

INSEGNAMENTO	DOCENTE	CFA
PROGETTAZIONE DI ALLESTIMENTI E SPAZI ESPOSITIVI	SIMONA RIVA	10

OBIETTIVI FORMATIVI E RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI ►

Il professionista sarà in grado di realizzare e coordinare progetti di spazi abitativi o luoghi dedicati all'ospitalità, al food retail, all'allestimento di negozi e spazi espositivi, con una particolare attenzione all'organizzazione, distribuzione e allestimento di uno spazio, alla disposizione degli impianti e al disegno degli arredi a supporto e all'utilizzo dei materiali e dei colori e della luce.

Si prevede anche un focus sugli aspetti economici e manageriali e su contenuti più specifici legati alla rappresentazione e comunicazione del progetto d'interni per avere una visione completa del processo progettuale.

APPORTO SPECIFICO AL PROFILO PROFESSIONALE / CULTURALE ►

Un progettista oggi deve avere un'attitudine alla ricerca e alla multidisciplinarietà ed essere in grado di gestire le varie fasi di elaborazione e sviluppo di progetti fino alla loro conclusione e presentazione finale, e deve saper coniugare competenze tecniche e creative, necessarie ad affrontare le diverse aree di intervento. L'exhibit design è una disciplina apparentemente semplice che richiede un grado di gestione del progetto integrata piuttosto complessa.

PREREQUISITI RICHIESTI ► Conoscenze del disegno tecnico quali proiezioni ortogonali, prospettiva, assonometria, scale metriche, capacità grafiche manuali e digitali (AutoCAD archicad 2D e 3D...), programmi di grafica (Adobelllustrator, Photoshop....) e pacchetto Office

CONTENUTI DELL'INSEGNAMENTO ►

I 5 sensi, la visualizzazione, i punti di vista, l'organizzazione, la proporzione, l'ordine, la personalità e il carattere, sono la base del contenuto del corso per immergersi senza giudizio nel mondo dell'exhibit design :

Le lezioni saranno in parte teoriche, in parte pratiche con visualizzazione di scenari tramite immagini e casi studio reali, legati al prodotto fashion, food, hotellerie e svolgimento di esercizi ad hoc sul tema

Ad ogni sessione di lavoro verranno fornite le dispense del corso.

I progetti d'Atelier , scelti per esprimere la multidisciplinarietà di questa professione a supporto di qualsiasi dinamica aziendale, completeranno il percorso progettuale e formativo.

La creazione di un Atelier è la simulazione di un reale progetto aziendale:

ARGOMENTI ►

- 1) LO STUDIO APPROFONDITO SULLA MARCA/BRAND il suo VISUAL MERCHANDISING e il suo PROCESSO PEDAGOGICO
- 2) LA CONOSCENZA ATTRAVERSO I 5 SENSI (MULTISENSORIALITA')
- 3) L' ANALISI DELLA COLLEZIONE ATTUALE / oggetti /prodotti/servizi attuali
- 4) LO STUDIO MARKETING DEL TARGET DI RIFERIMENTO
- 5) L' ANALISI DEI COMPETITORS
- 6) LA CREAZIONE DI UNO SCENARIO / STORYTELLING

7) LO STUDIO DELLE MANIFESTAZIONI/EVENTI A CUI IL BRAND PARTECIPA

Il processo d'Atelier può prevedere: la STESURA DEL PROGETTO / del CONCEPT ASSEGNATO , lo SVILUPPO di uno o più codici specifici PUNTO VENDITA _SHOWROOM_ VETRINA _ESPOSIZIONE A MURO _EXHIBIT DESIGN _l'assegnazione di un TEMA DA CALENDARIO FINO ALLA REALIZZAZIONE DI una MAQUETTE / una PLASTICO / un 3D digitale o maquette grafica

METODI DIDATTICI ►

Lezioni ex cattedra

Esercitazioni e progetto con azienda Lineapelle /Lp Fashion Studio

Visual tour

Incontri con professionisti esterni

Al termine del corso gli studenti dovranno realizzare un book in grado di rappresentare i loro progetti, composta da quattro tavole formato 100 x 70 cm a cui affiancare le *maquette*.

Inoltre gli studenti dovranno produrre un diario progettuale costituito da schizzi dell'idea e con all'interno le citazioni, gli intenti, i ripensamenti, gli appunti, le annotazioni, gli scritti, i collage, le fotografie, i disegni d'insieme, i particolari costruttivi legati al proprio percorso progettuale. Il diario potrà essere integrato con i prototipi e la *maquette* alla valutazione finale.

L'esame avrà inoltre una parte orale dedicata ai contenuti delle lezioni svolte in classe con particolare riferimento ai progetti e ai designer studiati. Ciascuno studente dovrà sviluppare una propria relazione scegliendo uno dei temi proposti durante il corso.

BIBLIOGRAFIA ►

Dispense, schede progetti e altro materiale del corso saranno forniti durante l'attività didattica.

Riviste :

Frame / Ideat / Elle decor / Milk

Temi: Composizione, creazione della forma, modulazione dello spazio, percezione

Attilio Marcolli, *Teoria del campo*, Firenze, Sansoni 1971

Bruno MUNARI, *Fantasia*, Laterza, Roma-Bari 2006

Bruno MUNARI, *Design e comunicazione visiva*, Laterza, Roma-Bari 1968

John BERGER, *Sul guardare*, Bruno Mondadori Milano 2003

Wim WENDERS, *L'atto di vedere*, Ubulibri Milano 1992

Temi: storia dell'allestimento degli spazi espositivi

- Sergio POLANO, *Mostrare, l'allestimento in Italia dagli anni Venti agli anni Ottanta*, Edizioni Lybra Immagine, Milano 1988
- Marek Nester Piotrowski, *Progettare in Fiera e progettare la fiera*, Edizioni Lybra Immagine, Milano 2002
- AA.VV., *Allestimenti/ Exhibit Design*, in "Rassegna" n.10/1982, numero monografico
- Anna Maria Monteverdi, *Leggere lo spettacolo multimediale*, Dino Audino Editore, Roma 2020
- Anna Maria Monteverdi, *Scenografe*, Dino Audino Editore, Roma 2021
- Federica Pirani, *che cos'è una mostra d'arte*, editore Carocci, Milano 2010.
- Anna Chiara CIMOLI, *Musei effimeri: allestimenti di mostre in Italia, 1949-1963*, Il Saggiatore, Milano 2007
- Pietro Carlo PELLEGRINI, a cura di, *Allestimenti museali*, Federico Motta Editore, Milano 2003
- Roberto ZANON, *Mostre temporanee. Commentari sull'allestimento*, Libreria Editrice Cafoscarina, Venezia 2006
- Giandomenico ROMANELLI, a cura di, *Ottant'anni di allestimenti alla Biennale*, Biennale di Venezia 1997
- Italo ROTA, *Welcome to Installation exhibit Creating worlds through objects works by Italo Rota*, Electa Milano 2009
- Austin Kleon, *Semina come un artista*, editore Vallardi
- Brian O'DOHERTY, a cura di, *Inside the White Cube - The Ideology of the Gallery Space*, Expanded Edition, San Francisco 1999
- Marek Nester Piotrowsky, *Progettare in fiera Progettare La Fiera*, Edizioni Lybra Immagini