



Programma Corso di Industrial Design
arch. Domenico Cogliandro

1. Introduzione comunitaria (26/02)

2. La luce che progetta. Il caso di Ronchamp (04/03)

3. La strategia e il gioco: scacchi (11/03)

Georges Perec: libri+gioco della E/Velasquez: Las meninas (letture dell'opera d'arte)

4. L'idea senza la conoscenza: progettare una lampada (18/03)

5. Il racconto delle cose (da cosa nasce cosa?)

+ Munari (Segno+Texture) e Duchamp (25/03)
La narrazione chirurgica di un oggetto, una cosa.

6. Laboratorio di gioielli e approccio pratico (01/04)

7. Festività (08/04)

8. Imparare a giocare a scacchi (15/04)

9. Il laboratorio orafa: Mirzam (22/04)

10. Strategie visive e segnali urbani (29/30aprile 01/02maggio): Riace
+ Laboratorio oggetto, moda e arredi d'interni (Comes/Patitucci)

11. Il paesaggio come evento comunicativo (Marco Navarra) (06/05)*

12. Il design del prodotto ceramico (Branciforti/Caltagirone) (13/05)

13. La trasformazione della materia: plasmare
(Branciforti + Mirzam) (20/05)

14. Il packaging e la pelle grafica (27/05)

15. Arrivederci e grazie