Basic Salad: digital sculpting for communication design

Curatori progetto: Andrea Barbara Romita, Giulia D'agostino

1) Descrizione attività

Il progetto, in collaborazione con Nicola Strada, ha previsto una serie di lezioni seguite da laboratori che si sono articolati in più giornate. L'iniziativa è stata incentrata sulla sensibilizzazione al Basic Design, disciplina che ha lo scopo di riequilibrare le relazioni fra componente estetica, tecnologica e scientifica nella disciplina e nella professione di progettista, ampliare la propria cultura progettuale attraverso lo studio e l'applicazione di esercizi di Basic con una contaminazione da parte della scultura digitale organica. Il workshop ha inoltre l'obiettivo di favorire l'apprendimento di nuovi programmi utili alla professione, ZBrush e Corona Rendering per Cinema 4D.

2) Luogo di svolgimento

Università degli Studi "G. D'Annunzio", Campus di Pescara – Aula 1 Polo Micara.

3) Collaborazioni con enti pubblici o privati

Alessandro Tartaglia e Nicola Strada.

4) Numero di studenti destinatari dell'iniziativa

N. 25 studenti.

5) Numero di studenti attivamente coinvolti nell'organizzazione dell'iniziativa

N. 2 studenti.

6) Modalità di pubblicizzazione attuate

Social Network e locandine.

7) Valutazione della ricaduta sociale e culturale dell'iniziativa svolta sulla popolazione studentesca

L'evento è stato svolto con successo a Novembre 2018 ed è stata richiesta una nuova edizione del workshop in maggioranza dagli studenti corsisti e consigliato anche a studenti che non avevano partecipato alla scorsa edizione. In generale il corso si propone di aprire la mente dei futuri progettisti (architetti e designer) a una progettazione grafica che va oltre all'utilizzo di Illustrator e Photoshop ma riconciliarli prima con un rapporto più materico alla progettazione visiva (attraverso esercizi sull'uso dei sensi e sullo studio di equilibrio forma e colore) e poi a una applicazione più spinta su un versante digitale, ma innovativo per le tecnologie impiegate (scultura organica digitale e rendering con conseguente studio sul comportamento della materia e della luce nel rendering). Quindi, concludendo, la ricaduta culturale e sociale sugli studenti è quella di incuriosirli, far sì che nasca un confronto di idee, ispirarli nella speranza di aprire le loro menti ad altre prospettive progettuali.

RELAZIONE FINALE PROGETTO N°38

L'arte del disegno – corso di grafica editoriale

Curatori progetto: Martina Graziani, Francesca Ricci

1) Descrizione attività

L'obiettivo dell'attività era rendere disponibile a tutti gli studenti appassionati di arti visive (in particolare di disegno e fumetto) la possibilità di avere un approccio diretto con la materia e di apprendere i fondamentali, attraverso una introduzione alle tecniche di disegno di base con impostazione per il fumetto. L'iniziativa, aperta a tutti gli studenti e gratuita, si è svolta presso l'Ateneo di Pescara e si articolerà in un ciclo di seminari teorico-pratici, con la collaborazione di Stefano Antonucci – noto fumettista.

2) Luogo di svolgimento

Università degli Studi "G. D'Annunzio", Campus di Pescara – Aula 19.

3) Collaborazioni con enti pubblici o privati

Stefano Antonucci.

4) Numero di studenti destinatari dell'iniziativa

N. 200 studenti.

5) Numero di studenti attivamente coinvolti nell'organizzazione dell'iniziativa

N. 3 studenti.

6) Modalità di pubblicizzazione attuate

Social Network e locandine.

7) Valutazione della ricaduta sociale e culturale dell'iniziativa svolta sulla popolazione studentesca

Gli studenti si sono mostrati molto interessati, soprattutto vista la figura di Stefano Antonucci, fumettista noto nel territorio pescarese e autore di numerose graphic novel tra cui la più famosa "Quando C'era Lvi".

Empatia Creativa: dialogo con Mario Cucinella

Curatori progetto: Martina Graziani, Francesca Ricci, Miriam Santellocco

1) Descrizione attività

L'iniziativa è stata incentrata sull'approfondimento del tema della sostenibilità e dell'empatia creativa, temi su cui l'architetto Mario Cucinella, uno dei più influenti architetti del panorama europeo nonché curatore del padiglione nazionale alla prossima Mostra Internazionale di Architettura di Venezia del 2018 lavora da diversi anni, per guardare alla progettazione come strumento di responsabilità sociale e di consapevolezza rispetto al territorio ed alle persone che lo vivono. Il progetto si è sviluppato in una serie di eventi (mostra, workshop, conferenza) articolati in più giornate di studio e di approfondimento, in cui sono stati coinvolti principalmente studenti della facoltà di Architettura, Ingegneria e di Design. Le diverse iniziative sono state strutturate in modo tale che hanno consentito la partecipazione non solo di "addetti ai lavori" ma anche di studenti di altre facoltà, comunque coinvolti in un processo che non riguarda la progettazione di un singolo edificio o di una piazza ma che invece punta alla salvaguardia dell'ecosistema, ad un equilibrio tra il mondo costruito ed i consumi di energia, ad un ritrovato rapporto tra cultura e territorio.

2) Luogo di svolgimento

Università degli Studi "G. D'Annunzio", Campus di Pescara – Aule Studio di Architettura e Aula Rossa.

3) Collaborazioni con enti pubblici o privati

Studio MCA – Mario Cucinella Architects.

4) Numero di studenti destinatari dell'iniziativa

N. 400/450 studenti.

5) Numero di studenti attivamente coinvolti nell'organizzazione dell'iniziativa

N. 7 studenti.

6) Modalità di pubblicizzazione attuate

Social Network e locandine.

Pindarock 4.0

Curatori progetto: Martina Graziani, Francesca Ricci, Miriam Santellocco

1) Descrizione attività

Il PINDAROCK è un festival musicale che da tre anni a questa parte si dimostra un'iniziativa vincente e partecipata che si inserisce efficacemente nel contesto del programma di rilancio della zona di Pescara Portanuova, progettato dall'amministrazione comunale. Composto da due serate di concerti completamente gratuiti, rende l'università un luogo di incontro e crescita per gli studenti e per i residenti, creando una vivacità culturale portando artisti di livello medio alto per far divertire partecipanti e organizzatori. Questo "appuntamento fisso", rappresenta di fatto un evento innovativo e importante che mira a raggiungere un progetto ambizioso e inclusivo: quello di un Campus Universitario inserito e ben integrato nel contesto cittadino grazie alle sinergie e alla cooperazione tra Comune, Università e Studenti.

2) Luogo di svolgimento

Università degli Studi "G. D'Annunzio", Campus di Pescara – Parcheggio Lato Architettura.

3) Collaborazioni con enti pubblici o privati

ARCI Pescara, Scumm, Artisti di vario genere.

4) Numero di studenti destinatari dell'iniziativa

N. 500-700 studenti.

5) Numero di studenti attivamente coinvolti nell'organizzazione dell'iniziativa

N. 20 studenti.

6) Modalità di pubblicizzazione attuate

Social Network e locandine affisse all'interno della struttura universitaria e sul territorio della città di Pescara.

7) Valutazione della ricaduta sociale e culturale dell'iniziativa svolta sulla popolazione studentesca

Gli studenti hanno partecipato attivamente, rendendo viva l'università anche nelle ore notturne per assistere agli eventi organizzati.