

## Comunicazione per il progetto Recover!

Committente:  
SUPSI CV

## Elementi di progettazione II

Docente:  
Laura Massa

Studente:  
Miriam Genchev

## Indice

1. Obiettivi didattici
2. Definizione evento
3. Ricerca e analisi
4. Brainstorming e parole chiave
5. Concetto
6. Schizzi di progetto (possibilità e varianti)
7. Rappresentazione del progetto al computer
8. Modellino
9. Conclusioni



**Obiettivi didattici****Segnalazione di un evento e comunicazione di uno spazio tridimensionale**

Il lavoro parte dal punto di arrivo del semestre precedente, dove abbiamo elaborato un proto-marchio e sviluppato l'identità lavorando quindi il concetto di immagine coordinata.

Il corso prosegue concentrandosi sulla sistematizzazione dei concetti per lo sviluppo di un evento da un lato e dall'altro sulla questione dello spazio, realizzando un progetto tridimensionale che ne spieghi lo sviluppo.

***FASI DI PROGETTO*****Per ogni fase di lavoro verranno mostrati:**

- fotografie dei modellini e delle loro fasi di sviluppo
- testi
- disegni e schizzi come modalità di espressione dello sviluppo del lavoro e delle sue fasi

**Assegnazione del compito individuale:**

SULL'ARCHITETTURA:

A TERRA:

IL COLLEGAMENTO:

facciata o parte di un palazzo

una strada

elementi o segni che segnalino le due postazioni



## Schizzi di progetto iniziali

**COME?** Coerenza col marchio:



*attenzione, mettere in evidenza, segnalare*

**IDEA:** Fascio di luce + forme psichedeliche

### TUBO DI NEON GIALLO

**DOVE?** Tre postazioni:

#### 1. INGRESSO

- segnalazione da strada a entrata
- facciata

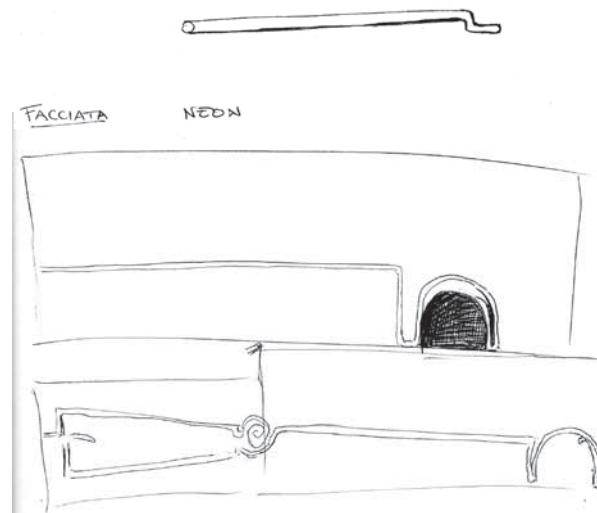
#### 2. CORTE

- mettere in evidenza una parte di parete
- segnalare il percorso per l'interno

#### 3. INTERNO / PALCO

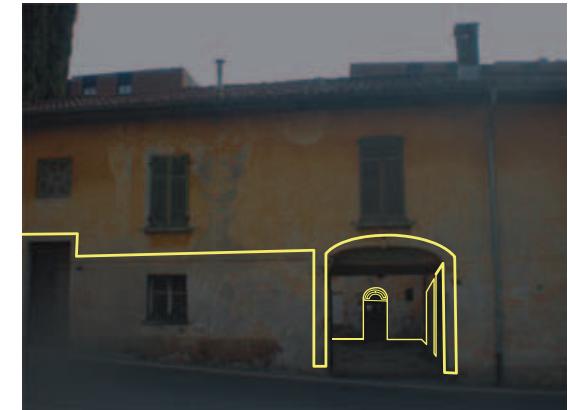
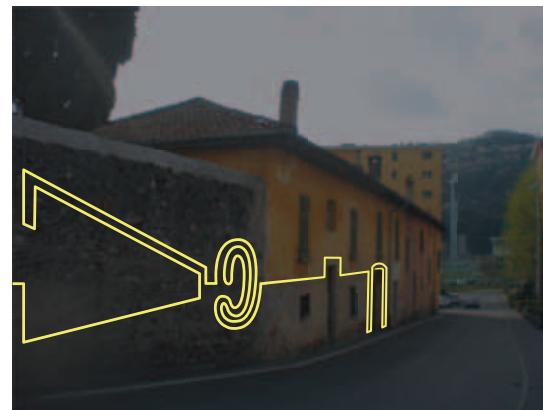
- corridoio con segnaletica da seguire
- mettere in evidenza palco / schermo

## Possibilità e varianti - IDEA 4



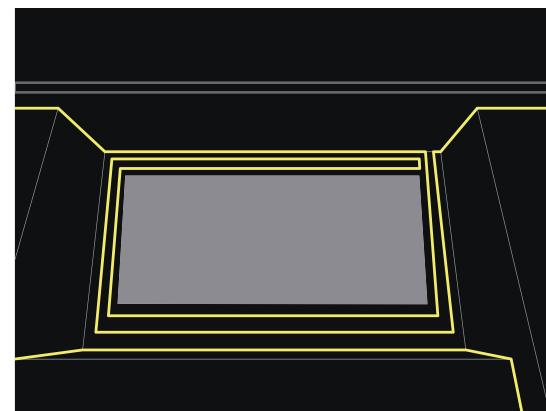
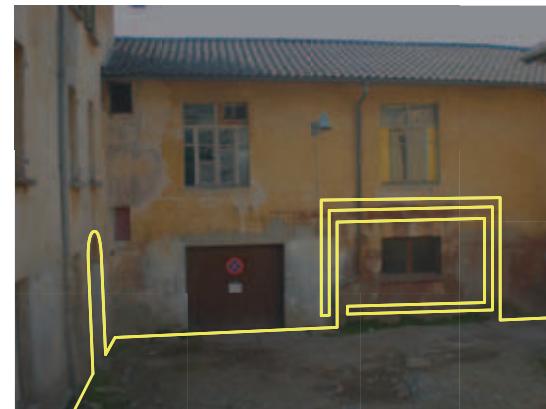
Rappresentazione del progetto al computer

Concetto: fascio di luce



Rappresentazione del progetto al computer

Concetto: fascio di luce



## Conclusioni

### Recover!

Questo progetto mi ha dato l'opportunità di immaginare un evento che mi potesse stimolare a lavorare con efficacia per un'ipotetica comunicazione visiva che lo supporti. Ho scelto, dunque, un tema che mi stia a cuore, come quello dell'ambiente, sommato ad un'ambientazione interessante, come quella della casa semi-abbandonata, decisa in precedenza e cercata nella zona di Lugano.

Non avendo mai avuto a che fare con segnaletica ed allestimento per un evento, non è stato facile capire in base a quali procedimenti organizzare il lavoro, specie senza nozioni sufficientemente solide di semiotica e percezione visiva, ancora in fase di apprendimento.

È stato, comunque, un'opportunità preziosa per approcciarsi al problema in vista del futuro utilizzo di tali nozioni, poiché, in fin dei conti, di teoria ancora si tratta, qui.

Credo che la soluzione grafica scelta sia adatta al target dell'evento, in sintonia col tema trattato: efficienza, quindi una via diretta e priva di sprechi, e tecnologia, quindi la fluorescenza ed i neon, efficienti anch'essi sul piano energetico. Nel contempo, questi ultimi, sono mezzi che favoriscono il crearsi di un ambiente confortevole, un po' onirico e suggestivo, cosa in sintonia con il clima informale del dibattito e con il concerto/party successivo.

Per la scelta di questo tipo di decorazioni mi sono basata anche sull'esperienza personale e sul mio gusto, certamente, ma anche e soprattutto sui punti sopra citati.

