



Ministero Istruzione Università e Ricerca
Alta Formazione Artistica e Musicale

ACCADEMIA DI BELLE ARTI

BOLOGNA



Prof. Erasmo Massetti

Materia di insegnamento: Modellistica

Ricevimento: da concordare via mail con il professore per incontri web

e-mail: erasmo.massetti@ababo.it

Programma della materia

Progettare significa costruire un metodo contestualizzato al luogo del progetto; il disegno è un metodo per contestualizzare l'intervento nello spazio. Questo insegnamento vuole fornire però strumenti di approfondimento sulla filosofia del progetto e le implicazioni che ne conseguono, passando dalla rappresentazione fino alla realizzazione concreta attraverso modelli di studio e di verifica del progetto stesso.

Gli allestimenti sono risultati dell'ingegno dell'uomo e pertanto si concretizzano in costruzioni fisiche tradotte da un "pensiero"; si vuole quindi dare corpo e forma al pensiero progettuale sviluppando la capacità dello studente alla sua attuazione. Il modello fisico, più comunemente chiamato plastico architettonico, rappresenta un fondamentale dispositivo di costruzione e controllo della forma, di conoscenza dell'opera quindi, utile alla sua divulgazione.

Il modello è inteso sia come una realtà tridimensionale costruita in scala, rilevata o progettata, che si sviluppa dallo studio e dall'organizzazione dello spazio abitabile o partendo da oggetti d'uso, sia quale strumento di controllo, ausiliare od integrativo di disegni, derivante dal processo di progettazione, di realizzazione e di verifica del risultato finale di una situazione artistica strutturata nello spazio. Attraverso un percorso conoscitivo generale, si compone un linguaggio proprio del progetto così da sviluppare, oltre a delle conoscenze umanistiche, scientifiche, filosofiche e tecniche una metodologia che sappia affrontare qualsiasi tema progettuale.



Ministero Istruzione Università e Ricerca Alta Formazione Artistica e Musicale

ACCADEMIA DI BELLE ARTI

BOLOGNA

Il corso fornisce allo studente strumenti teorici, analitici, metodologici e tecnici per la lettura critica di una realtà artistica e produttiva nei campi della scenografia, del design, delle arti applicate e multimediali. Il plastico di scena, ad esempio (ma così per una fiction, una performance, un video, un concerto, uno spazio espositivo, uno stand fieristico fino ai prototipi industriali, di design o scientifici) è la realizzazione tridimensionale miniaturizzata dell'ideazione scenografica/allestitiva e ha lo scopo di presentarla nella sua forma fisica, raccontando all'osservatore (regista, cantante, attore, conduttore, curatore, realizzatore finale) come lo scenografo si sia immaginato tale spazio scenico. Diventa indispensabile per capire il risultato finale, verificare i rapporti spaziali e controllarne la funzionalità: dimensioni, altezze, pieni e vuoti, visibilità, percorrenze e funzionalità. L'obiettivo è quello di fornire una approfondita conoscenza teorica e pratica circa l'importanza ed il ruolo che la maquette o il modello di design, assumono nelle varie fasi di concezione, sviluppo e presentazione di un progetto, comprendendo quelle verifiche di natura funzionale ed estetica necessarie per la sua rappresentazione. La Modellistica cerca così di rispondere a tutte le sollecitazioni esterne che influenzano il campo progettuale trasformandole in nuovi modelli, sistemi oppure oggetti, creando sempre nuove forme del linguaggio stesso della progettazione.

Grande importanza è data alla modellazione fisica tridimensionale nel percorso progettuale, nonché alle tecnologie utilizzate per la realizzazione di un modello; da quelle tradizionali, sino ai recenti sviluppi nel settore dei procedimenti automatici di prototipizzazione rapida affrontando le moderne tecniche di realizzazione tramite strumenti digitali passando per la modellazione/renderizzazione 3D mediante l'uso, quindi lo studio nei suoi aspetti essenziali e fondamentali, di appositi programmi.

La prima parte della progettazione sarà dedicata all'analisi del processo di ideazione, allo studio dello spazio e alla sua lettura come elemento fondante in una progettazione. Alla scelta di reference ed esempi con ricerche iconografiche che valutino gli ambiti storici del modello in esame, puntando alla definizione delle linee guida da seguire, attraverso l'uso del disegno tecnico, a mano libera e applicando sistemi informatici 3D (per l'ideazione, realizzazione e successiva modellazione anche di immagini e prototipi 3D adatti alla produzione e alla realizzazione di simulazioni fotorealistiche finalizzati anche alla stampa 3D del modello fisico).

Ciò definisce l'abbozzo dell'idea per la progettazione della scenografia, dell'allestimento, dell'oggetto di design o dell'opera d'arte, attraverso una reinterpretazione degli stessi; i contenuti scientifico disciplinari riguardano il modello nella versione di rappresentazione, interpretazione e configurazione di un elemento sia conseguente ad un'idea progettuale sia nel contesto reale. Ci si soffermerà sul concetto di composizione visiva, sulla percezione e rappresentazione dello spazio e sulla teoria delle proporzioni come scienza del costruire con le regole dell'armonia visiva.

La seconda fase, attinente la ricerca di materiali, amplia i campi d'indagine che aprono un ventaglio di dati utili per la concretizzazione del progetto. Si cercherà di sensibilizzare lo sguardo dello studente su ciò che lo circonda per capire, con le debite relazioni, come e quali materiali scegliere imparando a restituirli in modo corretto. Includendo le diverse soluzioni date si arriverà alla definizione di una rappresentazione tramite immagini, concept, moodboard, modelli iconici, quindi tavole esecutive, modelli tridimensionali, digitali e modelli fisici, con precise metodologie che cambieranno a seconda delle differenti dimensioni scalari per la rappresentazione. In relazione ai materiali individuati, adatti a ciascun modello, rispetto alla funzione dell'oggetto, alle tecniche costruttive (applicando quelle adeguate e specifiche della modellistica), agli effetti e al livello comunicativo ed espressivo di ciò che si vuole realizzare in rapporto all'uso cui è destinato.

Si indagheranno quindi gli strumenti e le tecniche specifiche per la costruzione soffermandosi sulle



Ministero Istruzione Università e Ricerca
Alta Formazione Artistica e Musicale

ACCADEMIA DI BELLE ARTI

BOLOGNA

differenze tra un plastico di studio e di presentazione, tra un modello a carattere volumetrico, analogico e digitale di tipo scenografico, destinato a un set cinematografico, a una produzione teatrale o televisiva, le differenze tra un modello di prova o prototipo, un prodotto di serie e modelli virtuali modificabili. La terza fase focalizza il progetto identificando con chiarezza le scelte sulla base dei campi d'azione precedentemente affrontati, identificando la forma, l'ergonomia dell'oggetto, il target di riferimento, il materiale scelto, le soluzioni materiche e cromatiche, il brand, la collocazione, il rendering, l'ambientazione, una analisi dei costi del prodotto e le metodiche dei processi di produzione, procedendo infine con la realizzazione concreta di un manufatto per il quale si interverrà sulle specifiche realizzazioni individuali, considerando questi momenti di confronto tra docente e studenti quali revisioni necessarie per presentarsi alla prova finale, per la quale sarà richiesto un elaborato grafico di documentazione del percorso svolto e l'oggetto fisico sviluppato durante il corso svolto in maniera laboratoriale con continui confronti di tipo didattico teorici. Sono condizione auspicabile, ma non fondamentale, elementari conoscenze di disegno tecnico bidimensionale e tridimensionale, manuale e digitale.

Bibliografia:

I testi saranno utilizzati interamente o parzialmente su indicazione del docente durante il corso con eventuale integrazione di materiale, dispense ed ulteriori percorsi bibliografici specifici.

- Giuliana Bruno, *Pubbliche intimità, architettura e arti visive*, Bruno Mondadori, Milano 2009.
Nicolò Ceccarelli, *Progettare nell'era digitale. Il nuovo rapporto tra design e modello*, Marsilio Editori, Venezia 2002.
Lorenzo Consalez, Luigi Bertazzoni, *Modelli e prospettive. La rappresentazione dello spazio e dell'ambiente nel progetto d'architettura*, Hoepli, Milano 1998.
Giancarlo Consonni, *Teatro corpo architettura*, Università Laterza Architettura, Bari 1998.
Andrea Emiliani, Michela Scolaro, *L'Arte Un universo di relazioni*, Skira, Milano 2002.
Giorgio Grassi, *La Costruzione Logica dell'Architettura*, Padova, Marsilio 1967.
Philip Hughes, *Designer di spazi espositivi*, Logos, Modena 2010.
Paul Jackson, *Foglio e Forma, pop-up creativi*, Logos, Modena 2014.
Hanno-Walter Kruft, *Storia delle teorie architettoniche*, Laterza, Bari 2009.
Antonio Monestiroli, *Le ragioni degli edifici*, Christian Marinotti Edizioni, Milano 2010.
Bruno Munari, *Da cosa nasce cosa*, Laterza, Bari 1992.
Bruno Munari, *Design e Comunicazione*, Laterza, Bari 1968.
Marek Nester Piotrowski, *Progettare in fiera – progettare la fiera*, Lybra Immagine, Milano 2002.
Piero Polato, *Il modello nel design*, Hoepli, Milano 1991.
Nicolò Sardo, *La figurazione plastica dell'architettura. Modelli e rappresentazione*, Kappa, Roma 2004.

Profilo professionale:



Ministero Istruzione Università e Ricerca
Alta Formazione Artistica e Musicale

ACCADEMIA DI BELLE ARTI

BOLOGNA

Erasmus Massetti, Scenografo, nato a Varese il 01-06-1987, ha compiuto gli studi presso l'Accademia di Belle Arti di Bologna e conseguito la specializzazione in "allestimenti espositivi e progettazione del territorio" presso la stessa. Dopo varie collaborazioni come assistente personale di stimati professionisti, con i quali ha avuto ampia occasione di cimentarsi sia in ambito teatrale che museale, ha proseguito in proprio l'attività di progettista di allestimenti. Attualmente, oltre ad esperienze nell'ambito della docenza accademica, collabora nello studio Massetti con attività per il Terzo Settore.

Data:

Firma