

## **QUALE INDIRIZZO SCEGLIERE?**

Il nostro libro è nato con l'obiettivo di rendere il Laboratorio Artistico una disciplina funzionale alla crescita delle competenze che saranno ampliate nel triennio successivo (dopo la scelta dell'indirizzo), senza proporre in modo sommario e parziale progetti che gli studenti svolgeranno dal 3° al 5° anno.

È una scelta fatta per non sminuire la complessità che c'è dietro la progettazione di un prodotto grafico, multimediale, figurativo, di scenografia, di design o di architettura che non può essere semplificato o sviluppato in modo ridotto con le tempistiche e le competenze del biennio.

L'orientamento verso la scelta dell'indirizzo da frequentare nel triennio è innanzitutto da ricercare nelle caratteristiche bidimensionali o tridimensionali che si possono ritrovare nelle esercitazioni proposte in questo libro: cosa ti è piaciuto fare di più? Ti è piaciuto lavorare con la prospettiva, lo spazio e i volumi? Oppure preferisci le immagini statiche o in movimento?

Per aiutarti a rispondere a queste domande si possono osservare con più attenzione dei progetti realizzati nell'ambiente in cui viviamo, cercando delle affinità o delle divergenze.

Ad esempio, bisogna notare come un ponte sia definibile come un'opera architettonica, ma lo stesso ponte può diventare ispirazione grafica per la creazione un marchio applicato a un packaging (3D vs 2D).



Nel triennio, nelle discipline di indirizzo si imparerà a creare partendo da una tematica, sviluppando un iter progettuale attraverso una fase analitica, una fase ideativa e una fase esecutiva:

- analizzare le richieste ovvero scomporre il problema;
- raccogliere dati e informazioni per poter avere una base per la creatività;
- saper realizzare tecnicamente un prodotto per rispondere alle richieste iniziali.

Qualsiasi sia l'indirizzo scelto, l'approccio alla progettazione è lo stesso e anche gli strumenti spesso coincidono: le stesse tecniche artistiche, gli stessi macchinari, gli stessi materiali possono essere utilizzati in grafica come in scenografia, in multimediale come in figurativo, in design come in architettura.

Ci saranno due materie fondamentali per indirizzo: Discipline e Laboratorio. La prima è più teorica e metodologica, la seconda più pratica e tecnica.

Se pensiamo, ad esempio, alla fotografia notiamo che la possiamo usare in tutti gli indirizzi ma ad essere diverso sarà il modo in cui la utilizzeremo: diventerà un argomento basilare dell'indirizzo audiovisivo/multimediale, ma un grafico imparerà come fare una foto o uno still-life in sala pose per una campagna pubblicitaria e un designer, o un architetto, un artista figurativo o uno scenografo useranno molto spesso la fotografia durante un sopralluogo, per documentare le varie fasi del lavoro e per la presentazione finale dei progetti realizzati.

L'approfondimento dato all'argomento "fotografia" sarà diverso in base all'utilizzo nelle discipline di indirizzo e lo stesso esempio possiamo applicarlo all'uso del computer o delle tecniche artistiche.

Infatti, anche nell'indirizzo figurativo si possono usare le tecniche digitali e molti pittori e scultori usano la tavoletta grafica o la fotografia come mezzo espressivo.

La domanda da porsi per scegliere è: in che ambito preferisco usare la fotografia? Il computer? Le Linee? Le parole? Le forme? Le icone? Lo spazio? I colori? L'assemblaggio? Il movimento? Le storie?

È qui svelato l'approccio di questo libro: cercare all'inizio di ogni capitolo degli esempi di progettisti dei vari indirizzi che hanno caratterizzato un loro lavoro o l'intera loro professione con gli stessi elementi proposti nelle esercitazioni.

Il loro esempio, infatti, ci può aiutare a scoprire un lavoro, una strada da percorrere.

Sono professionisti che prima di noi hanno scelto di dedicare la propria vita alla creatività: architetti, designer, grafici, pittori e scultori, fotografi, videomaker e scenografi che ci possono aiutare a capire quale lavoro ci piacerebbe fare da grandi.

Qui di seguito è presentato un elenco di nomi che possono dare ispirazione all'inizio di ogni capitolo:

### **Make with Lines**

Mr. Doodle

<https://mrdoodle.com/>

Oswaldo Cavandoli – La linea

<https://www.youtube.com/user/LaLineaCavandoli/videos>

Gabriel Dawe

<https://www.gabrieldawe.com/>

Peter Van de Water – Outline lamp

<https://www.petervandewater.com/work#/nacht/>

Santiago Calatrava – Stazione Ferroviaria di Reggio Emilia

<https://calatrava.com/projects/reggio-emilia-stazione-mediopadana-reggio-emilia.html>

<https://www.youtube.com/watch?v=0X6n9A7uyxQ>

### **Make with words**

Jaume Plensa

<https://jaumeplensa.com/works-and-projects/sculpture>

Emilio Isgrò

<https://www.emilioisgro.info/it/attivita-artistica-dettaglio/libro-cancellato-1964>

Fortunato Depero – Grattacielo

<https://depero.it/>

Peter Defty – Alphatecture

<https://www.peterdefty.com/albums/CGS5G/alphatecture>

### **Make with forms**

Mario Molinari – Luci d'artista, Torino

Moshe Safdie – Habitat '67, Montreal

<https://www.safdiearchitects.com/projects/habitat-67>

Ieoh Ming Pei – Piramide Louvre

Nick Barclay

<http://www.nickbarclaydesigns.com/>

Renzo Piano – The Shard

<http://www.rpbw.com/focus-projects>

### **Make icons**

Banksy

<http://www.banksy.co.uk/out.asp>

Andy Warhol – Marilyn Monroe

<https://www.youtube.com/watch?v=roFwd24ARXg>

Philippe Stark – Juicy Salif

[https://www.alessi.com/it\\_it/spremiagrumi-juicy-salif-pc-psjs.html](https://www.alessi.com/it_it/spremiagrumi-juicy-salif-pc-psjs.html)

Karim rashid – Dottie

[http://www.karimrashid.com/projects/#category\\_1/project\\_1152](http://www.karimrashid.com/projects/#category_1/project_1152)

Max Huber – Borsalino

<http://www.italianways.com/max-huber-e-borsalino-cappelli-pieni-di-design/>

Quale indirizzo scegliere?

Daniel Libeskind – Museo Ebraico di Berlino

<https://libeskind.com/work/jewish-museum-berlin/>

### **Make spaces**

Mario Botta

<http://www.botta.ch/>

Christo Guelov – Madrid crosswalk

<https://christo-guelov.net/>

Camille Walala

<https://www.camillewalala.com/>

Stephen Lund

<https://www.instagram.com/roadrashyyj/?hl=it>

Aakash Nihalani

<http://www.aakashnihalani.com/>

### **Make with colors**

Lee Sol – Venus Mansion

<https://www.venusmansion.com/>

Alessandro Mendini – Poltrona Proust

<https://www.cappellini.com/it/proust>

Markus Linnenbrink – Kunsthalle Norimberga

<https://markuslinnenbrink.com/>

Storm Torgenson – The dark side of the moon – Pink Floyd

<https://www.stormstudiosdesign.com/#/203933/2445340/view/>

Franco Fontana

<http://francofontanaphotographer.com/>

### **Make patchwork**

Armando Testa – Campagne pubblicitarie Esselunga

[https://www.armandotesta.it/it/works/ESSELUNGA\\_JOHN\\_LEMON](https://www.armandotesta.it/it/works/ESSELUNGA_JOHN_LEMON)

Emanuele Luzzati

<https://www.museoluzzati.it/emanuele-luzzati/>

Dino Audino editore

Alizarina studio

<http://alizarina-studio.com/works/>

Giacomo Costa

<http://www.giacomocosta.com/full/>

Stefano Boeri

<https://www.stefanoboeriarchitetti.net/progetti/>

### **Make movement**

Umberto Boccioni – Forme uniche nella continuità dello spazio

Mario Bellini – Cometa Aerea, Fiera Milano

Foster + Partners and creative director Heatherwick Studio

[http://www.fosunfoundation.com/en/index.php/venue/fosun\\_foundation\\_center](http://www.fosunfoundation.com/en/index.php/venue/fosun_foundation_center)

### **Make stories**

Colonna Traiana – Roma

Bruno Munari – Più e meno

[https://www.corraini.com/it/catalogo/scheda\\_libro/337/Pi-e-meno](https://www.corraini.com/it/catalogo/scheda_libro/337/Pi-e-meno)

Duane Michals

<https://archive.org/details/contactps/DVD-2/Michals.mp4>

### **Re-make**

Eugenio Recuenco – Shade rivista

<https://eugeniorecuenco.com/editorial/>

Marcel Duchamp

Jacob Hashimoto

<http://jacobhashimoto.com/>

Matthieu Bourel

<http://dojo.electrickettle.fr/>

Questi sono alcuni esempi e molti se ne possono trovare cercando su internet, al cinema, in tv, a teatro o sulle riviste.

Impariamo a guardare le creatività che ci sta intorno apprezzando il progetto, i particolari, le novità e coltiviamo la curiosità.

Non è un modo per copiare cosa ha fatto un'altra persona prima di noi, ma è un'occasione per capire il percorso artistico e concettuale che c'è dietro un progetto creativo per poi imparare a nostra volta come esprimerci ricercando il nostro stile personale.

Dobbiamo sottolineare che le professioni creative che possiamo intraprendere dopo aver frequentato uno dei sei indirizzi del liceo artistico sono molteplici e spesso sono ibride perché un grafico può appassionarsi all'illustrazione vettoriale e diventare illustratore come un artista figurativo o uno scenografo può essere un bravissimo arredatore d'interni, allo stesso modo di un designer o un architetto.

Non è detto poi che alla fine della scuola superiore anche un'altra disciplina non d'indirizzo ci appassioni a tal punto da invogliarci a cambiare strada.

La vita ci dà sempre l'opportunità di cambiare strada, l'importante è scegliere una passione, studiare, migliorarsi e trasformare tutto nella professione dei nostri sogni.