

Corso: DESIGN E CULTURA DELLA LUCE

Docente: ALBERTO SEASSARO

Semestre: 2°

Lingua di erogazione: ITA

N° max studenti ammessi: 40 Polimi I Livello + 30 Polimi II Livello + 5 Erasmus

•Modalità d'esame per non frequentanti: per gli studenti che, per validi motivi (che verranno valutati nella prima giornata del corso) non possono garantire la frequenza richiesta, è prevista la modalità d'esame orale bibliografica (nel secondo appello estivo d'esame durante il quale si accerterà al conoscenza dei libri di testo e la loro comprensione critica);

per gli studenti abbiano frequentato solo parzialmente il corso non portando a termine gli esercizi previsti e completando la realizzazione dell'artefatto o che per qualsiasi motivo abbiano interrotto la frequenza, ricadono nella modalità sopra esposte

Design del Prodotto Industriale	Design degli Interni	Design della Comunicazione	Design della Moda
X	X	X	X

Poiché, incontrovertibilmente, il design è "progetto della forma sensibile" e poiché il senso dominante nella percezione della forma è la vista che è determinata dalla luce, si può affermare che la luce è "fondamento" del design.

Obiettivo dell'insegnamento è sviluppare la conoscenza dei profondi rapporti di interazione fra luce e materia presenti in natura e in cultura - che determinano le condizioni che consentono all'uomo la percezione del mondo visibile e la sua praticabilità materiale, al fine di pervenire alla consapevolezza e comprensione critica del ruolo fondativo che la luce ha storicamente svolto - e sempre più svolge nella contemporaneità - nella determinazione progettuale (e nella loro concretizzazione materiale) degli artefatti (spaziali, culturali, estetici e oggettuali). E condurre lo studente ad un esercizio creativo di "estetica sperimentale", attraverso:

- la conduzione di esercitazioni propedeutiche individuali;
- la redazione di un diario soggettivo del percorso di "conoscenza della luce";
- la progettazione e la relativa realizzazione in "auto-produzione" del progetto – condotto in "piccolo gruppo" – di un "artefatto interattivo" costituito da "materia - spazio - luce - contenuto" – come "sperimentazione luministica" di elaborazioni morfologiche di archetipi.
- la esposizione critica della esperienza svolta dal gruppo in sede di "Seminario d'esame finale".