

Rapporto
annuale

Centro
scolastico
per le
industrie
artistiche

2020/21

ISTITUTO

Rapporto annuale

2020/21

CSIA

Centro
scolastico
per le
industrie
artistiche

Lugano

Anche in tempo di pandemia,
il senso del nostro lavoro resta
la persona umana.

Didattica a distanza, formazione digitale e sfide per il futuro legate ad ansie e incertezze sono i temi che sentiamo ripeterci da più fonti, amplificati dal tamtam mediatico che batte in sottofondo a molte prese di posizione pubbliche. Queste evidenze non sono però il centro del nostro agire, bensì della base con le quali confrontarci.

L'anno scolastico 2020-2021 ci ha permesso di dimostrare che anche in momenti difficili è possibile svolgere con profitto e passione il nostro mestiere di valorizzare gli individui e il loro potenziale creativo. Questo rappresenta il vero senso del nostro agire.

Pensateci: "Ogni oggetto, ogni messaggio, ogni prodotto che incontriamo nella nostra vita è stato ideato, progettato, sviluppato e realizzato da qualcuno" e questo qualcuno può uscire da scuole come la nostra, dove inizia ad apprendere e a praticare un mestiere vero e un'attività artistica, necessari entrambi per dare vita all'industria e all'economia creativa.

Come Scuola crediamo nel potenziale delle persone, crediamo che collaborare moltiplichi la creatività, crediamo che ogni individuo possa fare la differenza nei mestieri creativi. Valorizziamo le differenze individuali dei nostri studenti in modo consapevole e strutturato. Il design è il nostro mestiere e la nostra passione. L'arte è il nostro mondo e la nostra passione. Noi siamo il CSIA e lo abbiamo dimostrato anche in tempi di pandemia. Per questo ringrazio tutti.

Roberto Borioli
Direttore CSIA

Indice

	Dati e cifre dell'istituto	8
CSIA	Area tessile TEX	12
	Creatori di tessuti	16
	Tecnologi tessili	16
	Disegnatori	28
	Decoratori 3D	32
	Grafici	38
	Interactive media designer	44
	Pittori di scenari	48
SCA	Scuola Cantonale d'Arte	54
SSS_AA	Design visivo	60
	Technical industrial design	66

Struttura organizzativa dell'istituto 2020-2021

Organi direttivi

Direttore: Roberto Borioli

Vicedirettore: Nicola Soldini

Capo Servizio: My Hanh Pagnamenta

Membri dei consigli

Consiglio di direzione CdD:

Area culturale: Antonella Infantino

Area professionale: Mariana Minke

Area artistica: Gabriele Devincenti

Presidente del Collegio docenti: Filippo Mambretti

Amministrazione

Alessandra Imberti Introzzi, collaboratrice amministrativa

Clelia Argenziano Zoni, collaboratrice amministrativa

Gianluca Strazzi Liverani, collaboratore ausiliario

Samuel Cardoso, stagista

Jonathan Gravante, apprendista

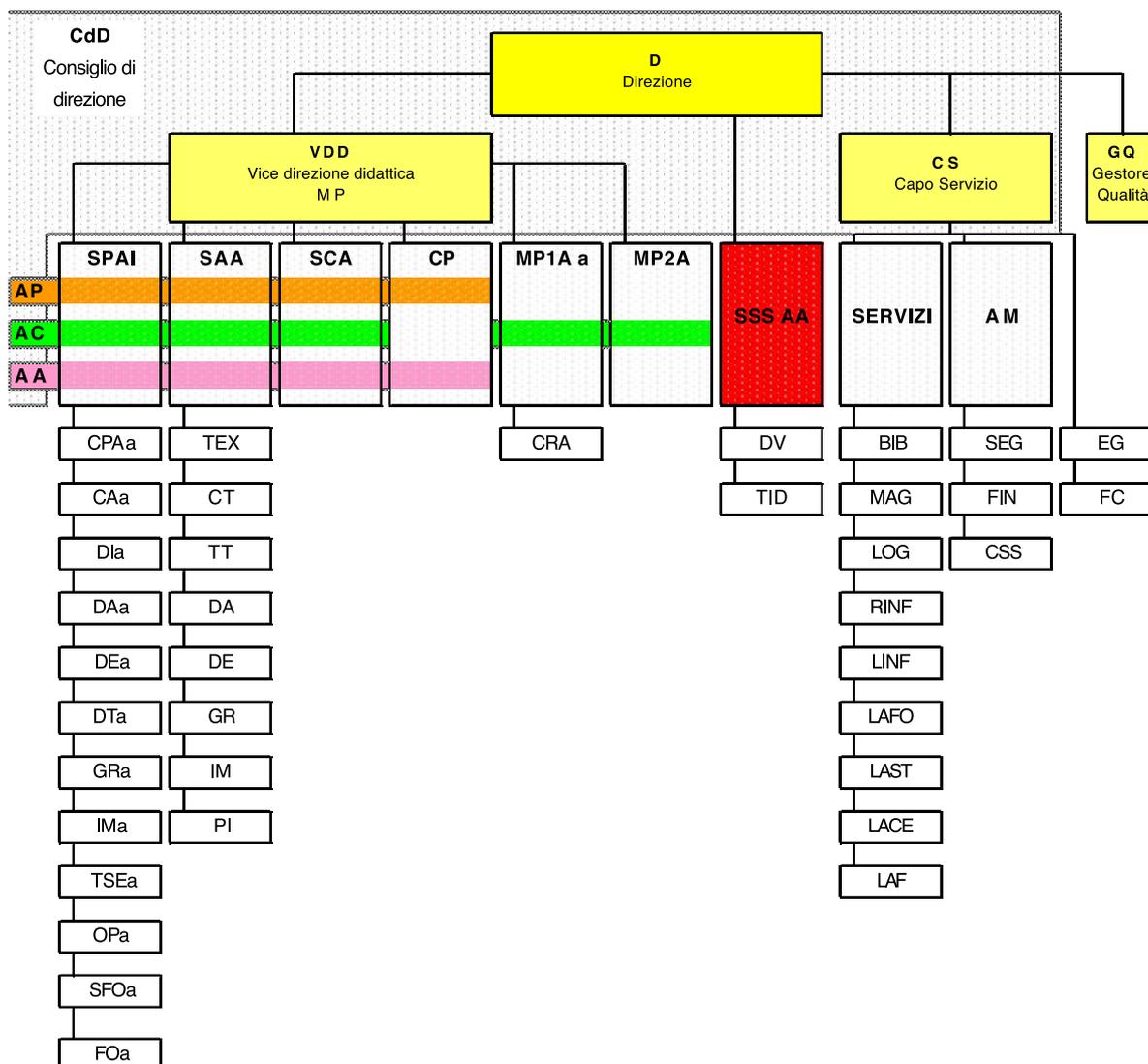
Federica Menzi, stagista

Gisela Arigoni, bibliotecaria

Daniele Toletti, custode

Elvis Demirovic, apprendista operatore di edifici

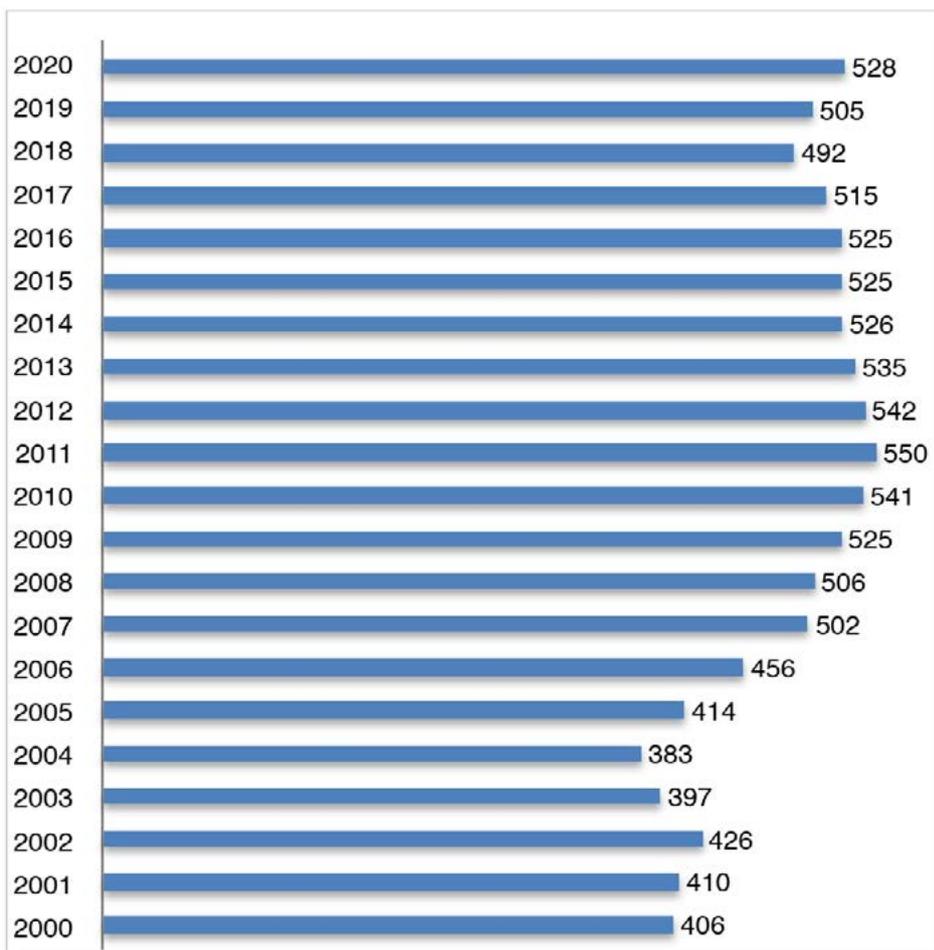
Organigramma dell'istituto



Funzioni e responsabilità 2020/2021		
Sigla	Descrizione	Responsabile
D	Direttore	Roberto Borioli
VD	Vicedirettore didattico	Nicola Soldini
CS	Capo Servizio	My Hanh Pagnamenta
GQ	Gestore qualità	Federico Bernasconi
AP	Area professionale	Mariana Minke
AC	Area culturale	Antonella Infantino
AA	Area artistica	Gabriele Devincenti
CdD	Consiglio di direzione	Roberto Borioli, Nicola Soldini, My Hanh Pagnamenta, Mariana Minke, Antonella Infantino e Gabriele Devincenti

Sigla	Descrizione	Responsabile
SPAI	Scuola professionale artigianale e industriale	
CPAa	Costruttori di modelli plastici architettonici	
CAa	Cucitrici per arredamenti interni	
Dla	Decoratori d'interni	Spartaco Croci
DAa	Disegnatori con indirizzo architettura d'interni	Matteo Bianchi
DEa	Decoratori 3D	Bruno Riva
DTa	Decoratori Tessili	Spartaco Croci
GRa	Grafici	Simone Macciocchi
TSEa	Tecnologi di stampa - serigrafia	
IMa	Interactive media design	Roy Rigassi
OPa	Operatori pubblicitari	Bruno Del Fante
SFOa	Impiegati specializzati in fotografia	Sandro Mahler
FOa	Fotografi	
CEa	Ceramisti - Vasai	
SAA	Scuola d'arti applicate	
TEX	Introduzione al design tessile	Mariana Minke
CT	Creatori tessuti	Rachel Dobson
TT	Tecnologi tessili (design)	Patrizia Minotti
DA	Disegnatori con indirizzo architettura d'interni	Matteo Bianchi
DE	Decoratori 3D	Michel Crivelli
GR	Grafici	Michela Grünenfelder Balmelli
PI	Pittori di scenari	Fabrizio Soldini
IM	Interactive media designer	Manrico Pierangeli
SCA	Scuola Cantonale d'Arte	Rolando Zuccolo
CP	Corso propedeutico alle SUP	Guido Desigis
MPA	Maturità professionale	Nicola Soldini
MP1Aa	Maturità professionale artistica apprendisti	Valentina Lella
MP2A	Corso per professionisti qualificati	Ilaria Bianchi Nencioni
SSS_AA	Scuola specializzata superiore di arte applicata	Giuliano Monza
DV	Design Visivo	Konrad Walder, Claudia Borio
TID	Grafica digitale technical industrial design	François Croci
SERVIZI		
BIB	Biblioteca e mediateca	Gisela Arrigoni
MAG	Magazzino	Daniele Toletti
LOG	Logistica	Daniele Toletti, My Hanh Pagnamenta
RINF	Resp. Informatica	Konrad Walder, Federico Bernasconi
LINF	Laboratorio informatico	Federico Bernasconi
LAFO	Laboratorio fotografia	Andy Vattilana
LAST	Laboratorio stampa, incisione e serigrafia	Jessica Lafranchi
LACE	Laboratorio ceramica	Michele Martinoni
LAF	Laboratorio falegnameria	Roberto Nicola
AM	Amministrazione	My Hanh Pagnamenta
SEG	Segretariato	Alessandra Imberti Introzzi, Clelia Argenziano
FIN	Finanze	My Hanh Pagnamenta
CSS	Corrispondente salute e sicurezza	Gabriele Devincenti
EG	Esami di graduatoria e corso per SM	Mara Zabarella
FC	Formazione continua	Filippo Mambretti

**Evoluzione del numero
di persone in formazione**



Persone in formazione	PIF
Disegnatori con orientamento Architettura d'interni (SAA-SPAI)	48
Decoratori espositori e decoratori 3D (SAA) e Decoratori d'interni (SPAI)	54
Fotografi e Impiegati specializzati in fotografia (SPAI)	7
Grafici (SAA-SPAI)	49
Interactive media designer (SAA-SPAI)	50
Operatori pubblicitari (SPAI)	7
Pittori di scenari (SAA)	31
Creatori di tessuti (SAA)	25
Tecnologi del tessile - design (SAA)	41
Scuola Cantonale d'arte	100
Maturità professionale apprendisti (sartoria)	39
Corso propedeutico SUP	20
Corso per professionisti qualificati – MP2	18
SSS AA Scuola specializzata superiore Arte applicata	39
Totale	528

Il Primo Anno Area Tessile (TEX) è frequentato da studenti che hanno superato gli esami d'ammissione presso il CSIA e che desiderano formarsi quale tecnologo tessile o creatore di tessuti.

Si tratta di un anno introduttivo, durante il quale gli iscritti apprendono le basi delle arti applicate in modo mirato, prima di proseguire gli studi in una delle due sezioni tessili che hanno scelto.

Tema 2020/2021

Il tema di riferimento scelto quest'anno, Le Isole di Brissago, è stato la base per la scelta di attività didattiche interdisciplinari. All'inizio dell'anno scolastico le classi TEX1 e TEX2 si sono recate sul posto e grazie ad una visita guidata hanno potuto approcciarsi alla storia delle Isole e scoprire la fauna e la flora che ospita.

Le fotografie scattate durante l'uscita di studio e le impressioni raccolte sono state d'ispirazione per creare moodboard di riferimento con immagini, parole chiave e disegni.

Sono stati scelti tre sottotemi derivanti dalle tendenze tessili previste per la primavera 2021 particolarmente adatti per il legame con il tema: RADICAL, FORAGE e MINDFUL.

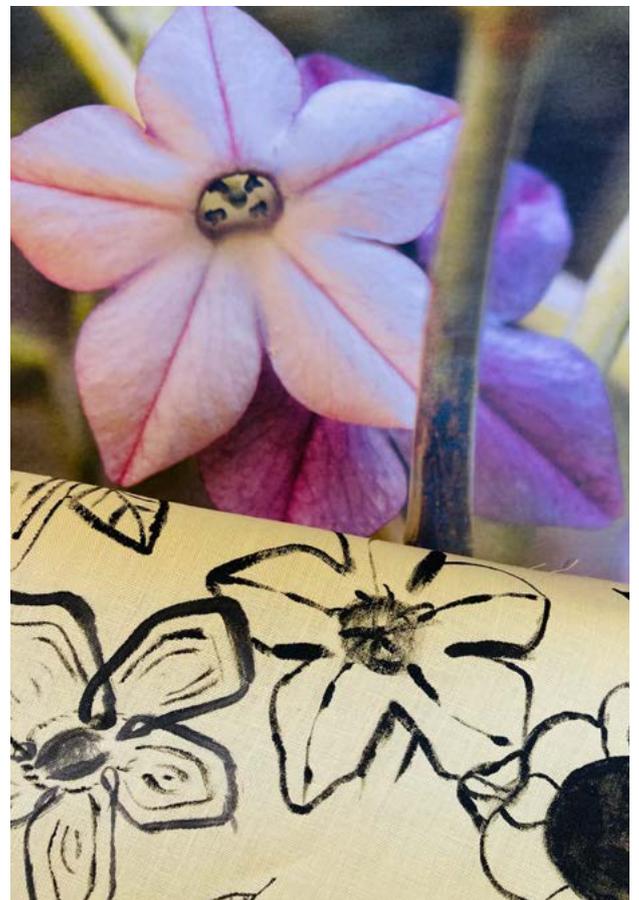
Sono così stati creati dagli studenti del corso TEX campioni tessili con diverse tecniche (stampa, tintura e intreccio), disegni a matita / china, tavole eseguite a tempera, ecoline ed acquarello nonché anche dei collage con le forme e colori dei temi scelti. Per illustrare la possibilità di impiego su tessuto risultante da questa ricerca sono stati sviluppati dei MocUp (rendering digitale). Nel corso dell'anno sono state anche inventate tre storie legate alle Isole sviluppate sotto forma di contenitore da consegnare ai bambini con semi di diversi fiori/piante dopo la caccia al tesoro.

L'esposizione finale dei lavori è stata allestita dagli studenti del corso 2° Poly-designer 3D con il docente Malu Cortese direttamente sulle Isole di Brissago e resterà aperta al pubblico da giugno a settembre 2021.

Uscite di studio

In seguito all'uscita di studio sulle Isole di Brissago la classe ha anche potuto visitare la mostra al MASI di Lugano: PAM Paolo Mazzucchelli "Tra le ciglia", le sculture Hans Josephson e la mostra "capolavori della fotografia moderna 1900-1940", al museo di arte moderna di Ascona mostra sul colore ad Ascona e al museo delle culture MU-SEC "Namad. L'antica arte del feltro in Iran e Asia centrale".







Creatori di tessuti

Tecnologi tessili (design)

Progetto interdisciplinare
1° blocco giallo
28.09–09.10.2020
80 ore

Progetto fra sezioni CT e TT in collaborazione con il designer Afro/Svizzero Rafael Kouto

Il progetto in collaborazione con Rafael Kouto è parte della sua collezione moda 2021/22 e si intitola “Fra terra e cielo”. Fra terra e cielo si incontrano mondi, modi di pensare, di osservare, di comunicare, di intendere le cose. Dalla terra verso il cielo abbiamo un punto di vista, e viceversa dal cielo verso la terra ne abbiamo un’altro.

La diversa prospettiva mostra la medesima cosa in maniera disuguale; come disuguali siamo noi, per natura siamo inquieti, ma anche curiosi e suscettibili ai cambiamenti. La ricerca professionale e creativa di Rafael attraversa la storia del suo vissuto e le sue origini, ma si confronta anche continuamente con l’attualità del momento presente.

Rafael Kouto progetta le sue collezioni dando particolare importanza al recupero e alla valorizzazione di tessuti e materiali di scarto, di seconda e terza mano. Il concetto di upcycling è una decisa dichiarazione contro il consumismo sfrenato e lo spreco contemporaneo, segue un’estetica che alterna il fashion all’anti fashion, fra tradizione e innovazione si posiziona sul mercato svizzero e internazionale. Abbiamo progettato insieme a Rafael un’esperienza didattica e professionale per i nostri studenti di due settimane. In una prima fase i ragazzi hanno partecipato ad una giornata informativa sull’upcycling e conosciuto il percorso di Rafael come anche il suo attuale stile di lavoro e il progetto in collaborazione con la scuola. In seguito i docenti professionali hanno accompagnato gli allievi nella ricerca tematica su mandato e hanno realizzato dei disegni e dei tessuti.

Gli studenti della sezione Tecnologi Tessili (design) hanno realizzato un grande tessuto per un capo d’abbigliamento sul tema della comunicazione criptata, nello specifico sui messaggi in codice. Ogni allieva/o ha proposto due campioni di tessuto di grandezza A3 seguendo una paletta colori definita dallo stilista. I frammenti di tessuto uniti fra loro, ci hanno permesso di comporre un patchwork preventivamente progettato su grande formato. Il risultato è stato un “melting pot” di tecniche fra le più svariate: applicazioni, ricamo, collage, pittura, stampa serigrafica e altro ancora.

Gli studenti della sezione Creatori di Tessuti hanno realizzato una serie di campioni tessuti su telai a licci e hanno lavorato in coppie al fine di elaborare il tema “Fra terra e cielo”: vista dall’alto. Le radici Africane di Rafael hanno stimolato la creatività degli studenti che hanno saputo interpretare l’aspetto “etnico, tribale e rituale” nelle loro strisce di tessuto.

Bisogna dire inoltre che gran parte della tessitura tradizionale africana viene eseguita dalle donne dei villaggi in strisce di tessuto lunghe e strette; per questo i nostri tessuti sono stati prodotti con lo stesso criterio.

Lo stilista ha poi creato il suo capo d’abbigliamento assemblando i lembi di tessuto prodotti dai ragazzi (6 strisce lunghe più di tre metri), ma ha atteso di vedere i risultati prima di progettare. Ha quindi scelto di disegnare il suo modello secondo lo stile tessile da noi prodotto.

Per tutti i giovani in formazione è stata un’esperienza davvero utile e sentita, che ha portato molta soddisfazione e fierezza nell’esperimtare n ciclo completo di lavoro: dalla concezione alla realizzazione fino alla proposta sul mercato di Kouto che ne ha realizzato un servizio fotografico e una sfilata.



CT



CT



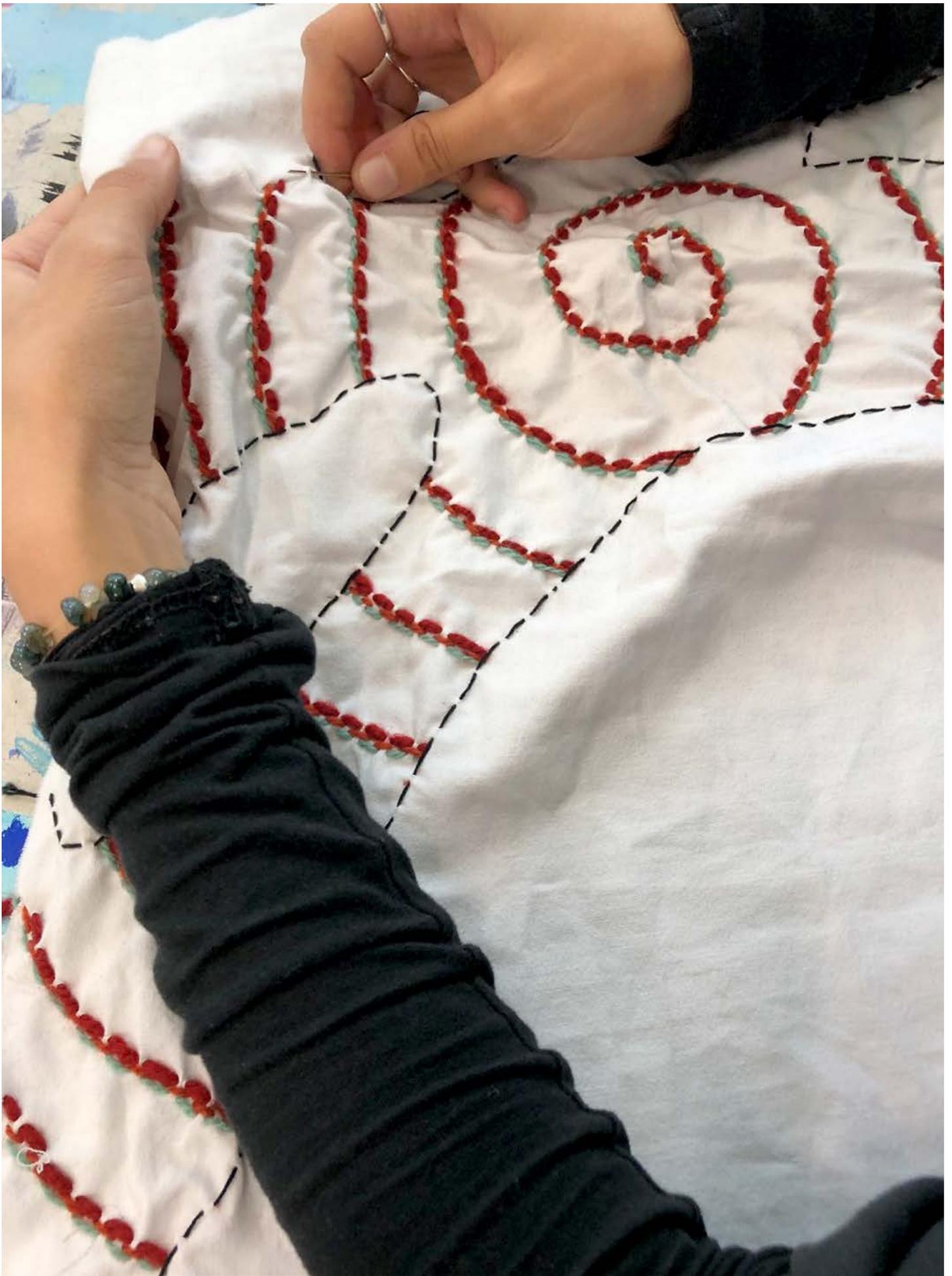
TT



TT



π





CT



CT



CT

Succulente rugs and textiles

Progetto intersezionale, sezioni CT/TT, primavera 2021

Classe:
2TTm/3TTm
Allover:
copia dal vero
e messa a rapporto
Docente:
Alessandro Mazzoni

Progettazione per tessuti d'arredo ispirati alle piante succulente. I ragazzi sono partiti dalla copia dal vero di succulente e cactus per poi sviluppare una progettazione tessile destinata alla confezione di tende per un ipotetico negozio di piante e fiori.

Le piante, disegnate e dipinte a mano su carta, sono state successivamente scansionate e messe a rapporto a computer. Successivamente abbiamo creato dei mockup per mostrare al cliente l'effetto della tenda nell'insieme del negozio e stampato dei prototipi in digitale su microfibra sintetica per testare la resa della composizione e dei colori sul tessuto.

Classe:
2CTm
Progetto:
Tappeti "Rug Roots"
Docenti:
Rachel Dobson
e Patrizia Minotti

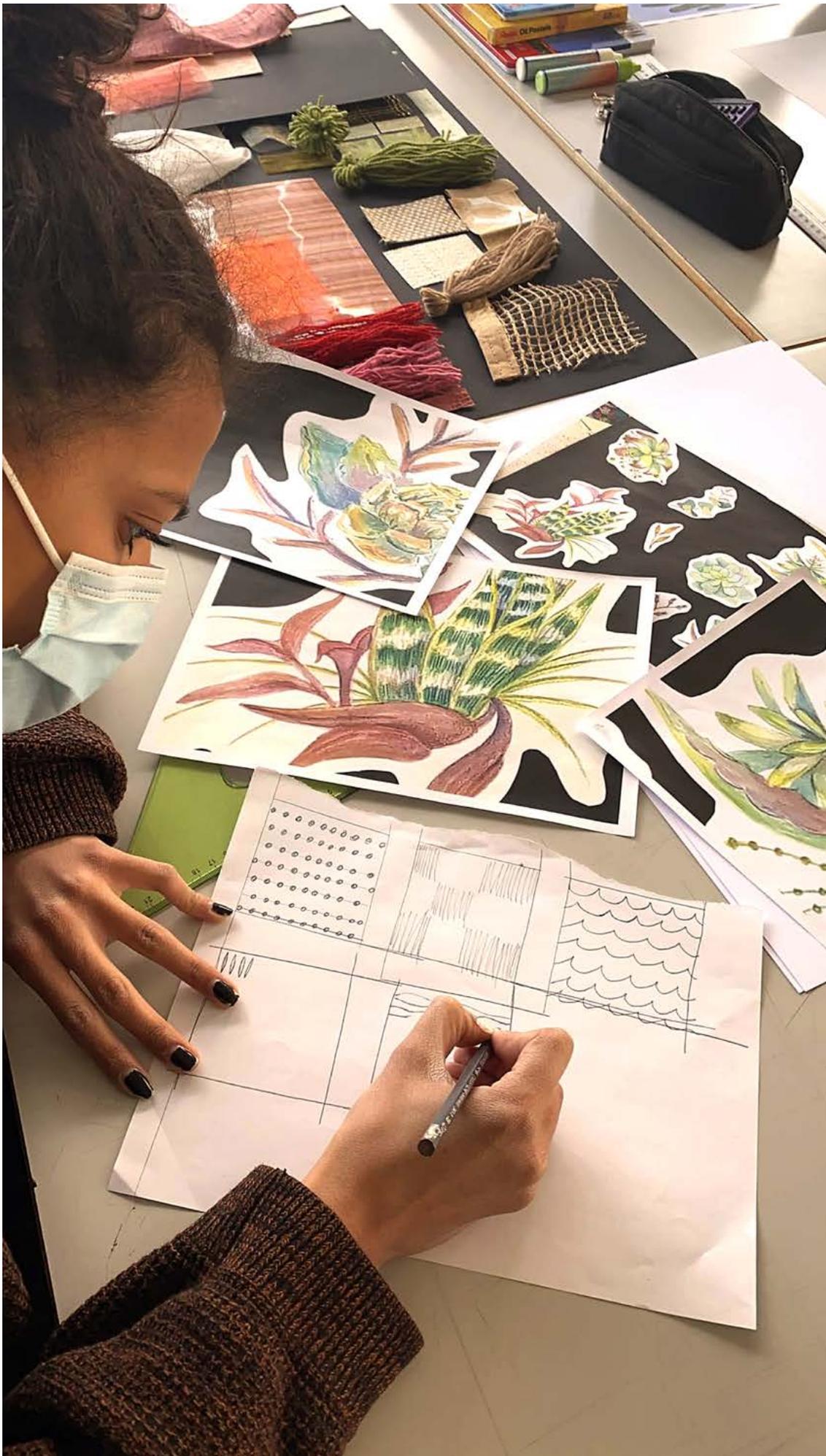
Grazie alla collaborazione fra le due sezioni, gli studenti si sono stimolati ad osservare i disegni dei loro compagni ed elaborare i dettagli in un contesto di tessitura per realizzare una serie di tappeti.

Gli studenti dalla 2CTm hanno preso spunto dai disegni di piante succulente e cactus realizzati dai loro compagni della 2TTm. Tramite una ricerca di colori, di motivi e di superfici coerenti ai disegni, sono state create dei moodboard per illustrare il tema. È poi stata fatta una ricerca di mercato per stabilire le dimensioni e le fibre necessarie per realizzare dei prodotti idonei alla funzionalità di un tappeto. Successivamente gli allievi hanno progettato diverse alternative esplorando possibili intrecci e combinazioni di colori scegliendo la proposta più fattibile da realizzare. I tappeti sono stati tessuti su telai a mano utilizzando delle fibre naturali come juta, lino e cotone. In una collezione tessile è spesso richiesto di sviluppare vari campioni per creare un 'look', una tendenza o un'ambientazione completa.

Attraverso la collaborazione intersezionale gli studenti comprendono le competenze specifiche delle altre professioni e l'importanza che ogni disciplina porta ad un progetto di gruppo.

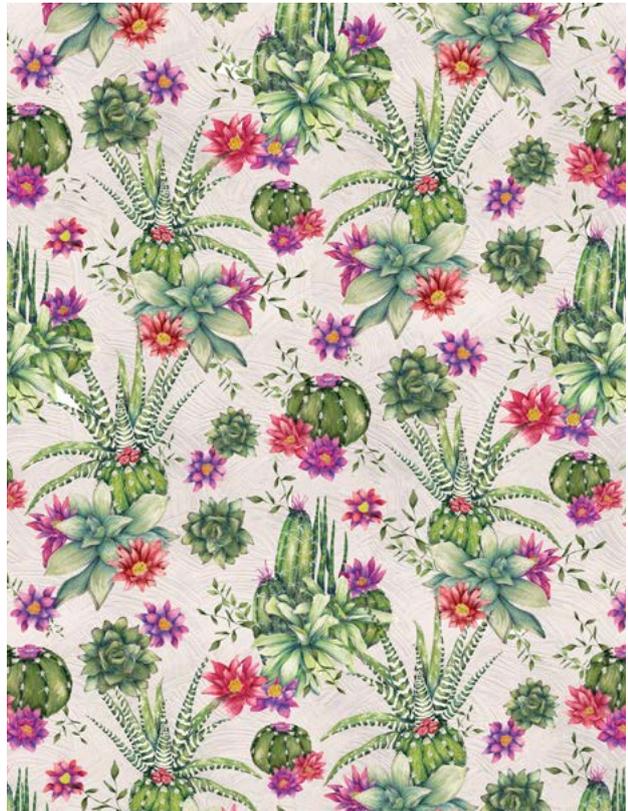


CT









Disegnatori/disegnatrice indirizzo architettura di interni

Il legno, come materiale e come risorsa rinnovabile, è indispensabile in architettura e nel design. La nostra sfida quotidiana è quella di realizzare progetti e prodotti sostenibili, di una bellezza senza tempo, pura e semplice, ma al tempo stesso innovativa dal punto di vista tecnico e di rispetto dell'ambiente. [Matteo Thun, architetto]

Da qualche anno, accanto ai programmi didattici previsti dal piano degli studi, nella nostra Sezione DA, si è dato l'avvio a diverse attività di collaborazione esterne con associazioni, enti, scuole,...

L'attività che viene presentata in questo resoconto annuale nasce dalla collaborazione con l'Associazione svizzera architetti d'interni VSI-ASAI sezione Ticino.

Il tema di progetto, pensato e presentato come un concorso interno alla classe, prevedeva l'ideazione e lo sviluppo di un espositore didattico riguardante il legno, da posizionare in classe, che potesse servire da supporto durante le lezioni di conoscenze professionali.

In particolare, si chiedeva agli studenti di ideare un progetto, non solo accattivante e funzionale, ma anche in grado di favorire l'insegnamento di questa materia, dando al legno un ruolo di primo piano.

Al termine delle due settimane di lavoro, gli allievi hanno presentato i loro progetti di fronte ad una giuria composta da membri dell'Associazione VSI-ASAI e dal Direttore del Centro professionale del verde di Mezzana.

Di seguito sono riportati fotografie e disegni relativi alla giornata di presentazione e al lavoro scelto per l'esecuzione finale, che avverrà il prossimo anno.

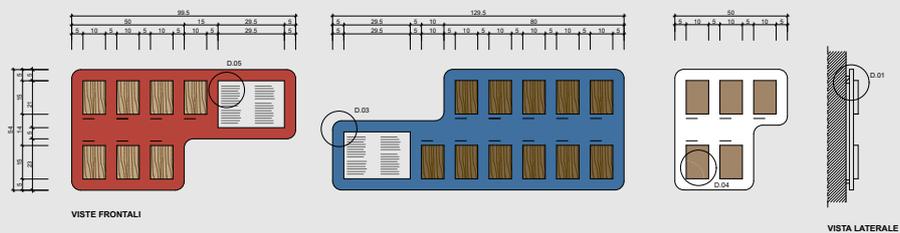




LESISMOR

ESPOSITORE DIDATTICO A PARETE

CSIA - Settimane professionali blocco 1
Jasmin Salvi e Daniela Valenta 4D/UM



VISTE FRONTALI

VISTA DALL'ALTO

VISTA LATERALE

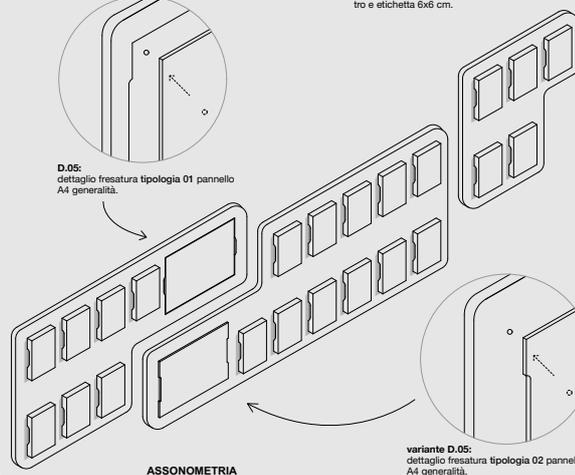
D.01: dettaglio sezione fissaggio campioni attraverso le calamite e fissaggio pannello a parete.

D.02: dettaglio sistema di fissaggio e di presa dei campioni di legno sul pannello espositore.

D.03: dettaglio pannello generalità. MDF 0.6 cm con foglio plastificato incollato.

D.04: dettaglio retro dei campioni di legno, rientranza laterale di 0.8 cm.
Proposta 1: una calamita 0.4 di diametro e etichetta 9x3.5 cm.
Proposta 2: due calamite 0.4 di diametro e etichetta 6x6 cm.

D.05: dettaglio fresatura tipologia 01 pannello A4 generalità.



ASSONOMETRIA

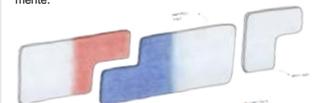
Il progetto:

Il progetto parte dal **concetto** di suddividere le due famiglie principali (latifoglie e conifere) attraverso la variazione dei colori: rosso per le latifoglie e blu per le conifere. Un terzo colore, ovvero il bianco, viene attribuito ai derivati.

Abbiamo voluto sviluppare questo concetto attraverso la costruzione di un **mobile sovrappeso a parete**. Il mobile è composto da due parti separate che insieme formano un rettangolo, più una terza parte che rappresenta i derivati del legno. Le tre parti a L da 11, 7 e 5 campioni sono divise per differenziare le tipologie di legno: ovvero rosso per le conifere, blu per le latifoglie e bianco per i derivati. In totale il mobile è composto da 23 campioni in legno massiccio delle stesse dimensioni (11x latifoglie, 7x conifere e 5x derivati). Con questa modalità è sempre possibile aggiungere altre parti per eventuali futuri campioni. Oltre alle essenze viene inserito un pannello di dimensioni A4 (29.5 x 21 cm) contenenti le generalità e le descrizioni delle rispettive famiglie del legno.

Inizialmente abbiamo pensato di realizzare dei fori in cui inserire il campione di legno e al di sotto la scheda informativa. Successivamente abbiamo pensato di realizzare qualcosa che visivamente abbia maggiore impatto e significativamente più didattico e dinamico. Per questo motivo abbiamo deciso di **appendere i campioni** in maniera tale che il tutto sia ben visibile, ovvero tramite delle **calamite**; inoltre abbiamo pensato di creare delle **etichette** dietro al campione con le varie caratteristiche del legno in questione. In aggiunta il campione di legno sarà suddiviso in due parti con finiture diverse: segato grezzo e piallato. Per non confondere i vari campioni verranno segnati con il proprio nome e verrà riportato anche al di sotto della cella.

L'intera **struttura** sarà realizzata in **MDF light**, con l'aggiunta di un incastro apposto per appenderlo a parete, ma comunque con la possibilità di spostarlo molto facilmente.



Descrizione dei materiali:

Ore stimate di lavoro falegname 10h (84 CHF all'ora)

Materiali:

- MDF light (XL) grezzo 2800mmx2070mmx15mm (19.50 CHF/m²)

- essenze

- verniciatura + laccatura (200 CHF)

- calamite (60-120 CHF)

- listelli di aggancio

- chiodi (20 CHF)

- lettere adesive - 80 l'una

Totale ca. **1'100 CHF**



SPIGOLI

"L'espositore che diventa esposizione"

Descrizione Progetto

Abbiamo da subito avuto idee diverse partendo da delle mensole e da un tavolo, fino ad arrivare a quella che è la nostra scelta finale. Riflettendo sulle varie idee emerse, abbiamo pensato che il lavoro finale doveva risultare anche bello **esteticamente** oltre che a **funzionale**. Da qui l'idea di sviluppare un'opera che fosse **espositore ed esposizione** allo stesso momento.

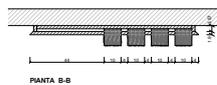
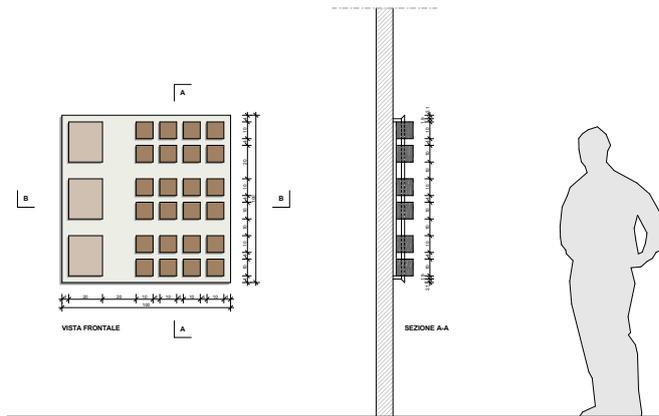
Ci piaceva il pensiero di avere qualcosa di sottile, che andasse anche a creare delle **ombre interessanti**, facendo diventare le essenze il fulcro del progetto.

Abbiamo realizzato dei cubi 10x10 direttamente con l'essenza di legno interessato. Successivamente abbiamo scandito le essenze in tre categorie: conifere, latifoglie e derivati. Il risultato ottenuto è quello di avere 20 essenze scandite nelle diverse categorie.

La **struttura** è interamente in MDF laccato da 1,9 cm di spessore.

Due pannelli 100x100 cm verranno posti l'uno sopra l'altro, creando un doppio fondo. Il pannello su cui si incastrano i cubi è forato, e i bordi sono tagliati a 45°, creando un'ombra che concede allo spettatore l'illusione di vedere un oggetto sospeso nell'aria. Per riconoscere le essenze, sul retro di ogni cubo vi è il nome dell'essenza del derivato del legno con le rispettive caratteristiche.

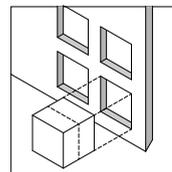
Riteniamo interessante poter prendere fisicamente in mano un campione così da potersi rendere conto anche del peso, delle diverse venature del legno.



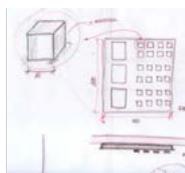
VISTA FRONTALE CUBO



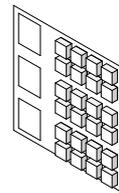
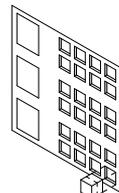
VISTA ANTERIORE CUBO



DETTAGLIO



SCHIZZO 1



ASSONOMETRIA



CENTRO SCOLASTICO
PER LE INDUSTRIE ARTISTICHE
LUGANO - CH

SETTIMANE
GIALLE

ANNO ACCADEMICO
2020 - 2021
PRIMO SEMESTRE

DOCENTI
RIZUCCOLO - A.N.W.A
A.CATTANEO

STUDENTE
DAVIDE PICCIAU
GIORGIA PANICHELLA

INDIRIZZO DISEGNO
ARCHITETTURA
D'INTERNI

TAVOLA
FORMATO A1



Il Decoratore 3D è il professionista della concezione tridimensionale. Progetta, organizza ed allestisce spazi di vendita, mostre e stand espositivi. Si occupa inoltre della presentazione di prodotti e della creazione del giusto ambiente per fiere ed eventi informativi.

In questo corso formiamo i professionisti nell'ambito dell'allestimento di punti vendita e di stand, nonché della comunicazione promozionale. Si lavora per sviluppare una sensibilità espressiva finalizzata a valorizzare i diversi prodotti da mettere in valore. Si unisce la conoscenza delle tecniche tradizionali (disegno, pittura, costruzione di modelli ecc.) alle applicazioni digitali. Durante la formazione a tempo pieno vanno svolti degli stage professionali presso aziende partner nel settore dello styling, realizzazione e creazione.

Quest'anno hanno ricevuto l'attestato federale di capacità 8 professionisti nell'indirizzo "creazione" a formazione a tempo pieno, 2 nell'indirizzo "styling", 1 nell'indirizzo "realizzazione" a datore di lavoro.



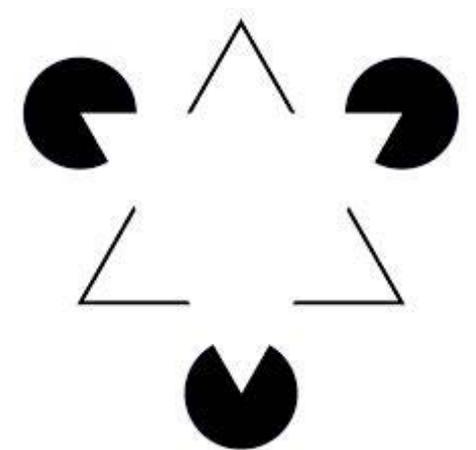
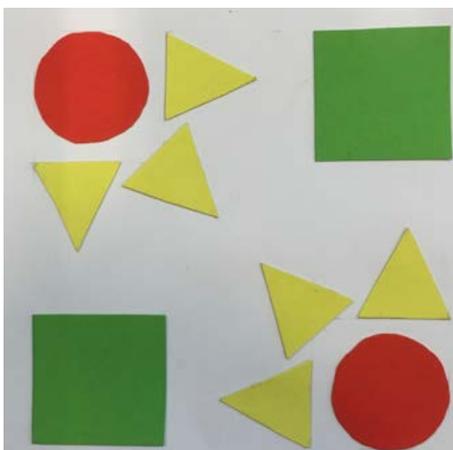
Macchiati d'emozioni

Con una lettura volutamente a doppio senso i Decoratori 3D macchiano di emozioni affinché anche il pubblico si possa macchiare della stessa emozione. Emozionando si crea attenzione, desiderio e quindi azione. Fortunatamente l'anno scolastico 20-21 è iniziato in presenza. Questo ci ha permesso in parte di recuperare quanto non realizzato l'anno precedente a causa della pandemia.



Primi passi

Il primo anno ha iniziato il percorso formativo per Decoratore 3D dalla concezione formale, la grammatica visiva, le tecniche di disegno e gli strumenti professionali di base quali il disegno libero, disegno tecnico, teoria del colore, metodologia progettuale.



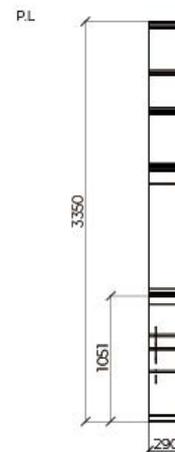
Dream now, travel later

Un lavoro iniziato durante la pandemia e portato a termine quest'anno dal 2° corso è stata la progettazione e realizzazione tramite modello di uno stand fieristico per Svizzera turismo.

Non potendo viaggiare all'esterno, sotto il motto sogna ora e viaggia poi, gli studenti hanno promosso alcune regioni svizzere. Gli stand avrebbero potuto presentarsi alla fiera i viaggiatori di Lugano che non ha avuto luogo.



9.3 Disegno tecnico



Scenografia RSI

Di seguito hanno sviluppato un progetto per una scenografia legata ai differenti decenni per uno studio televisivo della RSI.

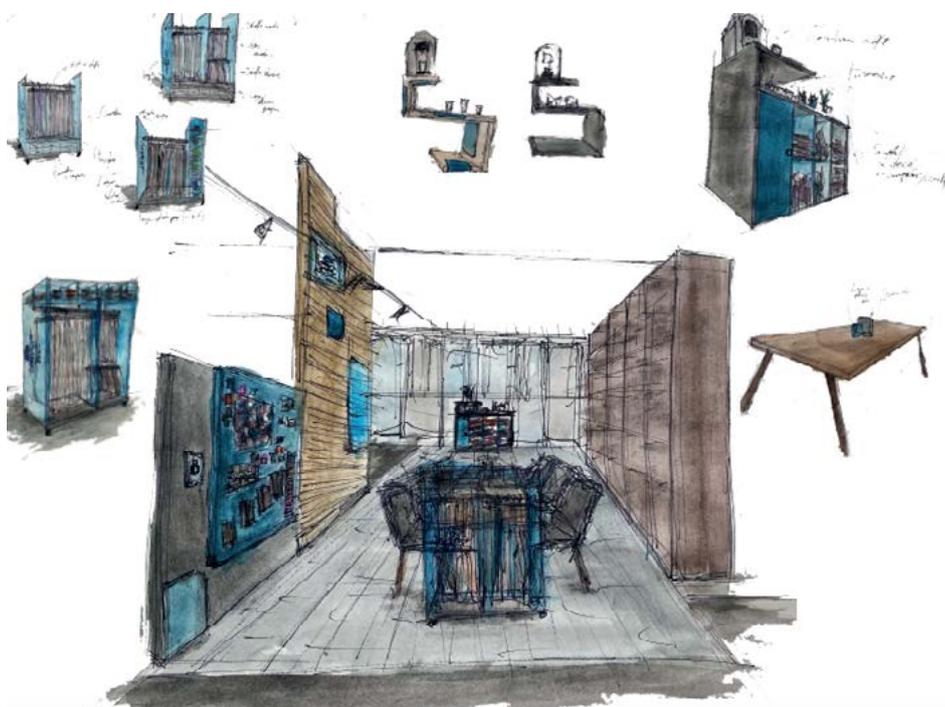
La metodologia progettuale tiene quindi conto anche dello studio del visual, integrando il design, la moda e le tendenze del momento.





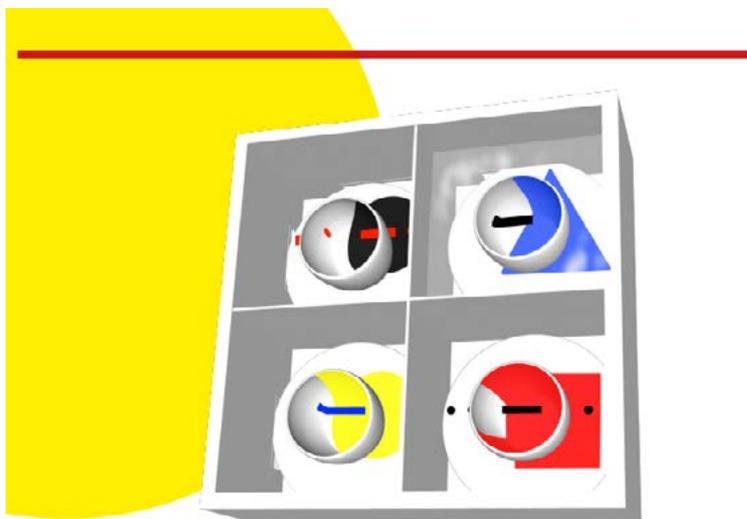
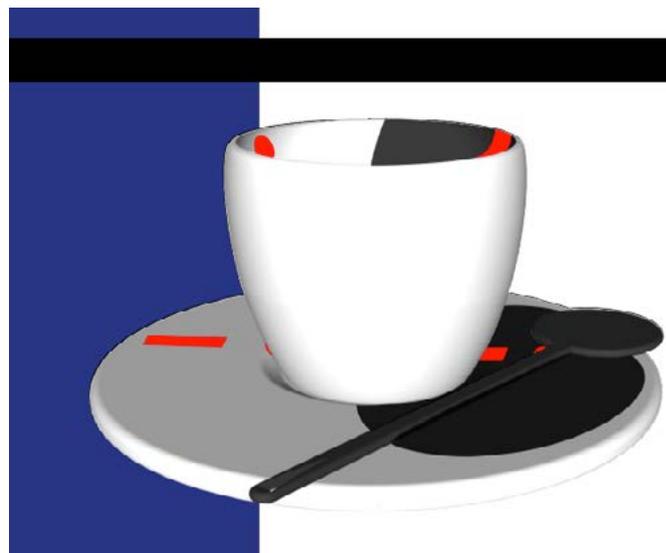
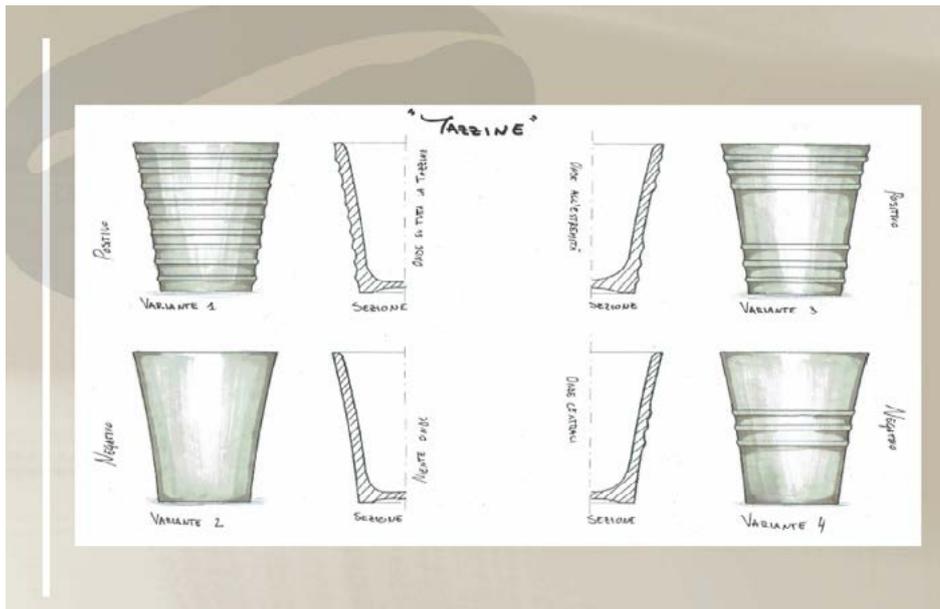
Tecniche miste

I progetti vengono presentati al cliente con un dossier con tecniche che variano dal disegno a mano libera. Fino ai render digitali o ibridi. Il modellino in scala aiuta il committente a immedesimarsi nello spazio che ha commissionato.



Pre-esame Chicco d'oro

In collaborazione con la sezione TID della SSS_AA il 4° corso ha progettato per Chicco d'oro una nuova serie di tazzine per espresso con una nuova veste grafica ed il conseguente packaging. Questo lavoro è stato valutato come pre-esame. L'azienda sceglierà e valuterà modi e tempi per la realizzazione.



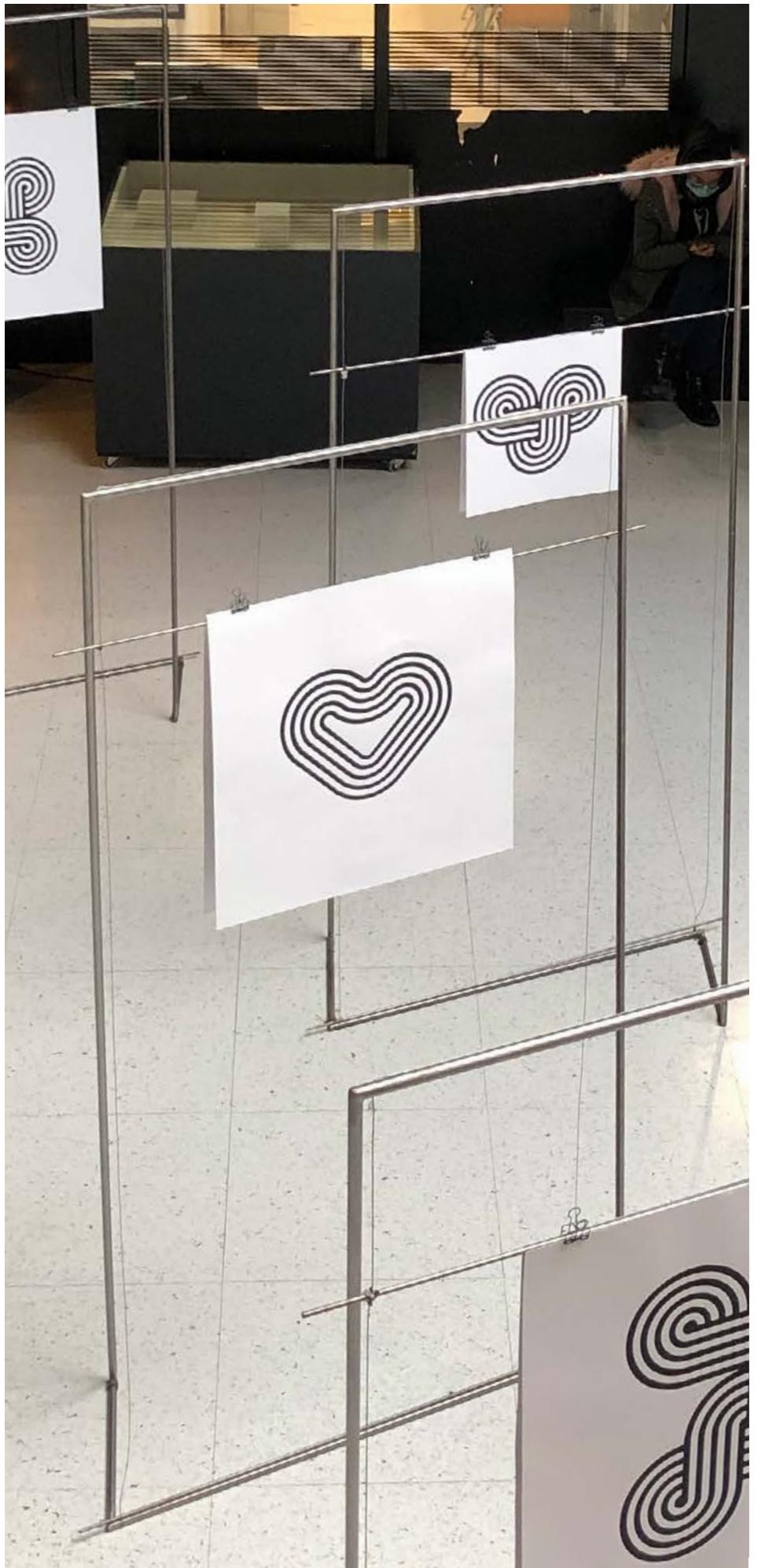
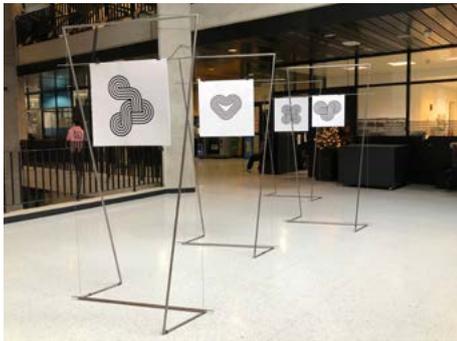
I grafici sono professionisti ed esperti conoscitori della comunicazione visiva. La formazione ha lo scopo di dare agli studenti della professione solide basi pratiche e concettuali in modo da essere in grado autonomamente d'indagare e sviluppare mandati in tutti i loro aspetti, pianificando con rigore tutte le fasi di progettazione.

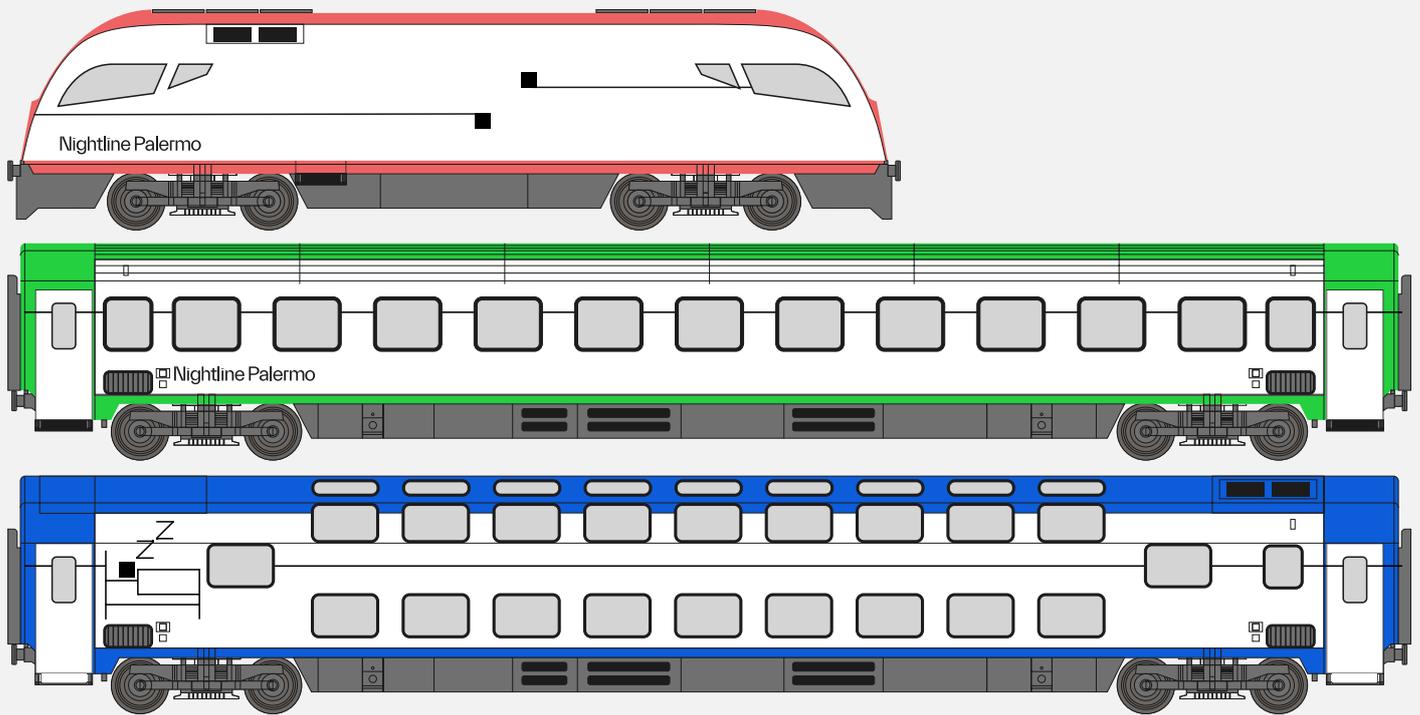
Partendo dall'idea fino alla sua realizzazione, i grafici conseguono progetti cartacei (manifesti, libri, immagini coordinate, segnaletiche, logotipi/marchi) e digitali, curando nello specifico l'aspetto di concezione visiva. Mantengono profonde relazioni con altre professioni vicine, collaborando attivamente con tipografie, fotografi, illustratori, programmatori e specialisti di marketing.

I grafici assicurano il passaggio dell'informazione dal cliente al destinatario, adattando la strategia di comunicazione in funzione dei media selezionati (pubblicità cartacee, edizione di libri, giornali o riviste, produzione audiovisiva o televisiva, produzione multimediale, siti web e app) in modo che sia comprensibile e convincente.

In questa edizione sono stati selezionati alcuni dei progetti realizzati dagli studenti, dal 1° al 4° anno scolastico. I lavori illustrati rappresentano gli aspetti più peculiari appartenenti al percorso scolastico e alla professione del grafico. Troviamo un poster per la comunicazione di una mostra sui manifesti del Museum für Gestaltung di Zurigo (4GR); l'applicazione combinata di illustrazioni e tipografia per il Calendario della Fondazione Elisa (3GR); il disegno tecnico a mano per la rappresentazioni di simboli ispirati al lavoro di Franco Grignani (1GR); infine un progetto di pre-esame in cui viene elaborata una Corporate Identity e Branding (4GR).







Monica Müller
4GRm

Pre-Esame
Lavoro pratico

Nightline Palermo
Immagine coordinata

Dossier
di presentazione



Nightline Palermo
Immagine coordinata

Dossier
di presentazione

Website



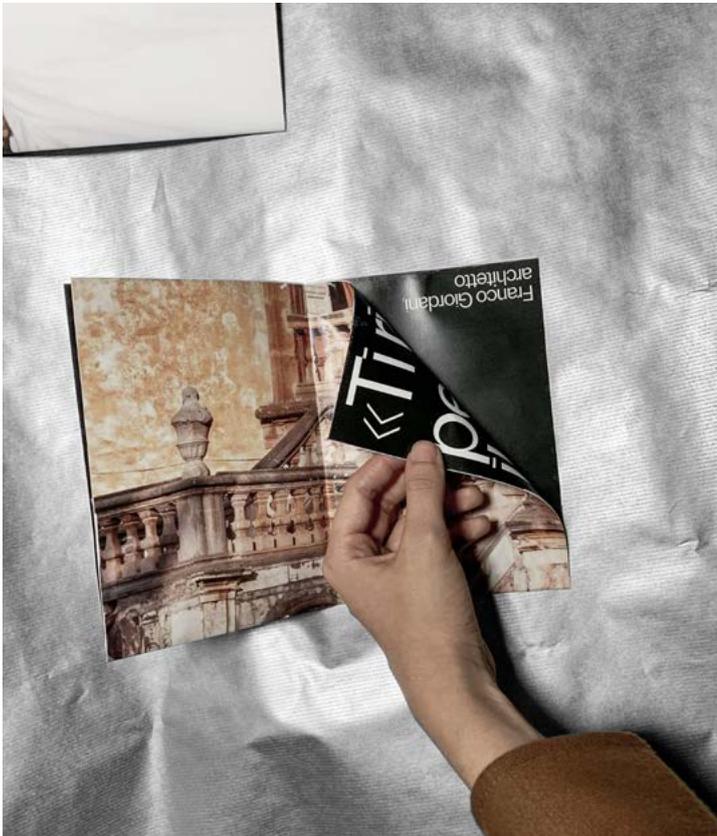
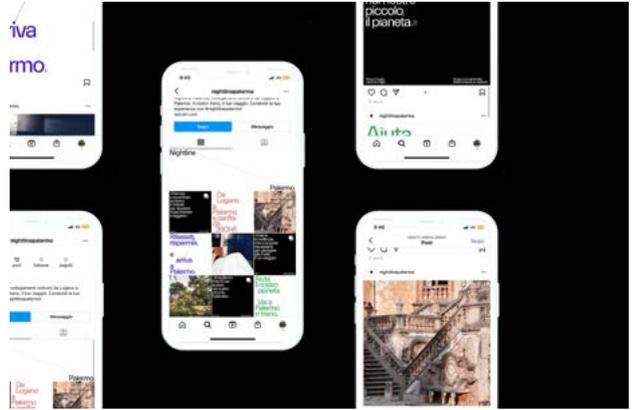
Monica Müller 45/6h Pre-Esame Lavoro pratico Nigritta Palermo Immagine coordinata Dossier di presentazione 43



Identità



Monica Müller 45/6h Pre-Esame Lavoro pratico Nigritta Palermo Immagine coordinata Dossier di presentazione 12



Interactive media designer

L'interactive media designer è un progettista che opera nell'ambito della comunicazione visiva e che quindi, sulla base di un'idea, sviluppa concetti di comunicazione e design unitamente allo sviluppo di contenuti secondo il concetto stesso.

Ed è in quest'ottica che presento tre progetti tra i molti lavori svolti durante le settimane di attività professionale, che si sono distinti per la complessità data dal tema e per la necessità di far ragionare gli studenti su concetti e soluzioni di comunicazione visiva.

Nel primo lavoro i ragazzi del quarto anno IMD hanno progettato una web app domotica per la configurazione e la gestione dell'illuminazione domestica (LUMEN app). Con gli studenti sono state testate tutte le fasi di progettazione, dall'analisi del briefing fino al design dell'interfaccia.

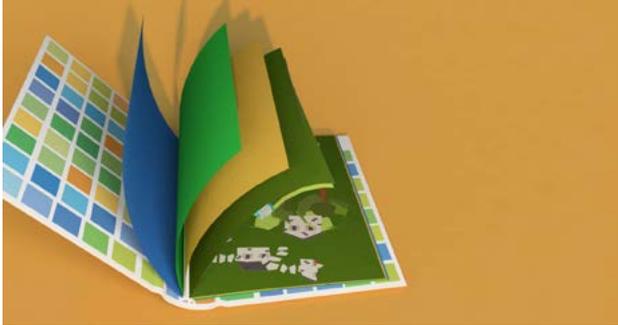
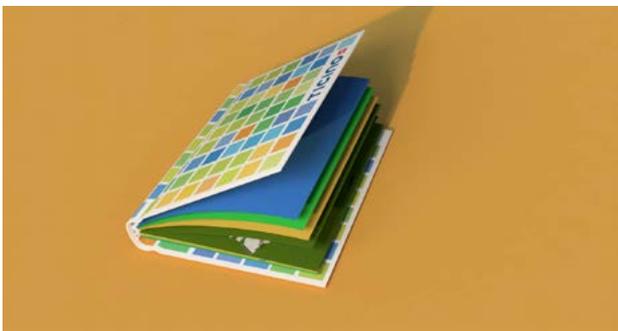
Nel secondo lavoro gli studenti del secondo anno IMD hanno realizzato il progetto per la campagna Instagram di Movetia (agenzia di scambi e mobilità) dal titolo MovYourSchool. Gli audiovisivi promozionali, il primo di 15 secondi e il secondo di 60 secondi, dovevano avere un carattere originali e adatto al target, rispettando le linee normative della campagna di comunicazione. Il risultato è stato un prodotto finito che integra audio, video e motion graphic. Nel terzo progetto Ticino Turismo, cliente del lavoro, ha voluto promuovere le bellezze del nostro cantone con una serie di animazioni, nelle quali i ragazzi del quarto anno si sono chinati dapprima alla ricerca dei luoghi caratteristici della regione da rappresentare per poi progettare e realizzare in digitale le animazioni partendo da un libro 3D in stile pop-up.

L'anno scolastico 2020-2021 coincide con il nostro primo anno d'esame di fine ciclo studi. Infatti, dopo un anno e mezzo di pandemia, riusciamo ad assegnare l'attestato di capacità federale ai nostri primi diplomati con il superamento dell'esame.

Se pur con mascherine e disinfettante a portata di mano, la sezione intera si è adoperata con impegno per garantire ai nostri giovani designer di raggiungere gli obiettivi formativi necessari per potersi inserire nel tessuto professionale nel ruolo di junior designer o per continuare gli studi magari presso qualche scuola universitaria professionale.

A tutti gli studenti del tempo pieno e dell'apprendistato un ringraziamento per l'impegno profuso in un periodo così difficile.

Manrico Pierangeli, Caposezione IMD







MovisFun, MovYourSchool!

Movetia, Exchange and Mobility

*#movyourschool
@movetia*

La sezione pittore di scenari nell'anno scolastico 2021-2022 ha mantenuto l'insegnamento in presenza, grazie al rispetto delle normative COVID in atto.

I mandati sono pervenuti, in parte, durante l'anno scolastico precedente, mentre i vari progetti sono stati affrontati e sviluppati durante l'anno scolastico corrente.

È consuetudine che nel corso delle settimane di attività professionale vi siano delle opere da realizzare in collaborazione con enti esterni alla scuola.

In questa occasione sono stati realizzati dei dipinti su tela per UBS di Chiasso, dei dipinti murali per i corridoi del centro professionale di Bellinzona e una decorazione a parete nel corridoio della sede dell'ufficio dell'orientamento scolastico a Bellinzona.

I progetti sono stati proposti dalle allieve/i dell'ultimo anno di formazione, poi sviluppati, definiti, nonché eseguiti dalle allieve/i dei successivi anni.

Verso la fine dell'anno scolastico sono state concordate due collaborazioni importanti:

1. Esposizione opera artistica di Nicolas Party al LAC di Lugano.
La classe del secondo anno ha collaborato all'allestimento dell'esposizione assistendo alla realizzazione delle opere pittoriche.
2. Restauro conservativo dei gessi presso la SUPSI.
Le classi del secondo e terzo anno hanno collaborato con i responsabili della sezione di Restauro presso la SUPSI di Mendrisio, nella pulizia e restauro conservativo dei Gessi depositati.

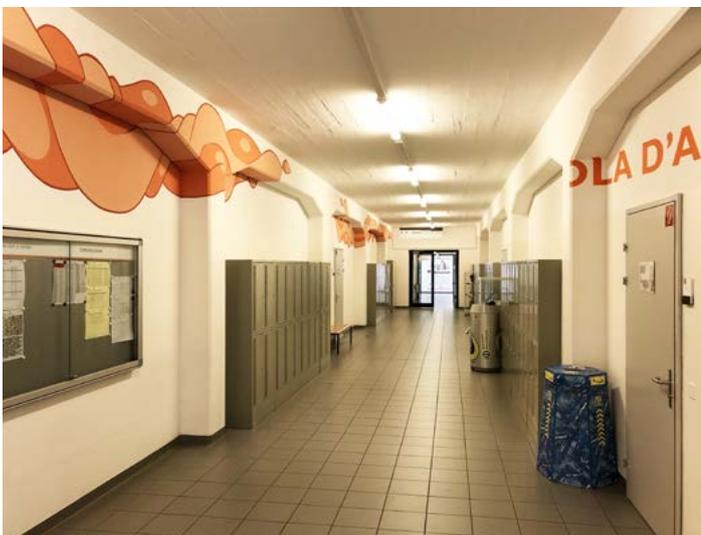
Si ringraziano tutti i docenti e le/gli allieve/i che hanno collaborato alla buona riuscita delle diverse opere, con grande soddisfazione dei committenti.

Cliente	UOSP Ufficio orientamento scolastico e professionale, Bellinzona
Descrizione mandato	<ul style="list-style-type: none"> → Caratterizzare il corridoio d'entrata a cui si accede dall'ascensore e dalle scale. → Migliorare la segnaletica, in modo da favorire l'identificazione della ricezione e del locale di consultazione prospetti. → Eseguire l'intervento pittorico sulle pareti del corridoio e all'interno del locale «centro di documentazione». → Se possibile inserire alcune frasi significative.
Progetto scelto	<p>Autrice: Isabel Rossi classe 3PI</p> <p>Concetto: Questo progetto vuole rappresentare il senso di orientamento sulle scelte future. L'aereo simboleggia un individuo che prende il volo verso il suo futuro grazie alle sue scelte, mentre le scie sono le strade che ha già percorso con i suoi alti e bassi. Ho deciso di utilizzare delle forme e il colore del logo, mantenendolo semplice e dinamico.</p>
Esecuzione	<p>Dal 28 giugno al 2 luglio 2021</p> <p>Classe 3PIIm e 3PI</p>



Cliente	CPT Centro Professionale Tecnico, Bellinzona
Descrizione mandato	<ul style="list-style-type: none">→ La richiesta è quella di rendere meno austeri e impersonali gli spazi d'entrata nelle aule.→ L'intervento pittorico è da eseguire sulla parte superiore delle pareti, fascia altezza 118 cm.→ Le proposte decorative sono da considerare su tutti i piani del centro scolastico, dal livello del pianterreno al terzo piano.
Progetto scelto	<p>Autrice: Lara Previtali classe 3PIIm (anno 2019-2020) Titolo: "Consistenze" Motivazione: Ho voluto dare un senso di dinamismo e profondità in un luogo che ora è piuttosto spoglio. Ho scelto di lavorare sul tema delle consistenze, scegliendo quattro elementi fisici, materici; i materiali plastici, il vetro, il tessuto e la carta. Ho fatto una proposta di colore che però può essere cambiato se si desidera. Si potrebbe anche decidere di variare colore a seconda del piano.</p>
Esecuzione	<p>Dal 21al 30 giugno 2021 Classi 1PIIm, 2PIIm, 3PIIm e 3PI</p>





Cliente	Ristorante aziendale UBS, Chiasso
Descrizione mandato	Realizzare tele dipinte con soggetti gastronomici di medie dimensioni da appendere ai muri.
Progetto scelto	Autori: Allieve/i 3Plm-3PI 2020
Esecuzione	Dal 28 settembre al 9 ottobre 2020 Realizzazione e posa Classe 3 Plm e 3PI





Con l'anno scolastico 2020/21 la Scuola Cantonale d'Arte del Csia ha raddoppiato, portandolo a due, il numero di classi ammesse al primo anno. Questa crescita attesta l'interesse e il successo della scuola ma comporta anche il profilarsi di nuove progettualità e stimolanti sfide, sia di carattere didattico-organizzativo e sia d'ordine logistico.

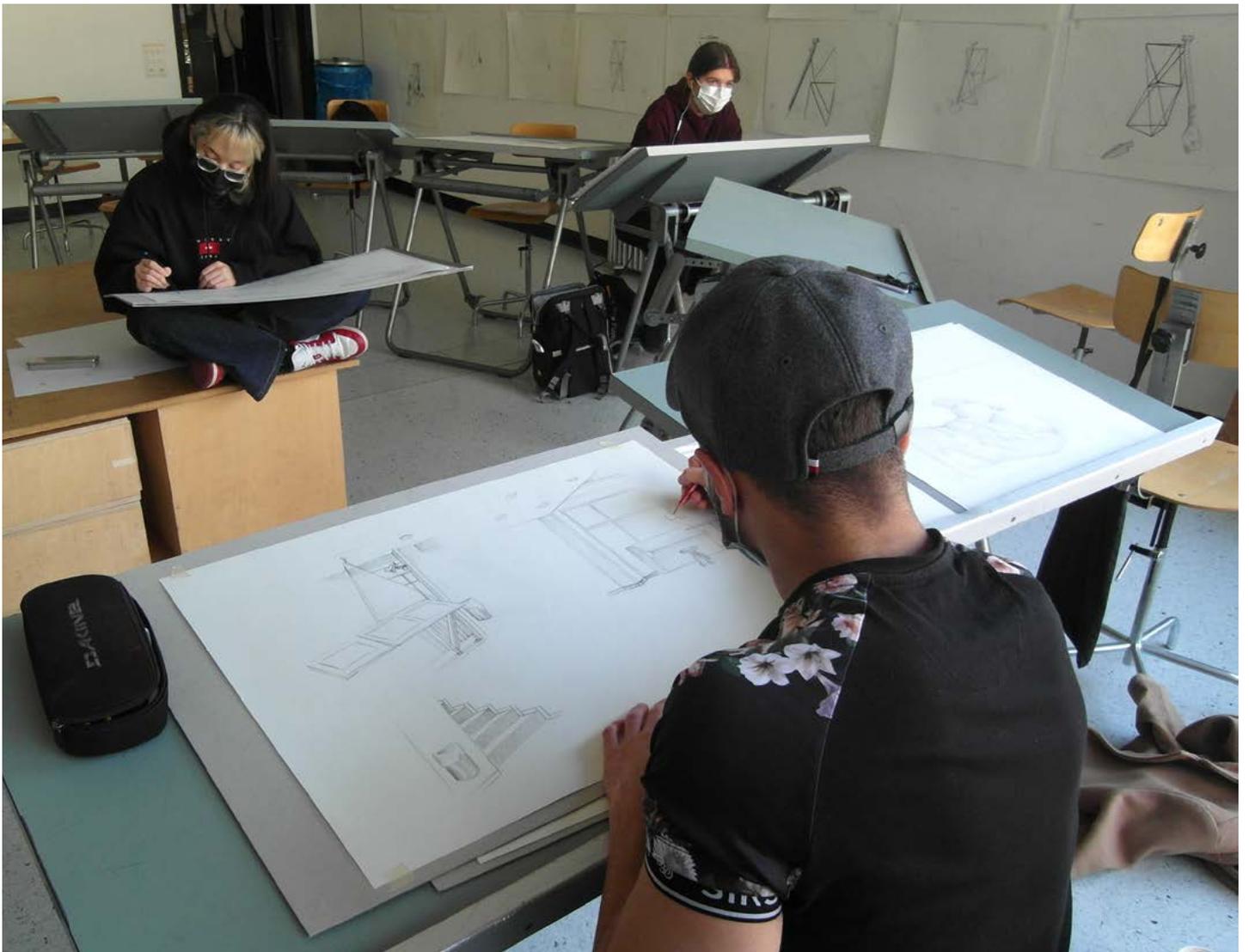
Proseguendo l'attuazione di un principio che è alla base del nostro Istituto, ovvero quella feconda interazione tra prassi artistica e artigianale e di confronto con elementi storici e culturali, la nostra scuola ha voluto mantenere, attenendosi alle direttive Covid 19, gli stages/soggiorni di studio previsti dal programma didattico: quello di pratica artistica, che da tradizione oramai consolidata si tiene alla Corte della Miniera di Urbino e quello di espressione teatrale/corporale con la compagnia teatrale Trickster-p.

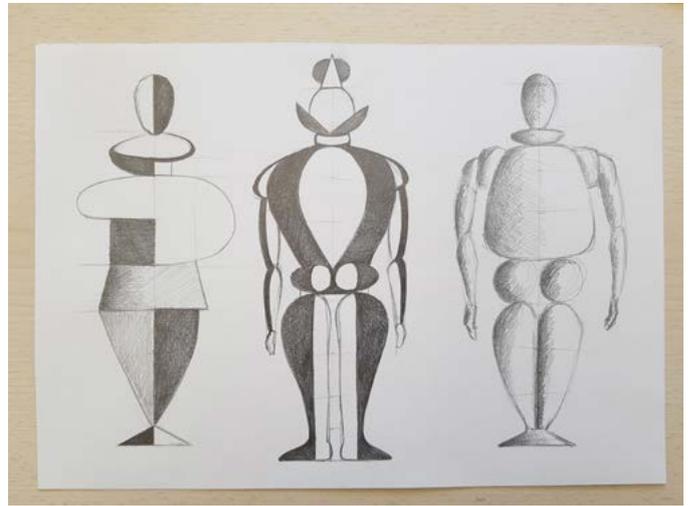
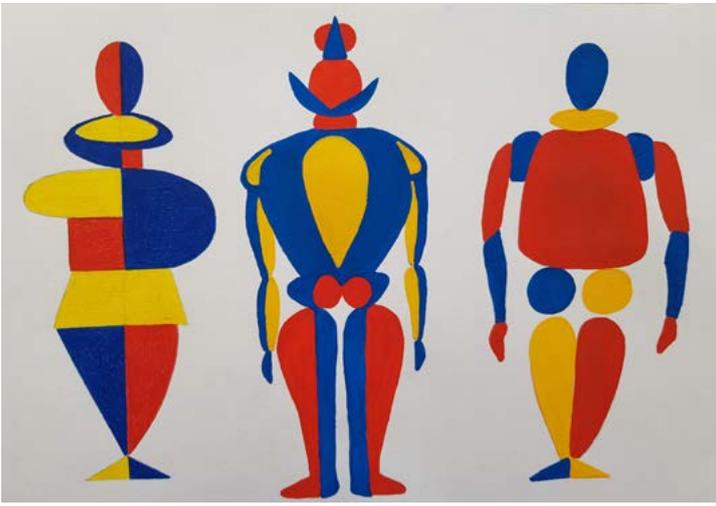
Dal 19 al 23 aprile è stato inoltre predisposto uno stage nel Malcantone, incentrato sul tema Colore e introdotto da seminari curati dai docenti accompagnatori e dal fisico prof. Mauro Luraschi e dal compositore Mario Pagliarani. L'attività artistica e pratica è stata svolta in collaborazione con l'artista Marianna Gostner ed è stata compendiata dalla raccolta dei materiali in situ per la predisposizione dei pigmenti, dalla visita degli affreschi di Migliaglia e della mostra Namad. L'antica arte del feltro in Iran e Asia centrale (Mudec di Lugano) nonché dalla proiezione, a Curio, del Film Rosso di Kieslowski.

Infine, si segnala con piacere che grazie alla benemerita Fondazione Silene Giannini di Cevio, in concomitanza con la consegna dei diplomi della SCA, dall'anno 2020-21 possono essere assegnati anche dei riconoscimenti per quegli allievi che si sono distinti per la miglior media generale della Maturità specializzata indirizzo Arti visive, per il migliore Lavoro di maturità con orientamento Spazio-video-fotografia e, rispettivamente, con orientamento Pittura-arti plastiche.



↑ Consegna premi Fondazione Silene Giannini, OSC Mendrisio, 2020
↓ 2SCA, disegno dal vero in tempo di Covid, marzo 2021

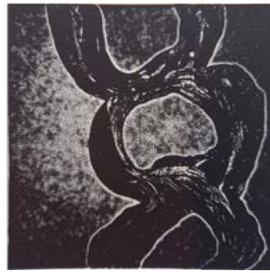
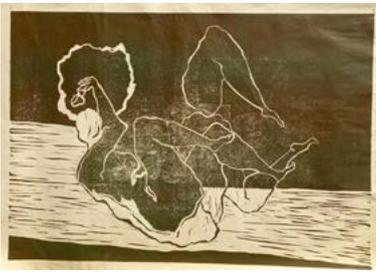




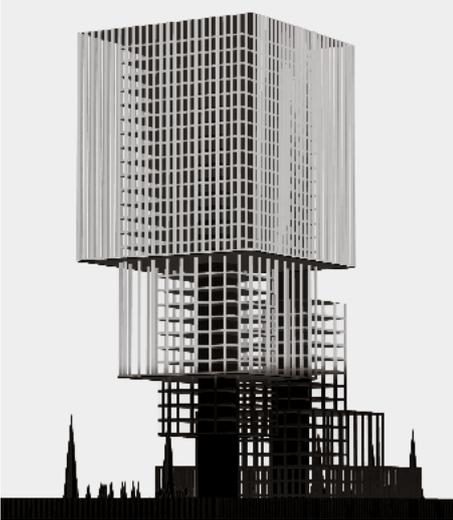
↑ 1SCA, Disegno geometrico

↓ 3SCA_Disegno vero

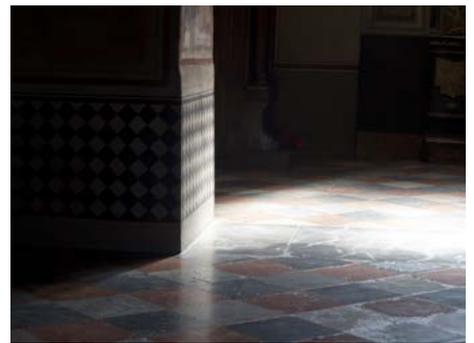
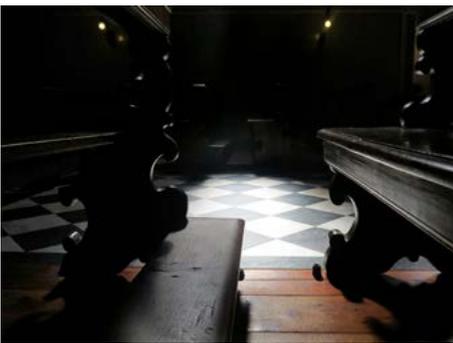
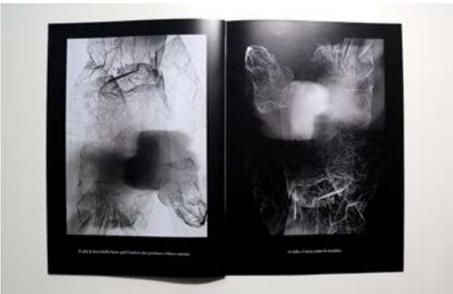




4SCA, Atelier incisione



4SCA, Atelier di architettura



4SCA, progetto cultura artistica

Rapporto annuale

2020/21

SSS_AA

Scuola
specializzata
superiore
di
arte
applicata

Lugano

L'indirizzo Design visivo della SSS'AA durante l'anno scolastico 2020-2021 si è svolto con una nuova struttura del secondo anno di formazione. Struttura che unisce gli indirizzi Web e Animation inserendo nuove materie quali Gaming, UX-UI, Motion Graphics, ecc..

Quest'anno la SSS'AA ha dovuto affrontare buona parte del periodo scolastico in modalità a distanza a seguito delle le direttive COVID. In questo caso il programma è stato affrontato adeguandolo alle particolari modalità di insegnamento.

È stato comunque possibile svolgere progetti interdisciplinari che permettessero, in particolare per gli studenti del primo anno, di sensibilizzarsi alle necessità di una professione che richiede competenze multidisciplinari. Una programmazione che non ha impedito di affrontare in modo positivo l'esame intermedio del primo anno di Design visivo. Per questa occasione è stata contattata l'Associazione Ticinese Deboli di Udito (ATiDU) che sarà referente per la realizzazione di una serie di prodotti per la prevenzione e la sensibilizzazione. I lavori realizzati durante l'esame intermedio saranno per gli studenti la base di sviluppo per i progetti del prossimo anno scolastico.

Durante questo anno la SSS'AA ha organizzato anche delle conferenze tematiche online aperte al pubblico su prenotazione. Queste conferenze si sono svolte sotto forma di Webinar. Per l'indirizzo Design visivo sono stati organizzati due eventi online. Il primo con la Black Robot (azienda del gaming e interattività) e il secondo con BeaArt (gruppo che si dedica allo sviluppo e promozione dell'uso creativo e divulgativo della Realtà aumentata). Allo stesso modo, durante il periodo di Espoprofessioni, sono stati attivati alcuni Webinar per presentare le peculiarità dei percorsi formativi della SSS'AA. Vari prodotti dedicati alla promozione della partecipazione della scuola a Espoprofessioni sono stati sviluppati dagli studenti SSS'AA.

Eco app



Riciclaggio

Natura

Città

PET

Ecolo

Eventi intorno a te



17

Giu

Riciclo PET

Lugano



20

Lug

Plantiam

Tesserete

Questa settimana



05

Mart



Home



Favorites



Notifications



Utente

Gli studenti del secondo anno hanno lavorato sui progetti d'esami divisi in differenti tipologie di prodotti che spaziano dall'animazione, al web, al gaming. I progetti che sono stati affrontati sono i seguenti:

Progetti Spot Equal Pay Day e Spot Geomag

Alcuni studenti sono stati impegnati sullo sviluppo e realizzazione di spot, con tecniche di animazione digitale, lavorando su due differenti tematiche. Una tematica trattava la sensibilizzazione sulla parità salariale tra donne e uomini per la giornata dell'Equal Pay Day. Mentre la seconda tematica richiedeva di realizzare uno spot promozionale dell'azienda ticinese Geomag che produce giochi basati su elementi magneti.

Progetti Sito Industrial designer, Eco app e App Csia

Per i progetti che interessavano le applicazioni nell'ambito del web, gli studenti hanno creato e sviluppato delle proposte per il sito di un noto Industrial designer che vive in Ticino. Il prodotto digitale è stato progettato dopo averlo a lungo intervistato, con l'obiettivo di rappresentare al meglio la sua professionalità. Per esercitare le buone regole di design e l'applicazione delle linee guida delle applicazioni, le persone in formazione hanno creato una app finalizzata alla promozione di eventi ecologici.

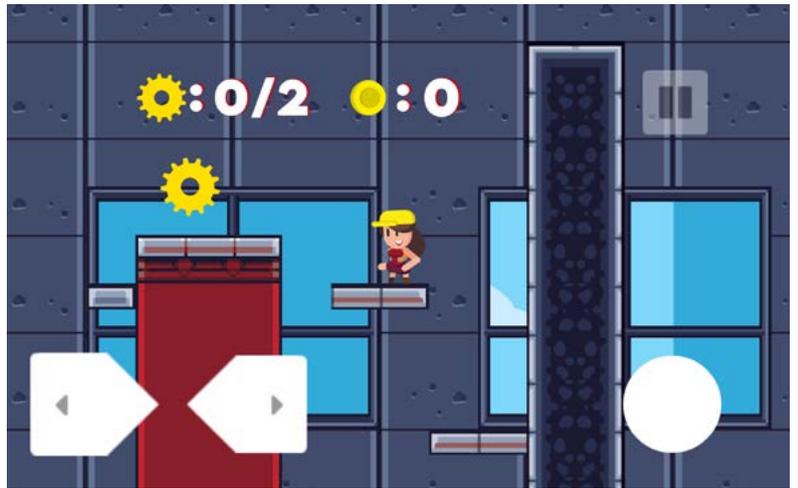
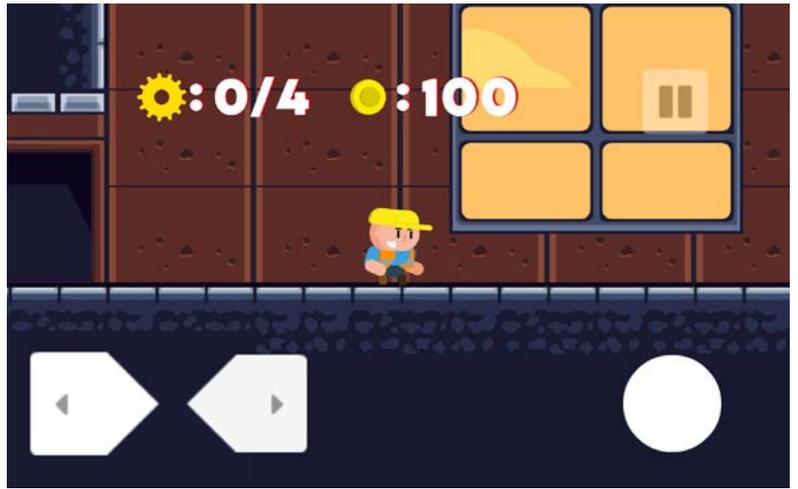
Riprogettare grafica e interazione dell'app dell'Istituto scolastico è stato un ulteriore compito affidato agli studenti della SSS'AA. Con questo progetto hanno così avuto modo di confrontarsi, non solo direttamente con il cliente, ma anche con studenti e docenti, futuri utilizzatori, individuando così soluzioni più vicine alle loro necessità. Progetti Game per Equal Pay Day

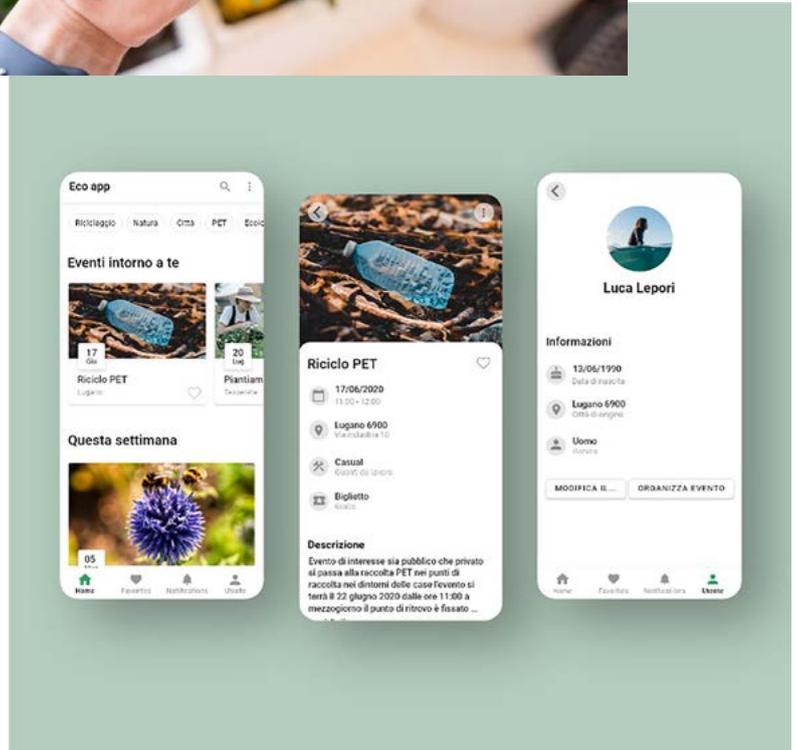
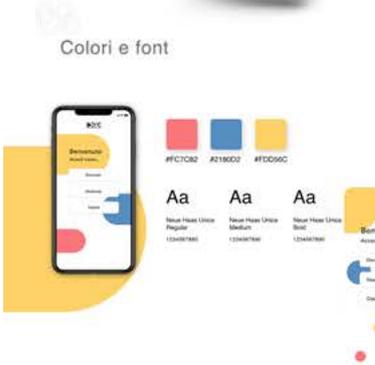
Come progetti d'esame al secondo anno sono stati realizzati tre prodotti videoludici con la finalità di sensibilizzare il giocatore rispetto al tema dellequità salariale tra uomo e donna.

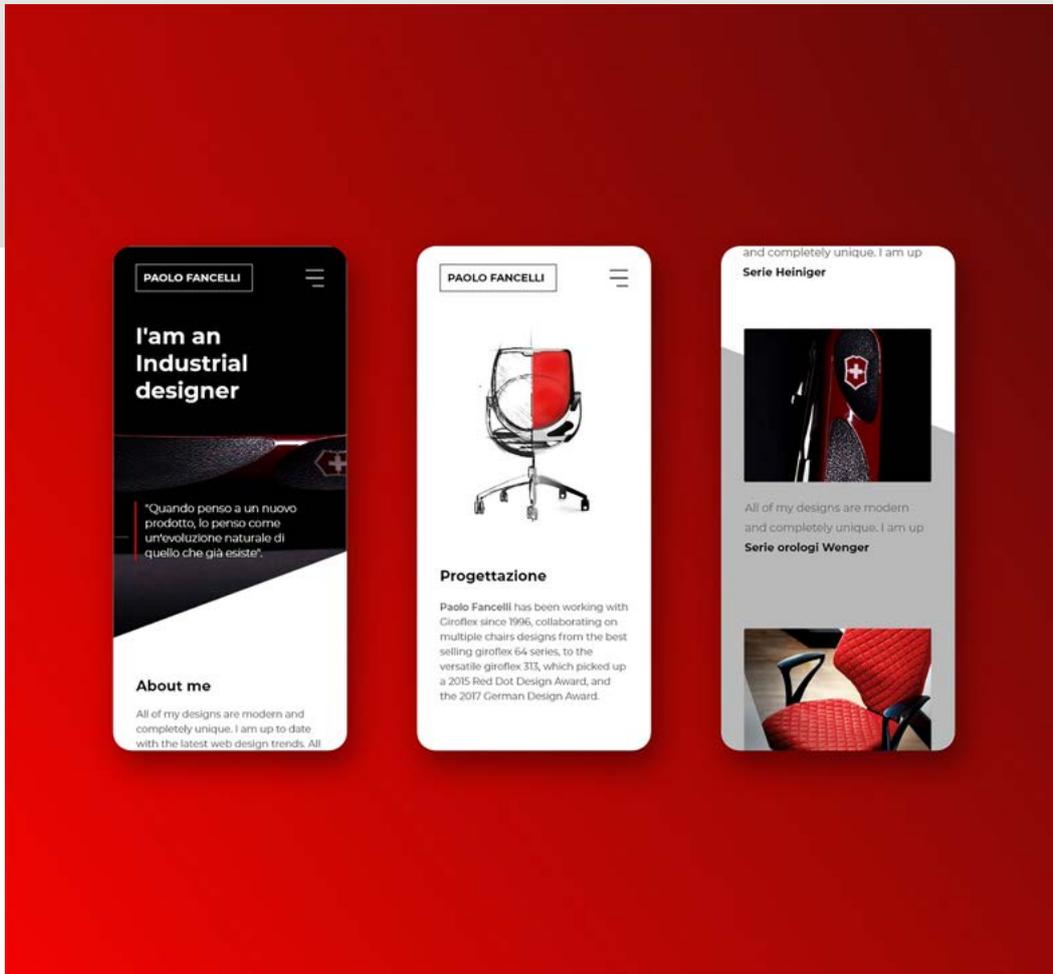
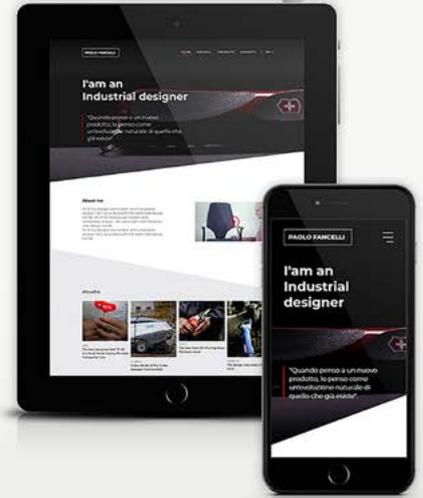
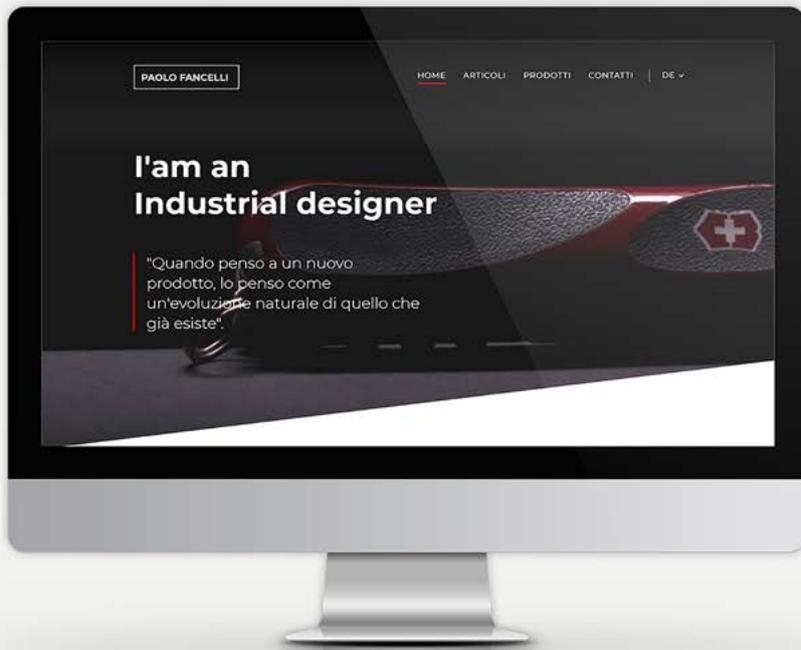
I giochi sviluppati con grafica 2D illustrativa abbracciano ciascuno un genere differente ben specifico. Un gioco porterà l'utente ad esplorare l'ambiente di un ufficio nel ruolo di un'impiegata che deve portare a termine i compiti a lei assegnati dal direttore per ricevere la propria paga. Al termine del percorso, il giocatore verrà messo in condizione di confrontare il salario guadagnato come donna rispetto a quello maggiore dei colleghi uomini.

Con un secondo progetto, basato su un gioco platform a scorrimento laterale, si è adottata una strategia che obbliga il giocatore a vestire sia i panni del lavoratore maschio che quelli della femmina. Superando i differenti livelli, il giocatore prenderà coscienza delle disparità salariali attraverso delle differenze di reward all'interno del sistema di punteggio di gioco. Lo stile adottato è flat con colori saturi ed accesi, animazioni dinamiche ed un gameplay veloce ed intuitivo.

Pensato come gioco a sviluppo verticale, il terzo progetto, nelle fasi di gameplay obbliga il giocatore a controllare simultaneamente 2 pedine (una maschile ed una femminile) che si muovono orizzontalmente sul fondo dello schermo. Dall'alto dello schermo scendono in continuazione numerosi ostacoli da evitare e bonus da colpire. In ogni livello le pedine, gli ostacoli ed i bonus prendono una diversa veste grafica simulando differenti ambiti lavorativi. Un confronto diretto tra il punteggio maschile e femminile mostra una differenza tra i due con un rapporto pari a quello definito dell'Equal Pay Day. Lo stile si basa su illustrazioni a mano libera dando al gioco un aspetto essenziale e dinamico.







L'anno scolastico 2020/2021 per la SSS'AA, a causa del COVID, ha visto lo scorrere dell'anno tramite condizioni legate in gran parte alla formazione a distanza. Quindi, anche per l'indirizzo Design di prodotto le lezioni si sono svolte da metà ottobre a quasi metà aprile in modalità online.

Un anno scolastico particolare che però non ha impedito agli studenti e ai docenti dell'indirizzo in questione di proseguire su un percorso di formazione che, tra i vari impedimenti, ha comunque prodotto risultati apprezzabili. Di seguito sono descritti i progetti più significativi che hanno marcato le fasi di apprendimento degli studenti dell'indirizzo SSS'AA legato alla progettazione del prodotto.

Quattro progetti che hanno condotto gli allievi all'esame intermedio che definisce il passaggio dal primo al secondo anno di un percorso mirato a formare specialisti dello sviluppo di prodotti industriali tramite l'uso delle tecnologie digitali.



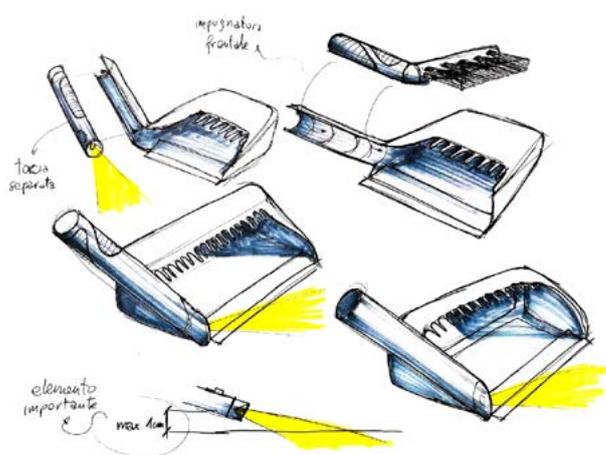
Utensile per la pulizia casalinga: Paletta e scopino Esecuzione

Si tratta di un progetto interdisciplinare affrontato per il primo anno di Design di prodotto. Il progetto ha previsto che gli studenti si cimentassero attraverso una struttura progettuale che considerasse una base di avvio dello stesso progetto fondata sull'auto briefing in cui era richiesta la scelta di un prodotto nel settore della pulizia.

Il prodotto scelto dalla classe è stato una paletta e uno scopino, quindi una tipologia di prodotto ad uso casalingo di grande produzione industriale e di costi di vendita al pubblico relativamente contenuti.

Il prodotto non doveva forzatamente richiamare o fare parte ad un marchio specifico, consentendo quindi una certa libertà formale, ma questo pur considerando centrali aspetti tecnici e tecnologici strettamente legati alla fattibilità e producibilità della proposta sviluppata.

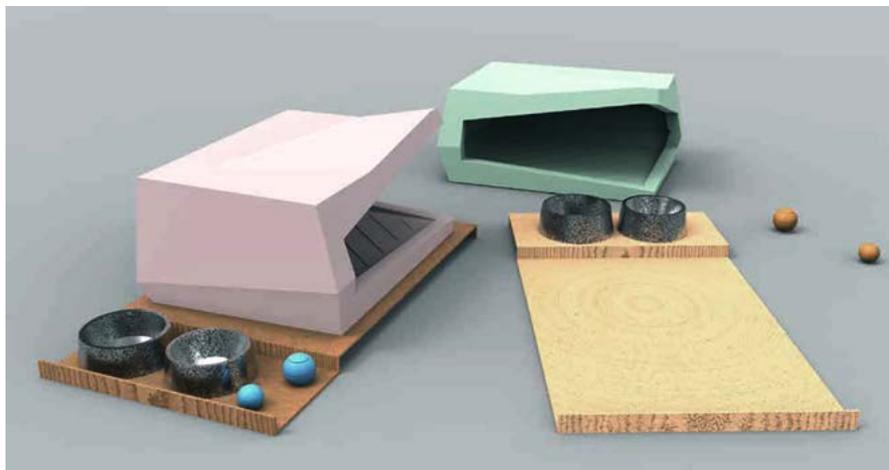
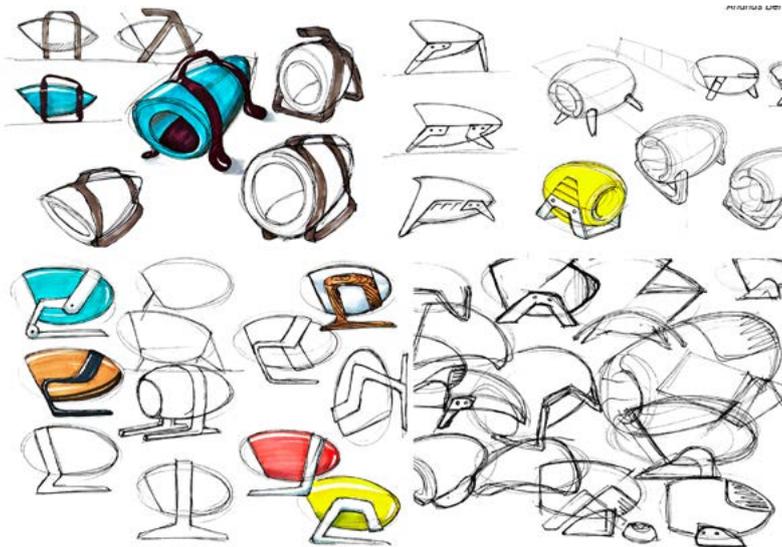
I progetti elaborati dagli studenti attraverso questo loro primo percorso progettuale interdisciplinare, hanno prodotto matematiche 3D che considerassero la possibile fattibilità costruttiva in relazione ai materiali consigliati dal mandato e l'ottenimento di colorazioni e finiture superficiali in linea con le esigenze funzionali del prodotto.



Cuccia per cane Indoor/Outdoor

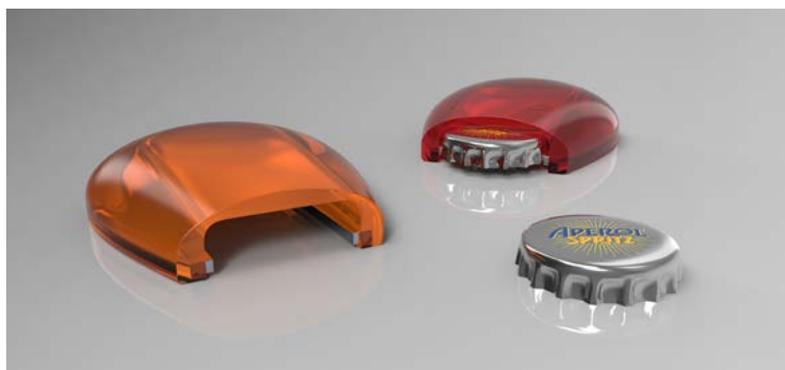
Un ennesimo progetto interdisciplinare affrontato con il primo anno del Design di prodotto dove gli studenti hanno dovuto affrontare un tema progettuale di nicchia. Il progetto si è sviluppato sul settore del benessere dell'animale. Un settore di molto particolare, ma allo stesso tempo ricco di condizioni e costruzioni da tenere in considerazione quali, ad esempio, le dimensioni dell'animale che la cuccia dovrà ospitare..

Massima libertà formale, tenendo in considerazioni aspetti funzionali, anche nuovi, e di utilizzo interno ed esterno del prodotto tramite l'uso di materiali adeguati alle esigenze. Gli obiettivi progettuali si sono sviluppati attorno a consegne che consideravano la possibilità di rendere il prodotto il più versatile e duttile possibile, ma allo stesso modo esteticamente integrabile ed inseribile in ambienti molto diversificati.



Apribottiglia promozionale

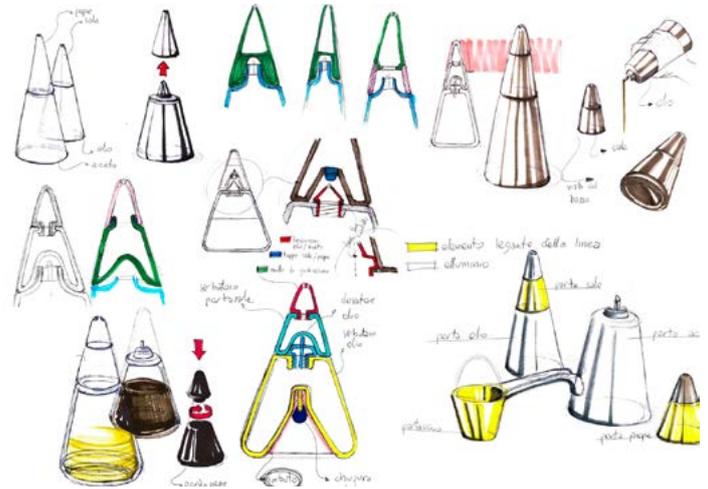
Un progetto basato su consegne che domandavano di sviluppare un apribottiglia i cui stilemi fossero legati ad intenti promozionali per una precisa marca di bevande. Un attrezzo quindi funzionale, ma mirato a rappresentare l'ipotetico committente attraverso forme, colori e materiali che potessero trasmettere lo "spirito" del prodotto da pubblicizzare attraverso lo stesso oggetto. Ogni studente ha dovuto scegliere una precisa marca legata ad una bevanda, comprendere i "valori" che la stessa marca vuole trasmettere al consumatore e quindi tradurli in un oggetto adeguato al prodotto da promuovere.



Esame intermedio:
Set per la tavola
(porta uova, sale&pepe, olio&aceto)

Il tema progettuale scelto, ha come scopo, la creazione di matematiche 3D e rese, affrontando nella sua totalità la metodologia progettuale appresa. Questo attraverso lo sviluppo formale dei singoli prodotti. Dall'analisi conoscitiva del mercato, dei competitors, agli aspetti ergonomici di usabilità e funzione, agli schizzi di ricerca e di analisi, in tutte le parti che costituiscono i singoli prodotti facenti parte della gamma.

I modelli sono stati poi realizzati nella loro completezza tecnica, in funzione dei materiali e delle metodologie di produzione scelte, sia le parti estetiche formali esterne (superfici), sia nelle parti interne, spessori, nervature, sistemi di chiusura e fissaggio, poppette, ecc..



CSIA

Centro scolastico
per le industrie artistiche

Via Giacomo Brentani 18
C.P. 4243
6904 Lugano

+41 (0)91 815 20 11
decs-csia@edu.ti.ch
www.csia.ti.ch

Repubblica
e Cantone Ticino

Divisione della formazione
professionale

Dipartimento dell'educazione,
della cultura e dello sport

Sezione della formazione
industriale, agraria, artigianale
e artistica

