

# DESIGN 2013/14 n 2 prof POLIDORI - Design and Evolution of Experimental Prototypes Suggested

DEEPS DESIGN - LABORATORY methods by use of creative platforms - Interactive Systems for the Creation and Evolution of Web Platform Projects, Prototyping, Communication Strategy, Crowdsourcing Design, Processing Platforms, and 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.

Home page	bibliografia di approfondimento: 10 post.	Auguri di Buon 2014 fatti e ricevuti
Lezione 8: Christmas Design & Laboratory - Christmas wreath design - normativa & esiti Esercitazione dell'11 XII		
Food design & Grocery List - la lista della spesa di Michelangelo Buonarroti + 6 post, 2 & aggiornamento Domenica 19 1 h 15:25	ESITI Ghirlanda Design	
GHIRLANDA DESIGN VALUTAZIONI aggiornata al 2 maggio h 14:21	quadro presenze Lezione n 9 del 15/ I ed elenco iscritti aggiornato al 4/ III 2014	
Lezione 9 del 15 gennaio - parte 1: Lista della spesa & parte 2: Ghirlanda Design	Lezione 10/ parte 1 del 5 marzo 2014 - gli anni '60: 1967 metallo & plastica...	
LEZIONE 10/parte 2 del 5 marzo 2014 - gli anni '60: 1967 metallo & plastica... galalite, bachelite, plastica e polimerizzazione		
LEZIONE 10/ parte 3 del 5 marzo 2014 - gli anni '60: 1967 metallo & plastica... le meraviglie degli anni '50		
LEZIONE 10/parte 4 del 5 marzo 2014 - gli anni '60: 1967 metallo & plastica..."pelle" o progetto di oggetti	INTEGRAZIONE LEZIONE 10	
parole nuove LEZIONE 10	ESITI "avete visto Google oggi 20/3 ?"- post, commenti e nuovi AUTORI	

## piattaforma 1

DESIGN 2013/14 n 1 prof POLIDORI - Design and Evolution of Experimental Prototypes Suggested

<http://design-cecilia-polidori-2014-1.blogspot.it/>

## 2

DESIGN 2013/14 n 2 prof POLIDORI - Design and Evolution of Experimental Prototypes Suggested

<http://design-cecilia-polidori-2014-2.blogspot.it/>

## 3

DESIGN 2013/14 n 3 prof POLIDORI - Design and Evolution of Experimental Prototypes Suggested

<http://design-cecilia-polidori-2014-3.blogspot.it/>



English version - click on



mercoledì 5 marzo 2014

## \* Il Design di George Nelson

uhau! Francesca, ora che tra corsivi e virgolette è chiaro chi scrive, vedo che quasi tutto è frutto di sue considerazioni alla luce di ciò che ha letto. BRAVA! ottime considerazioni specifiche da parte di una progettista, splendido! va in bibliografia fondamentale, poiché non è solo Nelson ha fatto, bensì specifiche caratteristiche inerenti il modo di intendere il progetto di Nelson.

<http://design-cecilia-polidori-2014-2.blogspot.it/2014/03/il-design-di-george-nelson.html>



- andrà inserito nella Lezione 10. cp.

"Primo: ciò che fai è importante. Secondo: il design è parte integrante dell'azienda.

Terzo: il prodotto deve essere onesto. Quarto: tu stesso devi decidere cosa vuoi fare.

Quinto: per il buon design c'è sempre mercato."

Così George Nelson riassume la filosofia della Herman Miller inc., l'importante azienda di design della quale è stato direttore artistico per venti anni...

Dal web: <http://www.arredaclick.com/it/divano-marshmallow-sofa-nelson.html>

Il design di Nelson continua ad essere sul mercato: facendo alcune ricerche sulle caratteristiche degli oggetti da lui progettati, ho incontrato in un oggetto che mi sembrava familiare e che scopro di avere (da anni) appeso nella mia stanza: un modello *Ball-Clock*, progettato per la prima volta su richiesta di Howard Miller nel 1947.

Quindi non solo riesce a progettare una forma, come quella del divano Marshmallow, che porta il fruitore ad immaginarsi davvero seduto su tante caramelle colorate, ma traspone quest'idea ad altri oggetti come gli orologi da parete.



Chi è George Nelson? Definire Nelson semplicemente come un personaggio poliedrico non gli renderebbe giustizia.

Come accennavo ha progettato mobili dai nomi "gustosi" che rimarranno per sempre nell'immaginario e nella storia del design, come la *Coconut Chair* (1956), il *Marshmallow Sofa* (1956) e le *Bubble Lamps* (a partire dal 1952), ha diretto l'area design di un'azienda importante come la Herman Miller, ha progettato abitazioni private, è stato fotografo, ha insegnato e scritto libri («Tomorrows House», 1944). Questo rappresenta una piccola frazione della sua vasta produzione.

Nelson rispondeva al solo comandamento: **sperimentare**, affrontando la sperimentazione con al fine di creare "cose belle e pratiche", in un'idea del design "senza tempo".

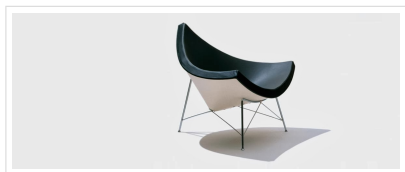
"Il design è una risposta al cambiamento sociale".

Così Nelson apertamente dichiara quali, secondo lui, sono le finalità e il processo del design, pensa che un designer debba affrontare creativamente i bisogni umani, e per farlo deve prima rompere radicalmente e consapevolmente con tutti i valori "anti-umani".

I progettisti devono essere sempre coscienti delle conseguenze delle loro azioni sulle persone e sulla società. Dichiara che "total design è né più né meno che un processo di relazione tutto per tutto".

Piuttosto che specializzato, per Nelson, il progettista deve coltivare una vasta base di conoscenza e comprensione.

Nelson ha fatto come pochi sono in grado, e, con l'aiuto di "zapping" al momento giusto, ha contribuito a definire un design moderno, umano. (cfr. <http://www.georgenelsonfoundation.org/>).



E questa umanità del design è tangibile in molti oggetti che apparentemente sono semplici, ma, essendo a "misura d'uomo", hanno una grande influenza nel design.

Basti pensare che Nelson è il padre della prima scrivania a forma di L, che rivoluziona l'arredamento degli uffici, ancora quando la vita della gente comune non vi ruota



attorno completamente. Eppure lui capisce che, presto o tardi, quel luogo diventerà il centro dell'esistenza di molti.

E allora lo rivoluziona: lo rende più funzionale e dà vita addirittura a un proprio sistema di progettazione, il «*Nelson Workspaces*».

Simili a mobili per la casa, questo sistema si basava su una serie di elementi modulari che potevano essere liberamente combinati in modo da sopperire a tutte le esigenze spaziali. E, ancora una volta, pensa in grande: perché non progettare un'abitazione che, come i mobili, possa essere componibile? Anziché comporre cassetti e mensole perché non possono essere assemblate le stanze e i relativi spazi serventi? Nascono così le *Experimental Houses*.

*“Quasi per assonanza verbale gli anni Cinquanta sono quelli della « Experimental House », la prima casa a*

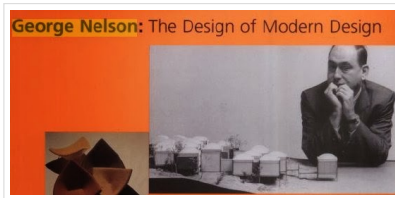
*misura di fruitore: componibile a proprio piacimento e salva spazio, perché formata da cubi rivestiti con faccette di plexiglas. L'efficienza nella gestione degli spazi è per Nelson una priorità fin dagli anni Quaranta quando l'architetto, anticipando il boom dei consumi, progetta pareti che si rivelano, in realtà, armadi a muro, preziosissimi siti di stoccaggio abiti la cui funzionalità è stata comprovata ( e approvata) nei decenni a seguire”.*

Dal

web:



[http://www.luxury24.ilsol24ore.com/ArchitetturaDesign/2008/10/george-nelson-vitra\\_1.php](http://www.luxury24.ilsol24ore.com/ArchitetturaDesign/2008/10/george-nelson-vitra_1.php)



Nelson aveva pensato a tutto: persino alla sistemazione di martinetti sotto i cubi per livellare il terreno. Purtroppo però l'*Experimental House* rimase solo una sperimentazione.

Tuttavia è ammirevole che Nelson riesca a coinvolgere nella sfera del design non solo i singoli oggetti o mobili, ma un'intera abitazione.

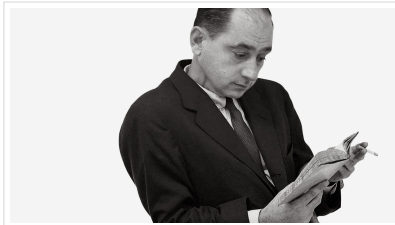
Penso che Nelson riesca a rendere più chiaro il significato di design e quindi di progetto come processo progressivo, una progressione che diventa una vera e propria missione: *“ il design è un processo: si parte da un bisogno, un problema, e si finisce con il progetto di una cosa”* (George Nelson).

(cfr. <http://www.georgenelsonfoundation.org/>).

Le persone che confondono il design con lo stile, non hanno alcuna facoltà visiva critica, non capiscono che il "look" immediatamente evidente di qualcosa non è stato affatto il frutto di *progetto*. Il design è, al contrario, una logica interna, necessaria e ineliminabile inerente al fabbricato, mondo sintetico. Design, per Nelson, è l'occhio della mente visibile, tangibile, comprensibile nel linguaggio dei materiali del mondo fisico.

*“George Nelson, muore a New York City nel 1986... Credeva che fare il designer sarebbe servito a migliorare il mondo, già perfetto e armonioso, rovinato dalla mano dell'uomo”.*

Dal web: <http://www.arredativo.it/2011/monografie/george-nelson-2-parte>



Pubblicato da Francesca Muscherà a 3/05/2014 10:52:00 PM

 Consiglialo su Google

**Nessun commento:**

**Posta un commento**

Inserisci il tuo commento...

Commenta come:
 

DESIGN MANH

Esci

Pubblica

Anteprima

Inviami notifiche

[Post più recente](#)

[Home page](#)

[Post più vecchio](#)

Iscriviti a: [Commenti sul post \(Atom\)](#)

**Archivio blog**

## ▼ 2014 (88)

## ▶ aprile (12)

## ▼ marzo (18)

prossimo consiglio di corso di laurea

Proposta di petizione

\* Ghirlanda "buttons & tube" di Francesca Polita...

iniquità

\* Ghirlanda "Pipistrello Wreath"

\*...Primavera

\*Significato del doodle di Google

\*Google e il design in primavera

\* Ghirlanda "Easy ring"

\* BEN ARRIVATA PRIMAVERA!!

avete visto Google oggi?

\* Leggerezza, Funzionalità ed Economicità : il Des...

\* Ghirlanda "Modular tube"

Ghirlanda " Diabolik's tube "\*

\* Quando la funzionalità incontra l'estetica il De...

\* Il Design di George Nelson

!?! Ghirlanda "Snow in the Chair"

AVVISO PROX LEZIONE N 10 DEL 5 MARZO 2014

## ▶ febbraio (19)

## ▶ gennaio (39)

## ▶ 2013 (12)

**Collaboratori**

- [cecilia polidori](#)
- [Caterina Chiofalo](#)
- [DESIGN MANHATTAN - MANHATTAN](#)

ALL IMAGES ON THIS SITE COPYRIGHT ©2013-14 CECILIA POLIDORI OR THEIR RESPECTIVE OWNERS. Modello Simple. Powered by [Blogger](#).