

# THEMATIC WORKSHOP 2015 / SEMINARIO TEMATICO 2015 :

## Communicating architecture and design

## Comunicare l'architettura e il design

Professors :

prof. Marcello Scalzo (ICAR 17) chief /responsabile

prof. Alberto Di Cintio (ICAR 13)

prof. Giuseppe Ridolfi (ICAR 13)

prof. Giorgio Verdiani (ICAR 17)

ENROLEMENT- INFOS [seminario.comunicare.2015@gmail.com](mailto:seminario.comunicare.2015@gmail.com)

### SCIENTIFIC AND CULTURAL ASPECTS

#### Architecture/Design: the need of communicating

Communication is a primary goal of a modern Faculty of Architecture and Design.

Architecture communicates space, function, style of life, a social whole made by places, things and people that interact. Design communicates a way of life, uses, costumes, habits and concepts in relation the fruition of space.

Communicating through architecture and design is more and more a necessity. Our everyday life is constantly related to spaces and objects. It is a matter of responsibility: architecture and design can make our lives better.

The original principles of architecture and design need to be enhanced to their greatest expression. Light, form, context, technology, material and space are the tools of a language that creates harmony, balance, proportion and beauty. Communicating architecture and design is communicating life.

Our communication is both horizontal and vertical. We need to share knowledge and experience in order to intervene in our society. It is an exigency to give ideas a visibility.

### EDUCATIONAL PURPOSES

#### The tools for communication

The workshop will supply the students with a basic knowledge for the creation of different abilities: reading analysis and elaboration of images. This will be addressed to the realization of materials to elaborate concepts, ideas, projects and products.

The workshop is multidisciplinary, with theoretical and practical lessons on specific subjects.

Visual codes, forms and tools for perception and communication, history of graphics, methods and forms of advertisement, graphical techniques, CAD (Autodesk Autocad, Dassault Draftsight, Autodesk Revit), layout/DTP (Adobe InDesign, Adobe Illustrator, CorelDraw), editing (Adobe Photoshop, Corel Painter, GNU GIMP), 3D modelling and rendering (Mcneel Rhinoceros 3D, Autodesk Maya, Autodesk 3D studio max, Maxon Cinema 4D), video editing and post-production (Adobe Premiere, Adobe After Effect, Stopmotion, TroikaTronix Isadora, Magix Video Pro X4).

### PROGRAMME

#### Period, duration, schedule

The workshop will be developed in a six month period, January/July 2015.

Weekly meetings, lessons, seminars, workshop will be held during the period. Details on the schedule will be given by the end of December.

Theoretical lesson will be held in January/February; applicative workshops will be held in March/April; workgroups will elaborate their final works in the period May/July.

5 basic modules will be developed:

- 1- **Visual and grafica: Prof. Marcello Scalzo**
- 2- **Multimedia and video: Prof. Alberto Di Cintio**
- 3- **Multimedia Scape: Prof. Giuseppe Ridolfi**
- 4- **Architectural and design computer graphics: Prof. Giorgio Verdiani**

Each module will be organized in frontal lesson (40 hours), training (45 hours), and final workshop (40 hours). The final works will be presented in an exhibition.

## REQUIREMENTS

All the students of the Faculty of Architecture (from all of the courses) can be enrolled.  
Each module can be attended by a maximum of 30 students.

## ECTS

The workshop grants a maximum of 20 ECTS. **Important: each module will be from min 4 ECTS to max 8 ECTS.**

25 hours = 1 ECTS (Ex. 125 hours = 5 ECTS)

Lessons (40 hours) – Training (45 hours) - Workshop (40 hours)

### 1 - "Visual and Graphics" Prof. Marcello Scalzo

Reading, analysis and elaboration of images; elaboration and communication of concepts, ideas, products.

Theoretical and practical lessons: visual codes, history of graphics, (especially advertisement), graphical techniques and computer graphics (Photoshop, Corel draw, ecc.), DTP (Adobe PageMaker, InDesign, ecc.) and video multimedia (Premiere, Adobe After Effects). Final applicative workshop.

### 2 - "Multimedia and video" Prof. Alberto Di Cintio

1. *Theory and frontal lessons*: analysis, basic techniques for the realization of: A) video software; B) video installation. Subject, screenplay, story board, photography, shooting, montage, editing, post-production, audio and soundtrack.

2. *Practice and application*: case history and meeting with experts (photography, animation, video-art, documentary, advertising). Final workshop: video installation and collective analysis of subjects and screenplays.

### 3 - "MultimediaScape" Prof. Giuseppe Ridolfi

The course is for students interested in acquiring knowledge, skills and abilities for the design of natural and architectural "sensitive environments" transformed by digital technologies and activated by "natural interfaces". The course is a computer based class, supported by MAILAB.biz (And Multimedia Interactive Lab), theoretical lessons, tutoring, and addressed to the realization of a "site-specific" installation.. The student attending the class is required to have her/his own laptop with Adobe After Effects program. Other specific software will be available for free downloading. The student is expected to have confidence in image and video editing, solid modeling and to be skilled/talented in graphic design. Tutoring is only provided for Adobe After Effects advanced and TroikaTronix Isadora. The student has to submit her/his personal portfolio in order to be admitted.

### 4 - "Computer Graphics in Architecture and Design" Prof. Giorgio Verdiani

3D graphics in architecture; digital polygonal geometry; NURBS and *Sub-division surface*. Parametric modeling software and integration with rendering applications. Bidimensional and 3D modelling. Static rendering scene. Animated rendering scene. Automatic post-production of 3D models. Main software: Autodesk Autocad, 3D Studio Max and Revit, Maxon Cinema 4D and Mcneel Rhinoceros 3D. Other software alternatives. Final applicative workshop.

## C O D E X

**B021627 APPROFONDIMENTO: COMUNICARE L'ARCHITETTURA E IL DESIGN - 4 CFU**

**B021628 APPROFONDIMENTO: COMUNICARE L'ARCHITETTURA E IL DESIGN - 6 CFU**

**B021629 APPROFONDIMENTO: COMUNICARE L'ARCHITETTURA E IL DESIGN - 8 CFU**

**B021630 APPROFONDIMENTO: COMUNICARE L'ARCHITETTURA E IL DESIGN - 12 CFU**

**B021631 APPROFONDIMENTO: COMUNICARE L'ARCHITETTURA E IL DESIGN - 15 CFU**

**B020811 APPROFONDIMENTO: COMUNICARE L'ARCHITETTURA E IL DESIGN - 20 CFU**

## **SEMINARIO TEMATICO 2015 :** **Comunicare l'architettura e il design**

**Docenti :**

**prof. Marcello Scalzo (ICAR 17) responsabile**

**prof. Alberto Di Cintio (ICAR 13)**

**prof. Giuseppe Ridolfi (ICAR 13)**

**prof. Giorgio Verdiani (ICAR 17)**

**ISCRIZIONI – INFORMAZIONI** [seminario.comunicare.2015@gmail.com](mailto:seminario.comunicare.2015@gmail.com)

### **INQUADRAMENTO SCIENTIFICO E CULTURALE**

#### **Architettura/Design: la necessità del comunicare**

Crediamo che comunicare sia un obiettivo primario che in una moderna Facoltà di Architettura e di Design non può più essere ignorato.

L'architettura e/o il design sono comunicazione; l'architettura comunica uno spazio, una funzione, un sistema di vita, un insieme "sociale" fatto di luoghi, di cose e di persone che interagiscono e ne fruiscono. Il design comunica un sistema o una modalità di vita, usi, abitudini e costumi, concetti legati alla fruizione dello spazio che ci circonda, delle modalità con le quali l'uomo si appropria di esso. L'architettura e/o il design sono allo stesso tempo modalità della comunicazione e comunicazione stessa.

Comunicare attraverso l'architettura e il design, oggi più che mai, è diventata una necessità. La nostra quotidianità è costantemente relazionata agli spazi e agli oggetti che ci circondano, che per tale ragione assumono un rilievo e una responsabilità rilevante nei confronti delle persone che fruiranno di quei luoghi o quei manufatti proprio perché l'architettura e design, quando fatte ad arte, hanno insite le capacità di migliorare la qualità delle nostre vite.

Siamo convinti che alcuni principi che accompagnano l'architettura e il design dalle origini, oggi più che mai, vadano valorizzati ed evoluti verso la loro massima espressione. La luce, la forma, il contesto, la tecnologia, i materiali e gli spazi diventano strumenti attraverso cui il linguaggio dell'artefice dà forma viva e creativa all'armonia, all'equilibrio, alla proporzione e alla bellezza di cose e spazi di cui noi stessi diventiamo parte integrante. Comunicare architettura e design significa comunicare vita.

La comunicazione che dobbiamo veicolare dovrà essere sia di tipo orizzontale che verticale: da una parte si pone l'esigenza pressante di condividere saperi ed esperienze; dall'altra ci poniamo l'obiettivo finale di interloquire con la società, con tutto quello che ci circonda.

Comunicare, pertanto, diventa un'esigenza per dare visibilità a idee, realtà oggettive e persone.

### **OBIETTIVI FORMATIVI**

#### **Gli strumenti del comunicare**

Gli obiettivi del seminario sono quelli di dotare gli studenti di una formazione di base finalizzata alla creazione di una capacità di lettura, analisi ed elaborazione di immagini; il tutto rivolto alla realizzazione di materiali per elaborare e comunicare concetti, idee, progetti, prodotti.

Il seminario si articola con una serie di workshop multidisciplinari, lezioni teoriche e pratiche, su argomenti inerenti i settori delle discipline legate al settore specifico.

In particolare gli argomenti trattati e i programmi operativi affrontati riguarderanno: i codici visivi, forme e strumenti della percezione e comunicazione, la storia della grafica, metodi e forme della pubblicità, le tecniche grafiche, i programmi di grafica CAD (Autodesk Autocad, Dassault Draftsight, Autodesk Revit), i programmi di layout/DTP (Adobe InDesign, Adobe Illustrator, Corel CorelDraw), i programmi di fotoritocco (Adobe Photoshop, Corel Painter, GNU GIMP), i programmi di modellazione 3D e produzione rendering statici/animati (Mcneel Rhinoceros 3D, Autodesk Maya, Autodesk 3D studio max, Maxon Cinema 4D), i programmi di montaggio e post produzione video (Adobe Premiere, Adobe After Effect, le soluzioni per la Stopmotion, TroikaTronix Isadora, Magix Video Pro X4).

## **PROGRAMMA TEMPORALE DELLE ATTIVITA'**

### **Periodo, durata, calendario degli incontri**

Il seminario avrà una durata semestrale da gennaio a giugno 2015.

Gli incontri, lezioni, seminari, workshop, si svolgeranno settimanalmente nei periodi di attività didattica previsti per l'Anno Accademico 2014/2015. Un preciso calendario sarà formulato in seguito entro dicembre/gennaio p.v.

Presumibilmente nei mesi di gennaio-febbraio saranno svolte le lezioni teoriche; in quelli di marzo-aprile i seminari applicativi e i workshop; maggio-giugno e luglio saranno dedicati alla formazione dei gruppi di lavoro e stesura degli elaborati.

Sono previsti 4 moduli di base che conterranno al loro interno specificità e approfondimenti.

- 1- Visual e grafica: Prof. Marcello Scalzo
- 2- Multimedia e video: Prof. Alberto Di Cintio
- 3- Computer grafica per architettura e design: Prof. Giorgio Verdiani
- 4- MultimediaScape: Prof. Giuseppe Ridolfi

Ogni modulo prevede: 40 ore di didattica frontale, 45 ore di esercitazioni pratiche e applicazioni, 40 ore di un workshop conclusivo.

La verifica dei contenuti acquisiti durante le varie fasi del seminario verrà verificata durante briefing periodici e al momento della conclusione del seminario.

Le attività del seminario si concluderanno con la presentazione dei risultati in una manifestazione e in una mostra conclusiva.

## **REQUISITI PER L'ISCRIZIONE**

### **Norme e modalità di ammissione**

Al seminario potranno iscriversi gli studenti della Dipartimento di Architettura (di tutti gli indirizzi).

Il numero massimo di studenti previsto è di 30 per modulo; l'ordine di arrivo delle domande e un breve curriculum dei partecipanti varrà per la stesura delle graduatorie di iscrizione.

## **DETERMINAZIONE DEI CFU DELLE ATTIVITA'**

### **Rapporto tra CFU e attività didattica svolta**

Il seminario può fornire sino ad un massimo 20 CFU; tali CFU sono equiparabili a quelli previsti dagli ordinamenti didattici per le materie a scelta degli studenti. **Ogni modulo potrà fornire da 4 a un massimo di 8 CFU.**

Nella compilazione del programma e moduli da seguire si terrà presente delle seguenti direttrici, comprese tra didattica, esercitazioni/approfondimenti e workshop/laboratorio:

25 ore = 1 CFU ( es. 125 ore = 5 CFU )

### **1 - Programma del modulo: "Visual e Grafica"**

#### **Prof. Marcello Scalzo**

Il modulo si propone di dotare gli studenti di una formazione di base finalizzata alla creazione di una capacità di lettura, analisi ed elaborazione di immagini; il tutto rivolto alla realizzazione di materiali per elaborare e comunicare concetti, idee e prodotti. Il modulo si articolerà con una serie di lezioni teoriche e pratiche su argomenti quali: codici visivi, storia della comunicazione (specie quella pubblicitaria, video e grafica), tecniche di computer grafica (Photoshop, ecc.), programmi di impaginazione (InDesign, ecc.) e montaggio video (Premiere, After Effect). La parte conclusiva del modulo sarà dedicata a workshop e laboratori, dove, a seconda dei tempi scelti, verranno affrontati tematiche, metodi e programmi con appropriate procedure di realizzazione del soggetto finale.

### **2 - Programma del modulo: "Multimedia e video"**

#### **Prof. Alberto Di Cintio**

Il modulo si articolerà in due parti così definite:

1. *Parte teorica con didattica frontale* che prevede analisi, riferimenti contenuti, tecniche di base per la realizzazione di: A) un programma video, B) videoinstallazione; dal soggetto alla sceneggiatura, story board, fotografia, riprese, montaggio, editing, post-produzione, audio e colonna sonora; con particolare attenzione ai campi dell'architettura e del design

2. *Esercitazioni pratiche e applicazioni* con case history e interventi di professionisti del settore per approfondire alcuni dei campi di applicazione, ad esempio la fotografia, l'animazione, la video-arte, il documentario, la pubblicità e un *workshop conclusivo* dedicato alla progettazione dei

video/installazioni, con analisi collettiva dei soggetti e sceneggiature, ed individuale delle varie fasi successive dalle riprese al montaggio finale.

### **3 - Programma del modulo: " MultimediaScape"**

**Prof. Giuseppe Ridolfi**

Il corso si rivolge a studenti interessati ad acquisire conoscenze, capacità critiche e abilità per la progettazione e realizzazione di «ambienti sensibili»: spazi naturali e architettonici trasformati attraverso tecnologie digitali e attivati da «interfacce naturali» quali gesti, suoni o altri dati provenienti dall'ambiente. Il corso si basa sull'uso del computer, supportato da MAILAB.biz (Multimedia And Interactive Lab), lezioni teoriche, attività di tutoraggio rivolto alla realizzazione di un'installazione «site-specific». Per la frequenza del corso, si richiede che lo studente disponga del proprio laptop con programmi di grafica preinstallati oltre ad Adobe After Effects. Altri plugins e software specifici necessari allo svolgimento delle attività del corso saranno resi disponibili e liberamente scaricabili dalla rete durante il semestre. Il corso è un insegnamento introduttivo al videomapping e a software generativi/interattivi, ma si richiede allo studente una confidenza con il trattamento digitale di immagini e video, modellazione solida e possedere abilità/talento nella progettazione grafica. Il tutoraggio è pertanto offerto soltanto per un livello avanzato di Adobe After Effects e TroikaTronix Isadora.

### **4 - Programma del modulo: "La Computer Graphic per l'Architettura e il Design"**

**Prof. Giorgio Verdiani**

Il modulo tratterà le tematiche della modellazione tridimensionale e delle procedure di resa grafica per la rappresentazione dell'architettura, saranno affrontati i temi della geometria digitale poligonale, NURBS e *Sub-division surface*, particolare importanza sarà data ai software di modellazione parametrica per l'architettura e alla loro integrazione nelle principali applicazioni per la realizzazione di *rendering* statico e/o animato. L'insieme delle procedure e delle metodologie esposte sarà suddiviso in "Modellazione bidimensionale e tridimensionale", "Impostazioni di scene per il rendering statico", "Impostazioni di scene per il rendering animato", "post produzione automatica della grafica prodotta a partire da modelli tridimensionali". I principali software affrontati saranno Autodesk Autocad, 3D Studio Max e Revit, Maxon Cinema 4D e Mcneel Rhinoceros 3D, saranno inoltre affrontati altri software di modellazione e *rendering* utili all'integrazione o come alternativa alle applicazioni principali. Il corso avrà una prima parte dedicata a comunicazioni frontali in aula, orientate all'apprendimento delle funzioni base di programmi e di procedure di realizzazione. Una seconda parte del corso, conclusiva, sarà dedicata ad alcune sessioni di laboratorio finalizzate all'impostazione degli elaborati finali e all'approfondimento di tematiche specifiche.

#### **C O D I C I D E L S E M I N A R I O**

- B021627 APPROFONDIMENTO: COMUNICARE L'ARCHITETTURA E IL DESIGN - 4 CFU**
- B021628 APPROFONDIMENTO: COMUNICARE L'ARCHITETTURA E IL DESIGN - 6 CFU**
- B021629 APPROFONDIMENTO: COMUNICARE L'ARCHITETTURA E IL DESIGN - 8 CFU**
- B021630 APPROFONDIMENTO: COMUNICARE L'ARCHITETTURA E IL DESIGN - 12 CFU**
- B021631 APPROFONDIMENTO: COMUNICARE L'ARCHITETTURA E IL DESIGN - 15 CFU**
- B020811 APPROFONDIMENTO: COMUNICARE L'ARCHITETTURA E IL DESIGN - 20 CFU**