



**CORSO DI:
Metodi e Tecniche di Design**

Prof. A. De Capua

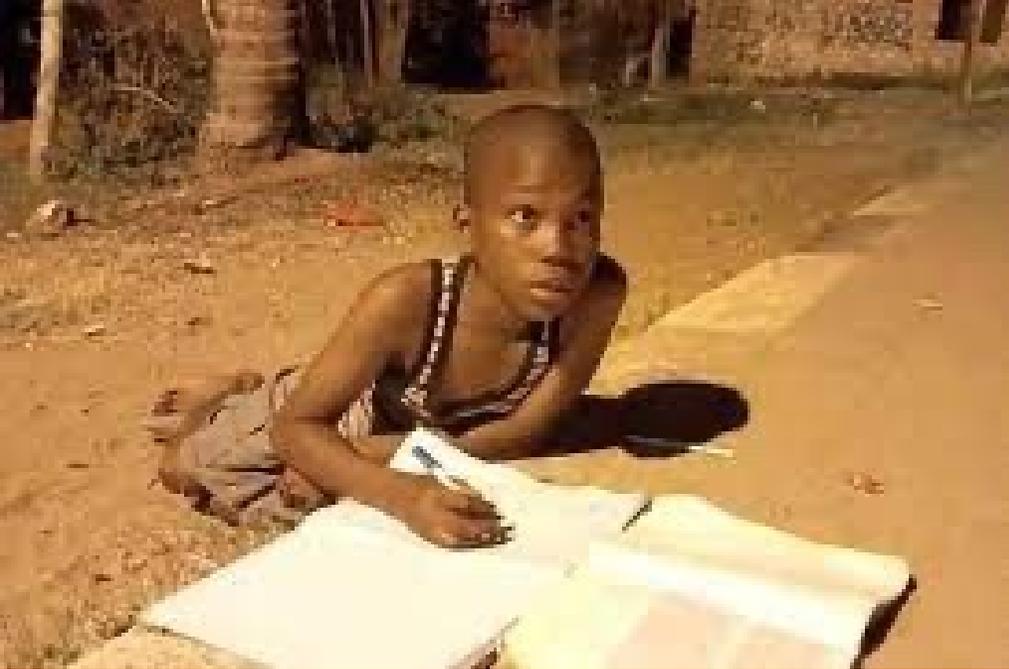
MtD 7 Alcuni riferimenti

19 ottobre 2023





Abitare



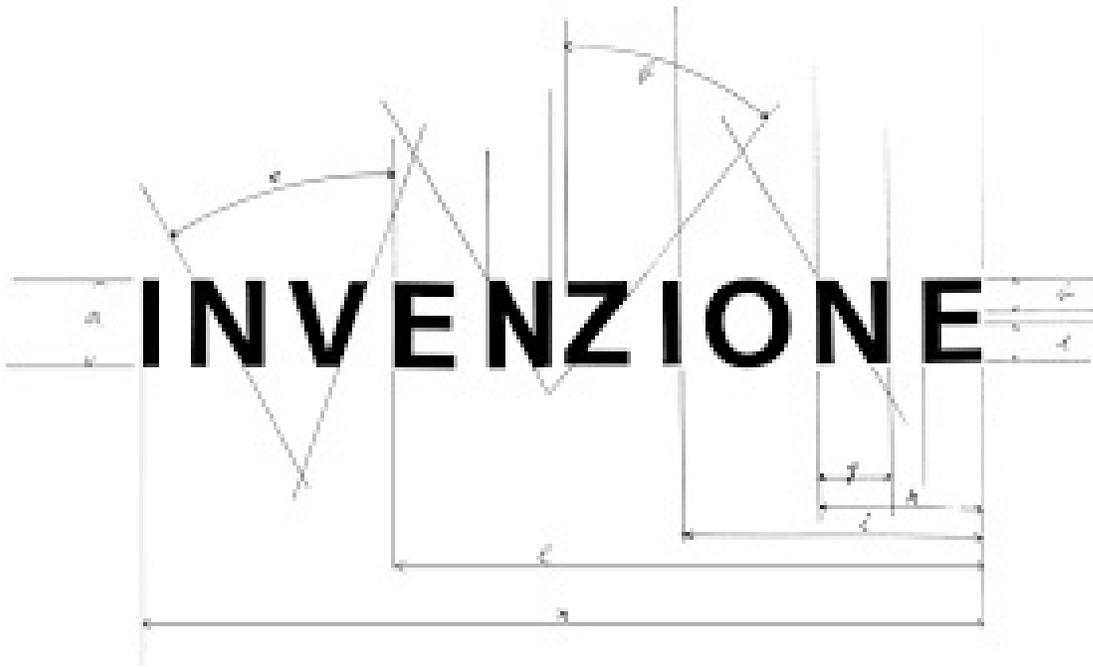
Studiare



Indossare



Cucinare



Inventare vuol dire pensare a qualcosa che prima non c'era.
Scoprire vuol dire trovare qualcosa che prima non
si conosceva ma che esisteva

CREATIVITÀ

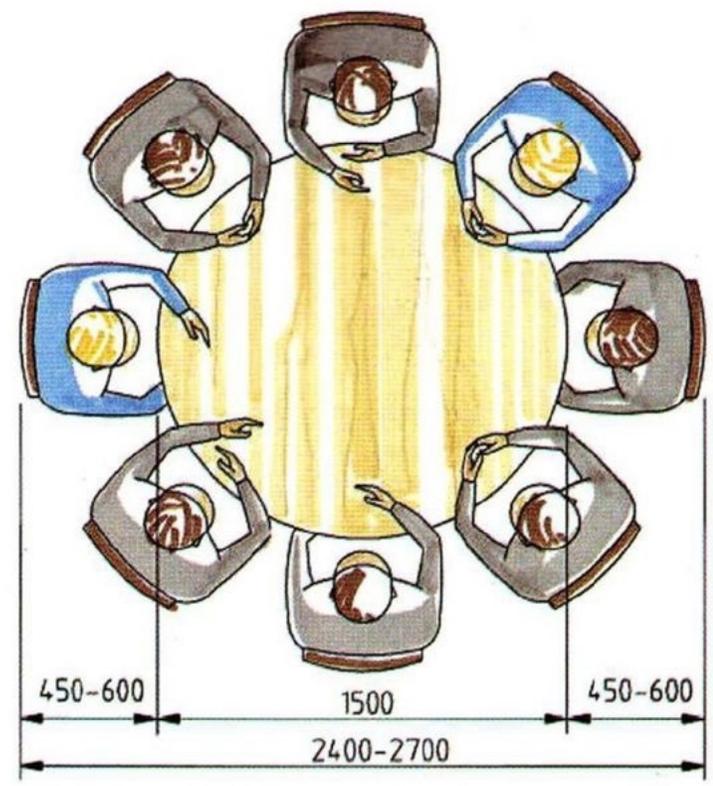
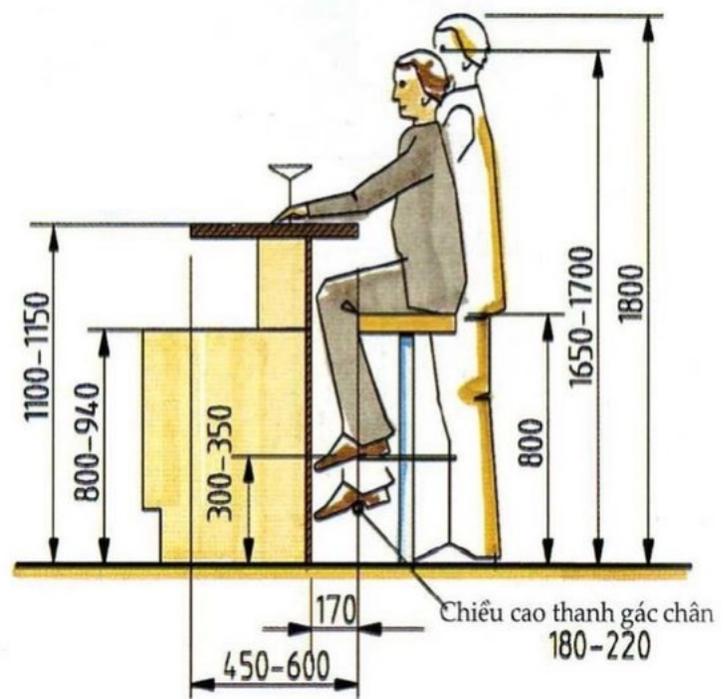
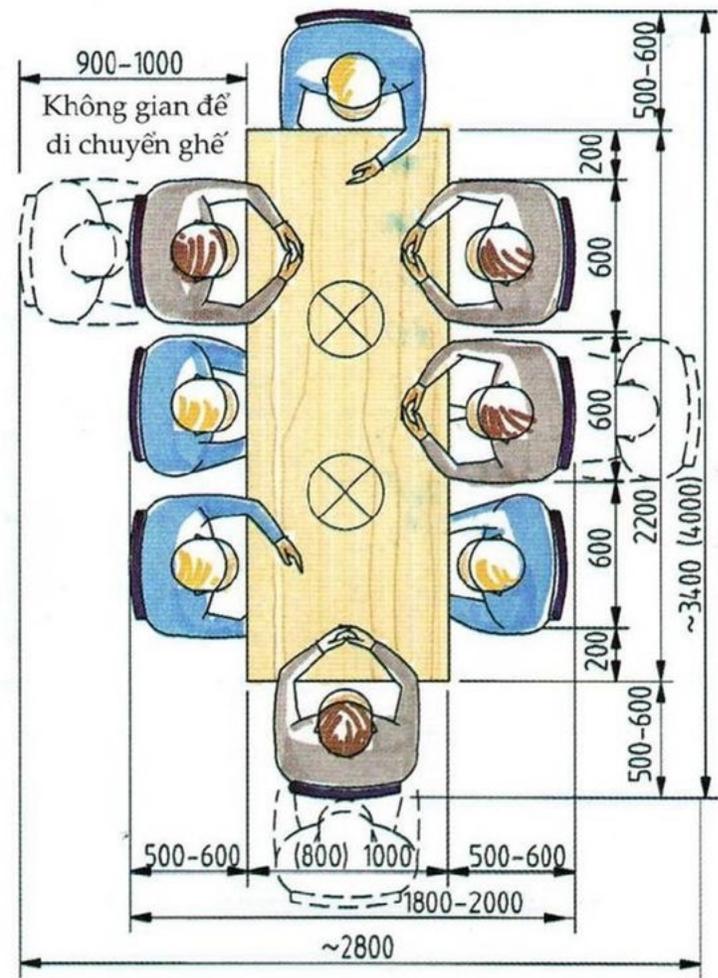
La creatività è un uso finalizzato della fantasia anzi della fantasia e dell'invenzione, in modo globale.

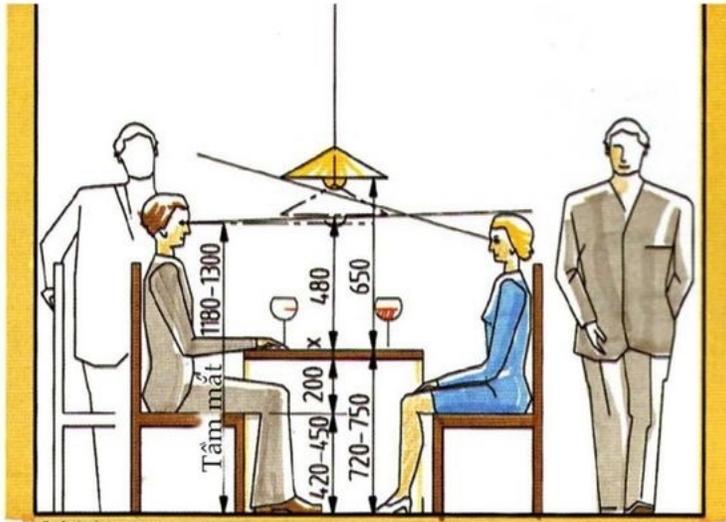
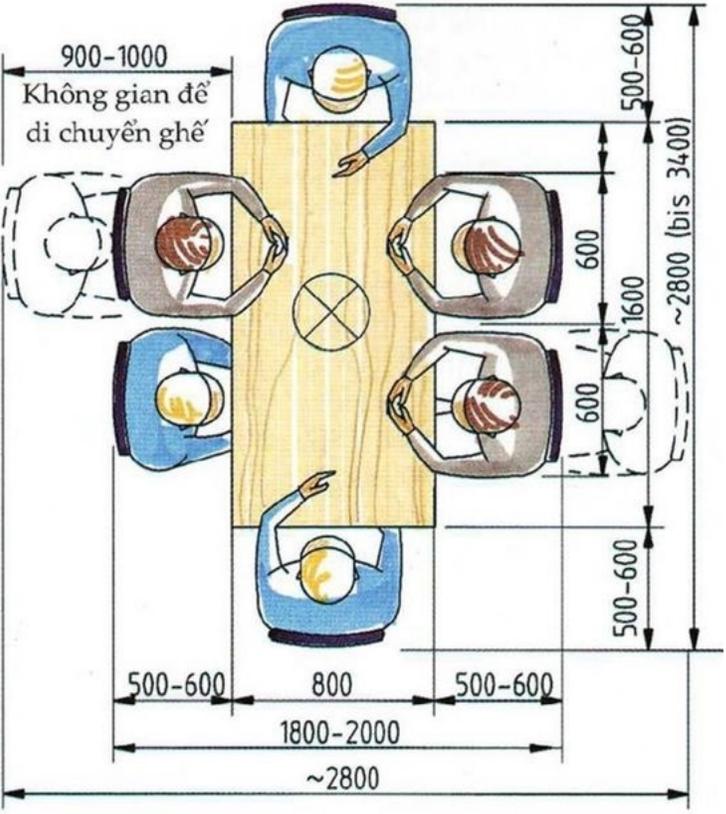
La creatività è usata nel campo del design considerando il design come modo di progettare, un modo che pur essendo libero come la fantasia è esatto come l'invenzione, comprende tutti gli aspetti di un problema, non solo l'immagine. Come la fantasia, non solo la funzione come l'invenzione, ma anche l'aspetto psicologico, quello sociale, economico, umano.

Il design non dovrebbe
essere alla moda.
Un buon design dovrebbe
durare nel tempo
fino a consumarsi

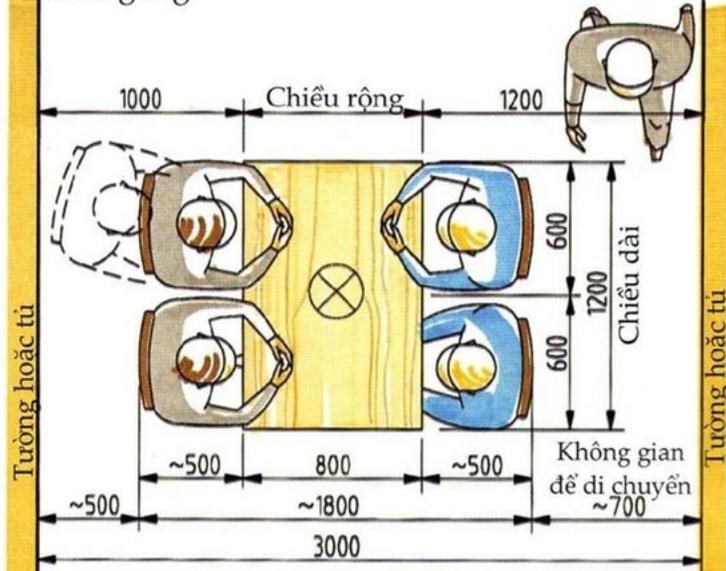
Achille Castiglioni



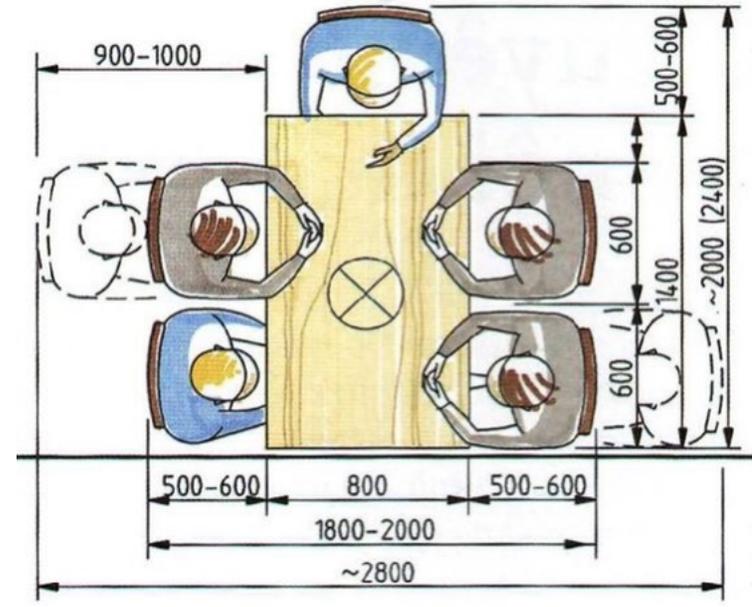




Nhìn ngang



Nhìn từ trên xuống





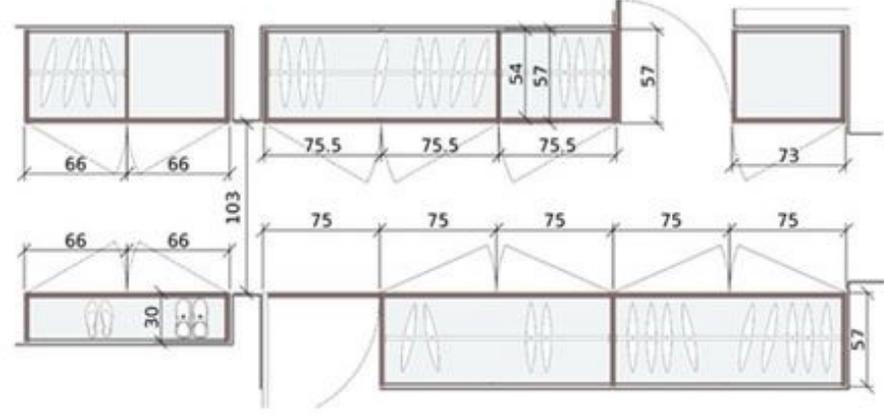
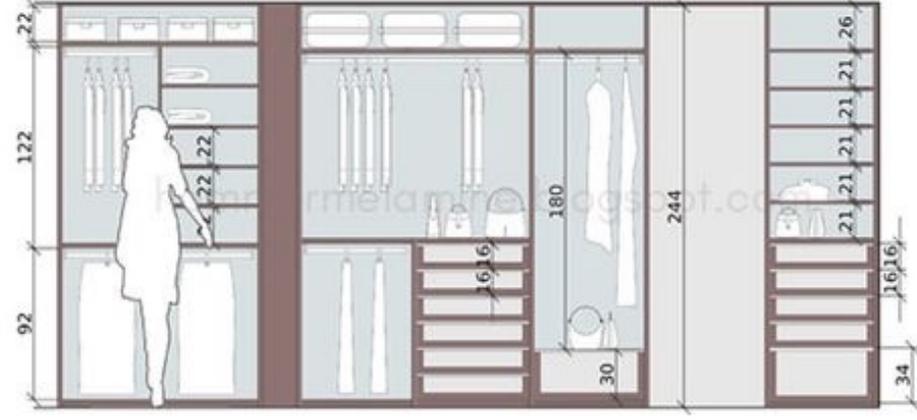
Posture corrette

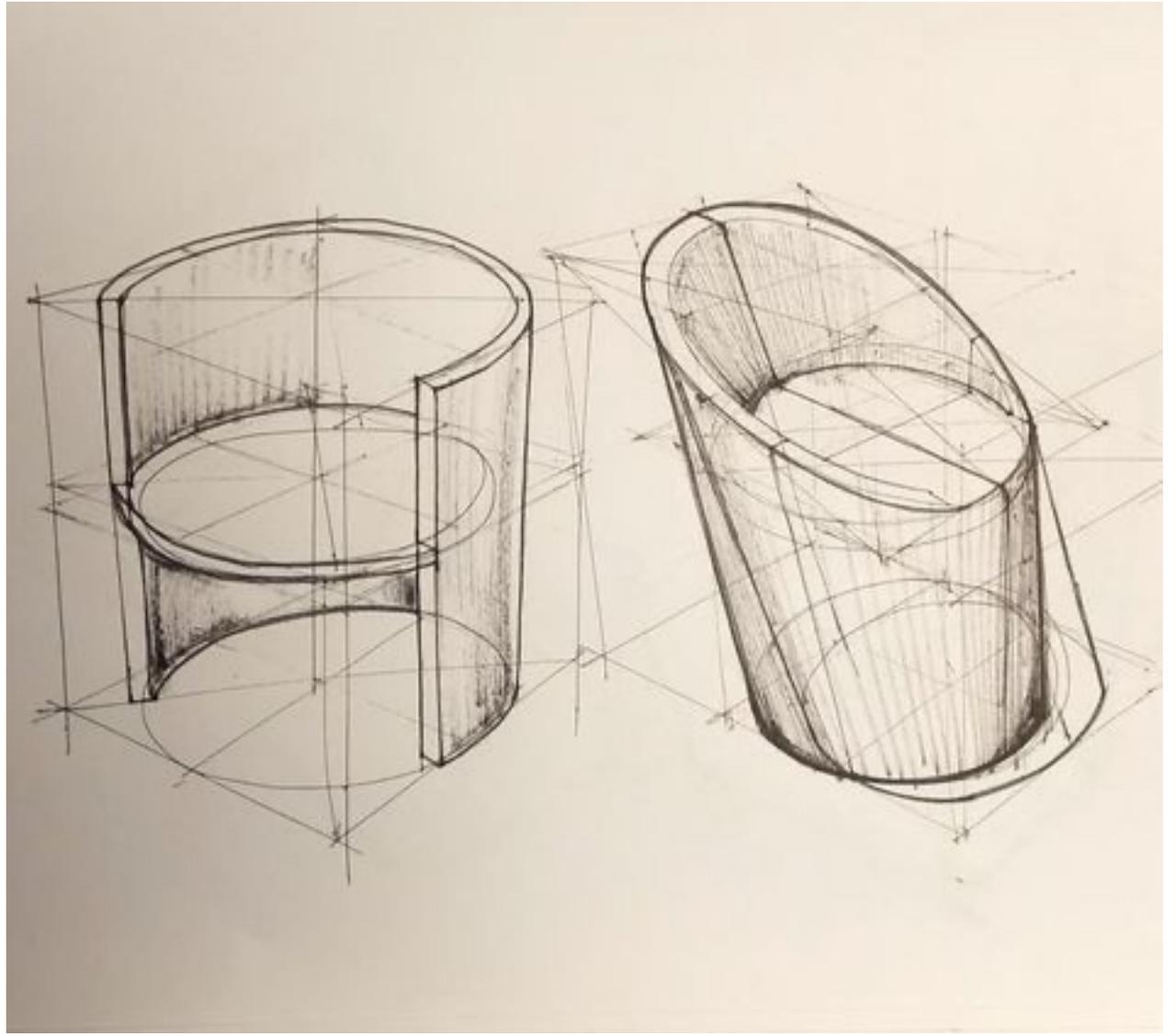


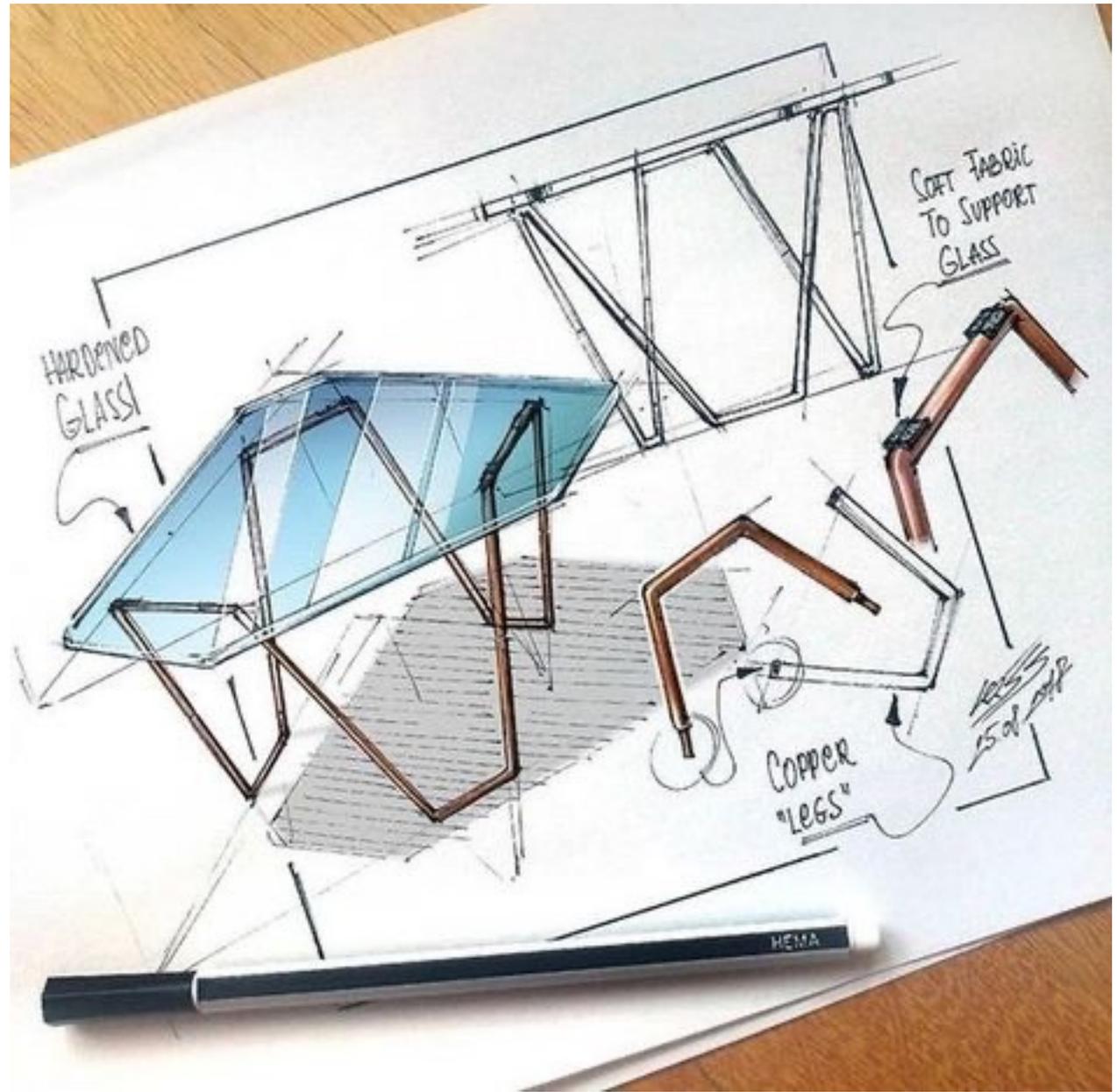
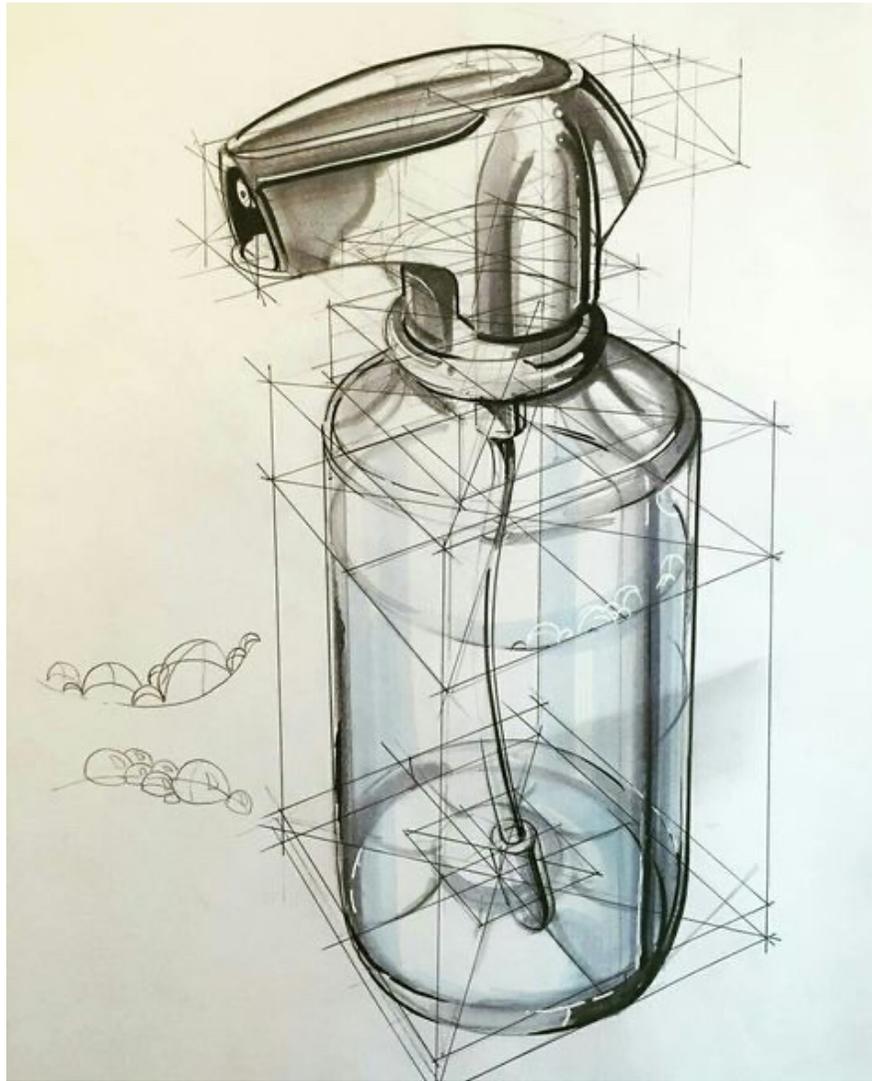
TESTA E POSTURA

scienzemotorie.com









Contenuto della scatola:

Culla cartone rinforzato 70x43x27
Materassino in schiuma di poliuretano a cellula aperta
Lenzuolino di sotto e di sopra
Copertina
Pannolini
Salviette umidificate
Latte in polvere
Biberon
Crema protettiva
Ciuccio



MIP
P A C E



MIP
P A C E



CULLASCATOLA
VERSIONE TRASPORTO

smombie

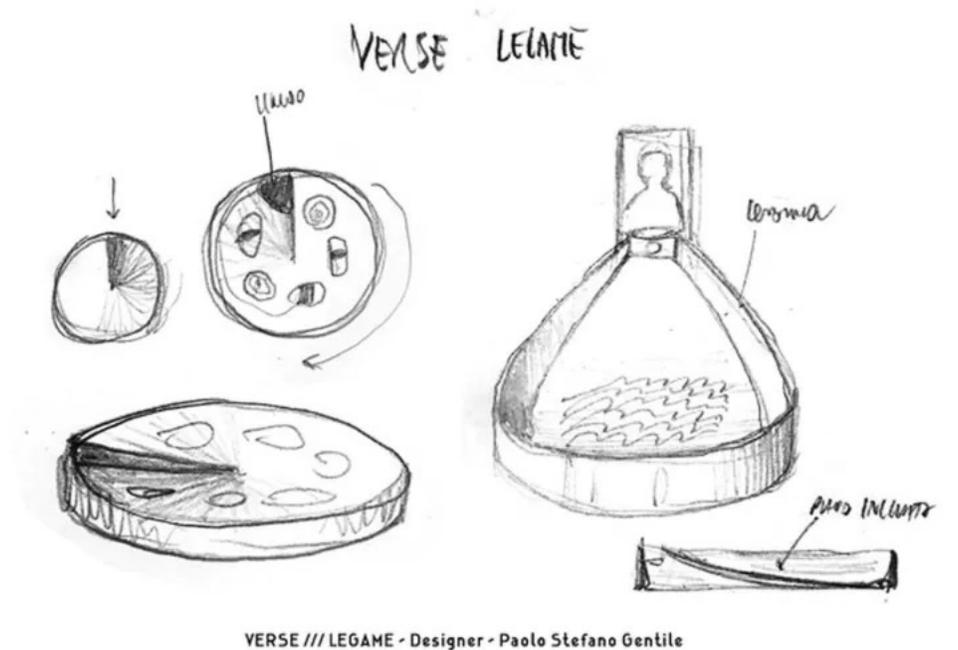
è un neologismo inventato in Germania

È una contrazione del termine **smartphone** e **zombie** e per descrivere l'uso ossessivo del cellulare.



La persona che ha compiuto questa intelligente operazione è [Paolo Gentile](#), designer 26enne, selezionato dalla giuria di Emersivi, il workshop che da quattro anni il brand siciliano [Orografie](#) organizza durante Edit Napoli per fare emergere nuovi talenti del design.

Uno dei progetti di Paolo Gentile si chiama Legami ed è un piatto che invita a rompere un tabù: l'uso del telefono a tavola.



Un progetto che descrive l'ubiquità dello smartphone senza stigmatizzarla

il design è più rapido delle parole nell'adattarsi ai comportamenti. E' più efficace nel rassicurarci.

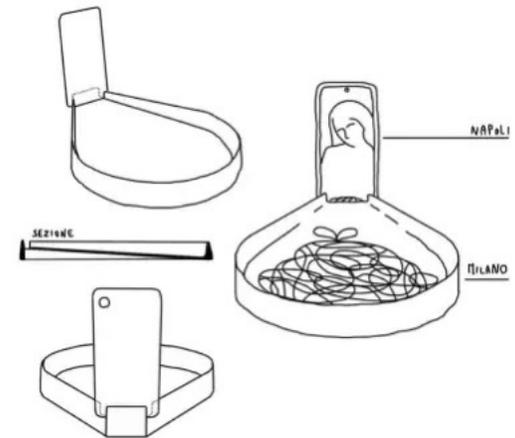
Il design ci rende più lievi delle parole

Il design sa come fare: «giocare ironicamente con l'idea di una tecnologia cattiva»

Il piatto è a forma di goccia, con una parte inclinata. Sulla parte finale della falda ho disegnato una piccola zanca che serve a incastrare il telefono in posizione verticale”.

Il piatto risolve compiutamente un gesto che già tutti facciamo: appoggiare il telefono alla bottiglia dell'acqua o al cartone del latte per poter guardare le notizie, leggere un libro o parlare con qualcuno che amiamo. “La parte ironica è nell'effetto prospettico: sembra che il telefono si mangi il piatto e pure il suo contenuto”.

È il guizzo, l'idea che alleggerisce il giudizio perché fa un po' ridere, ci rende più lievi. “La dose di spirito permette alle persone di fare esperienza sorridendo, sdoganando un gesto che non ci sembra corretto fare a tavola. Ma che in realtà facciamo tutti”.

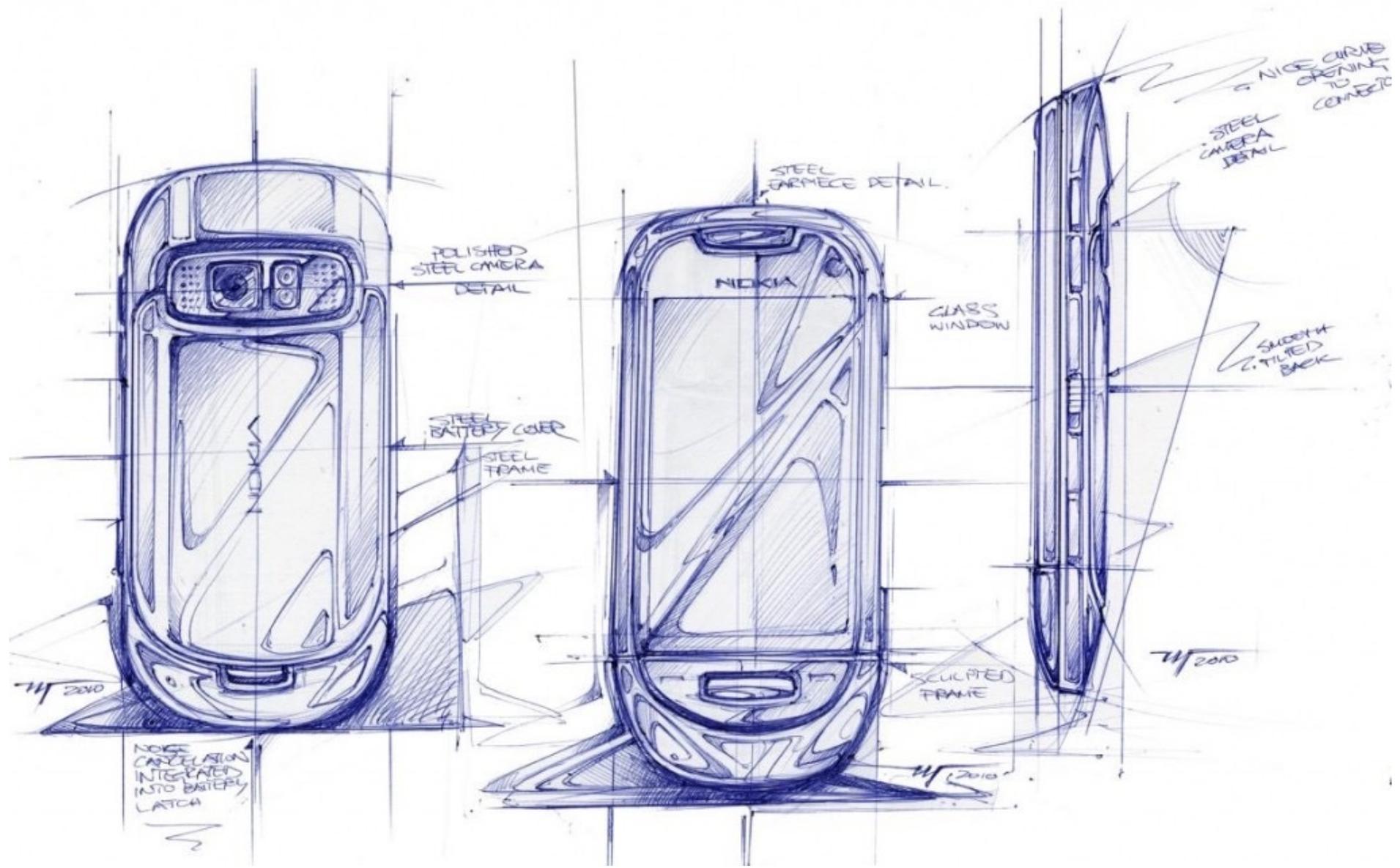


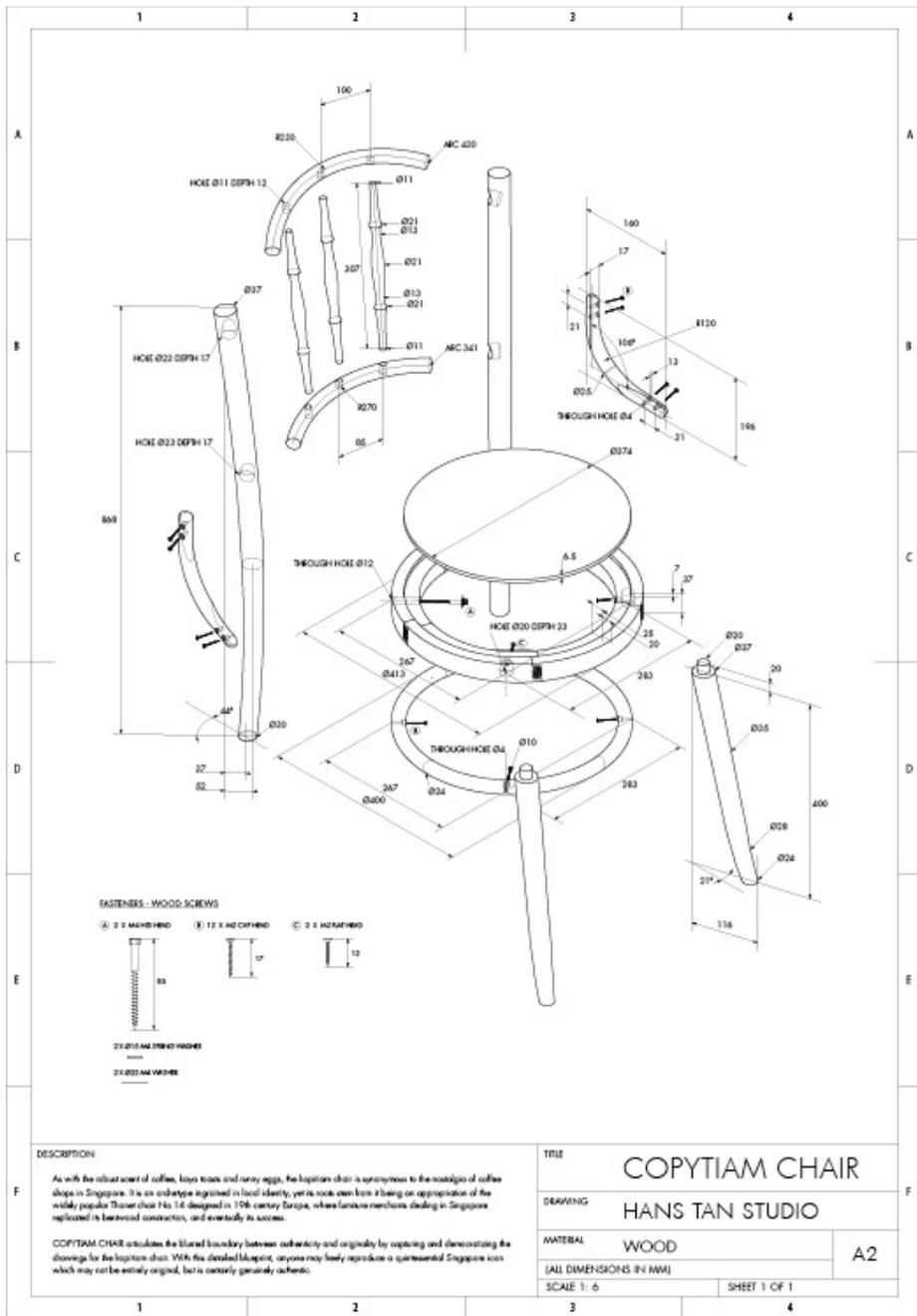
smombie

Se la parola smombie descrive un comportamento diffuso, in qualche modo giudicandolo, c'è però anche chi, osservando lo stesso comportamento, lo registra e asseconda.

Così com'è nella tradizione del design italiano ed esempio pensate a Castiglioni e alla seduta Sella progettata per chi stava ore al telefono fisso appeso al muro.

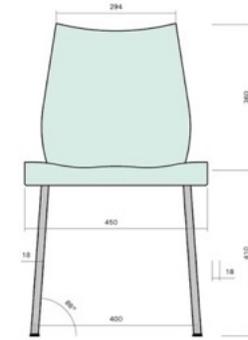




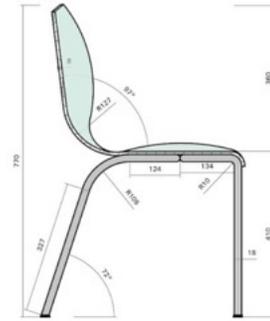


PROGETTO

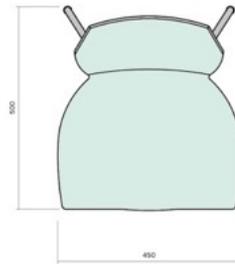
Disegni tecnici del prodotto: geometria, dimensioni, scelte materiche e suo funzionamento.



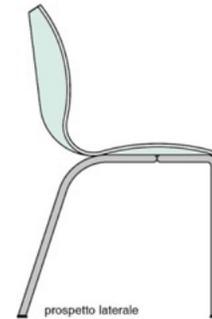
Prospetto frontale



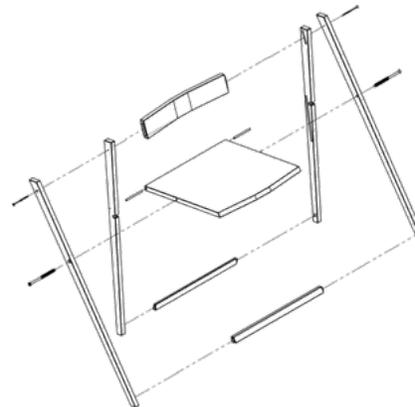
sezione



Pianta



prospetto laterale



PROTOTIPO / MODELLO

Prototipo in scala
funzionante/non funzionante;
Modello 3D; Stampa 3D;
Maquette; altro.







KITCHEN RENDERING



PENDANT



BACKSPASH



COUNTER

HARDWOOD



PAINT

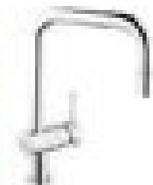
MILLWORK



FABRICS



HARDWARE



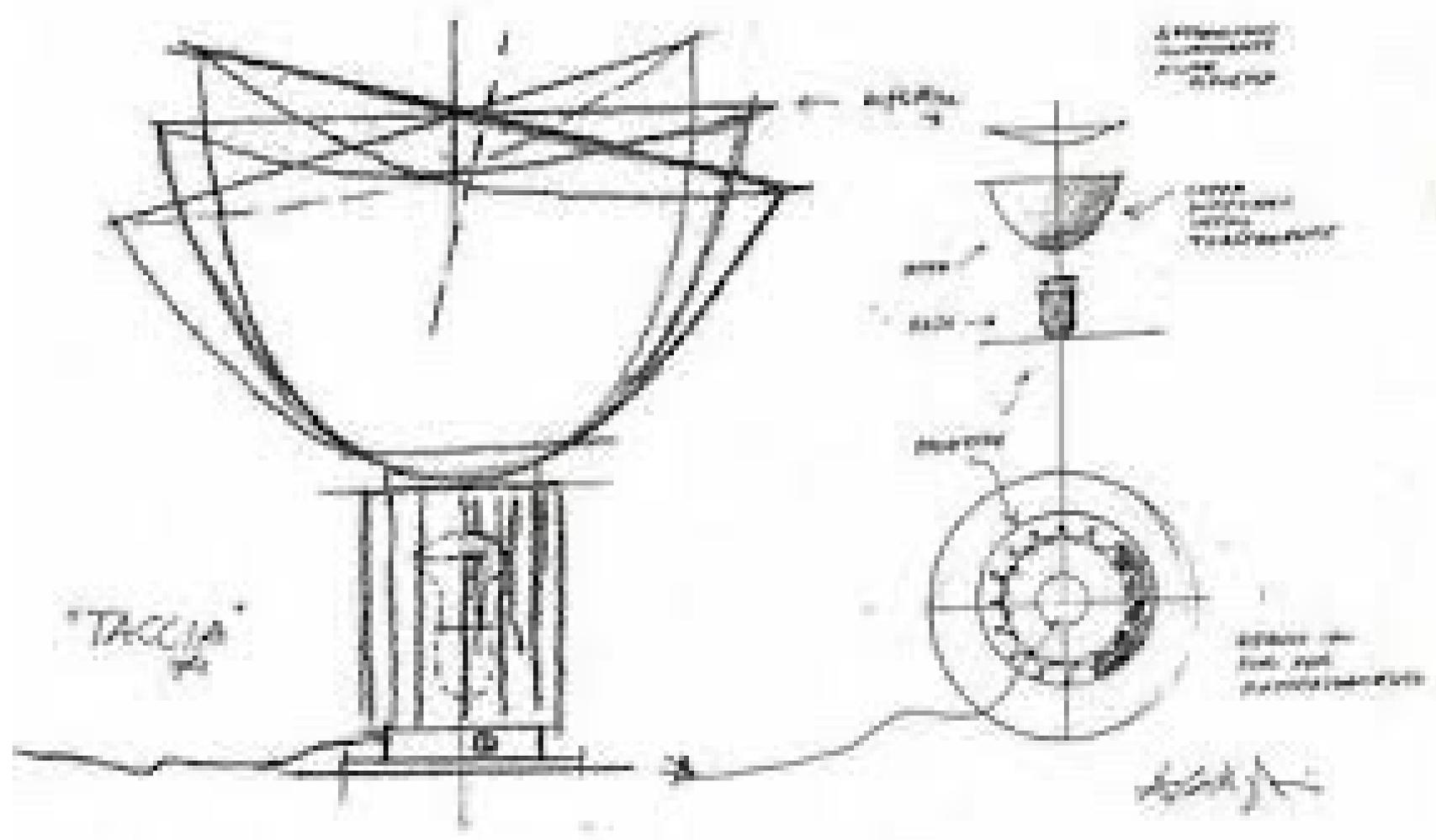
FAUCET

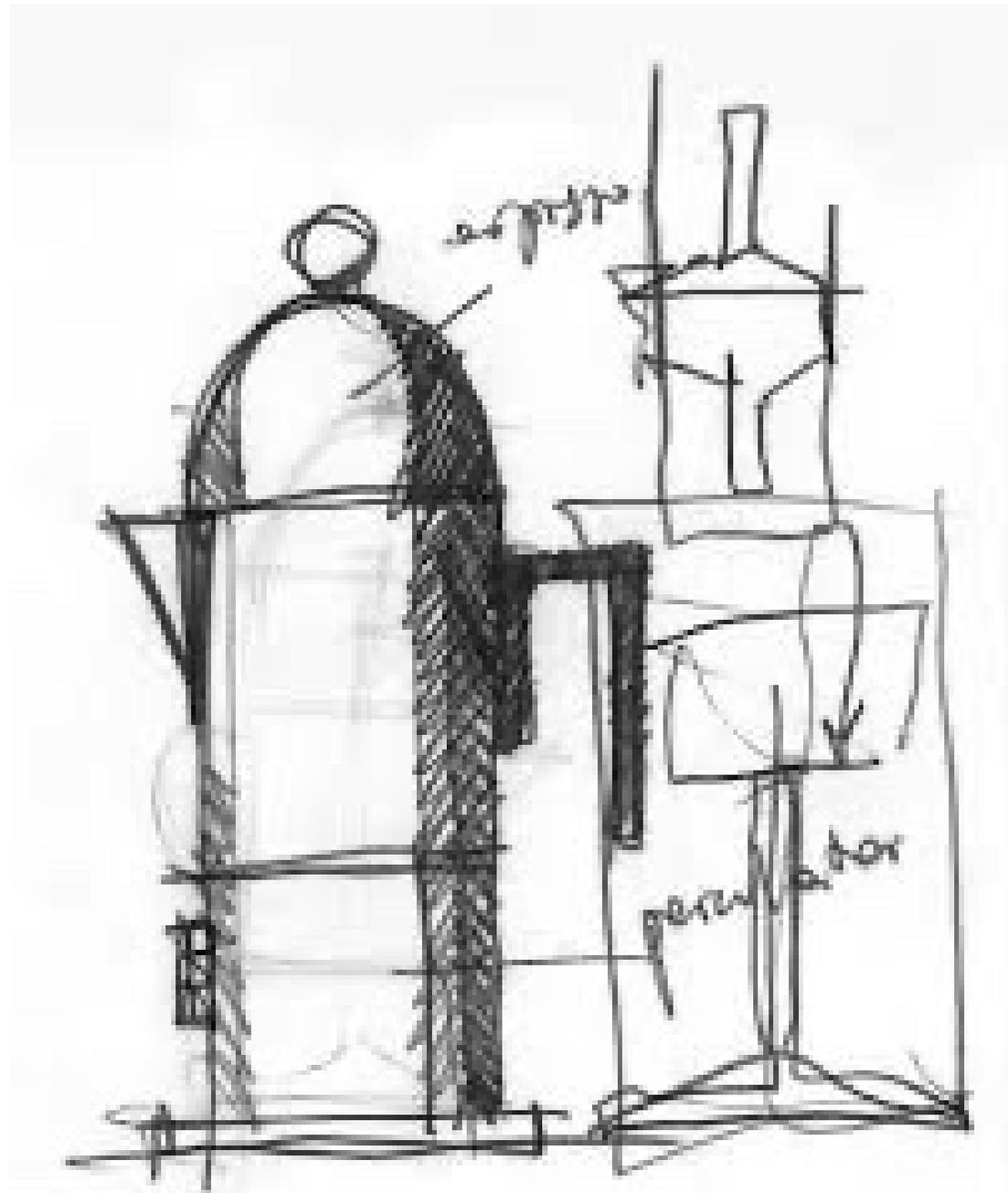


BARSTOOL

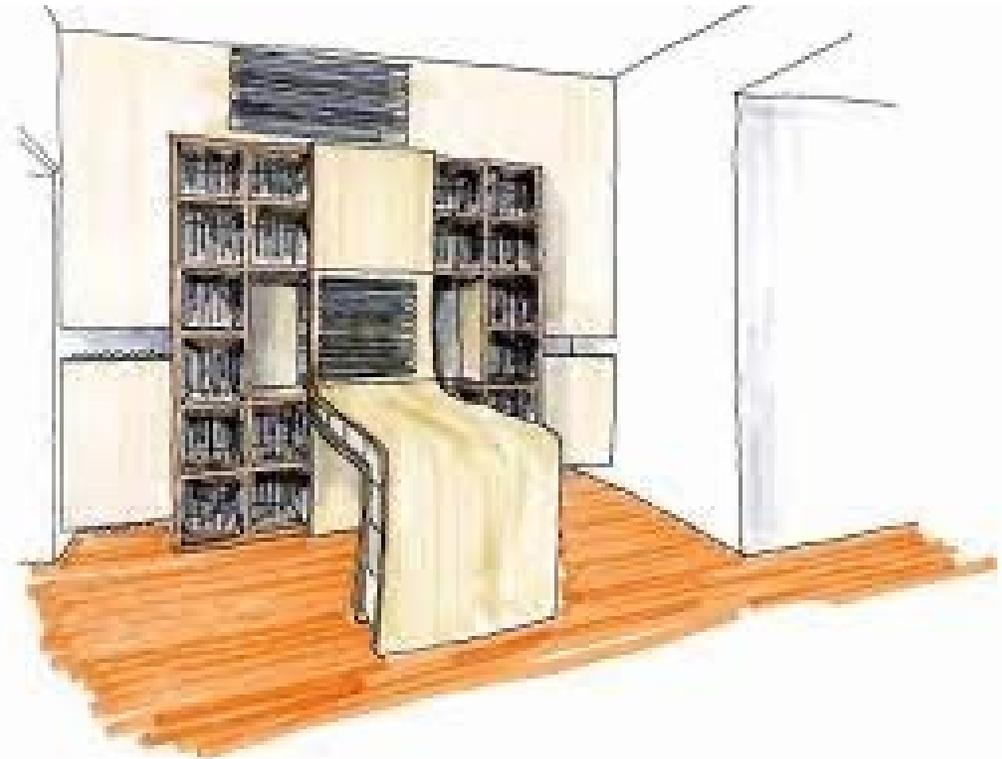
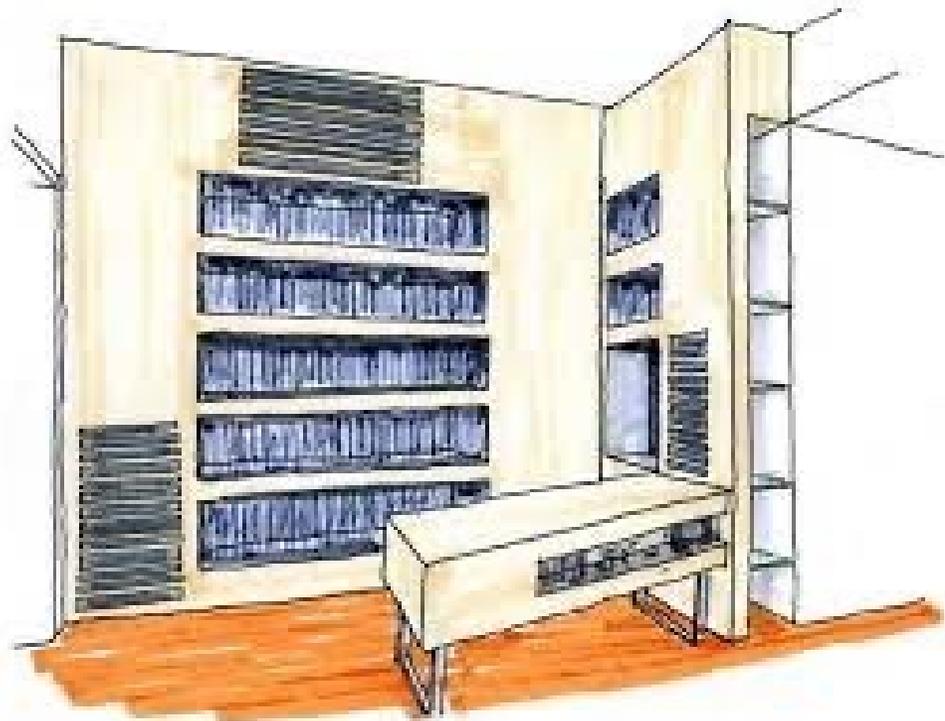


Corea Sotropa
interior design







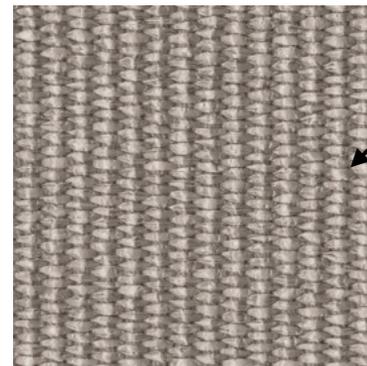
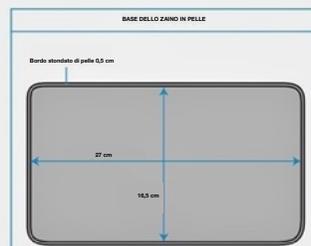
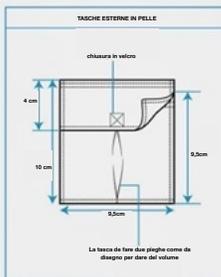
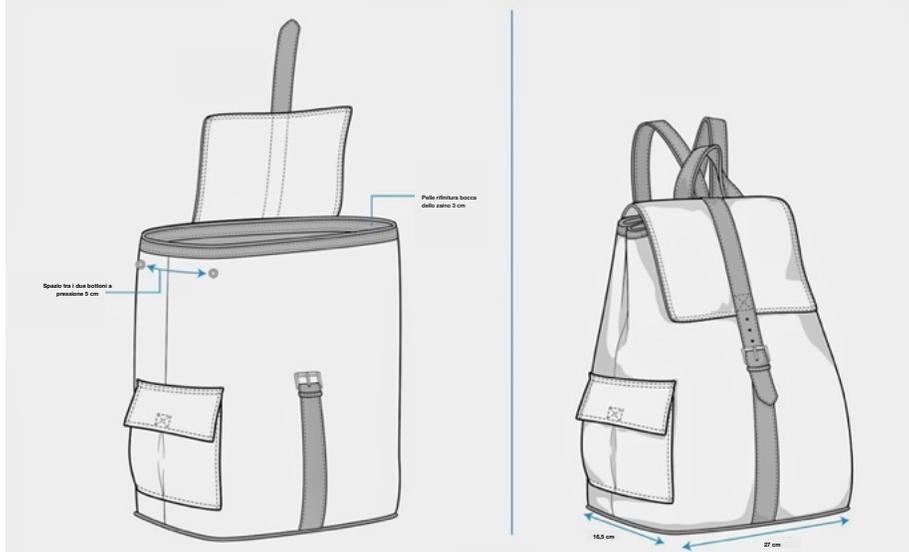








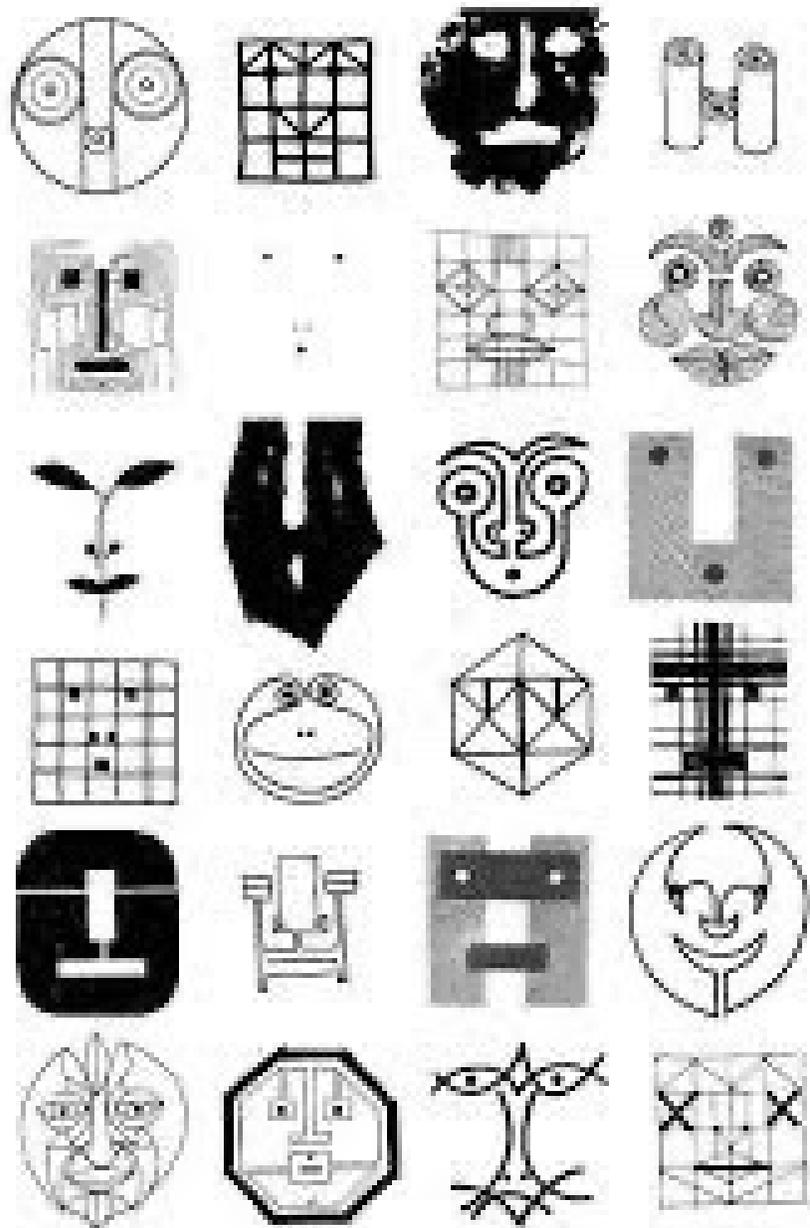
Progetto Borsa:
Maggiori dettagli verranno forniti nel tuo progetto, migliore sarà la realizzazione della tua borsa.



Conservare lo spirito
dell'infanzia dentro di sé per
tutta la vita vuol dire
conservare la curiosità di
conoscere, il piacere di capire,
la voglia di comunicare.

Tra genio e follia

B. Munari



#INCHIESTE

Come è cambiata la
postura?







**Cosa significa
ergonomia oggi?**

"La riassunse con tre righe che non a caso dovrebbero figurare in epigrafe a questo libro. «Molte persone provano a cambiare la natura degli umani, ma è davvero una perdita di tempo. Non puoi cambiare la natura degli umani; quello che puoi fare è cambiare gli strumenti che usano, cambiare le tecniche. Allora, cambierai la civiltà». Strike!» Stewart Brand.

(da "The Game (Einaudi. Stile libero big)" di Alessandro Baricco, L. Farrauto, A. Novali)

Ettore Sottsass

Foto dal finestrino

A D E L P H I



Questo signore è un attore del Barong, la danza popolare balinese. Più o meno mi sembra che si sia disegnato per fare la parte del cattivo. Anche noi tutte le mattine ci disegniamo per recitare la nostra parte nella quotidiana commedia dell'esistenza: se siamo deboli ci disegniamo per recitare la parte dei forti, se siamo poveri ci disegniamo per recitare la parte dei ricchi, se siamo ricchi qualche volta ci disegniamo per recitare la parte dei poveri. Qualche volta ci disegniamo per sembrare come pensiamo di essere. Ogni giorno siamo noi i 'designer' (si dice così) di noi stessi e oggi per disegnarci usiamo i prodotti degli «industrial designer», i disegnatori per l'industria.

Alla fine gli «industrial designer» sono dei disegnatori di «prêt-à-porter» che non sanno chi, quando e come userà i loro prodotti. Disegnano pezzi che poi insieme a tanti altri pezzi fanno il disegno delle esistenze, il disegno delle commedie, delle feste, dei drammi e della noia, il disegno delle possibilità o delle impossibilità, della nostalgia o della speranza, degli amori o delle guerre.

Bali

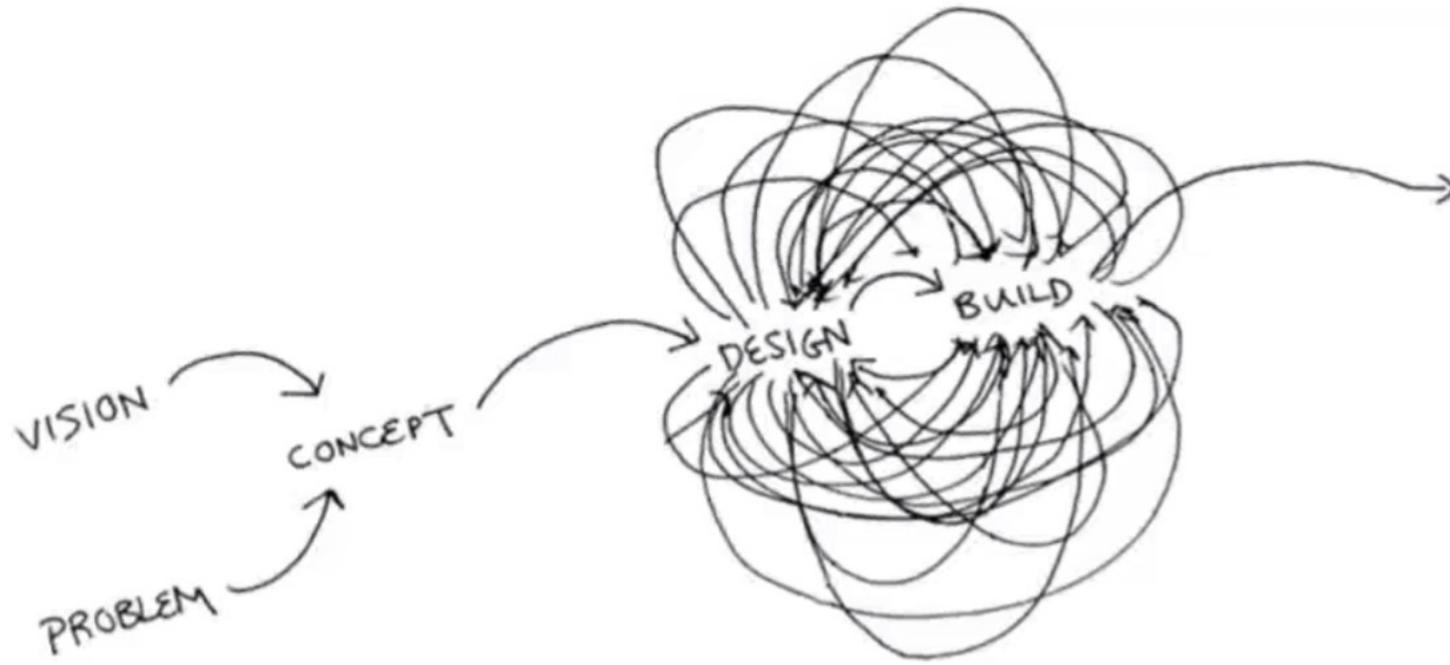


History
Experience
Contents
Emotion
Comunication



Story telling

(...) Alessandro Michele, il direttore creativo di Gucci unico italiano tra i 100 uomini più influenti al mondo nel 2018 per la rivista *Time*, sta cambiando la moda. **Sceglie i temi delle storie e sviluppa delle narrazioni** mettendo insieme vecchie collezioni, abiti da lavoro, costumi popolari tradizionali, Il disegno del progetto viene dopo. Il suo è un lavoro di editing creativo (...)
(Mosè Ricci, *Habitat 5.0*, 2018, Milano, Skira)



Bibliografia

1. Munari, B. (1981), *Da cosa nasce cosa*, Editori Laterza
2. Mari, E. (2011), *25 modi per piantare un chiodo. Sessant'anni di idee e progetti per difendere un sogno*. Mondadori
3. Sala N., Sala, M. (2005), *Geometrie del design. Forme e materiali per il progetto*. Franco Angeli.
4. Teng Design, (2013), *VIBO / Major Project* — disponibile a: <http://cargocollective.com/tengdesign/filter/industrial-design/ViBO-Major-Project>