

# MHUB

## MORPHOSYNTHESIS

DESIGN AND COMMUNICATION IN ARCHITECTURE

SEMINARIO TEMATICO 2018.2019

Secondo Semestre

Docenti

Prof. Giacomo Tempesta

Prof. Giuseppe Lotti

Arch. Lorenzo Bagnoli Ph.D.

Arch. Michela Tonelli

### iscrizioni

[morphosynthesis@gmail.com](mailto:morphosynthesis@gmail.com)

### data

dal 24 Settembre 2018

**25**

posti

Image credits Krzysztof Kuczynski & Lichtecht team

# MORPHOSYNTHESIS

DESIGN AND COMMUNICATION IN ARCHITECTURE

cod.B029294

## SEMINARIO TEMATICO AA 2018.2019

### Docenti

*prof. Giacomo Tempesta ICAR/08 . Responsabile*

*prof. Giuseppe Lotti*

*arch. Lorenzo Bagnoli Ph.D.*

*arch. Michela Tonelli*

### Inquadramento scientifico e culturale del tema

*Architettura e Comunicazione, un binomio imprescindibile*

Il Seminario si propone di inserire nell'offerta formativa della Scuola di Architettura un momento di riflessione sui temi della progettazione e della comunicazione.

L'Architettura, mai come in questo momento storico, ha la necessità di essere veicolata attraverso una comunicazione efficace, che ne traduca e trasmetta correttamente i valori.

Design e Comunicazione sono quindi intesi come parti integranti di un unico processo e come tali è necessario trattarli in un'unica pipeline di lavoro.

Il seminario propone un'esperienza progettuale di una **Minimal Architecture** che, posizionata in specifici scenari di limite, sintetizzi i temi della relazione tra spazio esterno ed interno, spazio interno e percezione, dimensioni minime e ergonomica, struttura e fabbricazione (queste ultime troveranno nella comunicazione un trattamento particolare, tanto da darne una chiara lettura delle gerarchie).

Contestualmente allo studio del progetto è indispensabile affiancare lo studio della **Comunicazione**, comprendendo quali siano i dispositivi di trasmissione più adeguati (disegno 2D-3D, immagini, video, Virtual Reality, speech...). Lo studio dei sistemi e dei codici comunicativi utilizzati attualmente dalle compagnie di visualizzazione e la costruzione di una consapevolezza che consenta di valutare la validità del linguaggio di comunicazione, sono aspetti imprescindibili dalla progettazione.

In quest'ottica la sintesi diventa mezzo e strumento sia per la risoluzione del tema progettuale che per la produzione di un dispositivo di comunicazione significativo e incisivo.

E' innegabile, inoltre, che la capacità di sintesi sia una delle skills che ogni futuro professionista deve fare propria per risultare adeguato nel mondo del lavoro e il seminario vuole essere un momento di esercizio in questa direzione.

### Obiettivi formativi

*Progetto, Comunicazione e Consapevolezza*

Il seminario prevede un percorso formativo finalizzato al progetto di architettura di limite consentendo allo studente di confrontarsi con tematiche attuali (emergenze naturali, conseguenze di crisi geo-politiche, sfide tecnologiche...) e alla realizzazione di un dispositivo di comunicazione del progetto stesso attraverso l'utilizzo di software adeguati.

Obiettivo correlato è quello di innestare nello studente un atteggiamento nei confronti dell'esperienza progettuale che si traduca in una pipeline di lavoro performante in termini di qualità, tempo ed energie, tale da consentirgli di affacciarsi al mondo del lavoro con maggiore consapevolezza.

## Programma temporale

### Timeline

Il seminario si svolgerà da marzo 2019 a giugno 2019; gli incontri saranno settimanali nei periodi previsti dal Calendario Didattico 2018/2019.

Gli argomenti relativi al progetto e alla comunicazione saranno sviluppati contemporaneamente; le lezioni teoriche saranno affiancate da esercitazioni pratiche che, insieme agli elaborati finali, concorreranno alla verifica delle capacità acquisite.

E' previsto un workshop conclusivo per il completamento del progetto, l'elaborazione del dispositivo di comunicazione e la presentazione in una Final Pin-up del progetto davanti ad una giuria.

Ore di lezione: 48

## Determinazione CFU delle attività formative

### Time/CFU

6 CFU

Ore di lezione: 48

## Descrizione delle attività formative programmate

### Progetto e Comunicazione

### **PROGETTO MHUT . MinimalHut (28 ore)**

Il seminario ha l'obiettivo di sviluppare un progetto di rifugio contemporaneo all'interno di uno **scenario definito come "caso limite"**. La composizione architettonica all'interno di una realtà distante dalla normale scala urbana, focalizza l'intera attenzione progettuale sull'oggetto, sulla sua morfologia e sul ruolo che esso assume come ospitalità per l'uomo. Difatti la dimensione del rifugio, proprio per la sua natura di ospitare, si allontana da quella regolamentazione formale che condiziona il normale disegno architettonico. I Micro Hut altro non sono che spazi a misura d'uomo, dove il ritorno alla progettazione secondo una scala di fruizione e fruibilità rispondono in pieno alle esigenze di questi spazi.

Dalla scelta e dalla comprensione della ambientazione di intervento si avvierà il programma del seminario. I **tre scenari** proposti **alta montagna, oceano ed emergenza urbana**, differiscono per finalità e possibilità di utilizzo dello spazio ma sono ugualmente accomunati dalla necessità di indipendenza energetica ed idrica.

**MONTAGNA** ha come caratterizzazione specifica la necessità di ospitare l'uomo a temperature basse, in ambienti impervi e con scarse risorse. Per questo la progettazione di questi spazi dovrà incentrarsi sullo sviluppo di sistemi adattabili a superfici complesse, facendo particolare attenzione allo sviluppo dello spazio tramite tecnologie e tecniche costruttive adatte allo scopo.

**OCEANO** si distanzia notevolmente da qualsiasi classica tipologia costruttiva, spostandosi su una dimensione di completa autonomia ambientale caratterizzata dall'assoluta assenza di riferimenti. In questo spazio il rifugio dovrà presentarsi come struttura galleggiante o palafitta, in grado di rendere possibile la permanenza all'interno del sito anche per svariati giorni.

**EMERGENZA URBANA** presuppone un contesto critico, dove il normale contesto antropizzato è lacerato o addirittura compromesso in modo totalitario. In questo quadro la progettazione di questi rifugi dovrà tenere presente, oltre che alle classiche necessità proprie dell'ospitalità, quella di una possibile aggregazione. La possibilità di connessione del singolo elemento in una cella di un sistema complesso, è parte integrante del progetto di questa architettura che dovrà essere progettata come micro-spazio di un macro-sistema.

Per tutti gli scenari previsti, il progetto partirà dall'analisi del sito, cercando di comprendere i punti di forza e le criticità che portano alla caratterizzazione dell'architettura. Dopo una fase iniziale di concept necessaria a comprendere i punti cardine sul quale sviluppare il proprio lavoro, si passerà ad una progettazione sviluppata in piattaforma tridimensionale, arrivando ad una scala di disegno consona alla percezione dello spazio e dei suoi dettagli. L' output finale sarà un modello virtuale, varie planimetrie/sezioni necessarie alla comprensione del progetto, un dettaglio o una sezione tecnica.

**COMUNICAZIONE** *Tell a Story, tell your story. (20 ore)*

**DISEGNO, IMMAGINE E ARCHITETTURA** Attraverso l'ausilio di una timeline si analizzerà come i dispositivi di comunicazione siano variati nel tempo e abbiano accompagnato i cambiamenti di stile dell'architettura e come in alcuni casi siano diventati parte del progetto stesso.

La comunicazione del progetto ora: cosa richiede il mercato e cosa si prospetta per il prossimo futuro.

**MODELLO 3D E PROGETTO** Predisposizione di un flusso di lavoro organizzato in modo da rendere fluido il processo di progettazione e lo scambio di dati.

Keyword: **ORGANIZZAZIONE**. Esempi di organizzazione della documentazione e della scena 3D. Tools di ausilio.

Software: Rhinoceros, Cinema 4D.

**COMUNICARE ATTRAVERSO IL DISEGNO 2D** L'importanza del disegno bidimensionale sia come elemento di lettura del progetto, sia come elemento di valore grafico in una presentazione (tavole di concorso, portfolio, pratiche edilizie, documenti di cantiere...).

Software: Rhinoceros, Illustrator.

**VISUALIZZAZIONE ARCHITETTONICA** Comunicare l'architettura attraverso l'immagine CG.

Nel flusso di lavoro la produzione di immagini assume una doppia valenza: consente al designer feedback continui rispetto alle scelte progettuali velocizzando la ricerca di alternative e veicola la visione del progetto verso il cliente facilitandone la comprensione.

Composizione e storytelling.

Creatività e tecnica: i tools a servizio del pensiero.

Software: Cinema 4D, Photoshop.

**REALIZZARE UNA PRESENTAZIONE PROFESSIONALE** Come immagine e grafica si completano per produrre l'esperienza visuale finale. L'importanza della cultura visuale: esercitare l'occhio per definire una propria sensibilità estetica. Comprendere l'audience.

Presentare il proprio lavoro in maniera efficace: tracciare gli obiettivi, sintetizzare per definire con coerenza il racconto e predisporre un sistema di comunicazione chiaro.

Comprendere il valore del portfolio come principale strumento di feedback.

Software: InDesign.

**ELABORATO FINALE** Layout di presentazione del progetto assimilabile ad un articolo di rivista di architettura. Elementi presenti: 1D, 2D e 3D (tutto quanto previsto dal modulo Progetto)

*A concludere l'esperienza del seminario è previsto un workshop che consentirà di completare il progetto architettonico e di predisporre il sistema di comunicazione finale. Il workshop terminerà con una presentazione di tutti i lavori davanti ad un giuria multidisciplinare selezionata.*

## Requisiti di ammissione

### Regole

Al seminario potranno iscriversi gli studenti della Scuola di Architettura dei corsi triennali e magistrali. Il numero massimo di studenti previsto è di 25. L'ordine di arrivo delle richieste di iscrizione varrà per la stesura della lista dei partecipanti al seminario. Per iscrizione inviare email a [morphosynthesis@gmail.com](mailto:morphosynthesis@gmail.com) indicando Nome, Cognome, Corso di Laurea e Anno di iscrizione.

## Bibliografia

### Should be read

- . B. Mau, R. Koolhaas, *SMLXL*, Monacelli, 2002
- . D. Chipperfield, *Theoretical Practice*, Ellipsis 1994
- . Y. Friedman, *Utopie realizzabili*, Quodlibet, 2016
- . C. Branzaglia, *Comunicare con le immagini*, Bruno Mondadori 2011
- . R. Arnheim, *Arte e percezione visiva*, Feltrinelli 2017
- . J. Itten, *Arte del Colore*, Edizione Ridotta Il Saggiatore 2007
- . M. Mateu-Mestre, *Framed Ink Drawing and composition for visual storytellers*, DesignStudio Press 2010
- . H. Ferriss, *The Metropolis of Tomorrow*, Doverpublications 2016