

## **ECODESIGN – 10 CFA**

A.A. 2022/2023

Progetto del corso

### **DOCENTE**

#### **Maddalena Vantaggi**

Designer e artista visiva, consegue la laurea in Product Design a Firenze e in Arti Visive allo IUAV di Venezia; si specializza in Design per lo Sviluppo del Sostenibile del Territorio (ESAV Marrakech – Disegno Industriale di Firenze) e in Management dei Beni Turistici e Culturali (Lumsa, Roma). È docente di Design e Ecodesign presso l'Accademia di Belle Arti 'Pietro Vannucci', responsabile della formazione in design e fantasiologia presso Labilia s.r.l, cofondatrice e responsabile della sezione design dello studio aèdi. Nel 2018 viene selezionata come rappresentante del design italiano in occasione dell'*Italian design day* di Algeri. Nel 2021 viene selezionata come designer rappresentante dell'Italia nel progetto *Crafting Europe*. Nel 2022 viene selezionata per la progettazione di un prodotto bandiera per la Mostra Internazionale dell'Artigianato di Firenze. Nel 2022 è uscito il suo libro sulla didattica e la sostenibilità "Manuale di Fantasiologia. Una didattica creativa per la sostenibilità" (Edito da Termanini). I suoi corsi di design ed ecodesign, sono richiesti nei contesti più disparati, di formazione e non, ovunque sia necessario generare un pensiero originale, divergente e critico. I suoi progetti sono stati esposti al MAXXI, alla Biennale di Venezia, al Salone del Mobile di Milano, alla Stockholm Furniture Fair, all'Hong Kong Exhibition Center, alla Kunder und Jugend di Colonia.

[www.maddalnavantaggi.com](http://www.maddalnavantaggi.com)

### **OBIETTIVI**

Partendo da un concetto di ecodesign che va oltre l'approccio green, il corso offre agli studenti gli strumenti per approcciare ad una progettazione che guardi alla sostenibilità culturale e sociale oltre che ambientale. Si darà quindi vita a progetti che tentino di soddisfare le esigenze del territorio urbano, nella sua dimensione culturale, sociale ed economica. Si partirà dal concetto di progettazione sostenibile per arrivare all'elaborazione di strategie per una ecologia delle relazioni, rispondendo alle reali sfide culturali, sociali ed economiche proposte dal territorio. L'obiettivo quindi non è quello non di progettare prodotti ma di delineare nuovi scenari. Si potranno rigenerare "vuoti", facendo leva sulle potenzialità del territorio stesso e progettando, attraverso esperienze sociali e culturali sul campo, processi innovativi che mobilitino l'attenzione collettiva e la cura dell'ambiente.

"Il degrado dell'ambiente è la conseguenza del degrado sociale dell'incapacità della comunità di instaurare relazioni positive con gli uomini e le cose. Occorre ripensare il mondo in cui viviamo, dalla progettazione delle città e delle abitazioni a quella degli oggetti di uso quotidiano. Al designer spetta il compito di riequilibrare il rapporto tra produzione, ambiente e società, per mantenere vivo un legame reciproco, un fertile dialogo multidisciplinare."

Luigi Bistagnino, "Design Sistemico"

## **CONTENUTI**

L'evoluzione del valore artistico, progettuale e simbolico del "rifiuto". Conoscenza dei principi cardine della progettazione sostenibile. Il concetto di ergonomia culturale e di rigenerazione urbana. L'arte utile e il public design come motore di cambiamento sociale. La fantasiologia e il pensiero laterale per trasformare un problema in opportunità, il rifiuto in risorsa. L'ecologia delle relazioni. Lavoro sul campo: esperienza di ricerca pratica e multidisciplinare sul territorio per la costruzione di una metodologia di progetto. Elaborazione di progetti di ecologia della relazione.

## **PREREQUISITI**

Disegno per il design (sketching, proiezioni ortogonali, prospettiva intuitiva). Conoscenza della metodologia del design.

## **MODALITÀ DI VERIFICA DEL PROFITTO**

Verranno effettuate delle consegne intermedie riguardanti le varie tematiche di ricerca trattate. Verranno inoltre effettuate delle revisioni sui vari step di ricerca che porteranno alla elaborazione di un progetto. La consegna finale sarà costituita da una presentazione digitale del progetto e un prototipo.