



Altro ▾ Blog successivo»

cecilia.polidori2@gmail.com Nuovo post Design

# DEEPS Design by Cecilia POLIDORI - Design and Evolution of Experimental Prototypes Suggested - 2



LABORATORY DESIGN methods by use of creative platforms -  
Interactive Systems for the Creation and Evolution of Web Platform Projects,  
Prototyping, Communication Strategy, Crowdsourcing Design, Processing Platforms,  
an experimental project on interoperability of research and teaching of Data-Design  
conducted through innovative scenarios and forms of organization of the processes  
of interactive and collective learning.  
PROJECTS, EXPERIMENTS AND PROTOTYPES WITH DIFFERENT MATERIALS.  
deepsdesignbycp@gmail.com

Home page	orari e regole d'oro	presenze	E-mail	scheda d'insegnamento/programma	bibliografia essenziale	come fare una bibliografia
accesso come Autori e post pubblicati		avvisi	domande e risposte	calendario Lezioni	ex-allievi: contributi alle Lezioni	
Lezione 1 - 9 X 2013: design vuol dire progetto			appunti prox Lezione 2 mercoledì 16 ottobre 2013 h 12:30 aula A6: i primi anni '60			

set stage Capogrossi & sunglasses del 23 maggio 2013 h 16:28: ogni allievo indossa il proprio prototipo.  
foto Cecilia Polidori

LABORATORY DESIGN methods by use of creative platforms -  
Interactive Systems for the Creation and Evolution of Web Platform Projects,  
Prototyping, Communication Strategy, Crowdsourcing Design, Processing Platforms,  
an experimental project on interoperability of research and teaching of Data-Design  
conducted through innovative scenarios and forms of organization of the processes  
of interactive and collective learning.  
PROJECTS, EXPERIMENTS AND PROTOTYPES WITH DIFFERENT MATERIALS.  
deepsdesignbycp@gmail.com



DEEPS Design by Cecilia POLIDORI - Design and Evolution of Experimental Prototypes Suggested 1 - 23 PROTOTIPI di OCCHIALI CAPOGROSSI/CAPOGROSSI & SUNGLASSES, maggio 2013

DEEPS DESIGN 6 by Cecilia Polidori - OCCHIALI e FERMALIBRI CAPOGROSSI/SUNGLASSES & DOUBLE-SIDED BOOKEND, 23 maggio 2013

DEEPS DESIGN 5 by Cecilia Polidori - ESERCITAZIONE "CAPOGROSSI & ZIP" PARTE III FOTO FINALI ALL'APERTO, 11 aprile 2013 h 15:15

DEEPS DESIGN 4 by Cecilia Polidori: STATUS AUTORI IV AGGIORNATO E COMPLETO, 24 giugno 2013 h 11:44

DEEPS Design by Cecilia POLIDORI DESIGN & MEMORIA - CONCORSO INTERNAZIONALE DI IDEE, marzo 2013

CECILIA POLIDORI TWICE DESIGN 4 - BRACELETS PROTOTYPES, aprile 2012

CECILIA POLIDORI DESIGN allievi 3: si torna al tridimensionale manufatti e prototipi dei corsi di Disegno Industriale A e B 2011. \_\_\_\_\_ Noi ricordiamo. Ecco dove alla lunga avremo vinto noi.

CECILIA POLIDORI DESIGN Lezioni 2010- 2011/ sito pilota ad uso didattico dei corsi 2010-2011 - lezioni tenute presso i corsi: temi argomenti e spunti progettuali e sperimentali. Autori trattati. Riferimenti, bibliografia, siti utili.



891



## Lezione 1 - 9 X 2013: design vuol dire progetto

### appunti Lezione 1 - 9 X 2013

L'introduzione e la presentazione del corso verrà condotta da alcuni allievi attraverso il loro pensiero e commento ed anche un breve resoconto dell'esperienza compiuta:

- **Paolo Fragomeni, Maria Laria e Valentina Franzé** -  
l'anno scorso e

- **Caterina Chiofalo e Federica Antonella Papalia** -  
due anni fa,

hanno seguito il mio corso; saranno loro a presentarmi e presentare le "intenzioni" del genere di corso di design che faccio ed il tipo di progettazione che raggiungiamo.

*i loro profili sono nel banner:*

DEEPS Design by Cecilia POLIDORI - Design and Evolution of Experimental Prototypes Suggested - 2: ex-allievi: contributi alle Lezioni

### Lezione 1: design vuol dire progetto

Ringrazio i miei ex allievi per essere venuti, per i loro interventi, le loro riflessioni e la loro reale intenzione di dare qualcosa.

Inoltre sottolineo alcuni spunti davvero formidabili e frutto delle loro menti che hanno detto ieri, e anche il modo chiaro, calmo, convincente e... dolce di esprimerlo.

**Paolo** ha detto anche: "... *vi consiglio e vorrei raccomandarvi la mia strategia progettuale: cose semplici, fate cose semplici...*"

**Federica** ha detto anche: "... *studiare il design è davvero fondamentale per il progetto, mi sono resa conto durante il corso che è davvero un tutt'uno...*"

**Caterina** ha detto anche: "... *ho imparato a comunicare: non pensate che il progetto sia vostro, per voi e basta, perché invece il progetto è qualcosa da comunicare e bisogna saperlo quindi fare in modo che sia per tutti comprensibile...*"

inoltre io ho parlato di:

design = progetto

progetto = processo progressivo (da proietto e procedo...) **quindi anche questo banner e tutto il sito-piattaforma didattica essendo un progetto si evolvono continuamente**

prodotto seriale = componente prodotto in serie industrialmente



**"Il progetto** PROCESSO GRADUALMENTE MIGLIORABILE. Il termine deriva dal latino *proiectum*, participio passato del verbo *proicere*, letteralmente traducibile con *gettare avanti*; il che spiega anche l'assonanza etimologica dei verbi italiani *proiettare* e *progettare*.

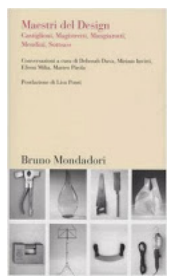
Il progetto necessita una comunicazione semplice, rapida, convincente.

DESIGN = DISEGNO = PROGETTO...anzi... PROGETTO = DISEGNO = DESIGN"

da: *Appunti della prima Lezione*, ottobre 2010 di

ALESSANDRO PREITI design allievo del corso b prof. CECILIA POLIDORI a.a.2010-2011: *Il progetto*, sabato 30 ottobre 2010, 05:12

ed i due Designers che studieremo:



Ettore SOTTASSASS risponde alla domanda "*Che cos'è il design?*"

"È una domanda generica, potremmo parlarne per una settimana.

Forse voi lo sapete già che io, da qualche tempo, distinguo il termine "*industrial design*" dalla parola "*design*".

*Design* in inglese vuol dire "*progettare*". Tutto è *design*; si potrebbe progettare anche un assalto al teatro di Mosca, anche quello è un progetto; invece c'è un disegno particolare, specifico, che è quello che si fa per l'industria, per la produzione, per i mercati e così via: questo è "*disegno industriale*".

... *Mi considero un designer teorico, cioè uno che pensa al design, a che cosa è il design, che cosa vuol dire disegnare un oggetto, daro a qualcuno, appoggiarlo su una tavola; per esempio per disegnare una sedia pensando alla cultura dello stare seduti in ufficio e non pensando all'oggetto sedia in sé.*"

da: AA.VV., *Maestri del Design/ Castiglioni, Magistretti, Mangiarotti, Mendini, Sottsass*, ediz. Bruno Mondadori, Milano, 2005, pp. 161-2.

Enzo MARI scrive: "*Nel Rinascimento le arti erano suddivise tra minori... e maggiori... ma la prima delle arti maggiori era proprio il "disegno". Proprio nel senso di "progetto"... "Design" corrisponde al termine inglese di progetto e in Inghilterra avviene la prima rivoluzione industriale...*"

da: Enzo MARI, Prefazione in A.VV., *Ho visto cose.../ racconti dalla patria del design: dieci scrittori per dieci oggetti di culto*, ediz. BUR, Milano, genn. 2008, pg. 10.



**ES** Gli studenti non sanno spesso cosa fare. Sono davanti a un computer **aspettando che dallo schermo arrivi qualche cosa...** Avevo un collaboratore inglese. Un giovanotto, mi sembrava bravo. Un giorno chiacchierando ho fatto il nome di Dioniso. Lui mi ha guardato e ha chiesto: "Cos'è Dioniso?".

8-12-2011 7:07 PM

Cecilia Polidori, qualche annotazione su Sottsass

11

### Ettore Sottsass qualche annotazione sul designer

Cecilia POLIDORI, Lezione 5, 15 Dicembre 2011



Gli ho detto: "Senti, se non sai chi è Dioniso, esci da questa porta..."

**domus** Davvero Dioniso è così importante?

**ES** Se un designer inglese non sa che tipo di divinità era Dioniso – feroce, felice, ubriaca, sessualmente attiva – non sa che cosa disegna. Dioniso rappresenta il Mediterraneo, che è già in sé un catalogo esistenziale: profumi, colori, vegetazione speciale, antichi fantasmi... **Quando disegno penso a questo mondo, perché è nella mia testa.** Naturalmente non tutti devono sapere che cosa è il Mediterraneo, la stessa attenzione può riguardare altri luoghi, ad esempio l'India, dove le persone non hanno niente: mangiano con le mani, mettono il cibo su

8-12-2011 7:07 PM

12

una foglia di banano, per vestito hanno un quadrato di tela, si siedono per terra quindi non hanno tavoli o sedie. L'unico oggetto che tutti hanno è una ciotola per i liquidi, che assume nella loro vita un vero, alto, senso di sacralità. Perché è tutto quello che posseggono per sopravvivere. Un designer dovrebbe sapere che gli oggetti possono diventare lo strumento di un rito esistenziale, e non solo cose che si guardano e si usano, magari distrattamente. Bere acqua in un bicchiere di carta oleata sull'autostrada e berla in un bicchiere di cristallo sono gesti diversi. Nel primo caso, mentre bevi, quasi ti dimentichi di

8-12-2011 7:07 PM

Cecilia Polidori, qualche annotazione su Softclass

13

esistere; nel secondo caso – per il peso, per la fragilità, per la trasparenza, per il non-sapore – sai di avere in mano uno strumento che ti porta a riflettere su quello che in quel momento stai vivendo. **Cogli queste differenze e ti poni questi problemi solo se conosci bene la vita, le vite, le storie antiche, i fantasmi del passato e quelli del futuro...**

**domus** È questo l'industrial design?

**ES** No, questo non è industrial design: è design.



8-12-2011 7:07 PM

Cecilia Polidori, qualche annotazione su Softclass

14

fluttuava Vitruvio dalle vostre risposte a definizioni o criteri selettivi o requisiti, non so quanto consapevolmente, quindi è meglio specificare che **firmitas, utilitas e venustas**

materiali, uso ed estetica  
cardini del trattato

"De architectura" di Marcus Vitruvius Pollio, 80 a.C. - 15 a.C.≈  
e del

"Del re aedificatoria" di Leon Battista Alberti, 1404-72

sono fondamenti che do per scontati, acquisiti, assimilati, quindi già trasmessi e ormai divenuti connaturati, ereditati, innati, insiti, intrinseci, originari;

ergo: **c o n g e n i t i** = presenti sin dalle origini e

**bagaglio fondamentale della memoria**

dei progettisti

infine ringrazio anche voi tutti per l'attenzione che avete dimostrato nelle ore (tante!...) di ieri, siamo usciti dalla prima Lezione davvero provati! e mi rendo conto di quanto sia difficile l'approccio ad una disciplina così innovativa e nuova per voi, quindi per me è stato un bel sostegno entusiasta. ricordatevi di portare il laptop e che rinunciare ad un'occasione progettuale fa e farà male... ne ho parlato a Lezione.



Consigliato su Google

Nessun commento:

Posta un commento

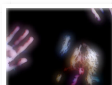
Inserisci il tuo commento...

Commenta come: **DESIGN MANH**

Inviami notifiche

[Home page](#)

Iscriviti a: [Post \(Atom\)](#)



#### **DESIGN MANHATTAN - MANHATTAN**

IO PROGETTO CON GLI ALLIEVI – MY PLAN OF DESIGN IS WITH MY STUDENTS. Il progetto, il prototipo, non è tanto significativo in sé, quanto il fatto che sia una variante tra altre 50, 100, anche 180, realizzate contemporaneamente. Tutti noi che mostriamo le nostre anime... Insegnare design per me significa progettare insieme ad ogni mio singolo allievo, in un team di lavoro composto in corsi molto numerosi e frequentati - il mio lavoro è con circa 250-300 allievi l'anno - Il tema, lo spunto che fornisco come idea iniziale, può essere sviluppato in un'esercitazione breve o di mesi; con l'occasione progettuale cerco di offrire tutti gli stimoli, i suggerimenti e gli esempi del caso. Inoltre dalla realizzazione vera e propria dell'oggetto al vero in scala 1:1, si passa a contestualizzarlo con l'ambientazione, rendering, impaginazione, sino alla sua presentazione in book con foto, video e gadgets: quali segnalibri, t-shirt, cartoline, calendari. I materiali sono semplici da recuperare e da trasportare in aula ogni volta, e, in genere, sono riutilizzati: carta, stoffa, foglie, anche di fico d'india, rami e legni, lacci, spaghetti, plastica, pezzi di vetro recuperato sulla spiaggia, etc...

[Visualizza il mio profilo completo](#)



ALL IMAGES ON THIS SITE COPYRIGHT ©2013 CECILIA POLIDORI OR THEIR RESPECTIVE OWNERS. Modello Simple. Powered by [Blogger](#).

