



Altro ▾ Blog successivo»

cecilia.polidori2@gmail.com Nuovo post Design Esci

# freak & pop design . design frikkettone

Cecilia Polidori - Sixties Design in the World: Metal, Plastic, Fashion, Music, Cinema and TV - LEZIONI - deepdesignbycp@gmail.com - freak & pop design - design frikkettone 2, <http://designfrikkettone2.blogspot.it> - freak & pop design - design frikkettone 3, <http://designfrikkettone3.blogspot.it> - freak & pop design - design frikkettone 4, <http://designfrikkettone4.blogspot.it> - Design - prof C Polidori - 2015/16, <https://www.facebook.com/sixties.design.polidori>

[Home page](#)[definizione Pop Art & frikkettone/ regole d'oro/ elenco Link /calendario Lezioni / Fasi consegne/ appelli d'esame & Link/ come fare una Bibliografia](#)[Bibliografia & testi consigliati \(in aggiornamento\) 4/5/2016](#)

LEZIONE 1 definizione design vuol dire progetto/ le Cabanon 1949/ Wesselmann natura morta 1963/ POP ART & mass media/ generazione "boom" economico

LEZIONE 2 1959 prime immagini Luna & Terra / 1957-61 Programmi Russia e 1958-63 Nasa (chip) / 1958 "la rivoluzione non è un pranzo di gala" / Il pianeta proibito 1956 / piano sequenza Touch of Evil 1958 / 1951-2 DIAMOND Chair, Saarinen 1955-62

LEZIONE 3 INTRODUZIONE AGLI ANNI '60 - gli anni '50 Vespa & Lambretta/ Mollino/ Ponti & Compasso d'oro/ plastica & schiume espanse & elettronica/ radio & telefono/ Olivetti/ chip & elettronica/ Sony Moplen/ Munari Zizi & Zanuso & Arflex/ Eames & Nelson

LEZIONE 4 il Pop degli anni '50/ definizione POP ART & Arte & KITSCH & società consumistica & MASS MEDIA & DESIGN & Standard & Good Design/ Theme building 1961/ Deco Miami/ american mix - fifties homestyle a real american/ Chrome vintage 1950's formica kitchen/ Kitsch & Bad Taste/ Jukebox/ Elvis ELVISIANA & Memphis & NASHVILLE/ Marilyn & Chicago/ Hello Kitty & NYC/ Hawaii/ Roy Lichtenstein/ Southernmost Point, Key West, Florida/ NYC & Capodanno & Saint Patrick's Day/ San Francisco Lombard Street/ Seattle Gum Wall/ The Fountainhead & Wrightiana

LEZIONE 5 1958 61 62 63 FENOMENIA POP / definizione TARGET & OPULENZA/ Marilyn & Warhol/ Pop Design/ Claes Oldenburg/ il Pop degli anni '60 / (1958 - 1968: i veri anni '60)/ music/ The Twist / The Beatles & Pierre Cardin/ Breakfast at Tiffany's '61/ DESIGN BRACELETS vespa, dolce vita, etc sperimentazioni / Kennedy JF/ Martin L King

LEZIONE 6 1963 64 65 i primi favolosi anni '60 - Ronettes/ Righteous Brothers/ Sonny & Cher/ Hitchcock The Birds/ Stanley Kubrick Dr. Strangelove/ Cassius Clay, Muhammad Ali/ Nobel a Martin Luther King/ Mary Quant & minigonna & Twiggy/ Sottsass & Olivetti/ Mari & Danese/ Zanuso & Kartell & Brionvega & Arflex/ André Courrèges.

LEZIONE 7 1965-66-67 Beatles baronetti & NYC/ Emilio Pucci, The Bubble/ Eero Aarnio Ball Chair/ il Design Qualunque & Once More Design/ Auguri di / Zanuso & grillo/ Vico Magistretti & Eclipse/ Paco Rabanne/ optical & psychedelic & Verner Pantone/ Pierre Cardin & André Courrèges/ William Wyler & Audrey Hepburn/ Antonioni & Blow up/ 1967 Stanley Kubrick & A Space Odyssey/ Joe Colombo/ Gae Aulenti/ Carlo Scarpa/ Ugo Mulas & Fontana & Warhol & Lichtenstein/ Warhol & Silver Factory 1962-68

LEZIONE 8 1967-69 Herbert Marshall McLuhan & Villaggio globale/ massacro di My Lai/ Hippies & Beatnik/ Barilla & Mina/ David Bowie Ground Control to Major Tom & typewriter /Sottsass & Valentine/ 1968 Beatles Yellow Submarine/ Lennon & Yoko & Bed-in/ The Rolling Stones & We Love You & Sympathy for the Devil & Altamont 1969 with Hells Angels/

LEZIONE 9 1968 69 70 - 72 - Martin L King & Bob Kennedy/ cimitero BRION/ Superstudio & Zanotta & Abet Print & Joe Colombo/ Archizoom/ Castiglioni/ Mari & Munari "complicare è facile..."/ alcune sperimentazioni dei miei corsi di design/ Christiaan Barnard/ Barbarella/ Superstudio/ Armstrong/ MOMA NYC The New Domestic Landscape 1972/ '73 Bellini & Divisumma 18 Olivetti & Lettera 22 Nizzoli 1950/ Fiat 500

LEZIONE 10 1970 OHIO - KENT STATE University on May 4th & Neil Young/ Barry McGuire/ crisi petrolifera 1973 / Zanuso Sapper & Brionvega5 Terrailon/ Gio Ponti/ twice design 2012

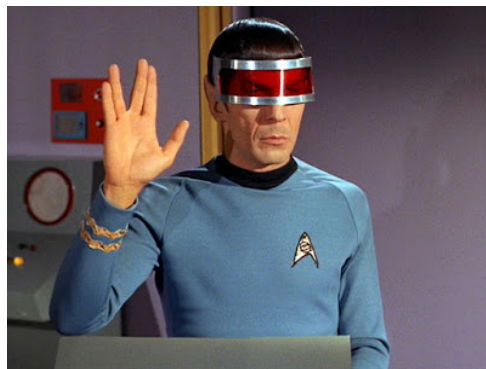
[INDICE ANALITICO \(in costruzione\)](#)[ESERCITAZIONE del 5 XI 2015 - Freak & Pop Design 1](#)[ISTRUZIONI per la PUBBLICAZIONE dei POST sulla piattaforma didattica "freak & pop design - design frikkettone2"](#)

Design - prof Polidori - 2015/6



pagina Facebook

LEZIONE 10 1970 OHIO - KENT STATE University on May 4th & Neil Young/ Barry McGuire/ crisi petrolifera 1973 / Zanuso Sapper & Brionvega& Terrailon/ Gio Ponti/ twice design 2012



denaro&benessere= sfruttamento risorse petrolifere&lavorative  
su cosa puntano le industrie?  
quali materie prime e quali produzioni?  
esempio bellica, esempio utilizzo materie prime, esempio produzione.

crisi petrolifera 1973





## La crisi energetica del 1973 !

Tutti a piedi o, al massimo, a "targhe alterne": scene dell'Italia del 1973, l'anno del grande choc petrolifero che investe tutto il mondo occidentale – Stati Uniti compresi- dopo l'improvviso rialzo dei prezzi deciso dai paesi Arabi, durante la guerra contro Israele.!

La **crisi energetica del 1973** fu dovuta principalmente alla improvvisa e inaspettata interruzione del flusso dell'approvvigionamento di petrolio proveniente dalle nazioni appartenenti all'Opec (l'organizzazione dei paesi esportatori di petrolio) verso le nazioni importatrici del petrolio. L'evento scatenante fu la guerra **del Kippur**, fra **Egitto**, **Siria** e **Israele**.!

Questo processo portò all'innalzamento vertiginoso del prezzo del petrolio che in molti casi aumentò più del triplo rispetto alle tariffe precedenti.!

La guerra finì dopo una ventina di giorni con la proclamazione di un cessate-il-fuoco tra le due parti. Contemporaneamente all'inizio dei combattimenti, gli stati di **Egitto** e **Siria** furono aiutati e sostenuti dalla quasi totalità dei Paesi arabi e anti-americani, che raddoppiarono il prezzo del petrolio e diminuirono del 25% le esportazioni, per ammonire l'occidente a non appoggiare Israele, appoggiato però dagli Stati Uniti. Ed è per questo motivo che i Paesi Arabi appartenenti all'Opec bloccarono le proprie esportazioni di petrolio verso gli Usa e l'Olanda fino al gennaio 1975.

[ohio- neil young](#) - YouTube

<https://www.youtube.com/watch?v=hkg-bzTheAk&spfreload=10>

Tin soldiers and Nixon coming,  
We're finally on our own.  
This summer I hear the drumming,  
Four dead in Ohio.

Gotta get down to it  
Soldiers are gunning us down  
Should have been done long ago.

What if you knew her  
And found her dead on the ground  
How can you run when you know?

Gotta get down to it  
Soldiers are gunning us down  
Should have been done long ago.

What if you knew her  
And found her dead on the ground  
How can you run when you know?

Tin soldiers and Nixon coming,  
We're finally on our own.  
This summer I hear the drumming,

Nixon sta arrivando con i (suoi) soldatini di piombo  
e noi finalmente siamo (uniti) da questa parte.  
In questa estate sento il rullo dei tamburi,  
quattro morti nell'Ohio.

Dobbiamo rendercene conto,  
i soldati ci stanno prendendo a fucilate,  
"dovevano farlo già molto tempo fa"

Cosa diresti se tu la conoscessi  
e la trovassi morta per terra,  
come puoi scappare quando lo sai?

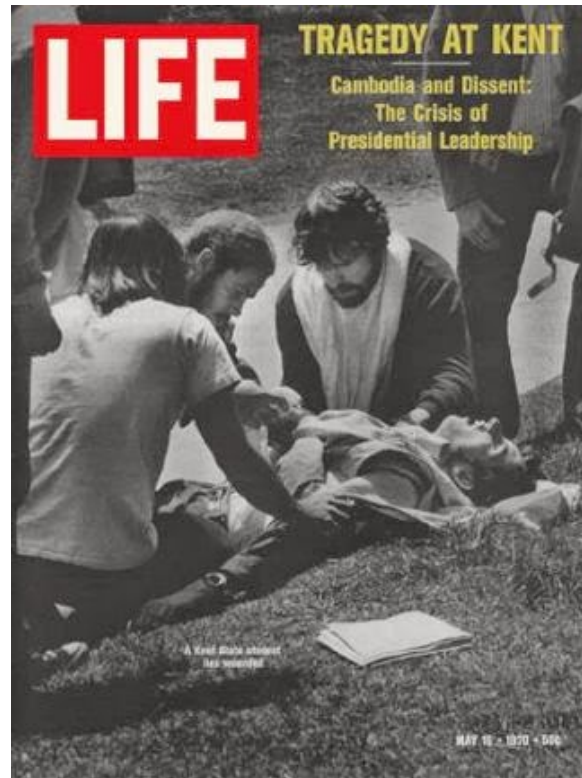
Dobbiamo rendercene conto,  
i soldati ci stanno prendendo a fucilate,  
"dovevano farlo già molto tempo fa"

Cosa diresti se tu la conoscessi  
e la trovassi morta per terra,  
come puoi scappare quando lo sai?

Nixon sta arrivando con i (suoi) soldatini di piombo  
e noi finalmente siamo (uniti) da questa parte.  
In questa estate sento il rullo dei tamburi,

Four dead in Ohio.

quattro morti nell'Ohio.



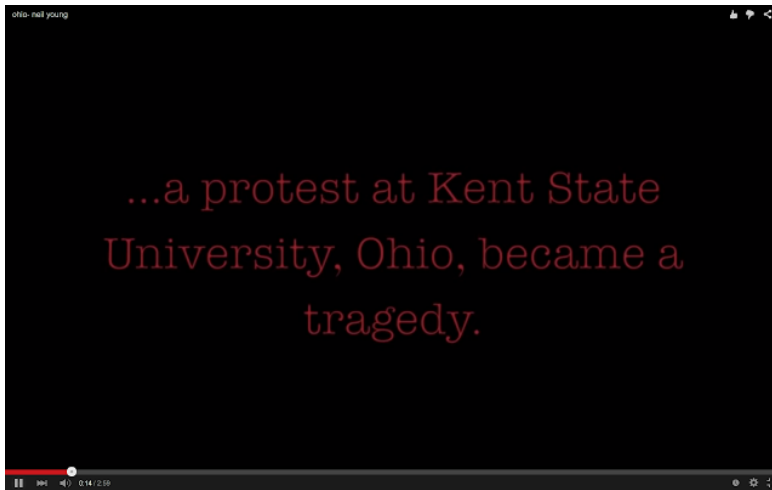
from: <http://www.pophistorydig.com/topics/kent-state-reaction-1970/>

"On May 4th, 1970, four students at Kent State University in Ohio were killed by National Guard troops during protests over President Richard Nixon's military incursion into Cambodia during the Vietnam war. In reaction to the Kent State shootings, college campuses all across the country erupted in further protest. One such protest was captured in the photo below as University of Washington students, on their way to a protest site in downtown Seattle, assembled on a local freeway.

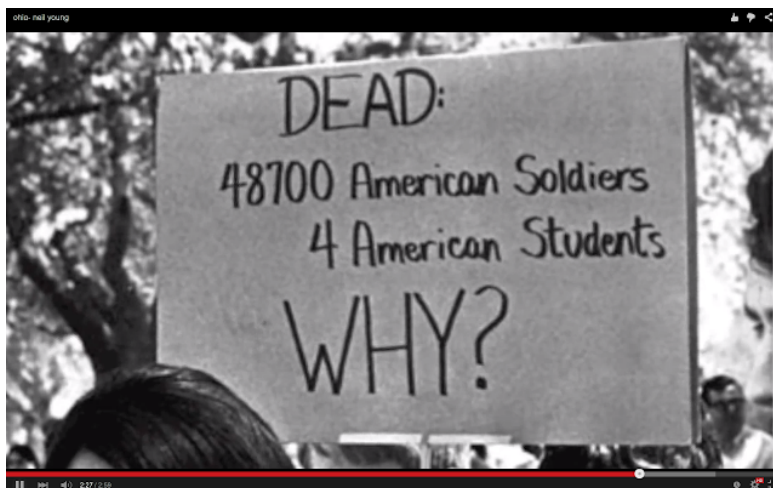
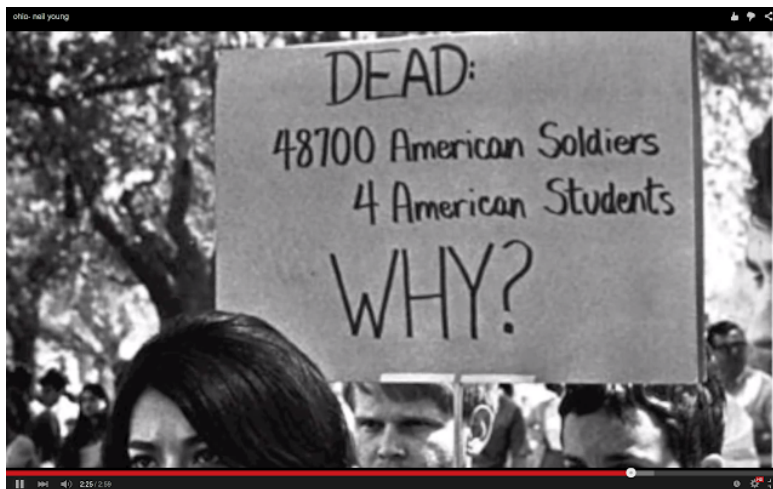
Highway 5 and facing state troopers in riot gear as they protested the killings at Kent State University and the invasion of Cambodia. Photo, Museum of History & Industry, Seattle.

On May 5, 1970, the day after four students were killed at Kent State, students at the University of Washington in Seattle called for their school to take a stand against the shootings and the Vietnam War. That morning, thousands of the university's students gathered on campus at a common square for a rally. Student leaders and others spoke to the assembled crowd about why students at the University of Washington should protest the Cambodia invasion and the Kent State shootings. The crowd decided to strike, with the support of university President Charles Odegaard, who closed the university the next day.



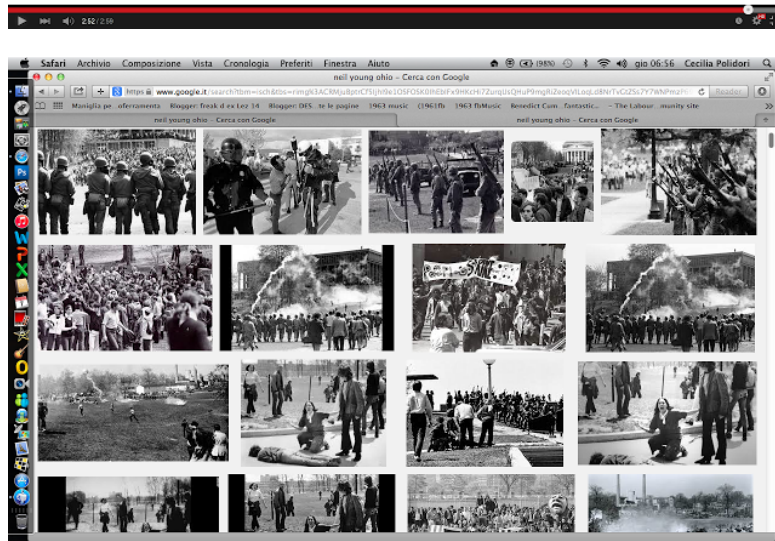




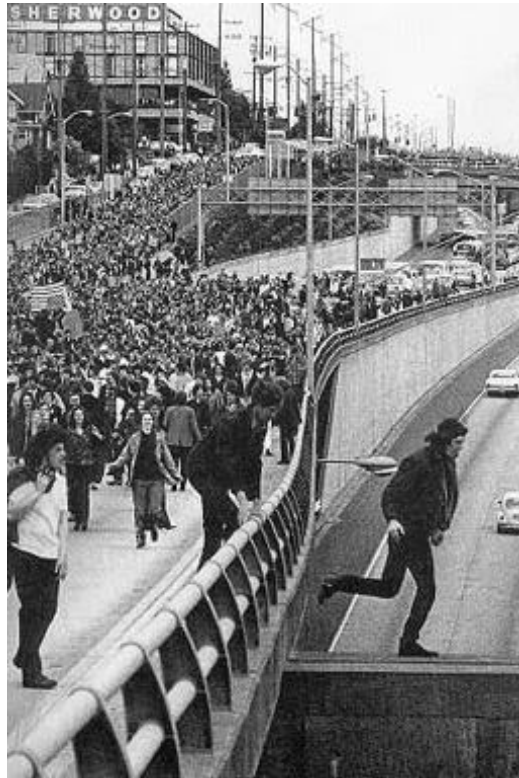


otto- neil young

In memory of  
Allison Krause  
Jeffrey Glen Miller  
Sandra Lee Scheuer  
and  
William Knox Schroeder







da: Cassius Clay: Muhammad Ali "... Torna sul ring nel 1970, quattro anni dopo, il pugile che ama definirsi < leggero come una farfalla e pungente come un'ape > riconquista, in una mitica sfida notturna in Africa, nella città di Kinshasa in Zaire, il titolo dei massimi con uno dei gesti atletici più belli e intensi della storia del pugilato, nel match contro George Foreman. In quell'incontro, nelle prime riprese, sembra che Muhammad Ali abbia la peggio sull'avversario, non fa altro che incassare colpi terribili e tutti pensano che sia solo questione di tempo prima che finisca al tappeto. Ma all'ottava ripresa contro ogni pronostico stende a terra un Foreman oramai stremato. E' l'incontro del secolo il più bello e intenso in assoluto! Ora è consacrato a leggenda, è lui il numero uno e lo sarà ancora per molto tempo, forse per sempre! Negli anni avvenire respinge tutti gli attacchi degli sfidanti, spazzandoli via uno dietro l'altro con estrema facilità. Mitici rimarranno anche gli incontri con Joe Frazier che passeranno alla storia del pugilato moderno. Il mito, oramai trentaseienne si incontra con un giovane e turbolento avversario Leon Spinks, e viene sconfitto, ma torna a ruggire ancora una volta umiliandolo nella rivincita..."

#### **Jimi Hendrix**

Jimi Hendrix, all'anagrafe James Marshall Hendrix

27 novembre 1942, **Seattle, Washington, Stati Uniti d'America**

**Data di morte:** 18 settembre 1970, **Notting Hill, Londra, Regno Unito**

**film:** *Woodstock - Tre giorni di pace, amore e musica*



Barry McGuire, *Eve of Destruction* il 25 settembre 1965 arrivò alla prima posizione della **Billboard Hot 100**, la prima e l'unica volta che McGuire entrò nella top 40 pop statunitense.

Barry McGuire - *Eve Of Destruction* - YouTube - <https://www.youtube.com/watch?v=qfZVu0alU0I>

The Eastern world, it is explodin'  
Violence flarin', bullets loadin'.  
You're old enough to kill, but not for votin',  
You don't believe in war - but what's that gun you're totin'?  
An' even the Jordan river has bodies floatin'.  
  
But you tell me, over and over and over again, my friend,  
Ah, you don't believe we're on the eve of destruction.  
  
Don't you understand what I'm tryin' to say,  
An' can't you feel the fears I'm feelin' today?  
If the button is pushed, there's no runnin' away,  
There'll be no one to save, will the world in a grave.  
Take a look around you, boy, it's bound to scare you, boy.  
  
An' you tell me, over and over and over again, my friend,  
Ah, you don't believe we're on the eve of destruction.  
  
Yeah, my blood's so mad feels like coagulin',  
I'm sittin' here just contemplatin'.  
I can't twist the truth, it knows no regulation,  
Handful of senators don't pass legislation,  
An' marches alone can't bring integration  
When human respect is disintegratin',  
This whole crazy world is just too frustratin'.  
  
An' you tell me, over and over and over again, my friend, Ah, you don't believe  
we're on the eve of destruction.  
  
Think of all the hate there is in Red China,  
Then take a look around to Selma, Alabama.  
Ah, you may leave here for four days in space,  
But when you return it's the same ol' place,  
The poundin' of the drums, the pride an' disgrace.  
You can bury your dead, but don't leave a trace.  
Hate your next-door neighbor, but don't forget to say grace,  
  
An' you tell me, over and over and over again, my friend, Ah, you don't believe  
we're on the eve of destruction.  
  
An' tell me, over and over and over again, my friend,  
You don't believe we're on the eve of destruction, No, no, you don't believe  
we're on the eve of destruction.

Autori: Steve Barri (Steven Barry Lipkin) e Phil Flip Sloan (Philip Gary Sloan)

**Bilancia per alimenti BA 2000 Terrailon - Marco Zanuso e Richard Sapper**

funzione: pesa alimenti  
nome oggetto: BA 2000

disegnato per: Terrailon  
anno: 1970

L'Est del mondo sta esplodendo (1)  
La violenza si diffonde, i colpi (sono) in canna  
Sei abbastanza grande per uccidere, ma non abbastanza per votare (2)  
Tu non credi nella guerra, ma che cos'è quell'arma che stai abbracciando?  
E perfino sul fiume Giordano ci sono dei corpi che galleggiano (3)  
  
Ma dimmi, amico, ancora ed ancora  
Non credi che siamo al principio della fine?  
  
Non capisci quello che sto tentando di dire  
E non riesci a percepire i timori che sento oggi?  
Se verrà premuto il bottone, non ci sarà nessun posto dove scappare (4)  
Nessuno si salverà, il mondo diventerà una tomba  
Dai una occhiata attorno a te, ce n'è abbastanza per spaventarti, ragazzo.  
  
Ma dimmi, amico, ancora ed ancora  
Non credi che siamo al principio della fine? (4b)  
  
Sì, il mio sangue è così furioso che sembra stia coagulando  
Sono seduto qui e sto facendo considerazioni  
Io non posso rivoltare la verità, (la verità) non conosce regole  
Un piccolo numero di senatori non fa passare la (nuova) legge  
E le marce da sole non possono portare la integrazione (razziale) (5)  
Quando il rispetto per l'uomo si sta sgretolando  
Questo grande pazzo mondo è veramente troppo frustrante  
  
E dimmi, amico, ancora ed ancora  
Non credi che siamo al principio della fine?  
  
Pensa a tutto l'odio che c'è nella Cina rossa (6)  
E dopo getta un occhio a Selma in Alabama  
Ah, tu puoi girare per quattro giorni nello spazio (7)  
Ma quando torni giù è sempre il solito vecchio posto  
Il rullo dei tamburi, l'orgoglio e il disonore  
Tu puoi sotterrare i tuoi morti, ma senza lasciare una traccia (8) Odi il tuo  
vicino, ma non dimenticare di dire le preghiere  
  
E dimmi, amico, ancora ed ancora  
Non credi che siamo al principio della fine?  
E dimmi, amico, ancora ed ancora  
Non credi che siamo al principio della fine?  
No, no, tu non ci credi che siamo al principio della fine.



Radio Grattacielo RR327 - Brionvega,

Dati tecnici

Radio AM/FM

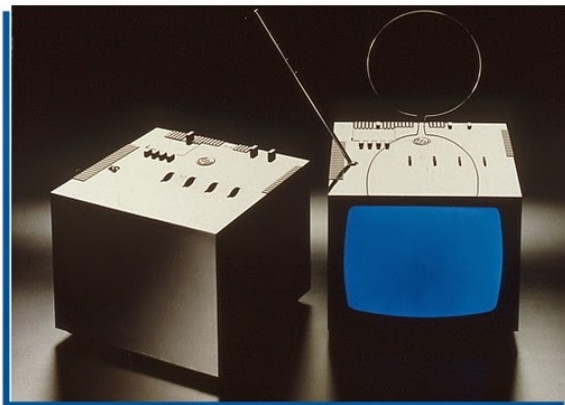


MP3 PlayerClock **Radio**Original Design: Marco **Zanuso**Structure in ABSLCD DisplayUSB and MiniSDDimensions (WxHxD): 9,5 x 27,8 x 9,5 cmWeight: 1,5 Kg.RoSH Compliant  
1965



TV Black Box ST201 Anni '60 Zanuso e Sapper - **CUBO**, Brionvega, 1969

Ora parliamo di Brionvega - **Cuboglass** (1969), televisore in cristallo dalla forma cubica, trasparente e riflettente. Grazie al design che lo caratterizza, Cuboglass, anche se spento, mantiene lo status di **complemento d'arredo**, in qualsiasi contesto sia inserito. Cuboglass parte con il primo modello nel 1969 con **Black ST 201**, un televisore dalle linee inconfondibili! Veramente geniale!



**gio ponti**

milano 1891-1979 - [http://www.gioponti.org/it/Gio\\_Ponti\\_Archives](http://www.gioponti.org/it/Gio_Ponti_Archives)

1936/1961

docente del corso di interni, arredamento e decorazione presso il Politecnico di Milano (dal 1936 al 1961)

1928

Fonda la rivista **Domus** (1941 abbandona temporaneamente la direzione)

1954

Ponti inventa il premio **Compasso d'Oro** e fonda la rivista "**Stile Industria**".

1956

realizza il **Grattacielo Pirelli** a Milano.



1931 Cono + sfera = **Bilia**, la lampada da tavolo, in produzione qualche anno dopo per **Fontana Arte**



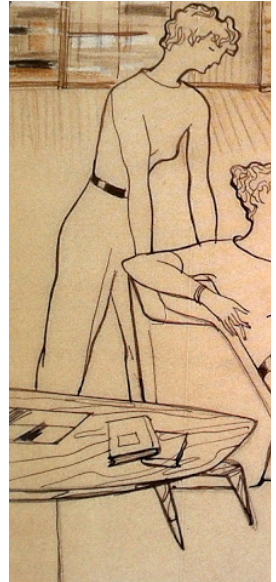
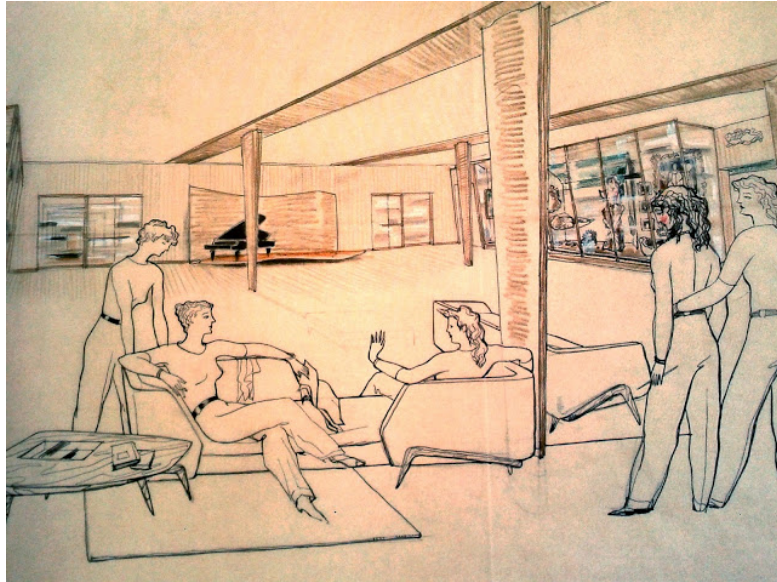
1957 lampade in plastica con sostegno metallico - XI Trienn

disegno per la sala delle feste di la classe, 1948 circa

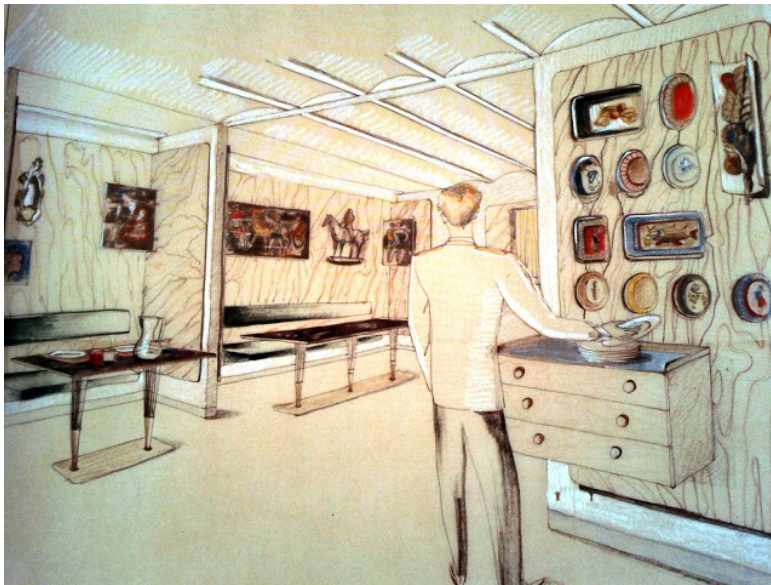
disegno per la sala delle feste di

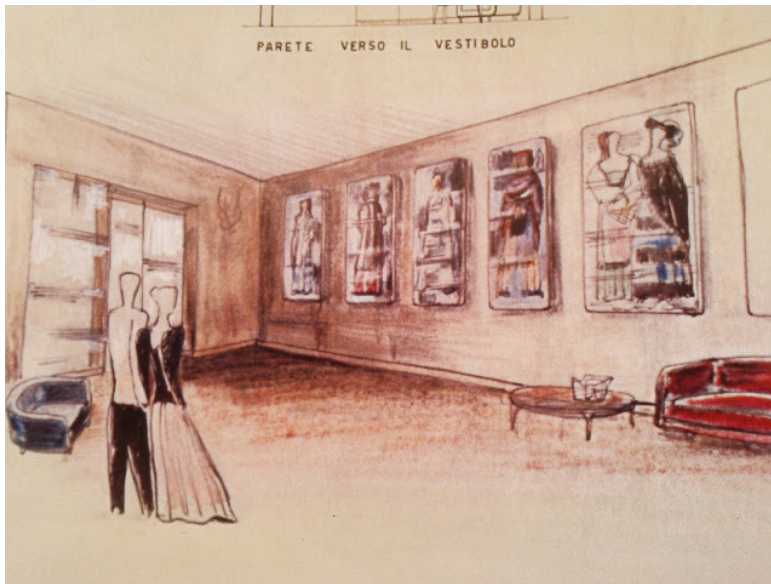


1948 progetti d'interni per navi: concorso Conte Biancamano, cantiere di Monfalcone (ricostruzione della seconda sala feste la classe, 1948 circa

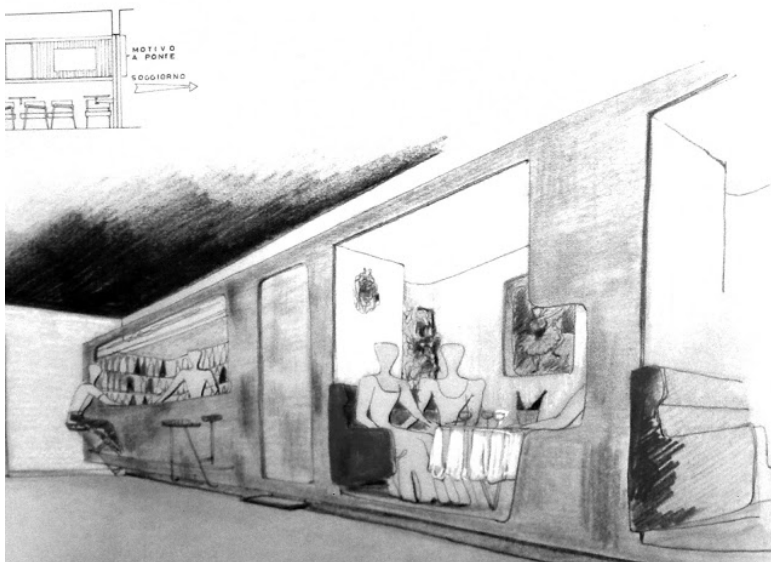


concorso Conte Bianca





disegno per la galleria "delle maschere" di la classe, 1948 circa



sala bar di la classe



motonavi Lloyd Triestino destinate alle rotte per l'Australia  
sala delle feste di la classe motonave Victoria e Asia (rotte

1951 turbonave Andrea Doria (cantieri navali Ansaldo di Genova Sestri) rotta New York-Genova, passeggeri nella sala di soggiorno di





1950 Transatlantico Giulio Cesare, Italia Soc di navigazione, sala di soggiorno di la classe

da:cecilia polidori TWICE DESIGN LESSONS - <http://ceciliapolidorideisgnlezioni2.blogspot.it/>

e

cecilia polidori TWICE DESIGN LESSONS: attivazione piattaforma 5, esito lezione 12, appunti ultima e 13a lezione. - <http://ceciliapolidori.blogspot.it/2012/05/fable-games-packaging.html>

e

CECILIA POLIDORI TWICE DESIGN 5:

1. CECILIA POLIDORI TWICE DESIGN 5 - <http://ceciliapolidoritwicedesign5.blogspot.it/>
2. CECILIA POLIDORI TWICE DESIGN 5: Fable Game's Packaging - <http://ceciliapolidoritwicedesign5.blogspot.it/2012/05/fable-games-packaging.html>
3. CECILIA POLIDORI TWICE DESIGN 5: Enamels' Packaging - <http://ceciliapolidoritwicedesign5.blogspot.it/2012/05/si-sa-che-una-cosa.html>

etc etc etc



## GIO PONTI

Gio Ponti è un architetto che ha cominciato con la ceramica.

Pochi conoscono il profondo cambiamento culturale che ha innescato la produzione ceramica di Gio Ponti, che, nel 1923, concluse il percorso di studi al Politecnico di Milano, assunse la direzione della storica ma decaduta Manifattura Richard Ginori. G. Ponti, per ricucire la ferita che l'avvento dell'industria manifatturiera aveva inferto al mondo artigianale nazionale, dirottò l'idea del pezzo unico fatto a mano verso un'invenzione di pari qualità artistica da riprodurre in serie.



Il radicale aggiornamento della Richard Ginori promosso dal giovane architetto si estende non solo all'aspetto creativo, ma anche a tutti i processi organizzati al lavoro del ceramista industriale. Anche



Industria, serie, diffusione, pubblicità, mostre, riviste. C'è questa entusiasmante sequenza. **Ponti** mette in contatto fra loro le "industrie d'arte". Associa ne "Il Labirinto", 27 architetti e produttori. Presenta progettisti e progetti nelle mostre che dirige. Li pubblica nella rivista che fonda. La rivista è **Domus**: nasce, nel '28 affianca una produzione di mobili d'élite con **Domus Nuova**, collezione a buon mercato per la Rinascenza.

Ponti realizza diverse opere in ceramica, come le piastrelle e i piatti ad esempio: Cinque piatti della serie **Fantasia Italiana**, produzione ceramiche Franco Pozzi dal 1967 marcati e firmati. Compie 50 anni la piastrella **quattro volte curva**, presentata per la prima volta nel 1960 presso la **Triennale di Milano**.

a tutti i processi creativi di natura un po' produttiva, ogni anno annunci pubblicitari alla grafica dei cataloghi. Per diffondere il gusto del nuovo, l'architetto milanese intuì la necessità di rendere accessibili al maggior numero di persone possibili le sue opere: alla **Biennale di Monza del 1927** presenta la linea di arredi **Domus Nova**, commercializzata attraverso i Grandi Magazzini La Rinascente e destinata alla famiglia media moderna. Di fronte alle urne, le ciste, i vasi ed i piatti esposti si potrebbe fantasticare per ore, liberi di perdersi nell'universo di personaggi futuri evocato e orchestrato con grande maestria da **Gio Ponti**. Sfilano voluttuose silhouette adagiate su bluff di nuvole, sinuosi putti danzanti, bighe fiorite trainate da serpenti dalla lingua biforcuta e pallidi becchini vestiti di tutto punto. Mescola insieme il vecchio ed il nuovo, attingendo sia al mondo greco, etrusco e romano che ad un vasto repertorio figurativo di matrice palladiana e neoclassica.



Per realizzare il mio **Packaging linee e colori** ho usato la decorazione facendo riferimento alle lettere che **Ponti** scriveva ai suoi amici, ovvero lettere cartoline, a volte a larghe strisce colorate o un disegno.

# GIO PONTI

**"Non è il cemento, non è il legno, non è la pietra, non è l'acciaio, non è il vetro l'elemento più resistente. Il materiale più resistente nell'edilizia è l'arte."**

Gio Ponti (Vedi sito: <http://www.digitmedia.it/new/universo-creativo-di-gio-ponti-alla-triennale-di>)

Gio Ponti oltre a essere uno dei primi architetti globali del Novecento, è anche un designer riconosciuto a livello internazionale, quanto un noto teorico e critico dell'architettura.

Alla sua curiosità e al suo genio si devono le nascite della rivista **Domus** nel 1928 e della storica pubblicazione **Stile**, come un largo impegno nella ricerca dei legami tra l'architettura e le arti, compresa la loro promozione ed esposizione, che portò alla creazione della prima mostra **Triennale di Milano** nel 1933.

Primo numero di Domus, gennaio 1928

Gio Ponti definiva vera e propria "vocazione" quella di disegnare mobili. Ha disegnato moltissimi oggetti nei più

svariati campi, arredi per uffici e spazi pubblici come la **Poltrona serie Dezza**, produzione **Frau New Line**, 1966 e complementi per edifici prestigiosi come il **Palazzo Montecatini a Milano** (1936-38).



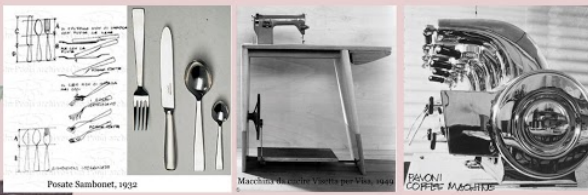
La produzione di mobili e oggetti è accomunata da una figurazione semplificata, elegante e equilibrata.

La sedia "Superleggera" per **Cassina** (1952-57) sembra essere la cosa meglio riuscita in questo senso, "è la sedia di sempre" dice Ponti, una "sedia-sedia", forte, economica, così chiamata perché composta da una struttura esile e molto leggera in legno di frassino. Insieme alla **Superleggera** anche **Sedia Livvia** emerge per le sue qualità di praticità e maneggevolezza.



Sedia Livvia, 1937

Superleggera, Cassina (1952-57)



E' nell'oggetto di grande serie che si cela la sua forte ricerca della vera forma.

Oggetti d'uso quotidiano come le **Posate Sambonet** progettate da **Gio Ponti** e in produzione dal 1932, la **Macchina da cucire Visetta** per **Visa**, 1949 e quella **del caffè**, disegnata per la **Pavoni** nel 1949, che deve la sua novità assoluta di immagine al ribaltamento dell'asse della caldaia cui si associa la sincerità funzionale del serbatoio cilindrico e lo slancio aggressivo dei tubi d'uscita del vapore in un dinamismo rutilante.



Ceramiche disegnate per Richard-Ginori



## Le ceramiche di Ponti: alla ricerca della purezza e di una bellezza destinata a durare nel tempo.

*Gio Ponti, un personaggio che per chi è vicino al mondo dell'architettura o meglio dell'arte in generale è difficile non conoscere. Infatti nella sua lunga ed operosa vita di architetto, Ponti è stato anche progettista d'interni, ideatore ed esecutore di pitture e affreschi, Saggista, polemista, divulgatore per convinzione, ha fondato e diretto riviste prestigiose. Ha curato l'organizzazione e l'impostazione di grandi mostre internazionali e concorsi di architettura, arte e design, contribuendo notevolmente alla formazione e alla diffusione di un design italiano. Dagli inizi ha svolto l'attività di designer in vari campi dell'industria, determinando e dirigendo la produzione di imprese industriali per lunghi periodi. Anche in questo caso, come successe tempo fa, per Sottsass, studiando la produzione di Ponti rimaneva*



tempo per lavoro, durante la produzione di una ceramica particolarmente affascinata dalle sue ceramiche. Ponti proprio in questi oggetti decorativi ha dato il meglio di sé per la freschezza dell'inventiva e l'unione di tante e svariate influenze in un unico stile eclettico e ricercato.



Fin dal suo primo incarico di rilievo alla Richard-Ginori Ponti sentiva l'esigenza di ricercare in musei archeologici, gallerie, chiese, modelli e soggetti per costruire il suo personalissimo repertorio. I pezzi più significativi sono di ispirazione vagamente neoclassica con suggestioni etrusche, dotate di un'ironica eleganza. Una ricerca di purezza e semplicità, di linee riprodotte su schemi formali classici, ed espressa con procedimenti altrettanto classici e raffinati anche nell'accostamento dei colori, come ad esempio il blu e oro; il bianco e oro e rosso pompeiano, il bianco e blu e contorno d'oro, la maiolica a pennello. Ponti aveva impresso alle sue ceramiche, come anche alle porcellane, quella vaga patina di nobiltà propria di ciò che esiste da secoli, come di forme dimenticate e ritrovate. Così, oggetti realizzati "per durare nel tempo" formavano una produzione d'arte spettacolare. Nelle ceramiche pontiane dei diversi periodi, inoltre, si può notare un processo di evoluzione stilistica, dalle prime decorate con "membrature elegantissime e sottili", alle ultime, "robuste e squadrate". Tutto è calibrato e in armonia con il colore che non si limita a decorarle ma a costruirne la struttura. Ponti ha dato origine ad oggetti caratterizzati da una certa aulicità ma soprattutto ha creato oggetti d'arte di un'originalità e di una bellezza unica nel loro genere e proprio per questo motivo decido di fare di essi i soggetti dei miei pack.



"Ponti è stato molto bravo anche nel far lavorare gli artigiani. Oggi i piccoli oggetti sono trascurati dagli architetti, li sottovalutano. Ponti si poneva il problema dell'artigianato e questo credo sia un grande merito. Il lavoro artigianale è quello dove non c'è alcuna differenza fra l'atto ideativo e l'atto esecutivo"

Enzo Mari



Riferimenti per la produzione di Ponti:

Laura FALCONE, Gio Ponti. Interni, oggetti, disegni, ediz. Mondadori Electa, 2004



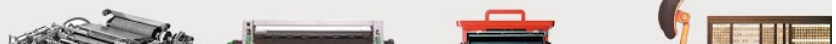
## ETTORE SOTTASS

"Mi arrabbio quando mi dicono che sono un artista; cioè, non mi arrabbio ma sono fondamentalmente un architetto."

Ettore Sottsass (Maestri del design, Bruno Mondadori, 2005)



Ettore Sottsass, figura centrale del design internazionale, è stato uno dei padri del design italiano Laureato in architettura al Politecnico di Torino nel 1939, inizia la sua attività a Milano, dove nel 1947 apre un proprio studio di design. Dalla fine degli anni Cinquanta inizia la sua collaborazione con la Olivetti, per cui progetta la calcolatrice Logos 27 (1963), le macchine da scrivere Praxis 48 (1964), la Valentine (con Perry King), il sistema per ufficio Synthesis (1973), il mainframe Elea 9003, per cui vincerà il Compasso d'oro





Calcolatrice Logos 27

La macchina da scrivere Olivetti Praxis 48

Valentine

Synthesis

Computer Mainframe Elea 9003



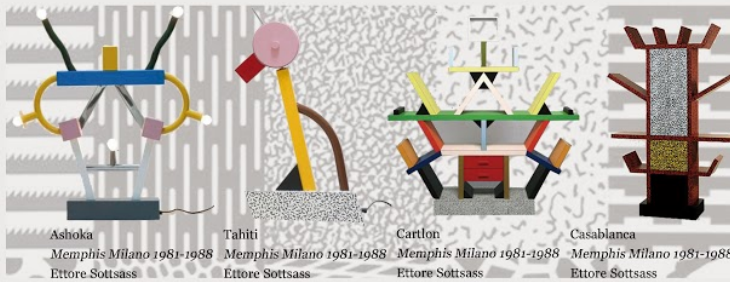
Dal 1957 viene chiamato da Camilli a fare da art director per la nuova azienda Poltronova, per la quale realizza mobili sperimentali come i Superbox, armadi con grandi basi rivestiti in laminato Print a righe, simili a segnali stradali o distributori di benzina.

I Superbox sono pensati isolati al centro di una stanza perché riconosco che mi mandano energia. Questi oggetti hanno un rapporto con me ed io con loro molto profondo e molto come dire...necessario.

(E.Sottsass, vedi sito: <http://barbaric-interior.tumblr.com/post/7239126780/sottsass-superbox>)

**"Memphis dona agli oggetti uno spessore simbolico, emotivo e rituale. Il principio alla base di mobili assurdi e monumentali è l'emozione prima della funzione."**

(E.Sottsass, vedi sito: EMILIA TRACUZZI DESIGN ALLIEVA del corso B prof CECILIA POLIDORI a.a. 2010-2011: interessanti)



Ashoka  
Memphis Milano 1981-1988  
Ettore Sottsass

Tahiti  
Memphis Milano 1981-1988  
Ettore Sottsass

Carlton  
Memphis Milano 1981-1988  
Ettore Sottsass

Casablanca  
Memphis Milano 1981-1988  
Ettore Sottsass

Fonda il gruppo Memphis assieme a Hans Hollein, Arata Isozaki, Andrea Branzi, Michele de Lucchi ed altri architetti di livello internazionale nel 1981.

La forte carica emotiva degli oggetti, il laminato che si declina in nuove forme, lo spirito ludico che li anima, ha stimolato la progettazione del mio "Laminated" Bracelet e del "Laminated" Book.



Nel 1988 nasce Terrazzo, rivista ideata da E.Sottsass e realizzata insieme a Barbara Radice, Christoph Radl, Anna Wagner e Santi Calca. Terrazzo si occupa di design e architettura fino al 1996, anno del tredicesimo e ultimo numero.



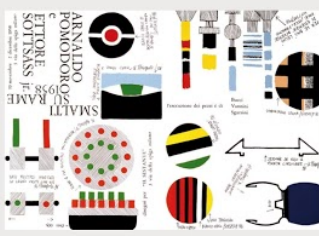
**"Prima di tutto il vetro è fatto da due persone: uno che lo disegna e l'altro che lo fa. Il vetro è un materiale pazzesco molto misterioso, trasparente, fragile. Il vetro ha colori che ricevono la luce e la trasmettono."**

(BOZZER, MARCELLANI, MINUZ, Vorrei sapere perché/ I wonder why Ettore Sottsass, ediz. Electa S.P.A., Milano, 2008, pag.179)

Sottsass realizza numerose opere in vetro, tra queste quelle eseguite dalla vetreria muranese Vistosi per Artemide e quelle progettate per il gruppo Memphis.

**"Si sa che una cosa è lavorare con molti colori e un'altra lavorare con un solo colore. Disegnare con il colore diventa un'operazione complicata ma anche liberatoria..."**

(Ettore Sottsass Milano, 28 dicembre 2007)



Particolare è l'utilizzo degli "Enamels", smalti colorati con cui Sottsass dipinge le sue ceramiche. Per la realizzazione del mio Packaging ho scelto il tema degli "Enamels" di Sottsass come motivo decorativo.



Primo catalogo della Galleria Il Sestante, Milano 1959



## Bruno Munari

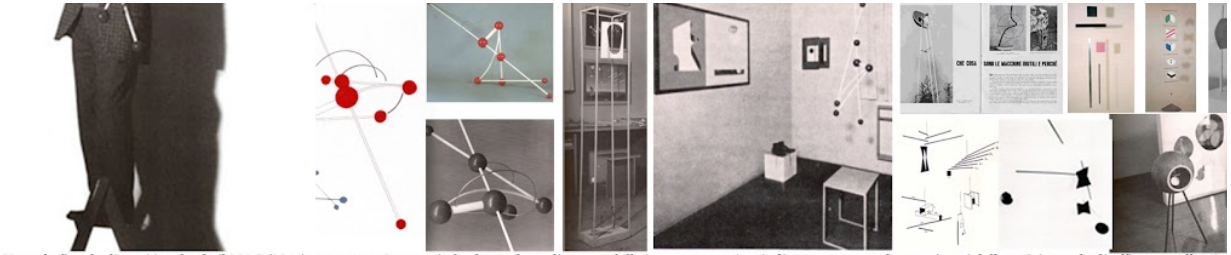
Artista e designer italiano

È stato uno dei massimi protagonisti dell'arte, del design e della grafica del XX secolo, dando contributi fondamentali in diversi campi dell'es visiva (pittura, scultura, cinematografia, design industriale, grafica) e non visiva (scrittura, poesia, didattica) con una ricerca poliedrica sul tema del movimento, della luce e dello sviluppo della creatività e della fantasia attraverso il gioco.

Munari partecipa giovanissimo al futurismo, inventando la macchina aerea nel 1930, respiro di macchina nel 1932 e le macchine inutili r

*"Il movimento va usato come tecnica in modo dinamico per cui non si ferma l'immagine che si forma"*

(Bruno munari, vedi sito: <http://www.munart.org/>)

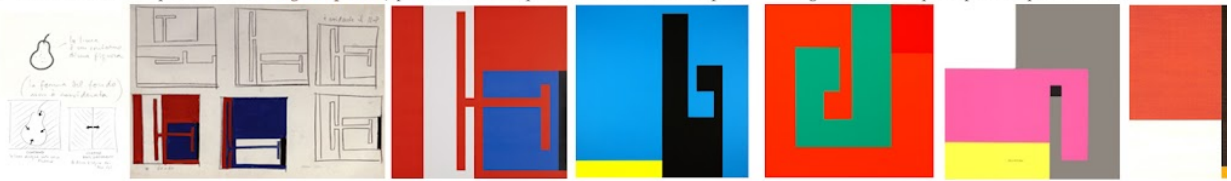


Verso la fine degli anni '40 fonda il MAC (Movimento Arte Concreta) che funge da coalizzatore delle istanze astrattiste italiane prospettando una sintesi delle arti, in grado di affiancare alla pitt nuovi strumenti di comunicazione ed in grado di dimostrare agli industriali la possibilità di una convergenza tra arte e tecnica.

Nel 1947 realizza concavo-convesso, una delle prime installazioni nella storia dell'arte, quasi coeva, benché precedente, all'ambiente nero che Lucio Fontana presenta nel 1949 alla Galleria Na. È il segno evidente che la problematica di un'arte che si fa ambiente e in cui il fruitore è sollecitato, non solo mentalmente, ma in modo ormai multi-sensoriale, è ormai matura.



Le sue ricerche visive lo portano a creare i negativi-positivi, quadri astratti con i quali l'autore lascia libero lo spettatore di scegliere la forma in primo piano da quella di sfondo.



Bruno Munari realizza delle sculture da viaggio, oggetti in cartoncino che hanno tra i loro antenati gli origami giapponesi, introducendo il taglio della carta sia come variante, sia come eleme  
 "La scultura si presenta piegata in una busta. Si apre la busta e si estrae la scultura. Appoggiate la scultura su di un piano orizzontale (sui piani inclinati scivola) e prima di spegnere la luce os questa illumina le varie parti sporgenti o rientranti, le parti piene e quelle vuote. Voltatela dall'altra parte, cambia aspetto, i vostri pensieri da pratici diventeranno lentamente estetici (la veloc voi), non vi domanderete più "cusa l'è chel rob ki" e vi addormenterete felici. Buona notte."

(Bruno Munari, Codice



"Un giorno sono andato in una fabbrica di calze per vedere se mi potevano fare una lampada. - Noi non facciamo lampade, signore. - Vedrete che le farete. E così fu."

(Bruno Munari, a proposito della lampada Falkland)



"Struttura montabile e smontabile in varie combinazioni. Abitacolo è una struttura abitabile, un supporto quasi invisibile per il proprio microcosmo. Pesa 51 chili e può portare anche venti persone" (Bruno Munari, Artista e designer, 1971)

Posacenere Cubo/1957, collezione Danese I



L'Abitacolo, unico tra questi esperimenti ad essere tuttora in produzione, è del 1971: si tratta di una struttura in acciaio con letto e tavolo integrabili e diversi accessori. Comprende infatti due piani in rete, due cestelli, quattro mensole, una serie di pratici ganci appenditutto e un tavolino in laminato regolabile in altezza.



Con la scimmietta Zizi nel 1954 Bruno Munari vinse il Compasso d'Oro, ovvero il massimo riconoscimento nell'ambito del design.

Giocattolo in gommapiuma armata, piacevole al tatto poiché di gommapiuma, può assumere le più disparate posture; l'armatura in fil di ferro consente le manipolazioni e le punte arrotondate evitano ogni possibile ferimento del bimbo.

Ho scelto di utilizzare come soggetto, per la realizzazione del mio bracciale (vedi sito specifico delle "Lezioni di design"-Twice Design Lessons:cecilia polidori TWICE DESIGN LESSONS: appunti Lezione 5, 2ª esercitazione \_ Prof. Cecilia Polidori), la scimmietta zizi, giocattolo in gommapiuma Pirelli, realizzato dalla creatività e sperimentazione di Bruno Munari nel 1953.



Link di riferimento:  
<http://www.munari.org/index.php?p=2>  
[http://it.wikipedia.org/wiki/Bruno\\_Munari](http://it.wikipedia.org/wiki/Bruno_Munari)  
<http://www.pansiniarredamenti.it/i-mitti-del-design/labitacolo-di-bruno-munari/>



## BRUNO MUNARI - Libri per bambini, dal 1938

Bruno Munari ha lavorato molto sul tema dell'infanzia, prima attraverso la sperimentazione portata avanti dall'azienda Danese sui giocattoli per bambini, di cui fu il protagonista indiscusso, insieme ad Enzo Mari, poi attraverso i Laboratori per bambini "Giocare con l'arte", una lunga

R  
U  
N  
D  
M  
U  
N  
A  
R



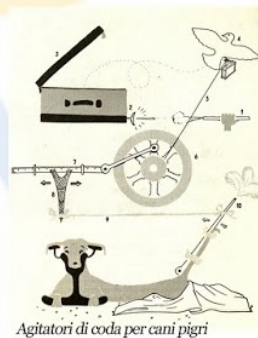
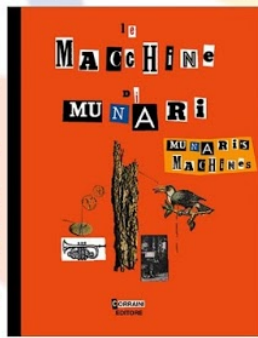
BRUNO MUNARI con gli Occhiali paraluce

**A:** Ma a che cosa serve un libro?  
**B:** A comunicare il sapere, o il piacere, comunque ad aumentare la conoscenza del mondo.  
**A:** Quindi, se ho ben capito, serve a vivere meglio.  
**B:** Spesso sì.

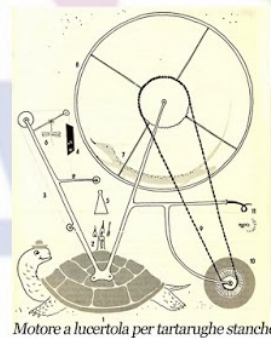
Bruno Munari, commento ai "Prelibri", catalogo edizioni per bambini Danese 1, 1980

attività didattica che **Munari** svolse in collaborazione con scuole e musei di tutto il mondo.

Egli ha realizzato libri sin dall'età della ragione. Tra i suoi primi libri apparsi in libreria vi è *Le macchine* del 1942, che contiene alcuni dei suoi fantasiosi progetti di macchine umoristiche e che può già considerarsi un libro per bambini.



Agitatori di coda per cani pigri



Motore a lucertola per tartarughe stanche

Nel 1949 ha la grande intuizione dei **Libri illeggibili**, che espone in più di un'occasione in numerose sue mostre. Li definiva così:

*"libri così definiti perchè non hanno parole da leggere, ma hanno una storia visiva che si può capire seguendo il filo del discorso visivo".*



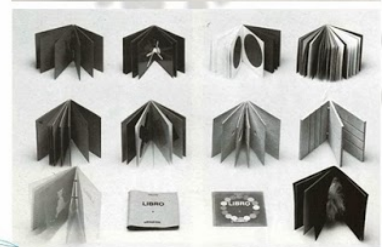
**"Ci dobbiamo occupare dei bambini e dare loro la possibilità di formarsi una mentalità più elastica, più libera, meno bloccata, capace di decisioni. E direi, anche un metodo per affrontare la realtà, sia come desiderio di comprensione che di espressione. Quindi, a questo scopo, vanno studiati quegli strumenti che passano sotto forma di gioco ma che, in realtà, aiutano l'uomo a liberarsi."**

Bruno Munari

Nel 1979, **Munari** recupera il tema del libro "illeggibile" in quella "pedagogia pratica" che sta svolgendo con **Danese** e realizza i **Prelibri**: dei piccoli libri quadrati pensati per i bambini non ancora in grado di leggere. **Munari** ne progetta dodici, ciascuno è realizzato con un materiale diverso: vari tipi di carta e cartoncino, panno, plastica, legno, spugna. Il suo obiettivo era quello di creare un "campionario di sensazioni", dei libri attraverso i quali il bambino apprende compiendo delle esperienze sensoriali.

Si chiamano **Prelibri** proprio perché servono a preparare il bambino all'approccio con gli altri libri, magari quelli leggibili.

L'idea dei **Prelibri** è quella di dare a tutti i bambini (o meglio al numero di essi più grande possibile senza limiti di età e nazionalità) dei veri e propri piccoli libri che non vanno necessariamente letti, ma sfogliati, toccati e guardati, per apprendere da ciascuno nuove idee del mondo, nuove caratteristiche tattili e visive di materiali diversi, trovando in ognuno una sorpresa, qualcosa di ancora sconosciuto.



I Prelibri, 1979

**La favola di twice design: Meo Romeo, un caso fra tanti**

Riprendendo il concetto che sta alla base dell'elaborazione dei giochi di **Mari e Munari**, anche io, attraverso l'interazione tra diversi soggetti combinati tra loro, ho creato la mia storia personale, che ha come protagonisti alcuni dei temi principali affrontati durante il corso di design.

**Fonti:**

- CASCIANI STEFANO, *Arte industriale, Gioco oggetto pensiero*, Danese e la sua produzione, Arcadia edizioni, 1988, Lissone, pagg. 131

- <http://ceciliapolidoritwicedesign2.blogspot.it/2011/11/bruno-munari-libri-per-bambini-libri.html>







## ENZO MARI, Il gioco delle favole (The fable game, 1957-1965)



"I Giochi migliori mi sembrano quelli che sviluppano la capacità di ogni bambino di produrre intelligenza. Da solo...M'invento una serie di sette lastre, con due incisioni laterali molto semplici che, incastrate tra loro, consentono di montare una piccola "quinta" tridimensionale... Come un susseguirsi di scene teatrali, il cui regista è il bambino, che si diverte a rappresentare storie inventate da sé. E' nato così il "gioco delle favole"."

Enzo Mari, 25 modi per piantare un chiodo, ediz. Mondadori, Milano, marzo 2011, 1ª ediz., cap. II, PAG. 35

Come per il **Gioco dei 16 animali**, anche il **Gioco delle favole** (1965) è frutto della libera ricerca attuata da **Enzo Mari** su l'eraborazione di "giocattoli d'avanguardia", di "giochi da fare e rifare", che dessero la possibilità al bambino di essere inventore e regista di infinite storie e combinazioni.

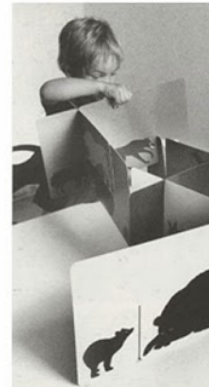
In questo caso, la ricerca di **Mari** puntava principalmente alla formulazione di una nuova possibile iconografia da proporre al bambino (e non solo a lui), per un apprendimento dell' *esistenza del mondo*. Anche per questo gioco, il concetto di base è l'interazione tra diversi soggetti, che diventano strumenti che danno al bambino la possibilità di narrare la propria storia personale.

Il gioco venne realizzato in collaborazione con il fratello, **Elio Mari** ed è composto da una serie di lastre alte 20cm e lunghe 50cm. Su queste lastre vi sono stampati, su entrambi i lati, dei disegni di animali, alberi, piante ("...rappresentati con la massima cura..."), a simulare lo scenario di una favola, e hanno due incisioni laterali che consentono di incastrarle tra loro, come delle "quinte tridimensionali". Grazie a queste incisioni il bambino è libero creare infinite combinazioni, di determinare gli sviluppi di infinite favole.

Montando i diversi elementi, si viene così a creare una più lunga sequenza narrativa corrispondente ad un piccolo percorso in scala che il bambino può smontare e ricomporre a proprio piacimento.



Il **Gioco delle Favole** rientra così in quella sperimentazione avviata in quel periodo dalla **Danese** sui giochi dal **metodo didattico aperto**, che si fondano sull'idea di *opera aperta* all'intervento dell'osservatore, un punto su cui ha molto lavorato il movimento dell' **arte programmata**, di cui **Mari** è uno dei protagonisti. L' **arte come pedagogia**, in questo caso, coincide pienamente con il progetto del gioco.



La prima edizione era realizzata



Le storie sono tante quante e combinazioni possibili fra le tavole. Gli animali raffigurati sono quelli delle



Questo gioco, infatti, venne suggerito nelle "Schede per il coordinamento delle attività didattiche", parte integrante del Progetto Scuola, per la sua efficacia nello sviluppo dell'**attività associativa**: il gioco "consente di collegare aspetti motori e stimolazioni linguistiche nella libera combinazione delle tavole".

La lunga ricerca di **Mari** portò a 45 diverse raffigurazioni di animali e altri soggetti naturali (alberi, sassi, sole, luna), raffigurati in modo da essere dei soggetti "archetipi" che il bambino può facilmente riconoscere e far propri durante il processo di apprendimento del linguaggio visivo. Tali figure possono infatti definirsi "emblematiche" in quanto, nella loro semplicità, contengono quei caratteri necessari alla loro riconoscibilità. Il grado di completezza di questo tipo di ricerca estetica e iconografica della forma semplice porterà e verrà nuovamente raggiunto, con grande successo, nei soggetti della **Serie della Natura** (1967).

### IL GIOCO DELLE QUINTE

Le carte del **Gioco delle favole** consentono la narrazione di storie in uno spazio in miniatura, per questo si prestano benissimo a poter diventare dei pannelli espositivi, aumentandone la scala. Ho elaborato così il **Gioco delle Quinte**, che è la versione delle carte come pannelli museali sui quali vi sono raffigurazioni inerenti ai temi delle *Navi greche* e del *Tempio*. Grazie alla possibilità di essere montati, spostati e combinati in molteplici modi, essi consentono di organizzare gli spazi museali in maniera sempre differente.



### Fonti:

- CASCIANI STEFANO, *Arte industriale, Gioco oggetto pensiero*, Danese e la sua produzione, Arcadia edizioni,

## Il gioco dei 16 animali

Nato nel 1932 e formatosi negli anni Cinquanta all'Accademia di Brera, Enzo Mari è uno dei nomi cardine attorno ai quali ruota il successo del design 'made in Italy'. Mari è un'artista che si confronta con la produzione industrializzata, apportandovi tutta la leggerezza dei suoi modi progettuali e il peso di un preciso pensiero teorico.

Secondo Mari, l'eticità è l'obiettivo di ogni progetto: il buon designer deve prima di tutto pensare al destinatario dei propri prodotti e pensarli affinché essi possano soddisfare a pieno i loro bisogni. Questo è l'ingrediente segreto che fa sì che un progetto sia valido e che possiamo rintracciare in ogni oggetto che lui pensa e realizza fin dai primi anni di lavoro presso la Danese.



Uno dei più eloquenti segni di questo dialogo tra arte e industria è il progetto per i 16 animali, che risale al 1957, quando il Centro Studi e Progetti della Rinascente gli commissiona un gioco per bambini. Mari parte dall'analisi dei giochi in legno della tradizione scandinava e trova in essi un limite nell'uniformità dei pezzi, poiché privi di caratterizzazione biomorfica che ne consenta la distinzione, non attivando pienamente le facoltà cognitive del bambino. Egli considera il bambino in senso non anagrafico, bensì psicologico e concettuale. Intende il bambino come una mente vergine che guarda alle cose senza preconcetti e sovrastrutture dettate da convenzioni. Il "fanciullino" può pertanto ritrovarsi anche nell'adulto e invogliarlo a riscoprire il gioco come forma di conoscenza, orientata all'invenzione di una storia aperta e non alla letteratura di una favola già codificata.



Dal punto di vista del design puro, i 16 animali sono una prova da maestro: Mari crea i 16 pezzi di legno ciascuno raffigurante un diverso animale, con forme caratterizzate e nettamente differenti. L'autore delinea i pezzi in maniera tale che l'uno fornisca in negativo parte della forma all'altro che gli sta vicino, attraverso il taglio unico e continuo in una spessa lastra di legno di forma rettangolare, che li comprende tutti come parti di un sistema d'insieme. Nascono così i "16 animali" un giocattolo che ha in sé ben tre tipologie di gioco distinte: un divertente e innovativo puzzle che sorprende anche gli adulti più scettici, un gioco di costruzioni a incastro, pesi ed equilibri che sfida i più temerari, e il bellissimo gioco di relazioni tra i vari animali che i bambini mettono in atto. Il gioco dei sedici animali fu proposto in due edizioni in legno - quella del 1957 e quella, di minori dimensioni, del 1958 - cui succedettero un'edizione in cellulosa (1963) e una in resina (a partire dal 1972). Dal 2003 Danese ne produce ogni anno una serie limitata di 300 esemplari in legno di rovere, in dimensioni originali.

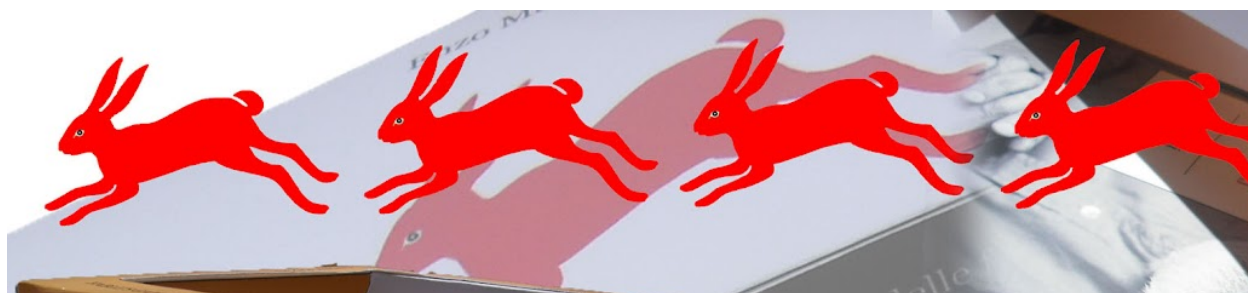
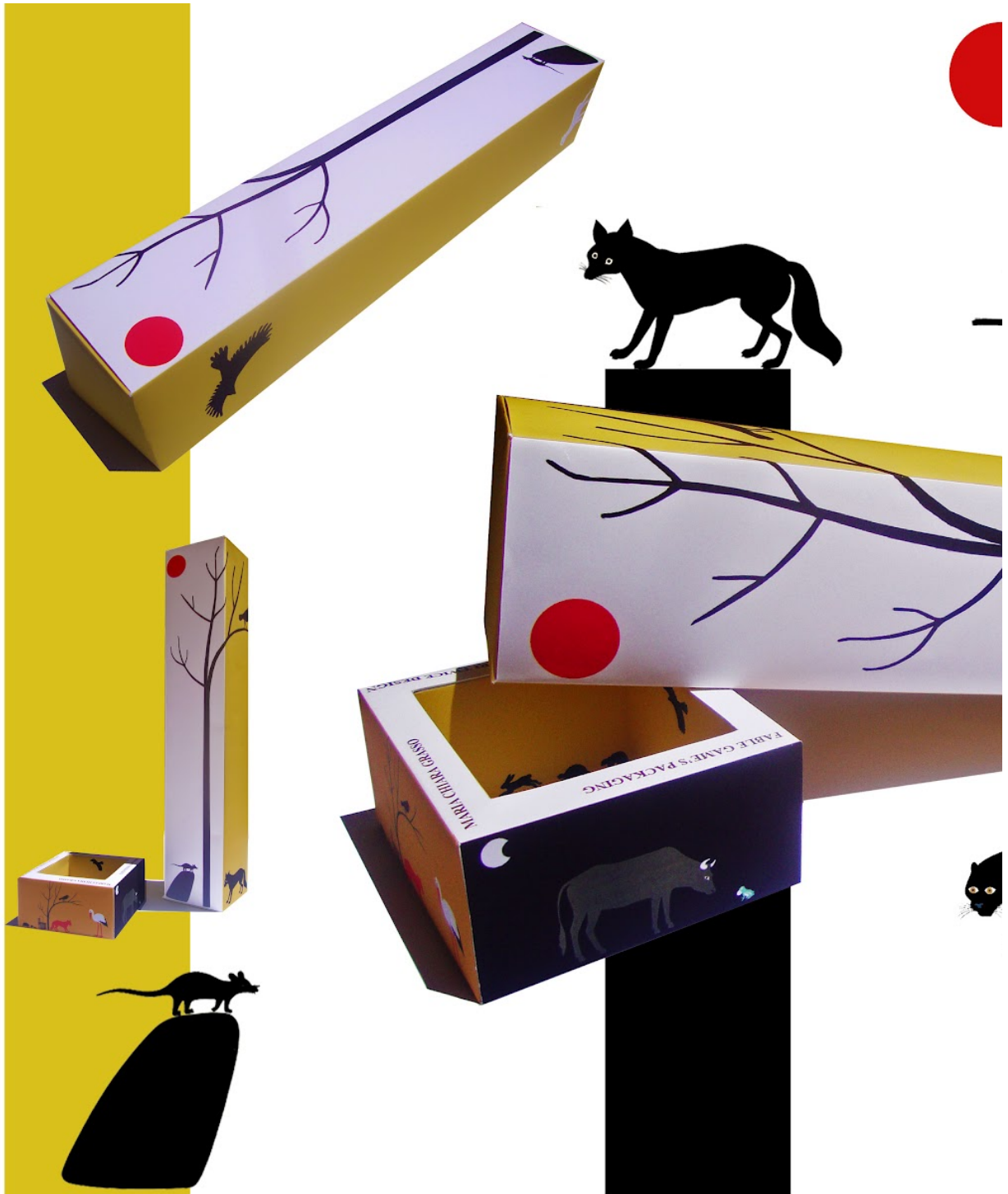
### Riferimenti

<http://www.progettoqualegioco.it/oggetti-libri-ciocattoli/gli-animali-di-enzo-mari/>

<http://shop.danese milano.com/?pag=24&ricerca=20mari>

### Immagini:

<http://mercatinodepiccoli.com/wp-content/uploa>







FABLE GAME'S PACKAGING



LA VOLPE CON LA PANCIA

L'inverno era o

lle porte d

rivi di foglie non offrivano  
già preparati ad affronta  
in cerca di un po' di cibo  
a colpita. Erano molti gio  
rifugiate in caldi ripari r



CECILIA POLIDORI TWICE DESIGN 5: Fable game packaging - <http://ceciliapolidoritwicedesign5.blogspot.it/2012/05/in-un-gioco-per-bambir>

cecilia polidori TWICE DESIGN LESSONS: esito Lezione 2 parte 2 - <http://ceciliapolidorideisgnlezioni2.blogspot.it/p/es>

CECILIA POLIDORI TWICE DESIGN: serendipity trovando la Terza Dimensione cercando Puccini e Calderòn de la Barca - <http://calderon-de-la-barca-omero.html>



CATERINA SPOSATO ALLIEVA 2011-2 - IL MIO VIAGGIO è STATO UN GIOCO



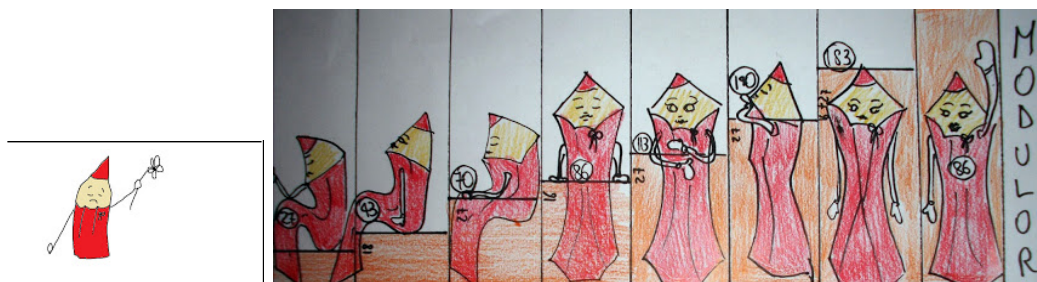
CECILIA POLIDORI TWICE DESIGN 5: Roma dal finestrino -

<http://ceciliapolidoritwicedesign5.blogspot.it/2012/06/roma-dal-finestrino.html>



ROMA DAL FINESTRINO, Roma, 2012 - Caterina Sposato -

<http://www.archilovers.com/projects/68830/roma-dal-finestrino.html>



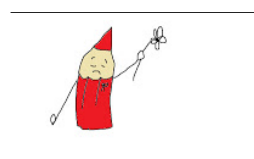
DEEPS DESIGN 1 by

Cecilia Polidori: primo contributo parte B: Caterina Sposato -

<http://deepsdesign1.blogspot.it/p/pagina-4-primo-contributo.html>

da: cecilia polidori TWICE DESIGN LESSONS: status e link

da: CECILIA POLIDORI TWICE DESIGN 3: status degli Autori 1



18 X 2012, comunicazione di Caterina Sposato, ex allieva,

anno 2011-12

vedi:

da: cecilia polidori TWICE DESIGN LESSONS: GRADUATORIA DEFINITIVA in allestimento

Sposato Caterina Al F3 ok 1 post + 1 post = 2 post + 1 doppio post=4 post IV 12+1=5 post+bracc=6 post+su F2 porta CD: 5 e 1/2 post = TOT 11 e 1/2 +su F1 Tulip 1 post=totale 12 e 1/2 post + il mio viaggio è stato un gioco. Riflessioni sul g... 7 post su P5= 19 e 1/2 + Bruno Munari, da cosa nasce cosa... 10! Post su p5 29 e 1/2 Roma dal finestrino 9 e 1/2 post su p5= 39 post

SAI CECILIA POLIDORI TWICE DESIGN 3: status degli Autori 1

La Sezione Aurea... un viaggio INFINITO verso l'armonia..., Pubblicato da Caterina Sposato a 11/26/2011 05:00:00 PM

E.M. Riflessioni di Caterina: Il gioco delle favole, Pubblicato da Caterina Sposato a 11/05/2011 03:32:00 PM

E.M. Ippogrifo di Astolfo Caterina Scrive..., Pubblicato da Caterina Sposato a 10/28/2011 11:06:00 PM

Il sogno chiuso in un PACCHETTO..., Pubblicato da Caterina Sposato a 12/11/2011 06:57:00 PM

Un mare di plastica: "wave of jewelry", Pubblicato da Caterina Sposato a 1/05/2012 05:03:00 PM

My Sottsass HandMade Book, Pubblicato da Caterina Sposato a 2/10/2012 07:04:00 PM

My Tulip Chair, Pubblicato da Caterina Sposato a 3/11/2012 05:24:00 PM

CECILIA POLIDORI TWICE DESIGN 5: Il mio viaggio è stato un gioco. Riflessioni sul gioco dei sedici animali di Enzo Mari

CECILIA POLIDORI TWICE DESIGN 5: Bruno Munari, da cosa nasce cosa...

Roma dal finestrino

VALUTAZIONE frequenza + 4 chiavi + 4 esercitazioni + post: MOLTO BUONO, ammessa all'esame

esame sostenuto l' 11 7 2012, voto 30/30

CECILIA POLIDORI TWICE DESIGN 5: Roma dal finestrino, Pubblicato da Caterina Sposato a 6/05/2012 06:18:00 PM

Caterina Sposato

Sposato Caterina Al F3 ok 1 post + 1 post = 2 post + 1 doppio post=4 post IV 12+1=5 post+bracc=6 post+su F2 porta CD: 5 e 1/2 post = TOT 11 e 1/2 +su F1 Tulip 1 post=totale 12 e 1/2 post su SAI

La Sezione Aurea... un viaggio INFINITO verso l'armonia..., Pubblicato da Caterina Sposato a 11/26/2011 05:00:00 PM

E.M. Riflessioni di Caterina: Il gioco delle favole, Pubblicato da Caterina Sposato a 11/05/2011 03:32:00 PM

E.M. Ippogrifo di Astolfo Caterina Scrive..., Pubblicato da Caterina Sposato a 10/28/2011 11:06:00 PM

Il sogno chiuso in un PACCHETTO..., Pubblicato da Caterina Sposato a 12/11/2011 06:57:00 PM

Un mare di plastica: "wave of jewelry", Pubblicato da Caterina Sposato a 1/05/2012 05:03:00 PM

My Sottsass HandMade Book, Pubblicato da Caterina Sposato a 2/10/2012 07:04:00 PM

My Tulip Chair, Pubblicato da Caterina Sposato a 3/11/2012 05:24:00 PM

da: Università degli Studi Mediterranea - Didattica - Scheda materia - Disegno industriale A -Anno Accademico 2011/2012

Il miglior secondo post realizzato quest'anno è di Caterina Sposato: [www.ceciliapolidoritwicedesign5.blogspot.it/2012/06/roma-dal-finestrino.html](http://www.ceciliapolidoritwicedesign5.blogspot.it/2012/06/roma-dal-finestrino.html); l'anno prossimo diventerà una comunicazione ai nuovi allievi (dispensa)



Nessun commento:

Posta un commento

Nota. Solo i membri di questo blog possono postare un commento.

Inserisci il tuo commento...

Commenta come: DESIGN MANHA ▾

Esci

Pubblica

Anteprima

Inviami notifiche

[Home page](#)

HAWAII agosto 2014 Waikiki, Honolulu, USA. foto Paolo Suppa