la presenza di alcuni volumi rari e fuori stampa, tra cui l’importante libro d’artista Bianco

Nero Giallo, creato da Bruno Munari nel 1956 e donato all’ISIA dal figlio Alberto.

A differenza delle biblioteche civiche, la nostra biblioteca è la summa di saperi non solo provenienti dalla raccolta delle pubblicazioni esterne, è soprattutto figlia di una visione generata in maniera condivisa dalla comunità accademica dell’ISIA, convinta dell’importanza che rivestono ancora oggi i libri nella formazione accademica e nella vita delle persone. Questo patrimonio è cresciuto e si è sviluppato grazie al contributo intellettuale dei docenti (designer, storici del design e dell’arte, antropologi, chimici, ingegneri, artisti) che ne hanno modellato i contenuti, i linguaggi, la struttura concettuale e la forma visiva, implementando con le loro ricerche, i testi specialistici, le novità assolute, i volumi inediti.

Il patrimonio librario è stato riordinato nel 2019 ed è stato catalogato in SBN secondo le indicazioni della Rete Bibliotecaria di Romagna e San Marino.



In particolare, oltre ai volumi di storia del design, storia dell'arte e storia dell'architettura, sono presenti molti cataloghi di mostre, riviste di settore e periodici. La politica degli acquisti segue l'orientamento didattico dell'ISIA e le acquisizioni sono afferenti alle discipline storico artistiche, scientifiche e progettuali insegnate nel nostro Istituto. Recentemente, grazie alla visibilità che la biblioteca ha ottenuto e all'iniziativa "Dona un libro all'ISIA", sono giunte numerose donazioni pubbliche e private da parte di musei, università, enti, gallerie e professionisti del settore. Un'azione filantropica che rafforza le relazioni tra l'ISIA, gli studenti e i donatori, contribuendo a realizzare l'idea di una biblioteca diffusa, estesa, aperta al divenire.

Possibilità e offerte del piano didattico

Corso di I Livello Disegno Industriale e Progettazione con Materiali Ceramici e Innovativi

Il corso triennale è approvato dal MIUR con D.D.G n. 3200 del 21. 12. 2021.

Il titolo di studio è equiparato ad una Laurea (classe L-4 Disegno Industriale) come stabilito dalla legge 108 del 28 Luglio 2021. L'ammissione al corso richiede un Diploma di scuola secondaria superiore, o altro titolo di studio conseguito in Italia o all'estero che sia riconosciuto di pari valore; sarà inoltre richiesto di sostenere una prova teorico-grafica e un colloquio di ammissione, con la finalità di verificare le attitudini, le capacità e l'interesse degli aspiranti verso il design.

Il Diploma consente l'iscrizione ai Corsi di studio di II livello e ai Master attivati presso ISIA, Università e Accademie di Belle Arti nazionali, o istituzioni europee di pari grado secondo le modalità di ammissione adottate dalle singole istituzioni. Per il conseguimento del Diploma, lo studente dovrà acquisire un totale di 180 crediti (CFA) seguendo le procedure previste dagli ordinamenti del Corso, e aver discusso la Tesi di Diploma con esito positivo.

Corsi | 158 CFA

I corsi di studio sono prevalentemente di durata annuale, ma alcuni si sviluppano solo in un semestre o hanno una durata biennale.

Stage | 5 crediti (125 ore)

E' possibile svolgere le attività di stage a partire dal 2° anno di corso al di fuori delle lezioni ordinarie stabilite dal vigente Piano degli studi.

Attività autonome dello studente | 9 CFA

Le attività autonome a scelta dello studente consistono nella partecipazione a workshop tematici e attività integrative come conferenze, eventi o altri workshop che vengono proposti dall'istituto nell'arco del triennio. Lo studente ha anche la possibilità di partecipare ad attività proposte in maniera autonoma, le quali richiedono l'autorizzazione del Direttore.

Prova finale di tesi | 4 CFA

La prova finale di tesi di Diploma Accademico di primo livello sarà conseguita dallo studente al termine del terzo anno di studi; essa consisterà nella verifica finale delle competenze acquisite tramite la realizzazione di un elaborato scritto e di una discussione orale sull'argomento. Il fine è quello di dimostrare chiaramente le fasi progettuali e di ricerca dello scritto, focalizzandosi sulle competenze apprese dal candidato nel corso degli anni di studio. Il lavoro di tesi deve mettere in luce gli aspetti di natura culturale e socio-economica, con particolare attenzione ai i fattori produttivi e di mercato ad esso connessi.

L'elaborato potrà essere realizzato anche con aziende e centri di ricerca per consentire una "verifica sul campo" del progetto, dove lo studente avrà la possibilità di impegnarsi nell'attività di tirocinio prevista dal corso; in tal caso il correlatore della tesi potrà essere esterno, con obbligo di operare presso enti universitari e imprese convenzionate. La scelta dell'argomento di tesi e il suo sviluppo devono svolgersi con l'appoggio di un relatore che sia docente ISIA che, in caso di necessità nel progetto, potrà essere affiancato da uno o più correlatori.

Il programma Erasmus

L'ISIA di Faenza partecipa al programma di mobilità internazionale ERASMUS+, che permette agli studenti di frequentare corsi di studio presso istituti stranieri (Student Mobility for Study – SMS) o svolgere stage formativi presso aziende estere (Student Mobility for Placement – SMP) per una parte o per l'intero anno accademico. Ogni studente può usufruire fino a 12 mesi di mobilità per ogni corso di studio, sia per fini di studio che di stage.

Il sistema di trasferimento crediti ECTS garantisce il pieno riconoscimento dei crediti conseguiti durante la mobilità Erasmus. I requisiti e le modalità di partecipazione sono stabiliti dalla normativa nazionale e dal regolamento Erasmus dell'Istituto. Per partecipare, lo studente deve aver superato tutti gli esami dell'anno precedente.

Al termine del periodo di mobilità, la Commissione Erasmus dell'ISIA di Faenza verifica la documentazione e l'attività svolta dallo studente, riconoscendo i crediti ECTS e le valutazioni accademiche ottenute.

Gli studenti possono ricevere una borsa di studio in base alle disponibilità dell'Agenzia Nazionale Erasmus+ e del MUR. In caso di richieste superiori alle disponibilità, l'assegnazione avviene secondo una graduatoria basata sulla media di libretto.

Il programma Erasmus+ include undici paesi partner, offrendo una vasta gamma di possibilità. I paesi partecipanti comprendono Spagna, Portogallo, Francia, Germania, Finlandia, Ungheria, Bulgaria e Turchia, tra gli altri.

Workshop



Workshop di Packaging con Greta Pichetti, 2024

Ogni anno, l'ISIA di Faenza offre una serie di workshop per studenti del biennio e del triennio (secondo e terzo anno), organizzati con docenti, aziende o enti esterni. Questi workshop, legati al mondo del prodotto e della grafica, durano da uno a più giorni e consentono agli studenti di acquisire crediti in base al corso scelto. Gli studenti possono partecipare a quanti workshop desiderano in base alle loro preferenze.

Esempi di Workshop passati:

"Dalla carta al libro" (2017 e 2024): Sulla rilegatura, tenuto dal prof. Franco Antolini e successivamente da Elena de Fazio, rivolto agli studenti del 2° e 3° anno.

"Ceramic bowl" (2016): Tenuto da Mirco Denicolò, 15 ore ogni mercoledì di giugno, aperto a tutti per apprendere la tecnica della produzione di una ciotola in ceramica, dalla modellazione dell'argilla alla cottura.

"Materia Relazionale / Materia Laboratoriale" (2022): Con l'artista Diego Cibelli, per studenti del terzo anno del Triennio in Design di Prodotto e dei Bienni di Design del Prodotto e Design della Comunicazione. I risultati sono stati esposti durante la Milano Design Week nel progetto FABBRICA ISIA FAENZA.

Workshop di Serigrafia editoriale, 2024



Piano di studi

Il primo anno è dedicato all'acquisizione delle fondamenta teoriche e pratiche indispensabili per intraprendere il percorso studi. Gli studenti, provenienti da background differenti, ricevono una formazione che prepara tutti in maniera indistinta a progredire nel campo del design. Durante questo anno, vengono infatti trattati argomenti che spaziano dalla storia del design alla progettazione, con approfondimenti in chimica dei materiali, percezione visiva e tecniche di modellistica, oltre a molti altri corsi fondamentali. L'obiettivo è fornire una comprensione completa e integrata delle discipline coinvolte, creando una solida base su cui costruire competenze più avanzate negli anni successivi.

Il secondo anno è focalizzato sull'approfondimento delle competenze acquisite durante il primo anno e sull'introduzione a progetti più complessi. Gli studenti seguono corsi avanzati come Design del Prodotto, Modellazione 3D, Geometria Descrittiva e Tecniche della Comunicazione, oltre a molti altri. Questo anno rappresenta un'accelerazione nel percorso di studi, con un ritmo più immersivo caratterizzato da numerose consegne e progetti. L'obiettivo è avvicinare lo spirito creativo sviluppato nel primo anno alla concretezza dell'industria, permettendo agli studenti di applicare le loro idee in contesti pratici e reali. Questo periodo è cruciale per affinare le capacità progettuali.

Il terzo anno è quello in cui gli studenti raggiungono una maggiore indipendenza e si concentrano sullo sviluppo dei loro progetti di tesi. Oltre a proseguire con corsi fondamentali come Design della Comunicazione, Disegno Automatico 3D, e Processi Industriali dei Materiali Ceramici, Metallici e Polimerici, gli studenti partecipano a numerose attività didattiche avanzate. Questo anno è cruciale per consolidare le basi dei progetti, permettendo agli studenti di applicare in modo più autonomo e critico le competenze acquisite. Questo periodo rappresenta una fase di transizione verso il mondo del lavoro, della ricerca o ulteriori studi accademici. Le competenze acquisite durante il triennio offrono molteplici possibilità di inserimento in vari settori, grazie anche alla collaborazione con aziende e istituzioni che l'ISIA di Faenza promuove.

1° anno

- _Grafica digitale per il design
- _Geometria descrittiva
- _Scienze dei materiali
- _Semiotica del design
- _Sociologia e antropologia del design
- _Storia e cultura del design
- _Storia dell'arte contemporanea
- _Disegno e rilievo
- _Fotografia e postproduzione
- _Metodologia della progettazione
- _Laboratorio modelli e prototipi
- _Teoria della percezione
- _Tecniche e linguaggi della rappresentazione
- _Lingua Inglese

2° anno

- _Geometria descrittiva
- _Storia e cultura del design
- _Storia dell'arte contemporanea
- _Tecnologia ceramica
- _Design del prodotto I
- _Laboratorio modelli e prototipi
- _Disegno tecnico digitale 2D e 3D
- _Design dei prodotti ceramici I
- _Illustrazione
- _Strumenti e tecniche della comunicazione
- _Fotografia e postproduzione

3° anno

- _Storia e critica del design contemporaneo
- _Design dei prodotti ceramici II
- _Laboratorio modelli e prototipi
- _Comunicazione del prodotto
- _Modellazione 3D
- _Design della comunicazione
- _Processi industriali materiali ceramici
- _Processi industriali materiali metallici
- _Processi industriali materiali polimerici
- _Design del prodotto II

Teoria della percezione

ISME/O3
1° anno
75 ore, 6 crediti

Corso volto ad analizzare i fenomeni della percezione visiva con l'obiettivo di fornire agli studenti gli strumenti necessari per acquisire consapevolezza dei processi mentali connessi all'elaborazione delle immagini. L'analisi dei principi psicologici e dei meccanismi della visione viene condotta attraverso lo studio teorico, filosofico e pratico, approfondendo temi quali il fenomeno del colore, l'equilibrio, la composizione, la forma, lo spazio, la luce e il movimento. Verranno presi in esame opere di autori antichi e moderni al fine di affermare un'appropriata cultura visiva interculturale.

Tecniche e linguaggi della rappresentazione

ISDR/O1
1° anno
50 ore, 4 crediti

Corso finalizzato alla conoscenza degli strumenti essenziali necessari per acquisire padronanza nelle tecniche e nei linguaggi della rappresentazione, in particolare nella tecnica del disegno a mano libera e del segno xilografico.

Il corso, oltre ai contenuti di base (composizione, dinamica figura/sfondo, rapporti chiaroscurali), trasmette una chiave di lettura critica delle complessità della forma progettata quale risultante di vari aspetti pratico-espressivi e culturali.





Docente | **Enrico Versari**

Quali sono alcuni esempi concreti di come la teoria della percezione possa influenzare il lavoro artistico, e come incoraggi i tuoi studenti a integrare queste conoscenze nei loro progetti?

Come la comprensione della teoria della percezione può aiutare gli studenti a sviluppare una maggiore consapevolezza e sensibilità nei confronti dell'esperienza estetica e percettiva, sia nell'arte che nella vita quotidiana?

“In un passo dei Veda, sacro testo induista recitato dai monaci ad ogni abluzione mattutina, si legge: “... gli occhi si aprirono: dagli occhi sorse uno sguardo; da quello sguardo nacque il sole”. Il primo legame col mondo avviene attraverso i sensi: se noi non esistessimo il mondo non esisterebbe. Il mistero della vita risiede dunque in uno sguardo! Ma se è vero che lo sguardo crea la relazione tra l'oggetto percepito e il soggetto che percepisce, è il disegno che cristallizza questa unione. Guardare non corrisponde a fotografare, la percezione ci rende esclusivi portatori di un punto di vista, diverso e unico. Il disegno è lo specchio della percezione e illustra i processi mentali connessi all'elaborazione delle immagini, sfruttando la memoria che dell'oggetto l'osservatore possiede e con poche linee ben scelte evoca un tutto.

La percezione è un'ipotesi abbozzata su alcuni indizi, che rappresentano i caratteri essenziali del fenomeno. Senza un'ipotesi, anche non corretta, non potremmo trarre un nesso tra gli innumerevoli stimoli provenienti dall'ambiente esterno. La percezione come la rappresentazione, è un'ipotesi, una scelta comoda tra le tante possibili. Lo strumento dell'Epochè per gli antichi filosofi Scettici corrispondeva ad un dubbio: né accettare né rifiutare, né affermare né negare. Significa abbandonare ogni pregiudizio, tralasciare ogni pre-comprensione del mondo. Il disegno e la rappresentazione in genere possono ancora servire, ma non per la creazione di un bello effimero ma per uno studio filosofico su ciò che appare, per insegnarci a gettare un nuovo sguardo sulle solite cose.”

Metodologia della progettazione

ISME/01
1° anno
100 ore, 8 crediti

L'insegnamento, a carattere propedeutico, è finalizzato all'apprendimento dei sistemi per il problem solving di un progetto ed è caratterizzato dall'applicazione di una metodologia fondata sulla sperimentazione. L'analisi delle tre principali aree tematiche, quali il linguaggio, l'uomo, la tecnologia, saranno integrate da aspetti storico-culturali. L'attività è articolata in momenti relazionali e di esercitazione laboratoriale al fine di avvicinare gli studenti al processo ideativo della progettazione attraverso modelli di pensiero creativo, verticale e laterale, e sviluppare le capacità individuali oltre a definire processi logici.

Docente | **Giorgio Gurioli**

Quali lezioni fondamentali trae dalla sua esperienza come artista e progettista che ora applica nell'insegnamento della progettazione e come invoglia i suoi studenti a esplorare la creatività e l'innovazione nei loro progetti?

"Dalla domanda percepisco che tu mi vedi come artista e poi designer, in fondo non mi dispiace, ogni tanto sono anche inventore e quindi le strategie cambiano ed è bello decidere un percorso diverso. Quindi il passaggio da artista a designer per poi essere inventore: fare del nuovo, creare cose e con loro i pensieri che non c'erano. Voi studenti siete il mio specchio, mi mettete alla prova, a volte mi ci vedo in crisi, altre invece splendente, se siete contenti lo sono anch'io, vedo i miei limiti in voi e mi ricordate quelli che avevo. Basta un piccolo successo, un progetto che prende forma, un prodotto su cui ragionare e tutto diventa interessante e vitale. Poi ci sono le dinamiche dell'insegnare e dell'imparare, gli esempi, essere un esempio perché tu possa rubare con gli occhi, e raccontarci perché lo si fa e cosa c'è di importante nel farlo bene: per stare bene. Il resto viene da sé."



SCACCO MATTO

Una scacchiera fatta da segni che incrociandosi creano un piano di gioco. Questa scacchiera rappresenta la partita a scacchi della mia vita, in cui basta una mossa sbagliata e tutto cambia. 16 pedoni, 8 coppie, 8 angolazioni di taglio diverse, ogni singolo pedone ha la sua storia da raccontare.

Realizzato dalla studentessa Sofia Rossi



FISTING

*Realizzato dallo studente
Tomas Berardi*

Il taglio di Lucio Fontana viene paragonato all'icona femminile, dove inserendo la mano, il tessuto ci stringe dolcemente dalle dita al palmo fino al braccio. Il tatto prevale ed è l'unico modo per orientarsi e prendere o inserire gli oggetti. Essi si troveranno in una culla oscura dove potranno riposare dopo essere stati sfruttati ed essere liberi di venire dimenticati.

Impariamo a comportarci con gli oggetti come se fossero umani? Le macchine lo stanno diventando! Dedichiamo agli oggetti spazio, privacy e la libertà di vagare nel nostro inconscio. Fisting è un grembo da fecondare con tutti gli oggetti che noi teniamo nascosti da sguardi indiscreti e curiosi. Inserendo la mano, l'atto sessuale sarà svolto e la privacy verrà spezzata. La linearità della tela potrebbe venire infranta se riempita troppo da tutti gli aggeggi che ci ritroviamo.



POUR AND DRINK

*Realizzato dallo studente
Alessandro Amore*

Il mio Progetto prende ispirazione dai frullatori che ricordano lo stile retro' anni 50.

Dopo un'attenta analisi della forma trapezoidale che mi ha molto affascinato ho realizzato una tazza con un vano contenitore per biscotti, zucchero e varie. Come seconda proposta invece ho realizzato una mini crocchetta per bevande, con tanto di tappo e manico. Da questo concetto ne deriva il nome: POUR AND DRINK



SHELVES SKETCH

*Realizzato dalla studentessa
Stefania Rizzato*

Ho creato un complesso di mensole partendo da un semplice schizzo, un gesto familiare. Ho valorizzato questo elemento, rendendolo tridimensionale con linee e intrecci. Ogni idea è realizzabile se ben concepita, e ho cercato di andare oltre il disegno su carta, soddisfatta del risultato ottenuto. Questo progetto mi rappresenta perché è frutto della mia mente, senza influenze esterne. Vedo una mia rivisitazione dell'astrattismo, ispirata da Kandinsky, Gehry e Rodchenko. Il colore scelto, intenso e deciso, vuole attirare l'attenzione e lasciare un'impressione duratura.



Sociologia e Antropologia del design

ISSU/01
1° anno
50 ore, 4 crediti

Il corso, sulla base degli apparati scientifico-disciplinari della sociologia e dell'antropologia, pone l'accento su una interpretazione del fenomeno design quale portato particolare e complesso, analizzabile e comprensibile alla luce dei nessi e dei legami con il più ampio e generale contesto culturale di riferimento. L'analisi parte dalle metodologie proprie dell'approccio socio-antropologico, considera il ruolo centrale dei fenomeni di trasmissione culturale e si concentra sui peculiari aspetti di interazione e relazione che legano l'identità di un prodotto ai valori socialmente e culturalmente significativi che regolano i comportamenti collettivi e individuali di una società, determinandone gli aspetti di cultura materiale, organizzativi e produttivi.

In che modo l'insegnamento dell'antropologia e della sociologia del design incoraggia gli studenti a esplorare le questioni culturali e sociali attraverso il processo creativo?

Docente | **Ivan Severi**

"Il programma del corso per il triennio, uno dei primi che gli studenti incontrano nel loro percorso in ISIA, ha come primo obiettivo quello di costruire i presupposti di un'azione creativa. Per questo ho pensato di strutturarne interamente attorno a un prodotto di design che non viene percepito come tale, in quanto costruito in decenni di progettazione sociale e letto attraverso la lente della normalità.

Il prodotto in questione è "la gioventù" occidentale, e coloro che sono chiamati a rifletterci sono proprio i/le giovani studenti, che in genere non hanno la percezione di essere il frutto dell'intersezione di una serie di processi storici: inurbamento, industrializzazione (e poi terziarizzazione), allungamento del percorso scolastico e allungamento dell'età di accesso al mercato del lavoro. È attraverso la decostruzione di questa idea di normalità che possono aprirsi letture e interpretazioni creative che sappiano problematizzare la realtà prima di offrire risposte."

**"El mundo gira sin compasión
La sangre corre sin parar
No tengo miedo, quiero más."**

Sigue Girando, Ratonés Paranoicos



CONTESTO STORICO

Ci troviamo in Argentina. Il colosso sudamericano è vittima di una repressione generale, parallelamente alla sempre più influente attività svolta dall'Ejército Revolucionario del Pueblo, un gruppo di ispirazione trotskista che, dalla fine degli anni sessanta, aveva iniziato a distinguersi in azioni di guerriglia urbana (principalmente nella provincia di Buenos Aires e di Córdoba) contro le forze armate e la polizia federale allo scopo di contrastare la giunta militare al potere in Argentina dal 1966 fino al ritorno di Perón, ex presidente argentino la cui carica era stata rovesciata a causa di un colpo di Stato.

Il continuo aumento delle violenze dei gruppi estremisti di destra e sinistra contribuì a creare nel paese un clima di terrore che portò nel novembre del 1974 alla proclamazione dello stato d'assedio, con a seguito le dimissioni del ministro José

Lopez Rega, nel luglio dell'anno successivo. Familiare alle pratiche esoteriche e membro della massoneria, Rega era stato per qualche tempo segretario di Perón, organizzando però contro i suoi sostenitori di sinistra un attacco terroristico per mano dell'organizzazione "AAA", ossia l'Alleanza Anticomunista Argentina.

Alla vigilia del colpo di Stato militare l'Argentina sembrava in una situazione di reale guerra civile e le élite economiche e politiche temevano una vittoria dei gruppi guerriglieri marxisti o peronisti, ossia una «vittoria della sovversione», ma in realtà già alla fine del 1975 i movimenti guerriglieri, in apparenza in fase di ulteriore crescita, erano già in crisi sotto i colpi della repressione delle forze armate. Fu proprio la nascente dittatura militare argentina a imporre molte limitazioni e censure, tra cui determinati stili musicali, come il rock e tutti i sottogeneri che sono in esso racchiusi.

ARGENTINA - INGHILTERRA

Mentre negli anni 60' in Argentina si stava combattendo una vera e propria guerra civile, in Europa, più precisamente in Gran Bretagna, il clima sociale era notevolmente più leggero, stracolmo di cambiamenti per quanto riguarda il mondo giovanile. Tra l'esplosione della esplosione della satira inglese, la riforma dell'educazione e la rivoluzione sessuale, nacque il Rolling Stones, che a colpi di Rock, con il passare degli anni sono riusciti ad avere un successo mondiale.

Questo successo riuscì a piombare in Argentina, in mezzo al caos sociale che stava rovinando il paese. Lo stile degli Stones fu preso come esempio da un gruppo di musicisti locali, "I Ratonés Paranoicos", che ottennero un grande successo nel loro paese, questo fu l'apripista che introdusse tanti altri piccoli gruppi locali a buttarsi sul genere, che finì per spopolare in tutto il paese, dando origine al Rock'n'roll argentino.

ROLINGA

Il nome Rollinga è stato coniato proprio dai Ratonés Paranoicos e non deriva da altro che dalla castellanizzazione della parola Rolling. Un altro termine con cui si denominavano i membri di questa tribù urbana era la parola Stone. Il gruppo, inizialmente frequentato da persone appartenenti a settori benestanti, si trasformò col tempo in una tribù urbana di classe medio e bassa, concentrata nei sobborghi e nel conurbano bonaerense.

Tutto questo successo portò ad un ingente incremento di band "Rollinga", che sorsero in ogni dove. Ricordiamo ad esempio, oltre ai veterani Ratonés Paranoicos, i Viejas Locas e Los Pijos. Lo stile degli Stones si rivedeva in tutto e per tutto nella vita del Rollinga, a partire dal vestire fino alle acconciature stravaganti, per poi raggiungere il culmine nei modi di fare e nelle correnti di pensiero che i seguaci adottavano.

Con il tempo iniziò a crearsi una grande differenza con lo stile del rock and roll e dei temi classici che riportava, perché i Rollinga con il tempo iniziarono a trat-

Rolling Stones

Formati nel 1962 nei pressi di Londra da Mick Jagger, Keith Richards, Brian Jones, Dick Taylor, Ian Stewart e Mick Avory (sostituito nel '63 da Charlie Watts), i Rolling Stones sono diventati una vera e propria icona. Il loro successo fu incredibile e immediato in Inghilterra, poiché rappresentavano quell'animo rivoluzionario e accattivante che accomunava moltissime persone, ma che ancora non avevano avuto modo di liberare. In Argentina, però, la vera scintilla si accese a seguito del debutto della band in Argentina, durante il Voodoo Lounge Tour nel 1995.



Sedicesimo sulla subcultura "Rollinga", elaborato dagli studenti Omar Bache, Rachele Bassi, Benedetta Foschi, Diego Damiani, Matilde Mecati.

... DIG SWING!



Dopo la grande guerra, la prosperità economica inondò gli Stati Uniti. I soldati tornavano dalla guerra con quel famoso sogno... Il sogno americano finalmente poteva essere una "realtà".
Tanti di quelli che solo volevano una casetta in campagna, una tv e una bellissima macchina parcheggiata nel giardino per sentirsi realizzati.
Il consumismo e il conservatorismo stavano diventando la nuova religione americana e tutti sembravano essere contenti. Quasi tutti...
Dietro questo successo sociale, quell'urlo impercettibile della vera realtà cominciava a prendere forza, cominciava a spogliare l'ipocrisia in cui si nascondeva la grandissima America per gli americani.
Fu allora che iniziò ad apparire e prendere identità questa grande generazione di giovani, molto disappuntata dalla società ambigua di quei tempi. Li chiamavano ribelli, fuori dal mondo. Ma in realtà loro si erano stufati della doppia morale, hanno avuto il coraggio di essere diversi, di domandarsi, di sperimentare, di cercare risposte, di aprire la loro mente e trovare un grifiato per la loro vita e la loro realtà. I beat volevano trovare e capire la loro strada.



Per i beat non c'è futuro e non c'è passato nel caos del mondo, esiste solo un istantaneo presente, inesplicabile e nemico, che solo la liberazione dalle dimensioni dello spazio e del tempo può far provvisoriamente superare. Gli elementi per superarle sono fisiologici (come l'orgasmo) o mistici (come le visioni) o passionali (come il jazz) o artificiali (come la droga).
La qualità fondamentale dei beat va ricercata nell'intensità emotiva, nelle immagini dense e vibranti.

CITY LIGHTS BOOKS

"FRIED SHOES, COOKED DIAMONDS"

ALLEN GINSBERG

Sedicesimo sulla subcultura "Beat"; elaborato dagli studenti Cesare Ganovelli, Isabel Hernandez, Lucia Di Bitonto, Stefania Rizzato.



"ONE WHO LIVES LIKE NO TOMORROWS"



Per delineare questa particolare e speciale subcultura dobbiamo partire dalla Beat generation...
È quasi impossibile esprimere una definizione certa e lineare proprio perché il movimento giovanile detto "Beat" ha di per sé contorni sfumati in cui assecondare sé stessi diventa più importante di dire chi si è.
Semplicemente la beat generation fu un movimento giovanile che trovò la sua forma di espressione nel campo artistico, poetico e letterario.
Ma come è nato tutto ciò?
Tutto nasce negli anni '40 con un piccolo gruppo di amici scrittori che si incontrano alla Columbia University, e soltanto più tardi danno inizio a quello che oggi è noto come il movimento beat. È questo il nucleo originario di quella che passerà alla storia come Beat Generation.



Tra i fondatori c'erano Allen Ginsberg, Jack Kerouac, William Burroughs, Neal Cassady, ed altri.
La loro ideologia culturale li univa perché andava contro ciò che era stabilito dalla società. Le principali fonti di ispirazione erano la musica jazz e le manifestazioni culturali afroamericane.
Pochi anni dopo la fine della seconda guerra mondiale, questo gruppo di scrittori iniziò a pubblicare i propri scritti su diversi media come riviste e giornali, essendo il 1949 l'anno in cui Jack Kerouac propose di definirli "La Beat Generation". Successivamente la pubblicazione sul The New York Times, nel 1952, dal titolo "This is the Beat Generation", portò all'inizio della diffusione del movimento su grande scala.
Fu allora che la beat generation cominciò a circondarsi di diversi seguaci, i beat.
Tuttavia, a causa dell'errata gestione delle informazioni da parte dei media al relativo gruppo, Kerouac si trovò nella necessità, qualche anno dopo, di suggerire un significato diverso alla parola beat, collegandolo tra "beatitudine" e "beatifico", ovvero ottimista, che veniva

Beat come bello, beat come ritmo, beat come ribellione... Solo dopo aver compreso tutto questo che la parola beat sembrava acquisire un senso. Beat come scivolata, quello subito contro le società, contro i costumi sporcisti di sangue ormai troppo radicato nella tradizione. Beat come ritmo, come quel disincanto che porta e non fermarsi mai e a continuare il viaggio liberatorio dell'anima. Beat come esser nella spiritualità più profonda del proprio io, una stanza nei meandri di sé stessi e degli altri, attraverso viaggi mentali provocati dalle droghe, per scoprire il tutto universale.



elevato tanto spiritualmente quanto dall'utilizzo di sostanze stupefacenti e alcool.
Il Beat, raccoglieva in sé tutto il concetto di ribellione a una condizione sociale, un battito inteso come forza vitale e un ritmo, quello del jazz.
Se i Beat erano tutto questo, i Beatnik cosa erano?

Il termine Beatnik è stato inventato nel 1958 in modo dispregiativo del movimento beat e dei suoi seguaci dal giornalista americano Herb Caen.
I Beatnik erano il suo modo di fondere il beat con lo Sputnik, che fu il primo satellite artificiale lanciato dall'Unione Sovietica, la grande rivale dagli Stati Uniti. In questo modo, l'obiettivo era quello di mostrare questo gruppo di "ribelli" come qualcosa che andava contro la società americana.
Vedendo l'incomprensione che i giornali avevano dato al suo movimento, Allen Ginsberg scrisse una lettera al New York Times affermando che: "Se i beatnik e i poeti beat non illuminati invadono questo paese, saranno stati creati non da Kerouac ma dalle industrie della comunicazione di massa che continuano a fare il lavaggio del cervello all'uomo".
A causa sia dei media che del capitalismo, il mondo finì col svergognare, distorto e stereotipare i beatnik per poi venderlo alle masse come una moda passeggera. Si avviò in questo modo un processo diffuso di teatralizzazione e di spettacolarizzazione.
Lo stereotipo Beatnik si distingue per un particolare modo di vestire, che divenne una moda nel quale rientrava un atteggiamento pigro, violento, incline al vandalismo, alla dissolutezza sessuale e alle bande criminali. Tuttavia, nonostante questo termine fosse rifiutato dagli scrittori beat, i media riuscirono a far adottare e diffondere il beatnik, creando uno stereotipo per la popolazione giovanile, che a quel tempo era la preda di mercato più popolare. Pertanto, i media hanno semplicemente ignorato questo chiarimento e hanno continuato a utilizzare entrambi i termini, finché si fusero in uno solo.

Inglese

ISSE/O2

1° anno

50 ore, 4 crediti

Il corso è finalizzato sia a promuovere la competenza della lingua inglese parlata corrente, sia a fare accedere a testi scritti tecnico-professionali. Il programma si sviluppa dall'approfondimento di fondamentali funzioni linguistiche tratte dall'esperienza quotidiana. Successivamente si ottiene un arricchimento lessicale a partire da libri di testo, dalla comprensione della letteratura specializzata e dal contemporaneo arricchimento grammaticale e sintattico.

Docente | Philip Curtis

L'inglese come sappiamo è una lingua di fondamentale importanza, soprattutto per il nostro ambito lavorativo, in che modo nel suo corso la spiegazione della lingua inglese e il design coesistono?

"This is an interesting and important question. It goes to the heart of the continual debate that is raging in my head; how can a 50-hour course reconcile the need to improve the general level of language competence among all students (to reach a B1 level) with the desire to make the course relevant, interesting and useful? These competing aims are set against the backdrop of students with greatly varying initial levels; how can a course be suitably simple not to leave anybody behind but remain valid and worthwhile for those with a higher level? The honest answer is that I don't know if these contradictions are satisfactorily addressed in my course; what I try to do is:

- a) ensure that the essential grammar and functions associated with the CEF B1 level are taught
- b) try where possible to contextualise the teaching of the B1 syllabus within a design-world framework. An example of this could be the teaching of comparative and superlative adjectives
- c) stimulate the curiosity of the students to spend some of their free time improving their English by watching TED videos or similar or listening to podcasts
- d) use some lessons specifically to look at vocabulary related to materials, graphic design and the description of objects
- e) place a great emphasis on the coursework element of the course which is worth 30% of the final mark. The 3 coursework projects allow the students to express themselves freely in English and offer them the opportunity to prepare mini-projects in this language. I enjoy teaching the course a great deal and derive enormous satisfaction from seeing the dedication and resulting progress of many students. Not all pass the idoneità but those who attend the lessons regularly, concentrate their efforts on producing top-quality coursework and study independently have an extremely good chance of passing".

Storia dell'arte contemporanea

ISSC/01

1° e 2° anno

100 ore, 8 crediti

Articolato in due anni, il corso è dedicato alla conoscenza dei movimenti e degli stili artistici che hanno contraddistinto la storia dell'arte del XX secolo, dalle "avanguardie storiche" della prima metà del Novecento fino ai nuovi linguaggi e alle pratiche artistiche sperimentali degli ultimi decenni, come la fotografia, la videoarte, la performance, l'installazione. Si analizzeranno i paradigmi culturali e gli stilemi emergenti nell'arte in relazione al periodo storico e alle invenzioni tecnico-scientifiche. In entrambi gli anni saranno approfonditi gli aspetti critico-metodologici e i concetti che caratterizzano l'arte contemporanea.

Docente | Marinella Paderni

In che modo la storia dell'arte può essere un ponte tra il passato e il presente, offrendo agli studenti una comprensione più profonda della società, della cultura e delle idee attraverso le opere d'arte?

Le arti visive hanno il potere di rendere visibile il pensiero e l'immaginazione dell'uomo sul mondo anticipando spesso l'avvenire. In questo lavoro tutti i tempi sono inclusi: il passato e la sua storia, le articolazioni e le forme del presente, l'intuizione del futuro. È prerogativa del loro lavoro artistico restituire attraverso la creazione di immagini nuove il sentire umano sulla vita, sulla natura e sull'Antropocene. A differenza degli altri saperi, l'artista può esprimere le sue idee in piena libertà, senza essere condizionato dalla funzione d'uso. E questa libertà si traduce, come nella scienza, in una grande capacità di «vedere» e intuire prima di altri. Le opere d'arte sono le forme del nostro sguardo sul tempo.

Come questa comprensione può aiutare il processo creativo nella progettazione?

Conoscere e comprendere le opere degli artisti contemporanei consente di arricchire la capacità di ciascun studente di immaginare ciò che non è già conosciuto, di approfondire come l'arte sia diretta espressione dei cambiamenti culturali e della storia, di scoprire come molte delle pratiche, che noi oggi usiamo correntemente, sono state inventate dagli artisti. L'artista è capace di vedere oltre l'oscurità del proprio tempo.

Semiotica del Design

ISDC/01

1° anno

50 ore, 4 crediti

Finalità del corso è fornire allo studente una capacità critica e analitica relativa alla logica/semiotica della progettazione, come approccio al meta-design, basandolo sugli strumenti di ragionamento e rappresentazione capaci di guidare l'interazione con la complessità. Accanto alla funzione d'uso, si analizzeranno la funzione sociale (status, immagine, auto-realizzazione), la funzione ambientale e socio-ambientale (sostenibilità, armonia ed equità sociale). Ai fondamenti dell'approccio semiotico al progetto si affiancherà una parte laboratoriale, che verterà sullo sviluppo delle capacità di ricerca e auto-apprendimento in relazione al concetto di scenario.

Docente | **Valentina Manchia**

Come incoraggi l'approccio critico e analitico degli studenti alla semiotica nel contesto del design, e in che modo li aiuti a sviluppare una comprensione più profonda del ruolo che i segni e i simboli giocano nel processo di progettazione?

"Molto semplicemente, nella mia prospettiva (ovvero da un punto di vista semiotico) il design non è mai soltanto una questione puramente funzionale, ma ha sempre a che fare con la messa in gioco di nuovi valori o con la reinterpretazione di valori precedenti. Durante il corso proviamo in vari modi a ragionare intorno a questa idea e in un certo senso a sperimentarla direttamente, attraverso una serie di attività di laboratorio durante le quali emergono sempre molti esempi interessanti intorno ai quali discutere insieme."

nontiscordardime

Realizzato dagli studenti Cesare Ganovelli, Leonardo Cumbo e Omar Bache.

Il progetto del corso di semiotica del design ha richiesto di riprogettare un oggetto, e il nostro gruppo ha scelto la fontana del parco Bucci di Faenza. Abbiamo identificato due problemi principali nella fontana esistente: mancanza di inclusività per persone con disabilità e anziani, e spreco idrico per l'assenza di un sistema di ricircolo.

Soluzioni Proposte

Abbiamo progettato una nuova fontana che è accessibile a tutti, inclusi disabili e bambini. La struttura permette un facile accesso per le persone in carrozzina e include un sistema di tubazioni che riutilizza l'acqua per l'irrigazione del parco e per una ciotola per animali.

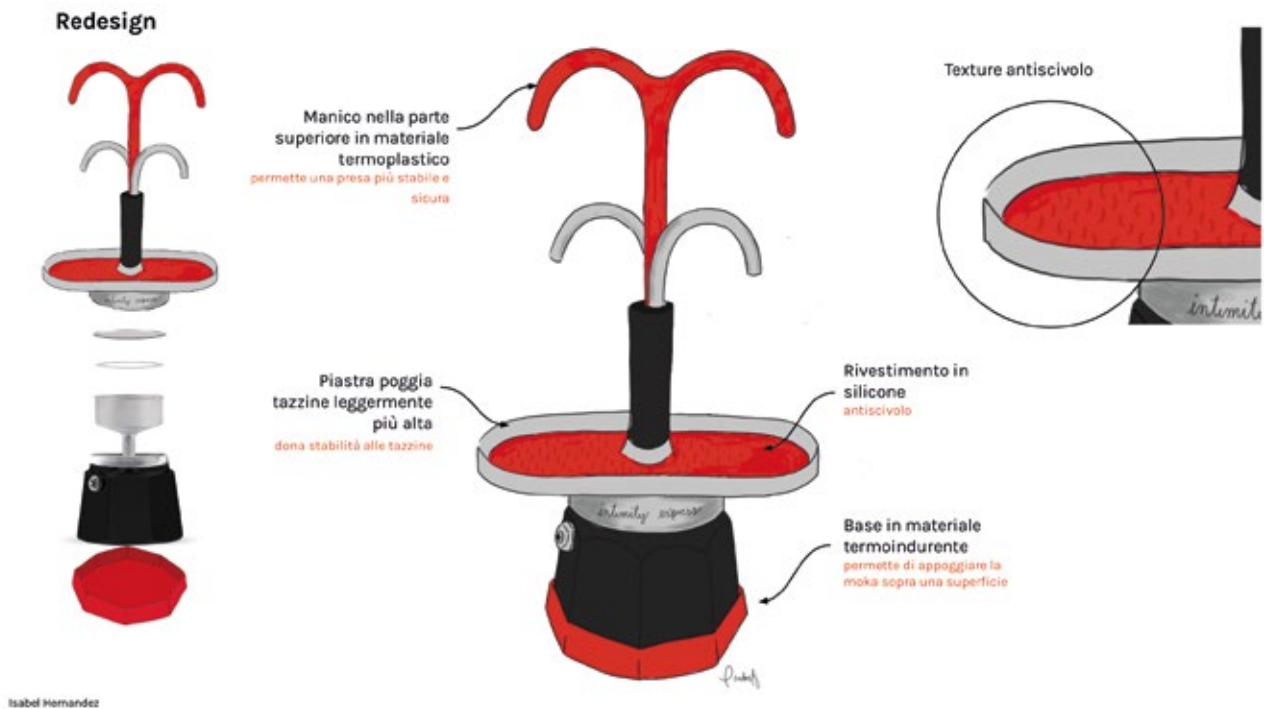
Valori e Impatti

La fontana promuove inclusività e sostenibilità ambientale, riducendo lo spreco d'acqua e fungendo da strumento educativo per i bambini. Questo progetto rappresenta una soluzione semplice ma significativa per migliorare la qualità della vita e del parco.



Intimty Express

Realizzato dagli studenti *Samoel Halili, Isabel Hernandez e Lucia Di Bitonto.*



Perchè portarlo a tavola?

La presenza della moka sul tavolo, unita al momento condiviso di sedersi a tavola insieme, amplifica e perpetua l'intimità che si è creata durante la preparazione. La magia che si manifestava davanti ai fornelli trova così una continuità. L'oggetto crea un'atmosfera di intimità e allo stesso tempo un legame tra utenti che ne usufruiscono. Inoltre, potrebbe essere ampiamente valorizzato visivamente per arrivare a stimolare i sensi degli utenti.

Disegno e Rilievo

ISDR/O1
1° anno
50 ore, 4 crediti

Lo scopo del corso è lo sviluppo di un'attività di ricerca finalizzata all'individuazione delle componenti progettuali che danno luogo a molti oggetti esistenti, familiari o meno, di cui spesso non si conosce l'origine. L'analisi grafica è condotta sia mediante il disegno a mano libera, sia attraverso la verifica del disegno di rilievo e geometrico. L'attività pone l'accento su modalità di analisi e disegno finalizzate alla comprensione di un progetto di design; l'esperienza è quella di partire dall'esistente e praticare una sorta di "percorso a ritroso" per ricostruire i molti percorsi: dall'ideazione alla fruizione.

Geometria Descrittiva

ISDR/O2
1° e 2° anno
100 ore, 8 crediti

L'insegnamento è indirizzato alla formazione di un processo mentale di consapevole conoscenza, criticamente motivato, necessario per trasmettere messaggi razionali legati all'acquisizione di un sistema metodologico indispensabile al disegnatore e al progettista, al fine di dare risposte operative ai processi ideativi. La prima parte del corso si svolge attraverso lezioni teoriche, durante le quali si acquisiscono i metodi di rappresentazione, che individuano la visione e la descrizione di un oggetto sia nella forma spaziale che geometrica. La seconda parte si basa sulle applicazioni descrittive, come verifica dei metodi, l'approfondimento e l'analisi dei temi che si sviluppano nelle attività connesse alla progettazione.

Docente | **Maria Concetta Cossa**

Quali sfide ritiene siano più significative nel preparare gli studenti per entrare nel mondo del design e dell'architettura oggi, considerando l'evoluzione della tecnologia e delle tendenze attuali? e quali sono state per lei le più importanti?

Diventare progettisti richiede questo: curiosità, passione, determinazione, competenza, costanza, coraggio, visionarietà. Caratteri che si aggiungono l'uno all'altro crescendo umanamente e professionalmente, seguendo con perseveranza un'etica rispetto a ciò che si fa e mantenendo la capacità di fare poesia.

Non è facile insegnare tutto questo, ma è possibile mettere a disposizione la propria esperienza per dare spunti, offrire occasioni, essere forse anche di esempio.

La cultura umanistica e conoscenza tecnologica sono state per me fondamentali, ancor più la loro armonica e reciproca influenza: un po' come si fa qui in ISIA a Faenza, facendo interagire strettamente attività didattiche di tipo umanistico, scientifico, tecnologico e progettuale, unitamente a sperimentazione e verifica grazie alle attività possibili nei numerosi laboratori presenti in Istituto. Anche nella mia formazione queste sono state opportunità che mi hanno aiutato a costruire strumenti per affrontare al meglio i molteplici aspetti di cui mi sono occupata nella vita professionale, nei ruoli pubblici che ho ricoperto, nelle relazioni umane.

Ho imparato tanto e penso di dover imparare ancora molte cose.

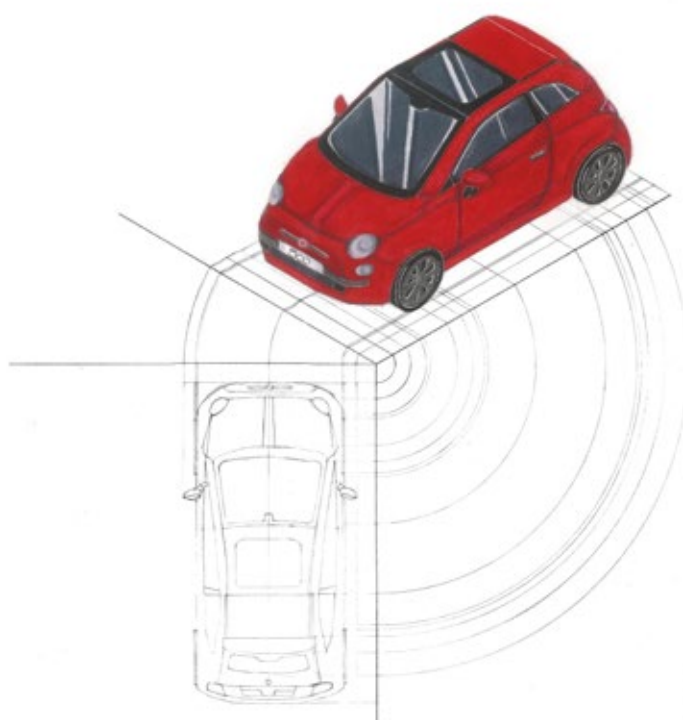
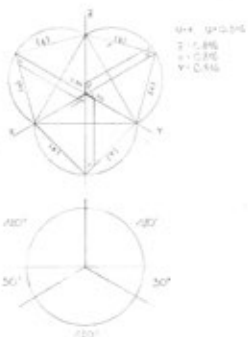
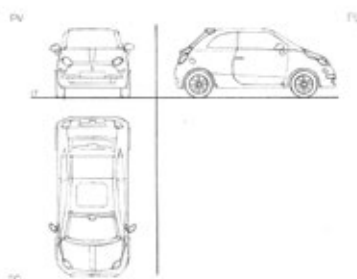
L'evoluzione della tecnologia offre certamente strumenti estremamente utili per favorire lo svolgimento della professione di designer; è necessario, però, mettere a fuoco che si tratta di mettere insieme "arnesi da lavoro" che è necessario saper gestire, non subire od illudersi che diano, da soli, risposta ai temi progettuali di cui ci si occupa.

La visionarietà la capacità di vedere qualcosa che ancora non c'è: una attitudine acquisita grazie alla formazione ricevuta: dapprima quella artistica presso il glorioso Istituto Statale d'Arte per la Ceramica "Gaetano Ballardini" a Faenza, poi gli studi di Architettura all'Università degli Studi di Firenze; grazie anche a queste esperienze sono stata in grado di affrontare la mia professione di architetto così come quella di amministratrice pubblica e ora di direttrice.

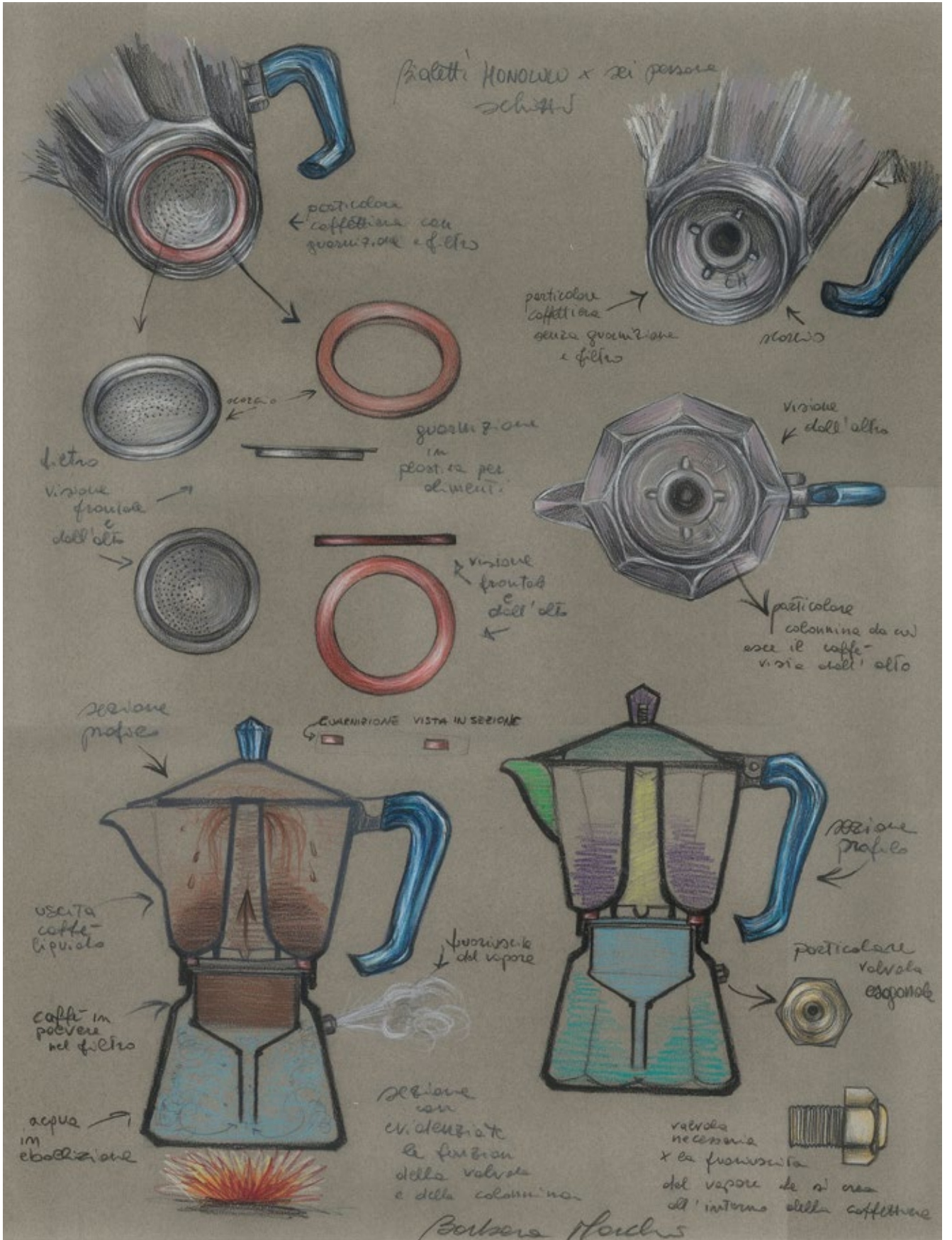
ASSONOMETRIA ORTOGONALE ISOMETRICA

Rappresentazione di una Fiat 500 in Scala 2:1

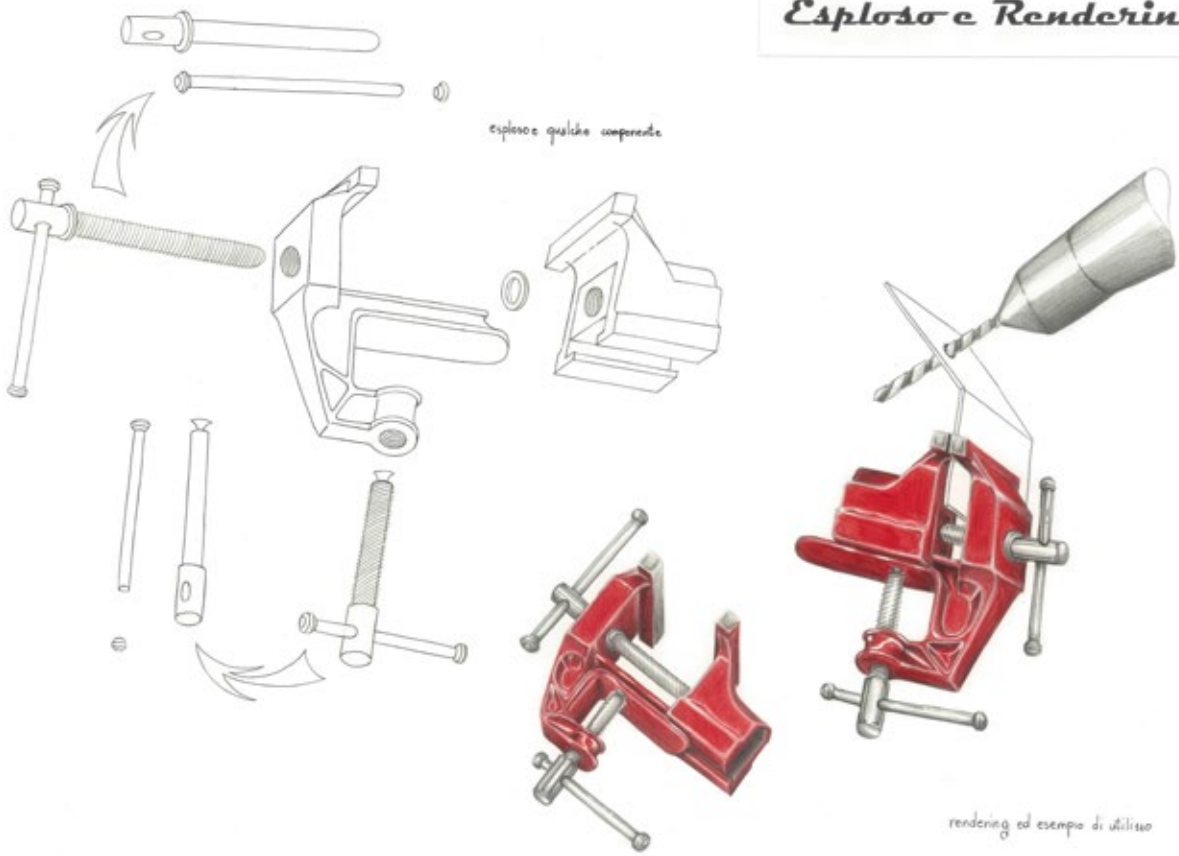
Dimensioni in mm
in Scala 2:1



Fiona Volpato
ISIA Ferrara - 5° Anno - 2014
AA 2014-2015
Esame Geometria Descrittiva
Prof. Maria Gabriella Costa

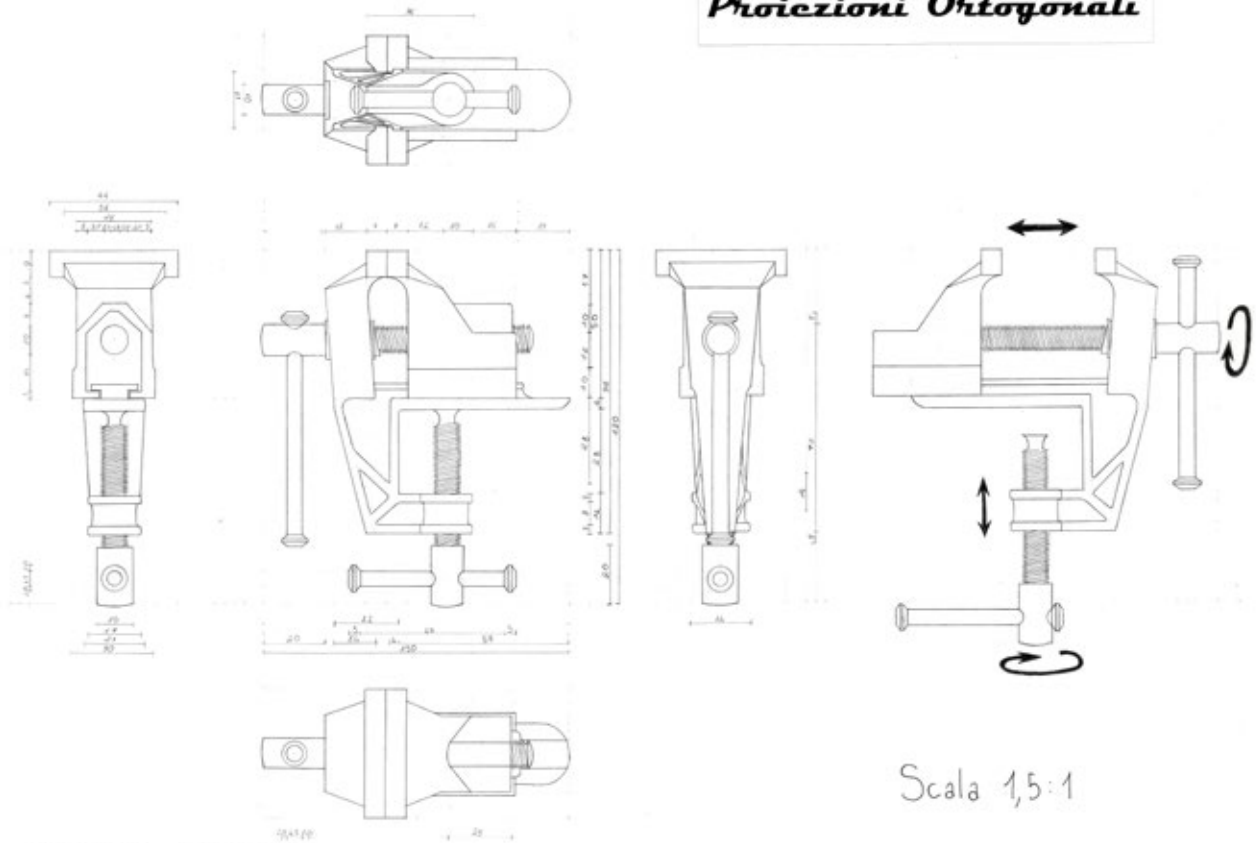


Esploso e Rendering

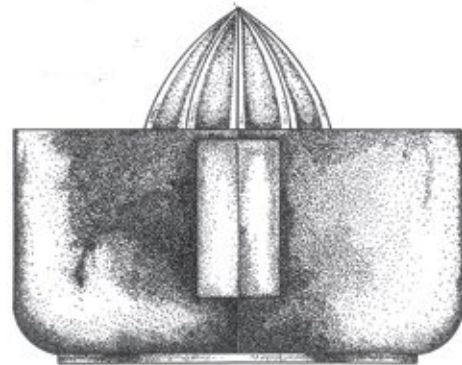
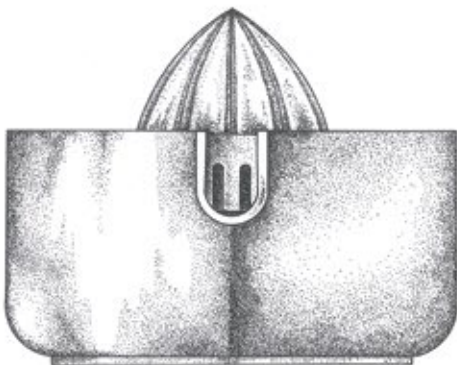
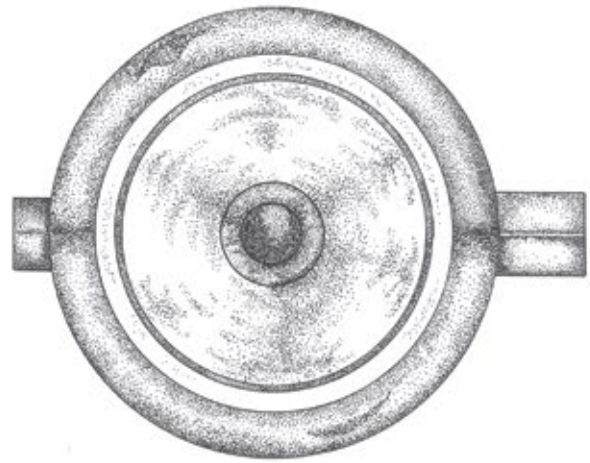
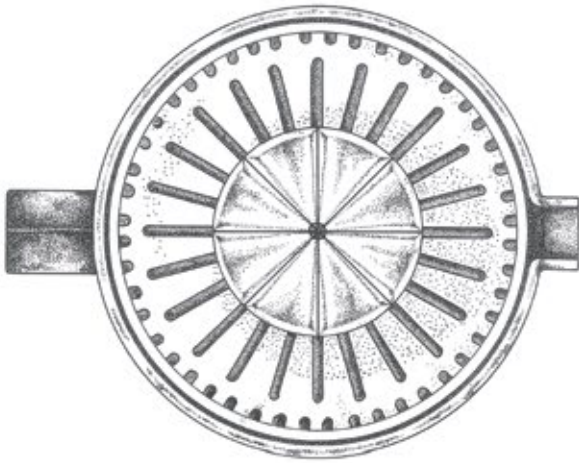
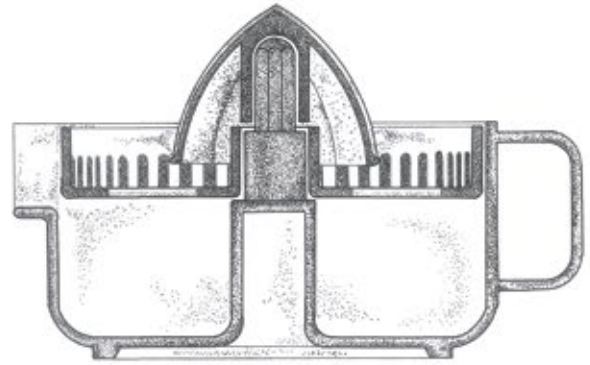
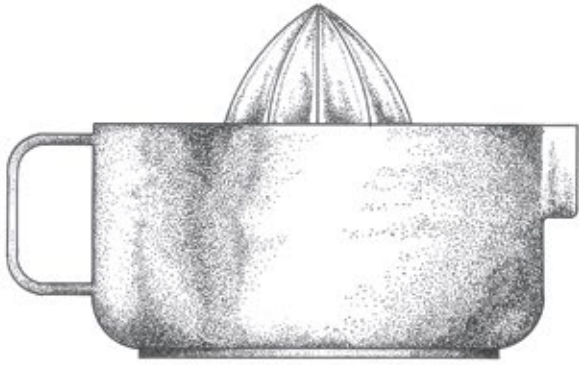


SIMONE FOGLIERI 1° CORSO 2008/2009
 DISEGNO e RILIEVO docente: MARIA CONCETTA COSSA

Proiezioni Ortogonali



SIMONE FOGLIERI 1° CORSO 2008/2009
 DISEGNO e RILIEVO docente: MARIA CONCETTA COSSA



Fotografia e post-produzione

ISDC/03

1° e 2° anno

100 ore, 8 crediti

Il corso ha l'obiettivo di fornire agli studenti una solida conoscenza tecnica e metodologica del mezzo fotografico, per permetterne l'uso consapevole quale strumento di comunicazione visiva e quale metodo progettuale per la realizzazione di lavori fotografici, intesi come testi complessi. Il corso, articolato in due anni, esplora le modalità di produzione dell'immagine nel quadro della pratica fotografica contemporanea, con riferimenti al dibattito teorico e culturale corrente. Sono previste le esercitazioni in sala di posa e una parte laboratoriale dedicata alla sperimentazione in camera oscura.

Docente | **Laura Liverani**

In che modo utilizza la fotografia come strumento per esplorare e comunicare concetti e temi legati alla cultura e alla filosofia di varie culture diverse fra loro e quali sono gli aspetti più gratificanti di questa pratica artistica?

La fotografia è soprattutto un mezzo di relazione con il mondo. Ancor più dell'immagine finale, conta il processo: prima l'incontro tra noi e l'oggetto mediato dall'atto del fotografare, e poi la circolazione delle immagini. Attraverso la pratica fotografica creano relazioni molto forti e durature nel tempo. Oltre a quelle umane, si possono instaurare relazioni con i luoghi, o con qualsiasi altro oggetto, anche immateriale, che interroghiamo e rappresentiamo attraverso la fotografia. Le immagini fotografiche sono il racconto di questi incontri.

25 Maggio 2023

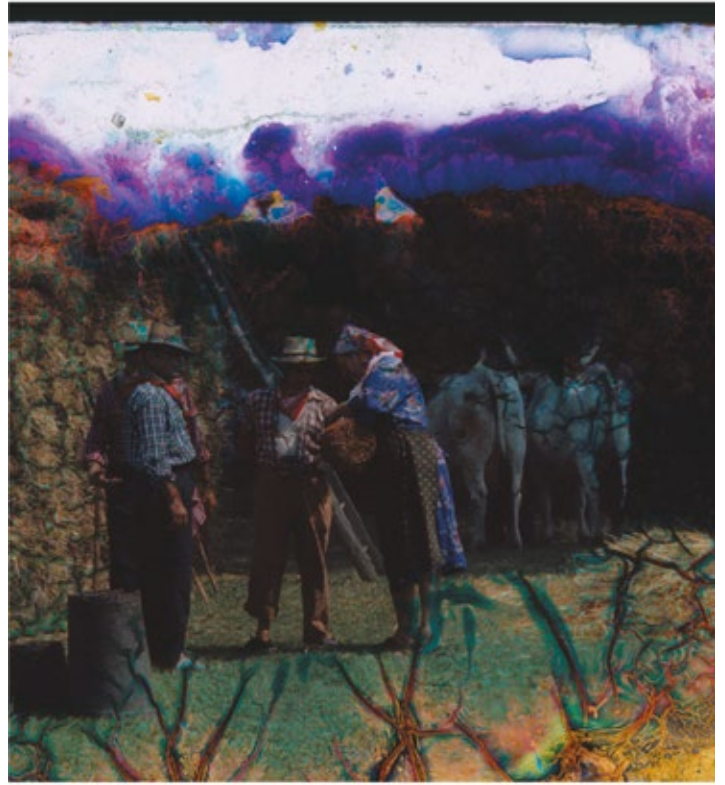
Tra la spazzatura ho trovato centinaia di diapositive abbandonate al bordo di una via del centro di Faenza. Tornavo a casa dopo una giornata passata a spalare fango, come volontaria in aiuto delle persone direttamente colpite dall'alluvione. ho iniziato a frugare tra le diapositive, cercando di capire cosa raffigurassero.

Vi erano moltissime fotografie di persone e paesaggi dagli anni 70 fino ai 90, alcune dei primi 2000, scattate tra faenza ed il resto d'Italia.

Le scatoline di plastica contenenti le diapositive recavano scritte a pennarello:
"Andrea e massimo",
"Helsinki 83"







"FESTA TREBBIATURA BARBIANO" 22.6.86

Vorrei scoprire in qualche modo chi sono le persone ritratte in queste foto, chi le ha scattate, le loro storie.

Ho aspettato che le diapositive si asciugassero per vedere se volti e paesaggi potessero essere salvati
Mi piacerebbe restituire loro i ricordi.



*Progetto realizzato dalla studentessa
Ilaria Roncacè*



*Progetto realizzato dagli studenti:
Devis Baldassarri, Matilde Zinzani,
Claudia Gardenghi, Giulia Bracchi,
Anton Martinez.*



Visualizzazione

Attrezzature:
Panasonic Lumix
Canon 80D
Fisheyes Samyang obiettivo 16mm

Schema luci: Spoot, Soft Box, luce Led, filtro fotografico

Location: bagno dell'istituto ISIA

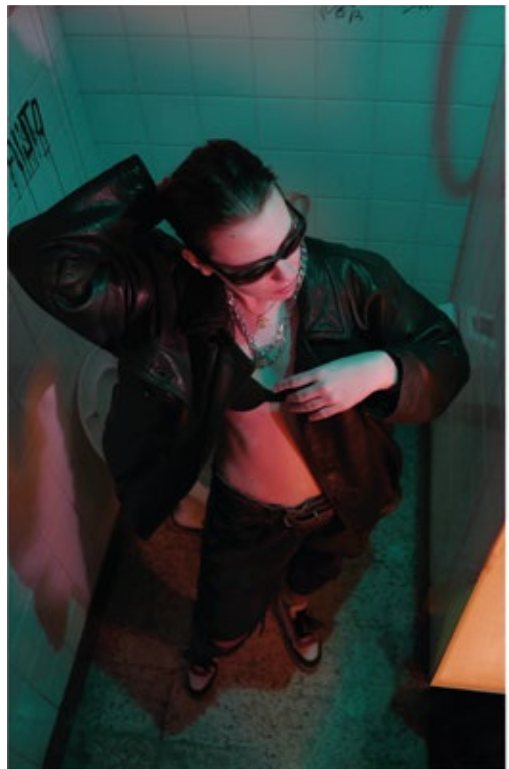
Team di lavoro

Modello: Devis Baldassarri, Matilde Zinzani, Claudia Gardenghi
Fotografo: Giulia Bracchi, Anton Martinez
Make-up artist e hair stylist: Claudia Gardenghi
Post-produzione: Giulia Bracchi, Anton Martinez,
Devis Baldassarri
Storyboard: Matilde Zinzani, Claudia Gardenghi

Tema: Punk

Brief

Abbiamo deciso di raccontare la storia di una festa punk, partendo e finendo con un'immagine simile e in mezzo raccontare la serata dei personaggi.
Per rendere di più l'idea abbiamo inserito foto mosse per cogliere il momento.



Storia e Cultura del design

ISSC/01

1°e 2°anno

100 ore, 8 crediti

Il corso, articolato su due anni, si pone l'obiettivo di trasmettere i lineamenti storici generali della cultura del progetto in rapporto alle trasformazioni del contesto socioeconomico, tecnologico e artistico-architettonico, in un periodo che va dalla metà del XIX secolo fino ad arrivare alle vicende del secondo dopoguerra. Al fine di comprendere l'evoluzione del concetto di design, la conoscenza degli snodi fondativi della disciplina sarà riferita non solo all'ambito della produzione industriale ma anche a quelle esperienze che hanno agito in modo contrastivo, ad esempio riattivando procedimenti artigianali o assumendo apertamente una deriva critica e sperimentale.

Storia e Critica del design contemporaneo

ISSC/01

3° anno

50 ore, 4 crediti

Il corso intende fornire le conoscenze dei fondamenti della storia e delle teorie del design a partire dalle neoavanguardie del secondo Novecento fino alle ultime tendenze, con particolare attenzione alla produzione di design italiano e ai rapporti con l'arte contemporanea. L'analisi terrà conto del contesto culturale, sociale, industriale, con approfondimenti dedicati alle differenti problematiche del design e ai singoli autori. Nel riflettere sulla natura interdisciplinare del design, la visione trasversale dei territori creativi è finalizzata ad attivare la capacità di lettura critica della complessità dei fattori che determinano la cultura progettuale contemporanea.

Docente | Daniela Lotta

Come la comprensione del contesto storico e culturale può influenzare l'approccio creativo e innovativo degli studenti nel design contemporaneo, e in che modo la storia del design può ispirare soluzioni originali e significative?

Il design, o meglio, l'attività progettuale appartiene da sempre all'uomo perchè connessa alla necessità di potenziare la sua dotazione naturale con estensioni strumentali capaci di modificare l'ambiente per migliorare le proprie condizioni di vita. L'evoluzione di questa attività progettuale rientra nei processi antropologici di trasmissione del sapere che oggi definiamo design. Se inizialmente il design nasce attorno al contesto domestico, all'arredo, nel tempo il termine ha assunto un significato più ampio mutandosi in un concetto complesso e dinamico. Il design è espressione diretta della società che lo ha prodotto ed è in rapporto stretto con le innovazioni tecnologiche, i cambiamenti culturali, identitari, gli aspetti politici, economici, ambientali; illumina le trasformazioni in atto e definisce nuovi orizzonti di senso. Nel corso del 20° secolo il design è divenuto una disciplina da insegnare, "la sua stessa storia - rivela Branzi - è stata soprattutto una storia di scuole". La storia del design è la storia della didattica del design, una pratica avviata a partire dalla necessità di definire un campo di intervento che progressivamente ha generato questioni teoriche e aspetti metodologici diversi: dalle pionieristiche School of Design al polifonico Bauhaus, il Vchutemas, L'Università delle Arti Decorative di Monza - evoluta poi nel sistema ISIA -, fino ad arrivare a modelli più recenti, dalla Scuola di Ulm ai Politecnici alla Design Academy di Eindhoven. Dunque, nella formazione dei futuri designer conoscere la storia del design è fondamentale, non solo per capire i processi creativi di chi ci ha preceduto ma soprattutto per non ripetere gli errori del passato e per immaginare scenari futuri.

Scienze dei materiali

ISST/O2
1° anno
75 ore, 6 crediti

Il corso introduce alla conoscenza della natura e delle proprietà chimiche, fisiche e tecnologiche dei vari materiali in relazione ai fenomeni chimici e fisici, ai processi di produzione e alle possibili applicazioni progettuali. Dopo l'esposizione delle basi fondamentali dell'indagine sui materiali intesa come studio scientifico, si affronta la presentazione panoramica dei materiali mediante definizione e classificazione. Infine si analizzano le proprietà più significative per impieghi attuali e prospettive future. Il corso persegue anche l'obiettivo di far acquisire consapevolezza delle proprietà ambientali, nonché di fornire gli strumenti per organizzare le informazioni sui processi produttivi e sul ciclo di vita dei prodotti, per selezionare soluzioni organizzative e tecnologiche come condizioni per uno sviluppo sostenibile.

Processi industriali dei materiali metallici

ISST/O3
3° anno
50 ore, 4 crediti

Il corso persegue lo scopo di porre gli studenti a contatto con le problematiche collegate alla trasformazione e all'impiego razionale dei materiali di natura metallica, di trasmettere i principali elementi di valutazione delle soluzioni progettuali e produttive dando un particolare risalto alle più diffuse tecnologie di lavorazione dei materiali di progetto, alle loro caratteristiche generali, alle qualità particolari, ai limiti di impiego e ai principali settori di applicazione. La didattica convenzionale è integrata da alcune visite in stabilimenti allo scopo di fare il punto sulle metodologie di base e su alcune peculiarità tecnologiche indispensabili alla formazione professionale del designer.

Docente | Chiara Capacci

Quali sono le competenze chiave che gli studenti possono acquisire attraverso lo studio della chimica dei materiali e come queste competenze si traducono in opportunità di carriera nel settore del design e della produzione di materiali innovativi?

“L’obiettivo principale dello studio della Scienza dei Materiali è capire la stretta relazione che esiste tra la struttura dei materiali e le loro proprietà e caratteristiche.

Riflettendo sulla importanza dello sviluppo dei materiali per la nostra civiltà e la nostra società, è possibile capire quanto la comprensione profonda di queste relazioni sia fondamentale per l’avanzamento tecnologico e il miglioramento del mondo che ci circonda. Non è infatti un caso che uno di sistemi per la suddivisione delle diverse fasi dell’evoluzione umana individui, ad esempio, quelle che sono chiamate Età della pietra, Età del bronzo, ed Età del ferro: la scoperta e l’uso di nuovi materiali ha da sempre permesso di superare traguardi fondamentali sotto tutti i punti di vista, non solo tecnologici ma anche sociali.

Noi possiamo plasmare il mondo che ci circonda limitatamente ai materiali che abbiamo a disposizione, e questo è sicuramente un punto di forza da sfruttare per essere competitivi nel mondo del design: l’utilizzo di materiali innovativi, o di materiali tradizionali in applicazioni innovative, può e deve essere una spinta a creare e a rinnovarsi costantemente.

Lo studio e la comprensione della Scienza dei Materiali è quindi di estrema importanza. Questa disciplina non solo ci fornisce gli strumenti per individuare possibili nuove applicazioni a materiali già noti, ma ci permette anche di individuare nuovi possibili materiali che rispondano alle specifiche esigenze da noi selezionate. Sapersi destreggiare in questo campo interdisciplinare che unisce chimica, fisica, ed ingegneria mette quindi a disposizione strumenti indispensabili per orientarsi nel settore del design.”

Grafica digitale per il design

ISDC/07
1° anno
50 ore, 4 crediti

L'insegnamento fornisce agli studenti gli strumenti tecnici necessari per produrre materiale grafico e digitale funzionale allo sviluppo e alla presentazione dei propri progetti. Alcune lezioni teoriche forniscono le conoscenze necessarie a gestire correttamente la realizzazione di moodboard, materiale grafico e layout per la gestione e la digitalizzazione di file per la stampa. Parte integrante del corso è la preparazione di un book di presentazione, di supporto ai corsi di progettazione, e lo sviluppo di un progetto grafico tematico da realizzare autonomamente.

Disegno tecnico digitale 2D e 3D

ISDR/02
2° anno
50 ore, 4 crediti

L'obiettivo del corso è di trasmettere agli studenti le capacità, le tecniche fondamentali di modellazione digitale tramite i software Cura, Rhinoceros, KeyShot e CAD avanzato, utili alla preparazione di tavole tecniche, rendering e file per la prototipazione rapida dei progetti sviluppati nel corso congiunto di design del prodotto I. Alcune lezioni teoriche forniscono le nozioni necessarie alla rappresentazione tecnica secondo le norme UNI e sulla modellazione 2D e 3D, in seguito gli studenti lavorano autonomamente su esercitazioni pratiche in laboratorio.

Comunicazione del prodotto

ISDC/05
3° anno
50 ore, 4 crediti

L'obiettivo del corso è dotare gli studenti di riferimenti culturali e competenze progettuali utili alla conoscenza e consapevolezza dei processi di comunicazione e sviluppare in loro capacità di ideare soluzioni progettuali coerenti e originali a problemi di comunicazione grafica. È un corso di basic design della comunicazione, nel quale si affrontano i temi fondamentali dei processi di comunicazione e del graphic design. Agli studenti sono richieste esercitazioni individuali che hanno lo scopo di renderli consapevoli del processo comunicativo e consentire loro di misurarsi con problemi in cui la componente creativa è dominante.

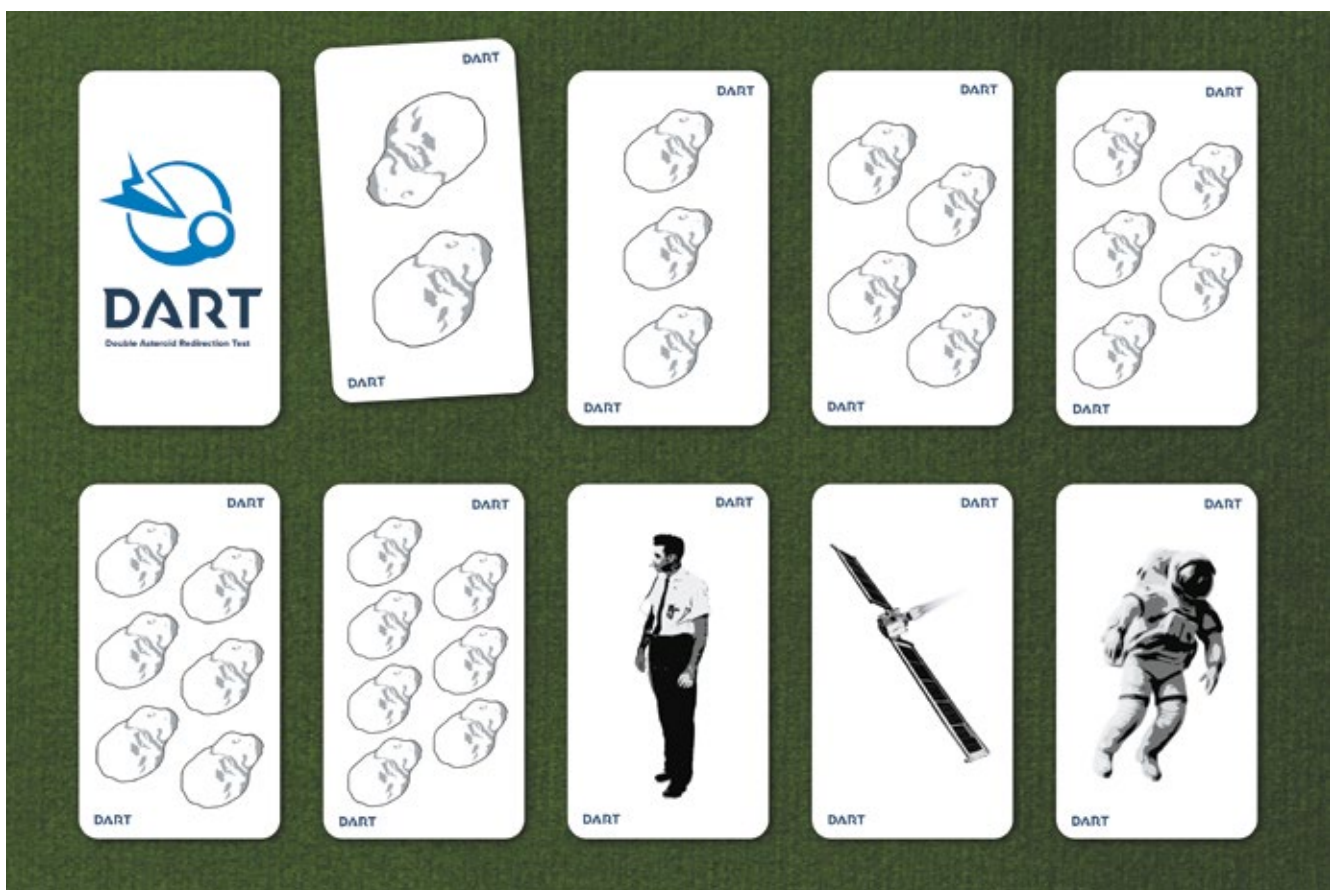
Docente | **Matteo Pini**

Quali sono i suggerimenti chiave che daresti agli studenti che si avvicinano per la prima volta alla modellazione 3D e al design grafico? come possono superare le sfide iniziali e anche quelle future quando si approcceranno in maniera professionale a questo ambito?

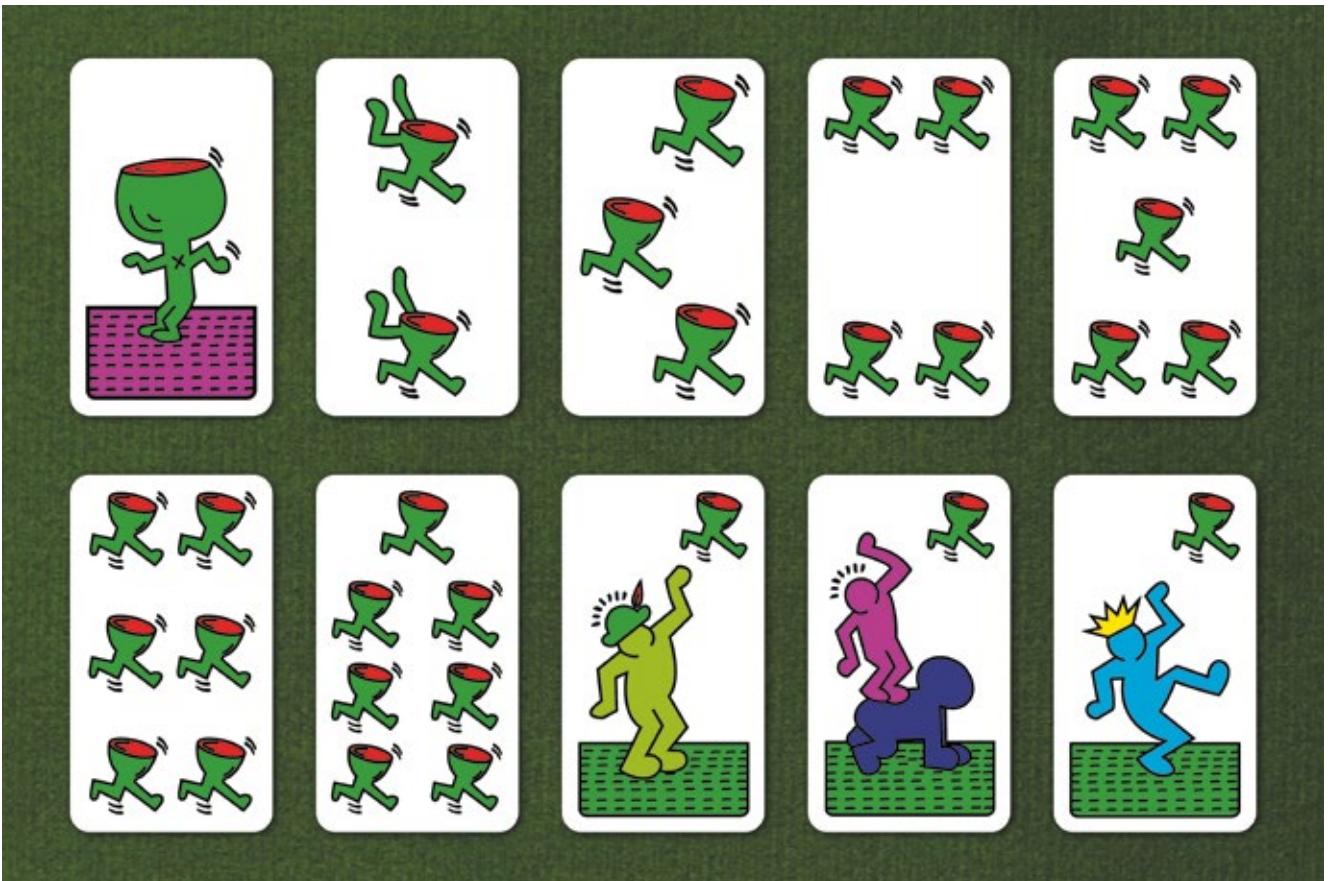
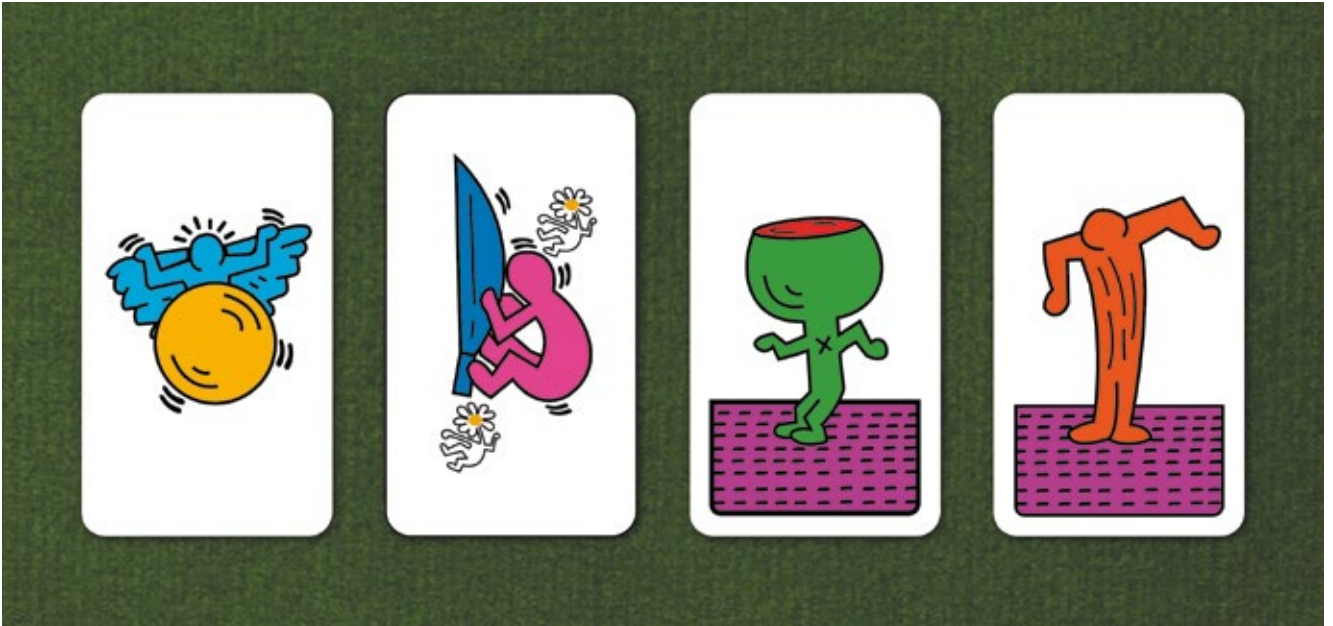
“Che si parli di modellazione 3D o grafica, il segreto, in realtà ben noto a qualunque buon progettista, è sempre lo stesso: seguire pedissequamente un processo che parta da una buona idea e dalla sua traduzione in realtà per step.

Solo una volta che avremo ben chiara in testa una visione di quel che stiamo progettando, e saremo in grado di focalizzarla e svilupparla su carta con degli schizzi (il mezzo più rapido e personale di sviluppo) sarà il momento di passare al computer per creare un disegno dettagliato, e infine ad un esecutivo. Diversamente si rischia di perdere tempo.

Dicono che le idee migliori siano quelle schizzate sui tovaglioli di carta a tavola; effettivamente, in un'epoca in cui sembra che grazie al computer tutto sia possibile, e qualunque risultato scontato, un buon disegno vergato rapidamente e con stile personale coinvolge e convince più di qualunque rendering fotorealistico, comunque succube della sua natura virtuale e non del tutto credibile.”



Progetto realizzato dalla studentessa
Benedetta Foschi



Progetto realizzato dalla studentessa
Adele Tonelli



*Progetto realizzato dalla studentessa
Amelia Pioltelli*



Progetto realizzato dallo studente
Giovanni Mezzetti

VARIANTI
CROMATICHE



Progetto realizzato dalla studentes
Claudia Lori



Laboratorio modelli e prototipi I

ISDR/O3
1° anno
50 ore, 4 crediti

Il corso ha l'obiettivo di fornire gli strumenti metodologico/tecnici e le pratiche di laboratorio utili ad acquisire capacità critica e costruttiva in merito ai propri progetti. Il corso di modellistica e prototipi costituisce il momento fondamentale di verifica del progetto e di realizzazione di modelli ed eventuali prototipi del corso di Metodologia della progettazione (esame congiunto con questo corso). L'attività formativa è articolata in esercitazioni per lo sviluppo delle capacità necessarie alla rappresentazione tridimensionale, ritenuta elemento basilare per la comprensione e la comunicazione del progetto, e sessioni pratiche in laboratorio intese come momenti di confronto, analisi, verifica e sperimentazione, in itinere o finale, del processo creativo in atto sulle ipotesi progettuali e le relative conseguenze di realizzazione dei progetti.

Laboratorio modelli e prototipi II

ISDR/O3
3° anno
50 ore, 4 crediti

Il corso si pone l'obiettivo di fornire le competenze per realizzare modelli di studio e prototipi dei progetti, funzionali sia alla comunicazione del progetto che ad acquisire in modo organico e produttivo le tecniche e le tempistiche relative all'organizzazione del lavoro. Il corso di modellistica e prototipi costituisce il momento fondamentale di verifica del progetto e di realizzazione di modelli ed eventuali prototipi del corso di Design dei prodotti ceramici II (esame congiunto con questo corso). Le fasi di lavoro sono suddivise in un primo momento di studio, esercitazioni di modellazione svolte con i materiali e le tecniche per la lavorazione della ceramica, e una successiva fase di finalizzazione e finitura dei progetti, al fine di creare quell'azione sinergica tra il sapere e il fare imprescindibile per la formulazione del progetto.

Docente | **Mirco Denicolò**

Come ha visto cambiare il panorama del design ceramico nel corso della sua lunga carriera?

“Il fenomeno che ho trovato più interessante negli ultimi decenni è la scelta di alcuni giovani formati nelle scuole di architettura e design di dedicarsi all’artigianato, nelle forme adatte a questo periodo storico. Se da una parte c’è stata una iniziale povertà tecnica questa è stata equilibrata da una buona qualità progettuale e una robusta capacità comunicativa. C’è poi un’attenzione al wellness, (concetto non ben definito talvolta usato per la comunicazione di prodotti), che investe i processi lavorativi di molti nuovi ceramisti. In generale osservo che le culture del design, in tutte le loro accezioni, sono diventate linguaggio prevalente. Questo significa che non esiste un design della ceramica ma, designer / artigiani che si occupano di ceramica”.

Quali sono i principali benefici che derivano dall’integrazione di tecniche tradizionali con l’innovazione nel campo della ceramica?

“Constato che le innovazioni tecniche e tecnologiche importanti (materiali avanzati, fabbriche 4.0 ecc.) si sono evolute in direzioni che non toccano le realtà produttive a bassa serialità. Non considero la stampa 3D degli impasti argillosi un episodio determinante, a parte forse per quella disciplina che chiamiamo bio-architettura. Le tecniche ed i processi dei prodotti ceramici sono rimasti sostanzialmente identici negli ultimi decenni, forse si è ristretto il numero delle materie prime disponibili, sicuramente è rallentato il flusso della formazione.

Diverso è il caso della modellistica: le tecniche di progettazione e realizzazione di modelli destinati alla produzione di stampi è molto cambiata negli ultimi lustri, la stampa 3D è affidabile ed efficace, si sono accorciati i tempi, è aumentata la precisione, è ora possibile lavorare su modelli più complessi.

Infine assisto alla espansione di una sensibilità sui temi delle economie circolari e degli impatti ambientali.

Se l’industria è molto avanti su questi temi ed i centri di ricerca hanno prodotto studi importanti, nelle piccole produzioni ci sono ancora molte ingenuità dettate da qualche atteggiamento greenish e da una difficoltà ad investire sulla raccolta dati e sugli approcci scientifici.”



L'oggetto nasce dalla rielaborazione di una decorazione del designer Guido Andloviz, raffigurante una donna, utilizzata qui per dare la forma ad un'oliera.

La donna si fa portatrice di una ricerca di equilibrio ed armonia delle forme, ma anche di un'anima nascosta, profonda e limpida, di cui resta traccia solo al suo interno, nel suo smalto blu, mentre fuori mostra il suo lato più ruvido, ma in qualche modo anche caloroso e materno, quello della terracotta.



Realizzato dalla studentessa Maura Siddi



Realizzato dallo studente Antonello Mezzina

La concezione della teiera ha origine dalla volontà di esplorare e sperimentare nuove forme attraverso l'uso del tornio, cercando di rompere con le convenzioni delle teiere tradizionali e proponendo una forma inusuale e innovativa. Il corpo dell'oggetto si caratterizza per la sua geometria precisa e uniforme, conferendo alla teiera un aspetto distintivo e moderno. Il manico e il beccuccio sono stati progettati seguendo la stessa linea di design, mantenendo un approccio geometrico, semplice e minimale, senza aggiungere alcun tipo di decorazione superflua.

Questa teiera è il risultato di un approccio estetico che pone la funzionalità al centro del progetto. La forma è stata pensata in modo tale da ottimizzare l'ergonomia e la praticità nell'uso quotidiano, garantendo un'eccellente versatilità e una facile maneggevolezza. La bellezza di questa teiera risiede nella sua essenzialità e nell'armonia tra forma e funzione, dimostrando come un design semplice e ben studiato possa dare vita a un oggetto tanto pratico quanto affascinante.

Design dei prodotti ceramici I

ISDE/O2

2° anno

50 ore, 4 crediti

Il corso ha l'obiettivo di affrontare il tema dell'oggetto ceramico dal punto di vista della gestione complessiva: dall'analisi dei bisogni sociali e culturali, ai processi tecnologico-produttivi e di mercato, alle possibilità e ai limiti dei prodotti ceramici. Sono sviluppate le competenze che permettono di gestire il progetto nel suo iter complessivo; parte integrante dell'attività didattica è la sperimentazione pratica in laboratorio, utile a rendere gli studenti consapevoli delle potenzialità del materiale ceramico.

Docente | Sabrina Sguanci

Quali sono i principali elementi che ritiene fondamentali per mantenere viva la tradizione e l'arte nella produzione di ceramiche, mentre si incoraggia anche l'innovazione e la sperimentazione nell'ambito del design dei prodotti ceramici?

“Vorrei riportare la riflessione nei riguardi dei distretti industriali che nei secoli si sono definiti su una cultura materiale sedimentata. Conoscenze intrinseche costituite da abilità tecniche, linguaggi espressivi, come quelli della ceramica di Faenza in questo caso, che se da una parte ne costituiscono l'essenza, dall'altra rischiano di delineare ambiti progettuali circoscritti dove difficile può diventare il confronto sui temi che le sfide contemporanee ci impongono. In tal senso il distretto romagnolo costituisce un punto di riferimento a livello internazionale per le competenze ceramiche, sia per la ricerca scientifica, tecnologica, sia per la cultura storica e artistica, sia come distretto industriale. In particolare nel faentino ad esempio molti sono i centri e luoghi di formazione esistenti sul territorio che prevalentemente operano nell'ambito della ceramica artistica, delle tecniche, del pezzo unico. Bacino prezioso dal punto di vista dell' *Eredità*, appunto, dal quale la disciplina del design e il settore industriale può continuamente trarre nutrimento e ispirazione per poi connotarsi negli ambiti della ricerca espressiva intimamente congiunta all'innovazione tecnologica applicata sui piani della funzione quanto più allargati possibili.

È in consolidamento una cultura industriale basata sui concetti della mass customization, che si nutre delle esperienze sperimentali tipiche dell'artigianato, dell'innovazione tecnologica sui materiali e sulle nuove forme di relazione/comunicazione attraverso la continua connessione, così da realizzare pezzi unici sulle esigenze del cliente o per piccoli gruppi sociali, ma con le modalità industriali ed è proprio in questo humus culturale, che lavoro da anni come designer e direttore creativo per aziende e distretti industriali. In tal senso negli anni ho invitato gli studenti, del Corso di Design dei Prodotti Ceramici di ISIA Faenza a sviluppare una leggerezza nell'approcciare questo materiale, a percepire la ceramica con i suoi limiti, ma da plasmare alzando lo sguardo verso ambiti di confine offerti dall'innovazione tecnologica.”

CORPI SOLIDI. Collezione di contenitori multifunzionali

Corpi solidi nasce da un pensiero condiviso:

L'importanza di un metodo progettuale consapevole nasce sperimentando e analizzando le possibili questioni che si incontrano quotidianamente.

Si tratta di una collezione di oggetti che non solo siano in grado di adattarsi alle diverse esigenze e utilizzi degli utenti, ma che abbiano anche funzioni di forte valore simbolico ed estetico. Attraverso l'utilizzo di morfologie semplici ed essenziali, si raggiunge un equilibrio visivo che non solo soddisfa gli occhi, ma che stimola anche un senso di curiosità e creatività.

Tale approccio fa emergere la trasversalità della collezione, consentendo agli oggetti di adattarsi a contesti diversi e di essere apprezzati in molteplici modi. Corpi Solidi cerca di superare le tradizionali limitazioni funzionali degli oggetti presentandosi versatile nel contesto domestico.



Variante Artigianale

Smaltatura con tempi di produzione più lunghi, adatta per produzione in piccola serie e importante manodopera. Una variante con anima libera e curata.



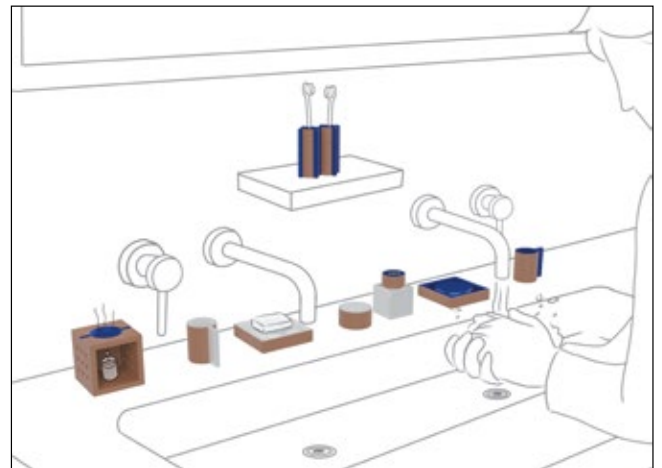
Variante Industriale

Smaltatura ad immersione che abbrevia i tempi di produzione. Una variante con anima standardizzata e industriale.



La collezione è pensata per soddisfare le esigenze di individui dotati di una natura curiosa, che amano immergersi nello spazio circostante in modo sensoriale, analitico, ordinato e pulito. Non cercano solo oggetti, ma un modo di vivere che riflette la loro relazione con il mondo e con se stessi.

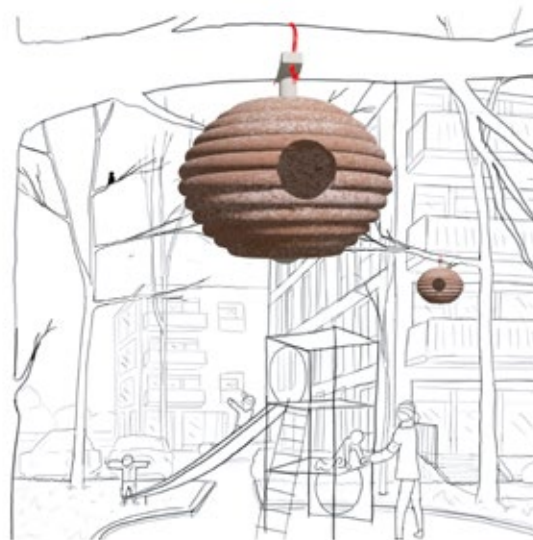
Realizzata in terracotta con tecniche di estrusione con trafilè, stampi in gesso e colaggio. Proposta in tre varianti cromatiche, la collezione può essere adattata a diverse tecniche di produzione e smaltatura come ad esempio la tornitura e interventi post tornitura.



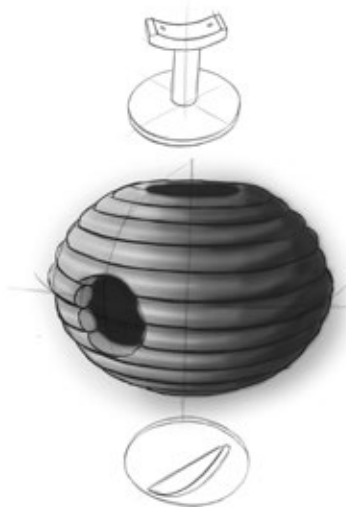
Progetto realizzato dalle studentesse Isabel Hernandez e Lucia Di Bitonto.

BIRD BUBBLE

Il progetto "BIRD BUBBLE" affronta la convivenza tra esseri umani e volatili nei centri urbani, proponendo una soluzione in ceramica estrusa. Con l'espansione dell'urbanizzazione, le campagne si sono trasformate in complessi urbani, costringendo gli uccelli ad adattarsi a un ambiente in continuo mutamento. Questo cambiamento ha portato a molte sfide, soprattutto legate alla mancanza di spazi adeguati per la nidificazione. Gli uccelli, che prima trovavano rifugio sugli alberi e nelle aree naturali, ora cercano alternative in contesti urbani, spesso in luoghi inadeguati o dannosi come edifici o impianti industriali. Questo non solo compromette la loro sopravvivenza, ma può anche causare conflitti con gli abitanti urbani.



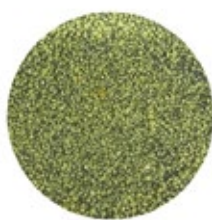
L'aumento dei palazzi e l'espansione del cemento hanno ridefinito il loro habitat naturale. Il nostro obiettivo è risolvere la carenza di spazi nidificabili introducendo nidi in ceramica realizzati con filamento cavo di ceramica estrusa. Questo materiale, noto per la sua resistenza e durabilità, si integra perfettamente nell'ambiente urbano, offrendo un rifugio sicuro per i volatili. La doppia camera creata dai nidi cavi stabilizza la temperatura, garantendo condizioni ideali per la nidificazione.



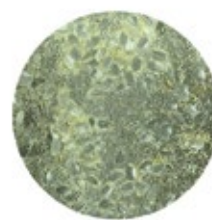
Prove crudo e cotto della texture interna con l'obbiettivo di offrire uno spazio abitativo più confortevole all'uccellino.



pasta e cus cus



cus cus



riso e pangrattato



Progetto realizzato dagli studenti Leonardo Cumbo e Stefania Rizzato.

Strumenti e Tecniche della Comunicazione

ISDC/02
2° anno
50 ore, 4 crediti

La finalità del corso, tenuto sempre dal docente Tiziano Cremonini è di fornire agli allievi gli strumenti, i concetti e le conoscenze di base dei software di gestione delle immagini e la creazione di layout grafici (Adobe Suite). Vengono inoltre affrontate le problematiche legate alle metodologie progettuali per la comunicazione visiva, agli elementi teorici relativi all'analisi critica di strategie di comunicazione del prodotto, materiale o immateriale, all'uso dei caratteri e delle gabbie di impaginazione. Nel quadro di un approfondimento dei nuovi sistemi di comunicazione, sono prese in esame alcune esperienze multimediali.

Illustrazione

ISDC/03
2° anno
75 ore, 6 crediti

Il corso tenuto dal docente Tiziano Cremonini si pone l'obiettivo di fornire agli studenti la capacità di rappresentare in maniera efficace e rapida forme, materiali, idee e concetti attraverso l'uso di tecniche di disegno e rappresentazione indispensabili al designer. È prevista la realizzazione di un albo illustrato per l'infanzia, funzionale a sperimentare tecniche tradizionali e digitali con piena libertà e creatività. Una parte fondamentale del lavoro, da risolvere nelle fasi iniziali, è ideale non solo i disegni ma anche e soprattutto progettare tutti gli elementi di un prodotto editoriale, dalla scelta del formato alla redazione e impaginazione dei testi.

Docente | Tiziano Cremonini

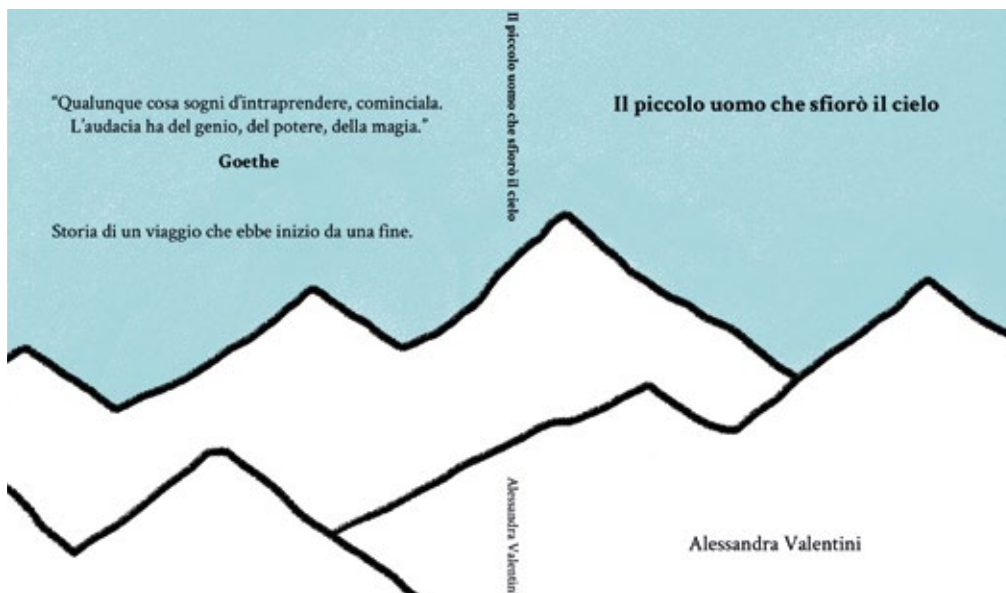
Come bilancia l'uso delle tecniche tradizionali e digitali nell'illustrazione e quali possibilità vede nel continuo sviluppo di nuove tecnologie nell'arte dell'illustrazione?

Crede che la figura dell'illustratore riuscirà a restare al passo con i tempi e a mantenere la sua importanza?

“È indubbio che stiamo vivendo una autentica rivoluzione con l'avvento dell'intelligenza artificiale generativa, e questo non solo nel settore dell'illustrazione ma più in generale nella produzione di immagini anche di tipo fotografico.

Per un designer è quindi importante conoscere questi nuovi strumenti che, se usati con il giusto approccio, possono ampliare le potenzialità e incidere in maniera significativa anche sulla riduzione dei tempi di progettazione e realizzazione di un'idea. Tuttavia è fondamentale che il designer/illustratore abbia maturato esperienze anche con le tecniche tradizionali, e sia in possesso di una solida preparazione artistico-culturale, perché solo con questi requisiti si possono ottenere risultati originali e significativi nell'uso di questi nuovi strumenti.

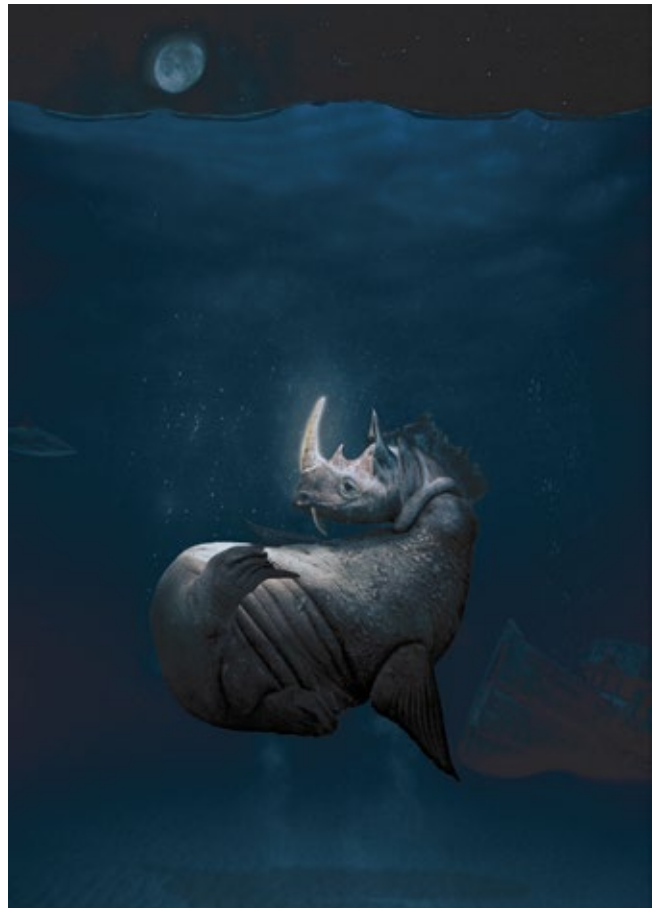
In conclusione ritengo che la figura professionale dell'illustratore non andrà a scomparire, ma dovrà necessariamente adattarsi a questi cambiamenti per rimanere sul mercato e poter, al contempo, realizzare progetti originali e significativi.”



La sua mente sognante ripercorse la strada che lo aveva portato fino al mare.

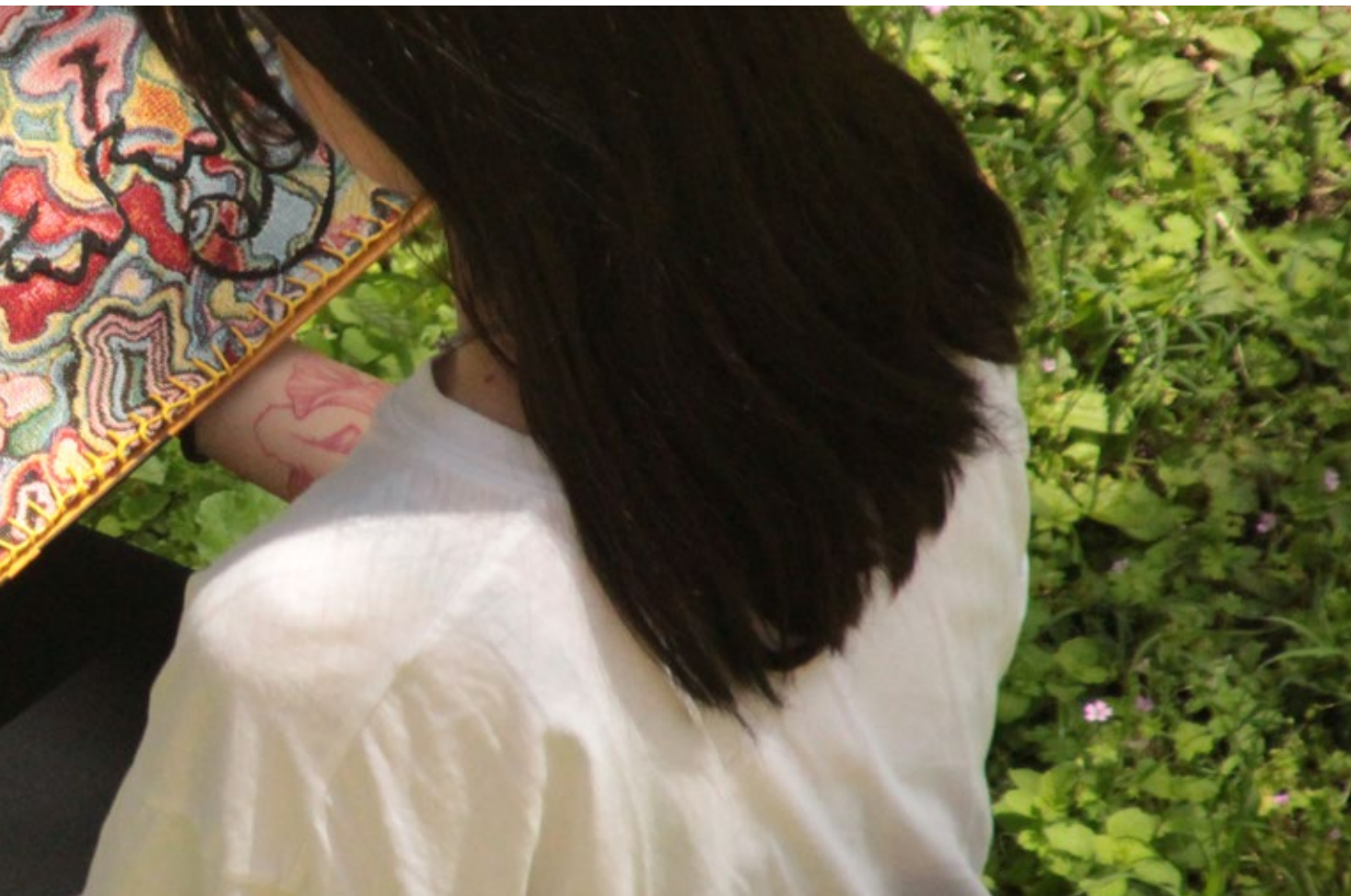


Libro illustrato per bambini realizzato dalla studentessa Alessandra Valentini



*Libro illustrato per bambini realizzato
dallo studente Giovanni Solferini*





Design del prodotto I

ISDE/01
2° anno
100 ore, 8 crediti

Il corso si caratterizza mediante una attività propedeutico-orientativa che indirizza gli allievi ad acquisire autonomia progettuale. Parallelamente ad una preparazione fondata su una serie di esercitazioni pratiche, in connessione con le aziende, viene sviluppata una parte teorico-informativa sulle problematiche del design. L'insegnamento intende incentivare negli studenti il senso critico, la capacità di pianificare gli aspetti organizzativi, di acquisire maggiore coscienza di sé, di saper esprimere la propria personalità (sviluppo della fantasia e della creatività) e la capacità di coltivare interessi nella sfera della cultura del progetto.

Design del prodotto II

ISDR/03
3° anno
50 ore, 4 crediti

Il corso approfondisce gli strumenti metodologici e conoscitivi per affrontare il tema design ceramico ed elaborare le tendenze estetico-formali nell'evoluzione dei comportamenti e dei linguaggi riferibili alla cultura del progetto. Inoltre è finalizzato allo sviluppo di capacità interpretative sia verso i nuovi scenari contemporanei che nei confronti della tradizione al fine di prospettare nuove concezioni e un diverso vocabolario formale. Sono parti integranti dell'attività didattica le verifiche in laboratorio delle proposte progettuali e la collaborazione con aziende e centri di ricerca.

Docente | **Maurizio Fiori**

Considerando il rapido sviluppo della tecnologia e le crescenti preoccupazioni per la sostenibilità, in che modo il programma di design del prodotto si adatta a preparare gli studenti a fronteggiare queste sfide e a sviluppare soluzioni creative e responsabili?

La professione del design ha origini nelle aspirazioni dei modernisti europei e americani, mirate a trasformare società tradizionali in comunità razionali attraverso la riprogettazione di vari aspetti della vita quotidiana. Oggi, i designer contemporanei mantengono la convinzione che il design possa apportare cambiamenti significativi negli stili di vita, migliorando pratiche quotidiane e rendendole più piacevoli. Come affermano Winograd e Flores, “nel progettare strumenti stiamo progettando modi di essere” e, secondo Anne-Marie Wills, “progettiamo il nostro mondo mentre il nostro mondo agisce su di noi e ci progetta”. La teoria del design ha evoluto i suoi strumenti per affrontare i “wicked problems” identificati da Horst Rittel nel 1972, integrando competenze di visualizzazione e prototipazione con metodi di ricerca incentrati sull’utente. Questo ha dato origine a nuove sottodiscipline come interaction design, experience design, design partecipativo, co-design, service design e design per l’innovazione sociale. Tali aree segnano il passaggio dalla progettazione di oggetti a relazioni e esperienze all’interno di sistemi sociali complessi. La transizione verso nuovi modi di “essere” richiede una riflessione su sé stessi e su come interagiamo con il mondo. Arturo Escobar afferma che “la crisi ambientale è una crisi di design” e che è necessario cambiare radicalmente le pratiche umane. Humberto Maturana sottolinea che la questione è “cosa vogliamo che ci accada”, piuttosto che il progresso per se stesso. John Thackara chiede: “come si progetta per un mondo complesso?” suggerendo la necessità di strategie che permettano una vita significativa e responsabile dal punto di vista ambientale. I corsi di Design del prodotto (Prodotto I e Prodotto II) seguono una progressione logica di complessità crescente, integrando contributi di ricerca sociale, scientifica e artistica, e favorendo una visione del mondo più olistica. Questo approccio sostiene atteggiamenti collaborativi e responsabili, mirando a forme di maggiore equità sociale e rispetto ambientale. Come sottolinea Ivan Illich, l’obiettivo è “la creazione di futuri che hanno futuro” come principio progettuale fondamentale. I designer possono così operare lungo uno spettro che va dal design per il mercato commerciale al design di nuovi paradigmi etici e qualitativi, sfidando lo status quo e promuovendo una coscienza critica e responsabile.



LIQUID CHROME

Realizzato dalla studentessa Benedetta Foschi

La serie LIQUEFY è nata per soddisfare giovani-adulti con buon reddito e istruzione. Progettate per ambienti curati e moderni, le tre maniglie della serie offrono colori, materiali e forme diverse, ciascuna evocando sensazioni di familiarità per semplificare la scelta. Ispirata dalle tendenze Y2K della fine degli anni '90 e inizio 2000, la serie presenta forme morbide, fluide e colori riflettenti.

“Liquid Chrome” è la prima maniglia della serie, caratterizzata da forme liquide e metallizzate, tipiche del design Y2K. Con una forma morbida e forata al centro, crea giochi di luce sulla superficie metallica. Riflettente ma elegante, questa maniglia arricchisce l'ambiente sia come elemento funzionale che ornamentale.

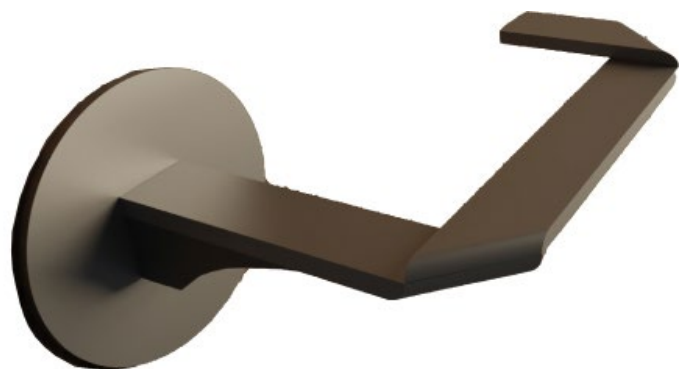
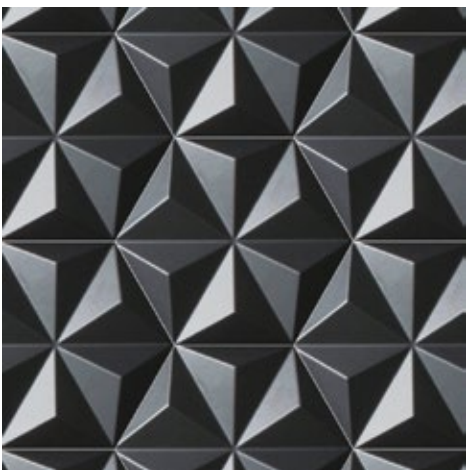
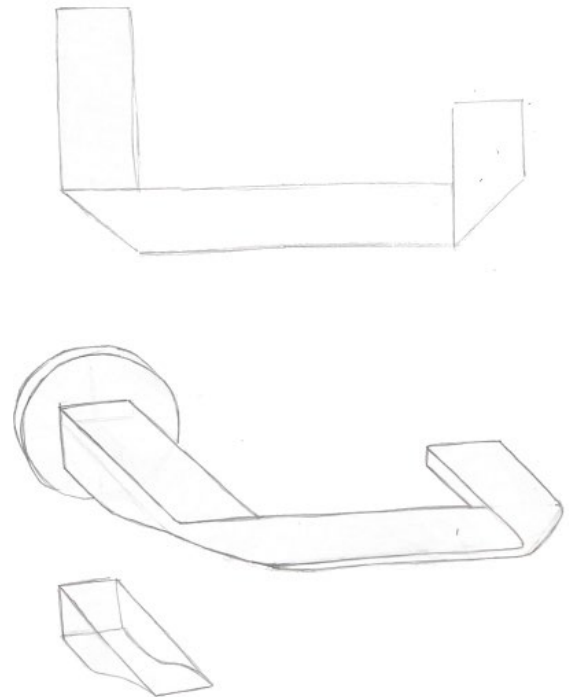




FOLD "piega"

Realizzato dalla studentessa Marta Branzaglia

Fold" è una maniglia caratterizzata da due piegature a 45° che richiamano il gesto principale degli origami: la piegatura; la sua forma deriva dallo smussamento di spigoli.

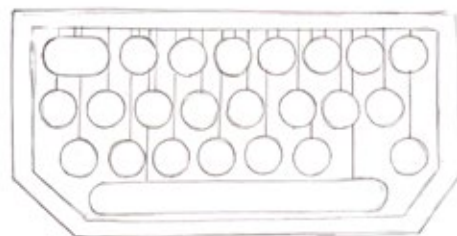




ADAPT adattatore

Realizzato dalla studentessa Rachele Bassi

“Adapt” è una calcolatrice da scrivania che unisce il design nostalgico della macchina da scrivere Adler Favorit 2, del 1935, con la funzionalità moderna. Progettata per evocare l’eleganza e il fascino del passato, ogni tocco sui tasti riproduce il suono e la sensazione tattile di una macchina da scrivere vintage. Questa calcolatrice non è solo funzionale, ma anche un elemento di design che impreziosisce l’ambiente, offrendo un’esperienza unica che collega passato e presente.





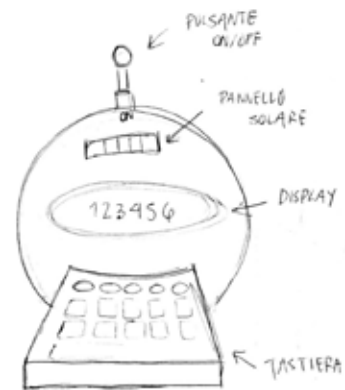
ORBITAL

Realizzato dalla studentessa Isabel Hernández Lopez

“Orbital” è progettata per integrarsi nel contesto familiare, combinando la Space Age con un tocco vintage che evoca la nostalgia dei genitori e stimola la fantasia dei bambini.

Il suo design crea un elemento retro-futuristico caratterizzato da forme rotonde e i dettagli che sembrano provenire da un “viaggio spaziale”, catturando l’attenzione dei bambini e rendendo l’uso della calcolatrice un’esperienza divertente ed educativa.

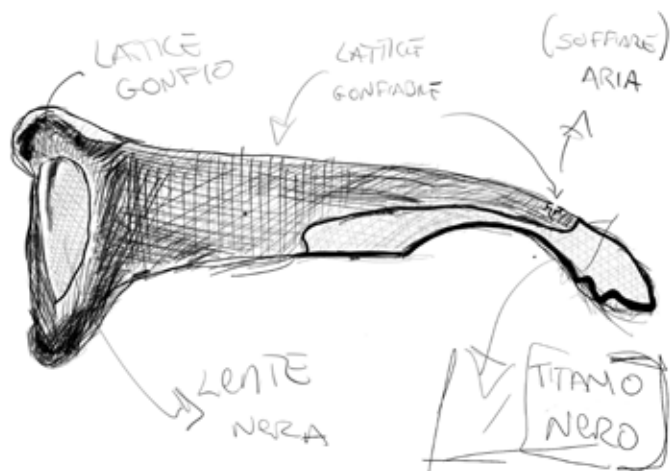
Un’oggetto versatile che unisce due generazioni attraverso un design unico!



FUWA

Realizzato dallo studente Samoel Halili

L'idea di questi occhiali è emersa da un'analisi dei prodotti attualmente disponibili sul mercato. Mi sono ispirato all'ultima sfilata di Rick Owens, in particolare ai nuovi stivali realizzati dal designer Straytukay; il quale sperimenta con materiali e forme diverse dal solito. Ho pensato di combinare la sua visione con la mia, progettando una struttura in titanio nero che si fonde con la parte posteriore degli occhiali, realizzata in lattice. Quest'ultima parte può essere gonfiata attraverso un buco situato nella struttura, aggiungendo un elemento innovativo e distintivo al design complessivo.



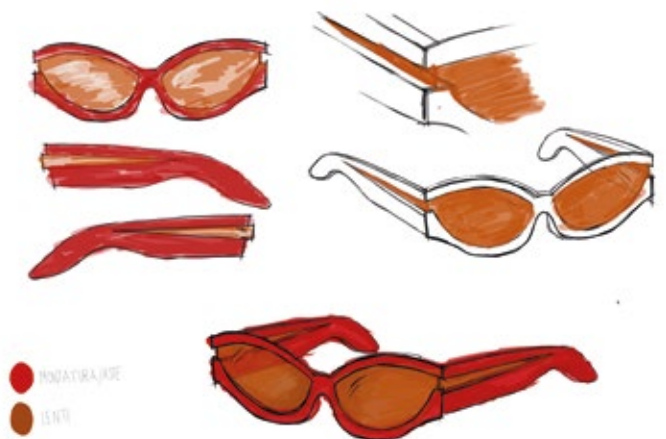


ICONIC

Realizzato dalla studentessa *Miranda Giorgi*

Studio di un occhiale da sole caratterizzato da una montatura in acetato di cellulosa, un materiale organico e biodegradabile, è naturale essendo ottenuto dalla cellulosa presente nelle piante. Pensato per una clientela giovane non convenzionale che vuole distinguersi aggiungendo un pezzo originale e unico ai propri accessori quotidiani.

La montatura, contemporanea, si ispira nella rotondità delle forme ai modelli vintage anni 50 e 90, attualizzandola, richiamando anche il colore iconico rosso. Il suo design è caratterizzato dall'inserimento delle lenti anche sulle aste mediane una spaccatura netta, creando una continuità visiva. Grazie al suo design e alle sue combinazioni di colore l'occhiale da sole diventa un oggetto di moda per "vedere ed essere visti".





intu
intu

INTU

Realizzato dalla studentessa Vera Vespignani

Nel contesto della continua evoluzione dei dispositivi medici portatili, ho sviluppato un progetto di redesign di un aerosol portatile con l'obiettivo di migliorare l'ergonomia e la facilità d'uso senza alterare le componenti interne del dispositivo. Il progetto si è focalizzato su due principali aree di miglioramento:

- il design ergonomico, per una presa più confortevole.
- l'integrazione di una ricarica wireless, per una maggiore praticità.

Uno dei principali problemi riscontrati negli aerosol portatili tradizionali è la difficoltà di impugnatura, specialmente per coloro che devono utilizzarli frequentemente o per periodi prolungati. Il nuovo design presenta una forma ergonomica studiata per adattarsi perfettamente alla mano dell'utente.

La disposizione del pulsante di accensione è stata ripensata per garantire un accesso intuitivo e immediato, posizionandolo in modo che possa essere facilmente raggiunto senza dover cambiare la posizione della mano, migliorando così l'esperienza d'uso complessiva. Per incrementare ulteriormente la praticità del dispositivo, ho integrato un sistema di ricarica wireless. Questo miglioramento permette agli utenti di ricaricare l'aerosol semplicemente posizionandolo su una base di ricarica compatibile, eliminando la necessità di cavi e connettori.

La base di ricarica è stata progettata per essere compatta e discreta, adattandosi facilmente a qualsiasi ambiente domestico o lavorativo. Il sistema di ricarica wireless non solo semplifica il processo di ricarica, ma riduce anche l'usura delle porte di connessione, prolungando la vita utile del dispositivo.



Tecnologia ceramica

ISSU/01

2° anno

50 ore, 4 crediti

Il corso, sulla base degli apparati scientifico-disciplinari della sociologia e dell'antropologia, pone l'accento su una interpretazione del fenomeno design quale portato particolare e complesso, analizzabile e comprensibile alla luce dei nessi e dei legami con il più ampio e generale contesto culturale di riferimento. L'analisi parte dalle metodologie proprie dell'approccio socio-antropologico, considera il ruolo centrale dei fenomeni di trasmissione culturale e si concentra sui peculiari aspetti di interazione e relazione che legano l'identità di un prodotto ai valori socialmente e culturalmente significativi che regolano i comportamenti collettivi e individuali di una società, determinandone gli aspetti di cultura materiale, organizzativi e produttivi.

Docente | **Chiara Zanelli**

In che modo la comprensione delle tecnologie ceramiche può essere applicata in contesti creativi e innovativi al di fuori del settore tradizionale della ceramica, e quali sono i settori emergenti che potrebbero beneficiare di queste conoscenze?

“Come emerge già dai primi incontri del corso, la ceramica ha una varietà di utilizzi molto ampia. Spesso ci si focalizza sul concetto tradizionale di ceramica, limitandosi a quella destinata all'uso artistico. Tuttavia, esistono tipologie di ceramiche complesse con applicazioni che spaziano dai settori medicali a quelli aerospaziali. Comprendendo la tecnologia, i processi e la filiera delle ceramiche artistiche o per l'edilizia, è possibile variare e modellare la formulazione delle materie prime per ottenere materiali con applicazioni molto diverse. Questo apre la strada a sperimentazioni in ambiti scientifici, medici, artistici, ambientali e sociali. I settori che possono beneficiare di queste conoscenze sono numerosi. Ad esempio, utilizzando l'idrossiapatite come base, si possono creare ceramiche per usi medici, come protesi e calotte craniche. Questi materiali devono essere processati diversamente rispetto ai metodi tradizionali, acquisendo così caratteristiche specifiche. La ceramica è un campo molto vasto, che può essere esplorato da molteplici prospettive, rendendolo intrinsecamente creativo. Durante questo corso, si acquisiscono conoscenze sui processi, sulle condizioni, sulle proprietà, sulle applicazioni e sulle destinazioni d'uso delle ceramiche, partendo da quelle artistiche e da costruzione per poi esplorare contesti meno convenzionali.”

Laboratorio modelli e prototipi

ISDR/O3
2° anno
50 ore, 4 crediti

Il corso ha come obiettivo lo sviluppo delle capacità necessarie alla rappresentazione tridimensionale, ritenuta elemento basilare per la comprensione e la comunicazione del progetto. Il corso di modellistica e prototipi costituisce il momento fondamentale di verifica del progetto e di realizzazione di modelli ed eventuali prototipi del corso di Design del prodotto I. Parallelamente lo studente affronta un percorso personalizzato, legato strettamente al progetto, in cui l'apprendimento delle tecniche di costruzione di solidi, l'impiego dei materiali usati in modellistica e prototipi, l'applicazione dei principi utili alla riproduzione degli oggetti, l'uso di macchinari specifici e il trattamento delle superfici concorrono a formare le competenze e gli strumenti operativi indispensabili per la progettazione manuale. Lo scopo è di creare quell'azione sinergica tra il sapere e il fare, che risulta essere la più efficace per rispondere alle esigenze professionali attuali.

Modellazione 3D

ISDR/O3
3° anno
50 ore, 4 crediti

L'insegnamento trasmette le conoscenze degli strumenti informatici di ausilio alla progettazione 2D e 3D nei settori della grafica e del disegno industriale. Finalità del corso è quella di fornire agli studenti la capacità di tradurre 261 LIVELLO Disegno industriale e progettazione con materiali ceramici e innovativi in ambiente CAD i progetti di design che si intende sviluppare. Saranno forniti cenni su tecniche e modalità per simulazioni, contestualizzazioni, reverse engineering e per la modellazione base e avanzata di oggetti e superfici tridimensionali, per la definizione di sketch di presentazione, rendering e l'elaborazione di disegni esecutivi per la produzione.

Docente | **Victor Zanotti**

Come si bilancia l'uso di tecniche tradizionali e moderne, come stampa 3D, nella creazione di modelli e prototipi nel tuo corso?

Quali sono le principali sfide che gli studenti affrontano nel passaggio dalla progettazione concettuale alla realizzazione pratica di modelli e prototipi?

“La recente diffusione, facilità d’uso e accessibilità di tecnologie di stampa 3d, di cui anche il nostro istituto si è dotato, in aggiunta ad altre lavorazioni cam, ci permette oggi di realizzare in tempi brevi e con grande precisione non solo forme complesse, ma anche parti e componenti di piccole dimensioni e in diversi materiali, aumentando notevolmente la possibilità di realizzare per alcuni progetti, veri e propri prototipi o modelli funzionali oltre a modelli meramente estetici; il bilanciamento tra tecniche tradizionali e moderne va considerato sotto due aspetti: quello didattico e quello funzionale al progetto di turno per la produzione i modelli o prototipi. Le tecniche manuali rappresentano un fondamentale passaggio per l’approccio alla lavorazione dei materiali, alla comprensione delle problematiche di riproducibilità nonché un allenamento costante alla consapevolezza del lavorare su forme e volumi. Le tecniche digitali ed il loro apprendimento, oltre a strumenti per realizzazioni più rapide di parti di modelli, diventano percorsi didattici per la conoscenza delle tecnologie di produzione e per la fabbricazione digitale.

Nei corsi di modellistica e prototipi da me seguiti non parliamo di un bilanciamento tra le tecniche di realizzazione, ma della scelta della tecnica migliore per la realizzazione di ogni specifico modello, elemento o componente nella logica del maggior risultato nel minor tempo; questo fatto salvo progetti o percorsi didattici ove materiali e tecnologie siano specifiche di progetto o funzionali a specifici apprendimenti.”



Leonardo Cumbo



Marta Branzaglia



Isabel Hernandez



Samoel Halili



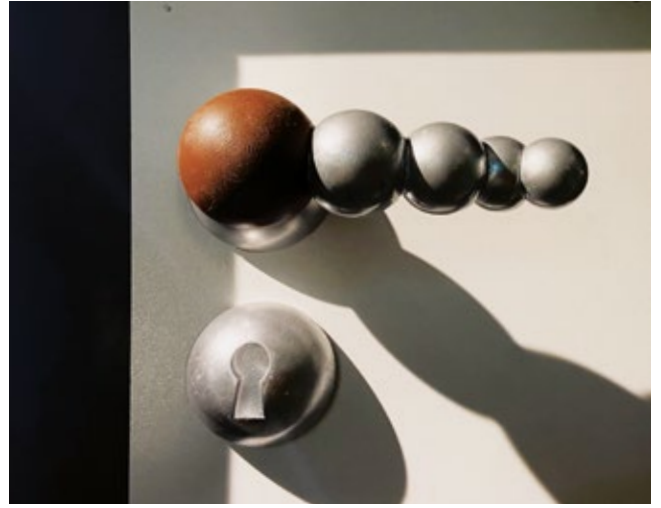
Maura Siddi



Sofia Rossi



Stefania Rizzato



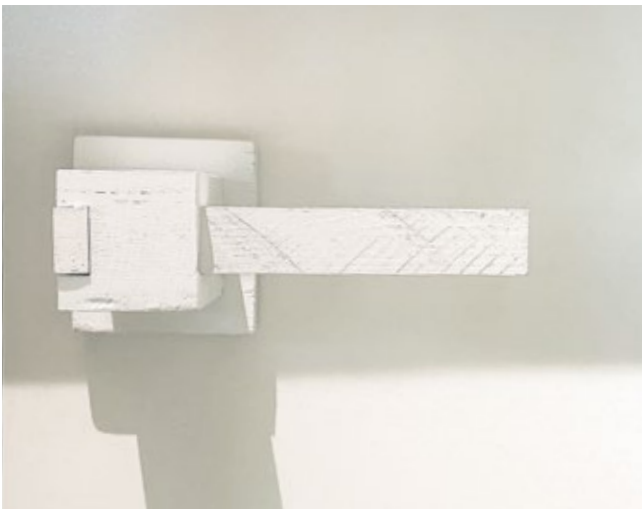
Cesare Ganovelli



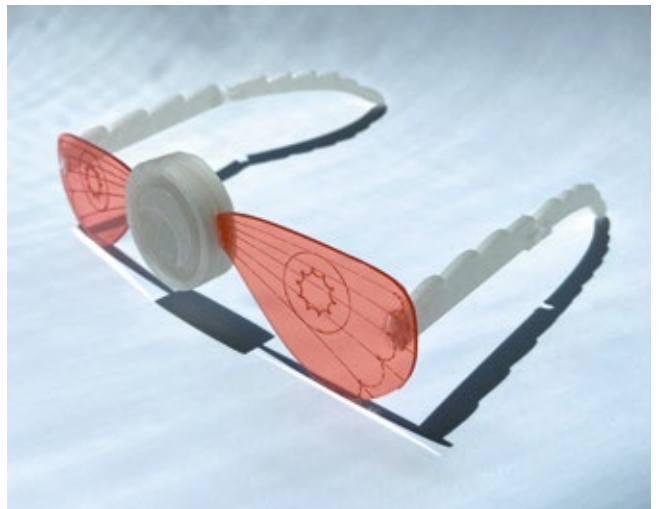
Lucia Di Bitonto



Alessandro Beltrani



Omar Bache



Diego Damiani

Proposta di rinnovamento del monumento realizzato dal Lions Club all'interno del parco Bucci

Concept

Pensata per creare momenti di convivialità come:

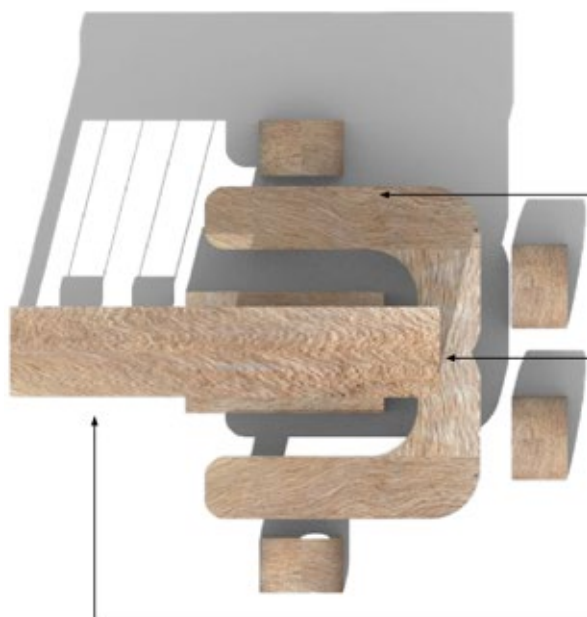
- Pomeriggi di studio.
- Un luogo dove fare merenda.
- Un posto comodo e all'ombra per controllare i bambini mentre giocano.
- Un luogo tranquillo e immerso nel verde dove lavorare in smart working.

In un mondo dove tutti sono presi dalla frenesia della città, è bello prendersi una pausa all'ombra e dedicarsi alla pace.



Materiali e colori

- Legno per il tetto, il tavolo, le altalene e le sedute.
- Calcestruzzo dipinto per la struttura.
- Colori naturali per ridurre l'impatto visivo con l'ambiente.
- Metallo o pietra per la targa commemorativa.



elementi del monumento:

- le panchine con il tavolo sono pensati per essere realizzate in entrambi i lati della struttura per renderla più usufruibile.
- tetto per fornire ombra anche quando gli alberi circostanti sono spogli
- l'altalena rende il monumento più vivo e utilizzato.



*Progetto elaborato dalla studentessa
Maria Chiara Pisoni*

Design dei prodotti ceramici II

ISDE/01
3° anno
100 ore, 8 crediti

Il corso approfondisce gli strumenti metodologici e conoscitivi per affrontare il tema design ceramico ed elaborare le tendenze estetico-formali nell'evoluzione dei comportamenti e dei linguaggi riferibili alla cultura del progetto. Il corso inoltre è finalizzato allo sviluppo di capacità interpretative sia verso i nuovi scenari contemporanei che nei confronti della tradizione al fine di prospettare nuove concezioni e un diverso vocabolario formale. Sono parti integranti dell'attività didattica le verifiche in laboratorio delle proposte progettuali e la collaborazione con aziende e centri di ricerca.

Docente | Gianluca Soddu

In che modo incoraggia la sperimentazione e l'innovazione nella progettazione di prodotti ceramici tra gli studenti?

“Fornire spazio per l'esplorazione: È importante creare un ambiente in cui gli studenti si sentano liberi di esplorare e sperimentare. Ciò significa fornire loro tempo e risorse per cercare nuove idee, esplorare diverse soluzioni e fare errori. Inoltre, è importante incoraggiare la curiosità e la capacità di fare domande per stimolare la loro creatività. Incentivare la collaborazione: La creatività spesso fiorisce attraverso la collaborazione e il confronto di idee. Promuovo l'interazione tra gli studenti, incoraggiandoli a lavorare insieme, a condividere le loro prospettive e ad aiutarsi reciprocamente nel processo creativo. Ciò favorisce la diversità di idee e la possibilità di sviluppare soluzioni innovative.

Sostenere la diversità di prospettive: La creatività può essere alimentata dalla diversità di prospettive. Perciò, cerco di creare un ambiente inclusivo che valorizzi e rispetti le diverse prospettive. Questo può essere fatto incoraggiando l'esplorazione di diverse culture, esperienze e background, e incoraggiando gli studenti a portare le loro esperienze personali nel processo creativo.

Integrare tecnologie e strumenti: Le tecnologie e gli strumenti possono essere utilizzati come mezzi per promuovere la creatività e il design. L'uso di strumenti digitali, software di progettazione e altre tecnologie che consentono agli studenti di sperimentare e dare vita alle loro idee in modo innovativo. Inoltre, incoraggio l'apprendimento delle competenze digitali che possono supportare il processo creativo.

Valorizzare la riflessione e l'iterazione: La creatività richiede tempo per la riflessione e l'iterazione. Incentivo gli studenti a riflettere sulle loro idee, a esplorare diverse prospettive e a iterare sulle loro soluzioni. Questo processo di riflessione e miglioramento continuo aiuta gli studenti a sviluppare una mentalità aperta e a imparare

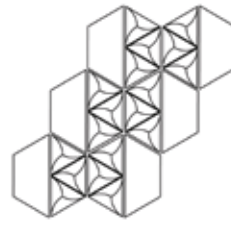
dall'esperienza. Offrire ispirazione e stimoli: Fornisco fonti di ispirazione, come opere d'arte, design innovativi, casi di studio e esempi di successo nel campo del design e dell'architettura. Questi stimoli possono aiutare a generare nuove idee e a sviluppare una maggiore consapevolezza delle possibilità creative.

In sintesi, la metodologia che utilizzo per promuovere la creatività e il design tra gli studenti si basa sulla "creazione di uno spazio di esplorazione, la promozione della collaborazione e della diversità di prospettive, l'integrazione di tecnologie e strumenti, la valorizzazione della riflessione e dell'iterazione, e l'offerta di ispirazione e stimoli. Questo approccio mira a sviluppare competenze creative, stimolare l'innovazione e promuovere una mentalità aperta e curiosa tra gli studenti, in cui il pensiero empatico svolge un ruolo fondamentale."

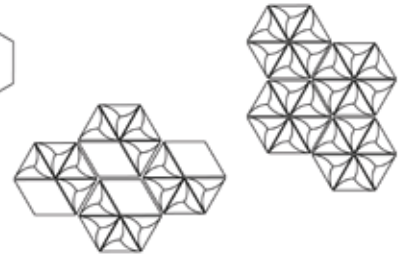


*Progetto realizzato dalla studentessa
Rufina Gaydarzhi*

Esagoni



Schemi di posa



Il lampo del fulmine allontana per un istante la notte
Il tuono ti ricorda della forza della natura.

Il sublime, sublimus, ci ricorda che siamo sempre sul limite, è che la linea di separazione è sempre più fine di ciò che pensiamo. La natura è capace di impressionarci con la sua bellezza, al punto di creare in noi il 'delightful horror', trovarci davanti a qualcosa che percepiamo così incommensurabilmente più grande di noi ci affascina e ci terrorizza allo stesso tempo.

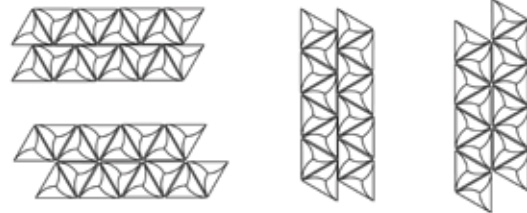
La dualità dei sentimenti che proviamo quando facciamo esperienza della maestosità della natura è ciò che ha ispirato la creazione di questa collezione.

La spirale viene scelta in quanto simbolo portatore di due significati opposti. Il primo è la rinascita, il movimento e la crescita. Il secondo è quello della forza caotica, del rischio.

La spirale è infinita, il suo continuo divenire riporta alla nostra mente il concetto di tempo. Il suo aspetto vorticoso domina, inizio e fine vanificano e non lasciano che posto all'impetuoso turbine.

"Tempus tantum nostrum est"
"Il tempo è l'unica cosa che abbiamo" - Seneca

Triangoli



Chiusure



La piastrella vuole essere parte di un sistema che genera sentimenti potenti e in antinomia tra loro.

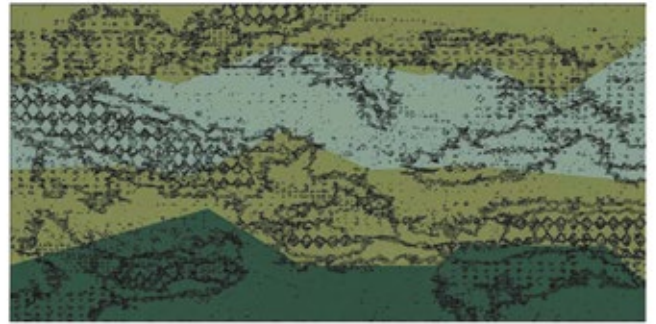
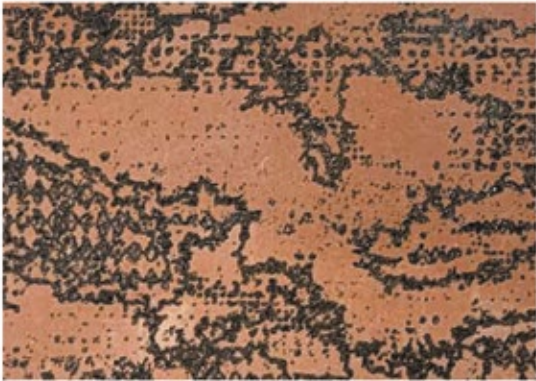




Durante un'escursione tra le montagne, mi trovai ad ammirare le imponenti formazioni rocciose che si stagliavano contro il cielo. Incantato dalle sfumature dei colori e dalle geometrie naturali iniziai a riflettere su quanto la natura fosse capace di creare opere d'arte senza eguali.

Mentre esploravano quei luoghi incontaminati la mia testa si spostò verso il tema dell'architettura e del design. Mi chiesi se fosse possibile catturare l'essenza e la bellezza delle formazioni rocciose e portarle all'interno degli spazi urbani e delle abitazioni moderne.

provino su pasta rossa
incisione laser.



Progetto realizzato dallo studente Angelo Verna



Design della comunicazione

ISDC/O5

3° anno

50 ore, 4 crediti

Obiettivo del corso è dotare gli studenti di riferimenti culturali e competenze progettuali utili alla conoscenza e consapevolezza dei processi di comunicazione e sviluppare in loro capacità di ideare soluzioni progettuali coerenti e originali a problemi di comunicazione grafica. È un corso di basic design della comunicazione, nel quale si affrontano i temi fondamentali dei processi di comunicazione e del graphic design. Agli studenti sono richieste esercitazioni individuali che hanno lo scopo di renderli consapevoli del processo comunicativo e consentire loro di misurarsi con problemi in cui la componente creativa è dominante

Come definiresti il ruolo del design della comunicazione nel mondo contemporaneo, specialmente alla luce delle nuove tecnologie come l'intelligenza artificiale e il grande utilizzo dei social media?

Docente | **Roberto Ossani**

La comunicazione è come il colesterolo: c'è quello buono e c'è quello cattivo.

Ma, mai come oggi, la comunicazione è dappertutto, e mai come oggi, è difficile (in particolare per i giovanissimi) orientarsi, fra toni urlati e fake news.

Nel contesto pubblico, la comunicazione è diventata perversa.

Come un virus, negli ultimi decenni ha contaminato il dibattito pubblico e il discorso politico. Le parole sono usate come armi, per manipolare, confondere, aggredire. Le parole urlate di un opinionista (ma che neologismo terribile è opinionista? Se fosse un esperto diremmo esperto) acquistano lo stesso peso di quelle ponderate e documentate di un (appunto) vero esperto. Disprezzo per la verità, attacco alla logica, squalifica di chi è in disaccordo, vittimismo aggressivo sono i sintomi, i segnali di allarme, i comportamenti di cui diffidare. La diffusione dei social network non ha fatto altro che amplificare questo fenomeno e – come diceva Eco – dare voce a legioni di imbecilli. In questo contesto generale, cosa fa il design della comunicazione?

Il design della comunicazione si occupa della progettazione di messaggi visivi, con un approccio basato sui sistemi, in cui la totalità dei media e dei messaggi all'interno di una organizzazione è pensata come un unico processo integrato e coerente piuttosto che come una serie di sforzi discreti.

Ma il suo ruolo è molto più importante di quanto generalmente si immagina, perché il design modifica i comportamenti delle persone. Progettare meglio l'interfaccia digitale di un cruscotto significherà rendere più sicura la guida dell'automobile.

Progettare un carattere tipografico particolarmente leggibile sui monitor, migliorare la comprensione di una bolletta del gas cambiandone il layout, o disegnare un'infografica per comunicare meglio una legge dello Stato: tutte queste attenzioni migliorano la qualità della vita delle persone, che è il vero ultimo obiettivo del design.

E proprio l'approccio etico diventa dirimente nella disciplina del design, oggi. Perché il design è pensiero incentrato sul futuro. Anche etimologicamente, la parola italiana più vicina, la parola progetto, implica un gettare in avanti. Cosa gettiamo in avanti? Proiettiamo in avanti un'idea che è la sintesi di un possibile fare, cioè la costruzione di una possibile realtà. Tenendo conto, però (questo devo proprio scriverlo in grassetto) delle sue conseguenze. Allora il design è anche etica, è pensiero a lungo termine. Per via delle possibili conseguenze, appunto.

Questa attenzione riveste un peso particolarmente importante di fronte alla nuova.

Giulia Raczek

Beatrice Leucci

Elena Rouame

Elena Rouame

Roberta Angela Brignone

Teresa Serafini

Processi industriali dei materiali polimerici

ISST/03
3° anno
50 ore, 4 crediti

Il corso si propone di fornire allo studente le conoscenze sui materiali polimerici impiegati nella progettazione, le competenze relative ai processi connaturati e le principali tecnologie di lavorazione. Si approfondirà lo studio delle proprietà chimiche e fisiche dei polimeri, le loro strutture e le tecniche di utilizzo. Al termine del corso, lo studente ha competenze sulle relazioni struttura-proprietà dei materiali polimerici e le conoscenze di processi di trasformazione e d'uso utili alla progettazione.

Quali sono le competenze chiave che gli studenti possono acquisire attraverso lo studio della chimica dei materiali e come queste competenze si traducono in opportunità di carriera nel settore del design e della produzione di materiali innovativi?

Docente | Failla Simone

“Le competenze fondamentali che gli studenti sviluppano nel mio corso sui materiali polimerici includono:

Conoscenza dei Materiali: Gli studenti acquisiscono una comprensione approfondita delle proprietà fisiche, chimiche e meccaniche dei polimeri. Questo include la familiarità con diversi tipi di polimeri, dalle termoplastiche ai termoindurenti, e la loro applicabilità in vari contesti industriali e di design.

Progettazione e Sviluppo di Materiali: Il corso enfatizza l'importanza della progettazione di nuovi materiali polimerici con proprietà specifiche per applicazioni particolari. Gli studenti apprendono come selezionare e modificare i polimeri per soddisfare requisiti progettuali e funzionali.

Tecnologie di Lavorazione: Gli studenti vengono introdotti alle tecnologie di lavorazione avanzate, come lo stampaggio a iniezione, l'estrusione e la termoformatura. Questo permette loro di capire come trasformare i polimeri in prodotti finiti attraverso processi industriali.

Sostenibilità e Riciclo: Un aspetto cruciale del corso è l'educazione alla sostenibilità. Gli studenti imparano le tecniche di riciclo dei polimeri e l'importanza di sviluppare materiali sostenibili che riducano l'impatto ambientale.

Queste competenze si integrano con le tecnologie di lavorazione avanzate nel campo del design in diversi modi. Ad esempio, la comprensione delle proprietà dei materiali permette agli studenti di scegliere il polimero più adatto per una specifica applicazione di design, ottimizzando sia l'estetica che la funzionalità. Inoltre, l'enfasi sulla sostenibilità e sul riciclo prepara gli studenti a confrontarsi con le sfide ambientali del settore, promuovendo soluzioni innovative e responsabili nel design industriale.”

Processi industriali dei materiali ceramici

ISST/03
3° anno
50 ore, 4 crediti

Il corso affronta i diversi processi industriali legati alla produzione ceramica evidenziandone peculiarità, potenzialità e limiti, prendendo spunto dai materiali ceramici tradizionali per poi affrontare e descrivere i materiali ceramici innovativi. I processi industriali vengono affrontati partendo dalla trattazione delle materie prime fino alle fasi di consolidamento con una particolare attenzione agli aspetti che maggiormente condizionano la progettazione, ad esempio, rispetto ai limiti e alle possibilità che i diversi materiali e le loro tecniche di lavorazione presentano.

Obiettivo ulteriore è ampliare il campo di conoscenza degli studenti introducendo alcuni principi relativi ai concetti della Manifattura 4.0 ed Economia circolare.

Docente | **Chiara Molinari**

Quali sono i principali aspetti dei processi industriali ceramici che gli studenti dovrebbero comprendere per raggiungere la precisione nella produzione di manufatti?

“Il corso è finalizzato alla comprensione dei principi alla base dell’ottenimento dei manufatti ceramici tradizionali ed avanzati. L’obiettivo è di avere un’approfondita conoscenza dei processi coinvolti, al fine di una progettazione e realizzazione consapevole delle problematiche e potenzialità degli stessi.”

Laboratori

L'ISIA di Faenza è stata la prima istituzione universitaria pubblica di design ad affiancare agli studi teorici e alle competenze progettuali la messa in opera del progetto e la sua prototipizzazione, sostenendo un approccio didattico innovativo. Fondata nel 1980, nel tempo l'istituzione ha creato una vasta rete di laboratori e pratiche laboratoriali, fornendo ai suoi studenti numerosi strumenti per ampliare sempre di più la varietà progettuale all'interno dell'università.

L'ISIA di Faenza è dotato di numerosi laboratori all'avanguardia che offrono agli studenti le risorse e le tecnologie necessarie per sviluppare le loro competenze pratiche nel campo del design e delle arti applicate. Ecco una panoramica dei principali laboratori presenti:

Laboratori di Ceramica

Questi sono i laboratori principali e più attrezzati dell'ISIA di Faenza, dato il forte legame dell'istituto con la tradizione ceramica della città. Sono presenti:

_Laboratori per la formatura con torni e tutte le attrezzature utili alla modellazione dell'impasto ceramico;

_Spazi per la cottura con forni che supportano tecniche come la maiolica, il gres e la porcellana;

_Laboratori di smaltatura, dove vengono preparati e applicati gli smalti per la decorazione ceramica;

_Laboratori per i materiali, dove vengono progettati materiali ceramici innovativi.



Laboratorio di Prototipazione

Questo laboratorio è dedicato alla realizzazione di modelli e prototipi di design. Include:

- _Stampanti 3D per la creazione di prototipi;
- _Macchine CNC per la lavorazione di materiali diversi;
- _Attrezzature per il taglio laser;
- _Strumenti per la rifinitura manuale.

Laboratorio di Falegnameria

Completamente attrezzato di strumenti tradizionali e tecnologie moderne per la lavorazione del legno, per un'esperienza formativa versatile. Tra gli strumenti tradizionali sono presenti banchi da lavoro attrezzati, seghe, pialle, scalpelli e trapani. Per i macchinari moderni invece:

- _La combinata, che permette diverse lavorazioni del legno;
- _Sega a nastro e a colonna;
- _Levigatrici circolari e a nastro;
- _Trapano a colonna;

I laboratori sono inoltre dotati di tutte le attrezzature di sicurezza come gli aspiratori di polvere, i dispositivi di protezione individuale e sistemi di blocco di sicurezza.

Laboratorio di Design del Prodotto

Equipaggiato per lo sviluppo e la realizzazione di progetti di design del prodotto, comprende:

- _Banchi da lavoro attrezzati;
- _Attrezzatura per il taglio del poliuretano e per la smaltatura.



Laboratorio di Metalli

Include numerosi strumenti per la lavorazione dei materiali metallici come:

- _Banchi da lavoro con morse;
- _Banchi da lavoro per oreficeria;
- _Trapano a colonna.
- _Strumenti come: piegatrice, calandra per lamiera, tondini, trancia per lamiera, troncatrice, flessibile e le punte da trapano.
- _Saldatrice a filo con banco da lavoro per la saldatura e maschera puntatrice.

Laboratori di Fotografia

Includono:

- _La camera oscura, ambiente per lo sviluppo e la stampa di foto su carta fotografica, spazio controllato per manipolare la luce per le perfette condizioni di sviluppo;
- _La sala di posa ospita uno studio fotografico completamente attrezzato di luci, dov'è presente anche il deposito delle macchine fotografiche

Laboratorio di Grafica e Comunicazione

Questo laboratorio è dedicato alla progettazione grafica e alla comunicazione visiva. Dispone di:

- _Computer e software professionali per il design grafico e l'editing video;
- _Plotter per la stampa di grande formato;
- _Scanner ad alta risoluzione e altre periferiche di imaging.

Laboratorio di Tessuti e Moda

Questo laboratorio supporta i progetti nel campo del design tessile e della moda. Dispone di:

- _Macchine per cucire industriali e domestiche.
- _Strumenti per la tintura e la stampa su tessuti.
- _Attrezzature per la modellazione e la confezione di abiti.

I laboratori dell'ISIA di Faenza sono fondamentali per l'approccio educativo dell'istituto, che punta su una formazione pratica e innovativa. Gli studenti hanno accesso a tecnologie avanzate e a un ambiente stimolante che favorisce la sperimentazione e lo sviluppo delle loro capacità creative e tecniche.

Questi laboratori non solo supportano l'apprendimento accademico, ma anche la realizzazione di progetti concreti, preparando efficacemente gli studenti al mondo della professione.



**Testi e Contenuti:**

Stefania Rizzato
Leonardo Cumbo
Cesare Ganovelli
Marta Branzaglia
Benedetta Foschi
Jacopo Rizzo

Foto:

Sofia Rossi
Andrea Leoni
Miranda Giorgi

Impaginazione e Grafica:

Isabel Hernández
Lucia Di Bitonto
Omar Bache
Rachele Bassi
Samoel Halili

Contenuti Multimedia:

Alessandro Benintende

Il Anno I Livello**Corso:**

Strumenti e tecniche
della comunicazione

Docente:

Tiziano Cremonini

ISIA FAENZA

Corso Giuseppe Mazzini, 93, 48018
Faenza (RA)

Direttrice:

Maria Concetta Cossa

Vicedirettore:

Maurizio Fiori

Scopri se L'ISIA è per te.



ISIA^f