

BOZZA DI SCALETTA

- Prefazione

- motivazioni personali che hanno spinto alla scelta dell'argomento e del tipo di lavoro

- Introduzione

- anticipazione del percorso che si intende seguire e dell'assunto centrale che si sosterrà

- CAPITOLO 1

Percorso storico; momenti in cui l'idea di progetto è stata considerata centrale

- Partiamo dalla colonia degli artisti di Darmstadt, passando per il Razionalismo, il Bauhaus, la scuola di Ulm, Munari e Tomas Maldonado; si tratterà in questa sede anche delle implicazioni etiche, sociali e filosofiche della progettazione.
- tirando le somme dal percorso storico, seguito, cerchiamo di dare una definizione di cos'è il progetto. Nei capitoli seguenti vedremo una serie di esempi di approccio al progetto

- CAPITOLO 2

Bruno Munari e il metodo progettuale

2.1 - Chi è Bruno Munari

Presentazione della sua figura e delle sue idee

2.2 – Premesse

Metodo non significa regole costrittive, tutt'altro; si tratta di portare a livello cosciente un processo che svolgiamo spessissimo senza rendercene conto. La consapevolezza permette invece un maggiore controllo sul risultato finale e aiuta a tenere il “genio” con i piedi per terra.

2.3 – Il metodo

Munari ci spiega come ogni problema può essere affrontato secondo una serie di passi che lo scompongono in sotto problemi e permettono di arrivare alla soluzione.

2.4 – Punti fondamentali del metodo

- la ricerca (Enzo Mari, *Progetto e passione*)
- l'idea (aspetto imprevedibile della creatività, da dove nasce? - Bruno Munari, *Fantasia*)
- l'utente (Donald Norman, *La caffettiera del masochista*)

2.5 – I risultati della progettazione

Principio di semplicità, funzione che determina la forma; parallelo con le *Lezioni Americane* di Calvino e con l'Information Design (struttura che viene prima dell'estetica)

- CAPITOLO 3

Altri esempi di progetti, in vari ambiti disciplinari

3.1 - Alessandro Mendini

3.2 - progettazione nel testo: scrittura controllata e letteratura generativa

3.3 - progettazione nello spettacolo: Michele Emmer

3.4 - progettazione nell'arte contemporanea: il nostro progetto

- CAPITOLO 4

Il progetto nell'epoca del Web 2.0

- come gli strumenti della rete e della partecipazione possono creare i presupposti per forme di collaborazione che aprono nuove possibilità.

- il progettista non opera più come singolo ma collabora all'interno di un network che gli fornisce le competenze che gli mancano.

- la struttura per sua natura ramificata del progetto trova un corrispettivo ideale nelle rete, dove può realizzare pienamente la sua intrinseca qualità ipertestuale.

- Conclusioni

conterrà le riflessioni finali sul lavoro svolto. Una di queste è già pronta: la progettazione è un'attività fondamentale e per molti di noi naturale. È una tendenza tipica della nostra mentalità occidentale, che vive il presente in funzione del futuro. Dovremmo invece imparare che qualche volta è necessario smettere di progettare e vivere il presente soltanto in funzione del presente.