

smag_n2_ottobre 2014



UNIRSM
STAY CURIOUS

ISSN 2409-5397



smag_n2_ottobre 2014 indice_(interattivo)_di_questo_numero

Le ragioni del design ↓

Alberto Bassi, Fiorella Bulegato

Drawing as design thinking ↓

Alessandra Bosco

Nutrimenti.

Filiere alimentari sostenibili ↓

Massimo Brignoni

Design e performance ↓

Michele Zannoni

Designing News ↓

Gianni Sinni

Un uomo semplice

(ma non più semplice di così) ↓

Renzo di Renzo

Ethic or scientific ↓

Maddalena Scimemi

Design e startup ↓

Massimiliano Nuccio

Infografica per comunicare

e mobilitare ↓

Aline Pennisi

Album ↓

News ↓

I risuonatori al Compasso d'oro ↓

Po.W.E.R. ↓

Test d'iscrizione ↓

Elezioni all'Università ↓

Laboratori di tesi ↓

Lavorare al buio ↓

Vincitori al Cersaie ↓

San Marino Design Workshop ↓

Abitare e coltivare l'acqua ↓

Operae Torino 2014 ↓

Progetti di ricerca ↓

Un motore come regalo di compleanno ↓

Sit down ↓

Drawing as design thinking

ALESSANDRA BOSCO

Drawing as design thinking, mostra aperta dal 17 al 24 maggio presso lo Spazio Duomo, segna la presenza dei Corsi di laurea in Design dell'Università degli Studi della Repubblica di San Marino alla prima edizione della Biennale del Disegno di Rimini e fornisce l'opportunità di riflettere sul ruolo di questa disciplina e sulle sue declinazioni nel contesto progettuale multimediale contemporaneo.

Il disegno, traduzione in segni noti e universali della figura più o meno reale, più o meno immaginaria, che trova prima espressione tramite il principio di "manualità" sul foglio bianco, costituisce una componente essenziale della cultura e della professione del progettista, si tratti di visual o di product designer. "Niente è più utile dell'apprendimento che l'interdipendenza tra occhio, mano e mente. - sostiene

Milton Glaser in *Art is work* - Mentre pensi fai uno schizzo e l'idea è ancora confusa. Deve restare tale, così la mente ne pensa un'altra più chiara e tu fai un altro schizzo. [...] Sfortunatamente il computer elimina la dialettica tra mano e mente". O piuttosto, si potrebbe affermare, trasforma e amplia l'esperienza del disegno ammettendo tra occhio, mano e mente un medium, un'interfaccia di figurazione. Il rapporto tra mano

e mente diviene allora più complesso, interazione continua tra un numero variabile di attori in cui la mano assume il controllo degli strumenti intermedi. Il medium, simultaneamente supporto, strumento e sistema di regole, definisce il linguaggio, ma nulla prevale sulla mente che, fissato l'obiettivo, lo persegue coordinando il processo.

La formazione nel disegno, il controllo delle geometrie nello spazio, la conoscenza delle regole di base dell'informatica applicata alla rappresentazione, oltre alla costruzione di una propria coscienza culturale nei confronti delle immagini, rendono il designer in grado di gestire contenuti e processo di rappresentazione.

Il progettista, divenuto consapevole della complessità transdisciplinare del progetto e capace di proiettare

le sue idee all'interno di un sistema informatico avendo padronanza e conoscenza della tecnica più utile per realizzarlo, è libero perché, come dichiara Francesco Messina, "Possedere una tecnica vuol dire essere liberi". La tecnica, programmata e controllata, diviene strumento per la sperimentazione di nuovi e spettacolari modi di disegnare.

Si inserisce in questo contesto l'esperienza di disegno generativo proposta da Daniele Tabellini, metà del duo d'artista contemporaneo Fupete che, con la performance *Drawing(a)live. Code e disegni*, chiude

Drawing as design thinking
Mostra a cura di
Alessandra Bosco
17-24 maggio
h.15.00/19.30

Exercises in design thinking.
Workshop tenuti dagli
studenti del Corso di
laurea in Design San
Marino/Iuav
17 maggio h. 11.00/19.30 -
18 maggio h. 15.00/19.30

*Drawing(a)live. Code
e disegni performance
con Fupete e gli studenti
del Corso di laurea
magistrale in Design San
Marino/Iuav*
24 maggio h.15.00
Rimini, Spazio Duomo,
Corso Giovanni
XXIII,5.

la partecipazione dei Corsi di laurea in Design alla Biennale riportando al centro il diretto rapporto di interdipendenza tra occhio, mano e mente. La proiezione dei movimenti tracciati nello spazio di interazione di un Leap Motion Controller fornisce al disegnatore la massima libertà di espressione. Segni e colori invadono e animano le pareti dello spazio architettonico introducendo la dimensione virtuale nell'esperienza del disegno che, guardando al futuro, si trova a sperimentare sul primario e originario gesto di tracciare un segno con un dito nello spazio. ●