



Altro ▾

cecilia.polidori2@gmail.com Nuovo post Design Esc

# design frikettone 9 corso di Design 2019-20

CORSO DI DESIGN 2019-2020 PROF ARCH CECILIA POLIDORI LEZIONE 1  
PIATTAFORMA DIDATTICA - Creative Crowdsourcing Design Platform  
despsdesignbycpc@gmail.com LABORATORY DESIGN methods by use of creative  
platforms - PROJECTS, EXPERIMENTS AND PROTOTYPES WITH DIFFERENT MATERIALS



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. ✂

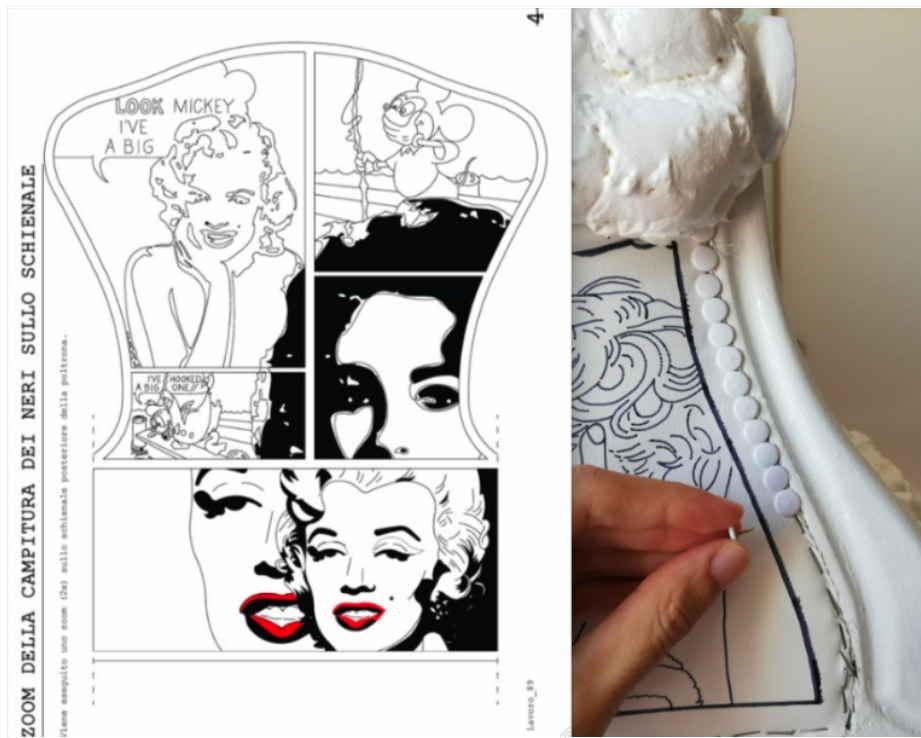
link piattaforme anni passati

- design frikettone 8 corso di Design 2018-19 web 55°
- design frikettone - corso di design 2017-8
- freak & pop design . design frikettone 1
- freak & pop design . design frikettone 5 ✂

in copertina:

Immagini tratte dal sito (annuale) web di sperimentazione didattica ad uso esclusivo degli allievi del corso di Design, prof Cecilia Polidori, "freak & pop design . design frikettone 5/ Sixties Design in the World - PIATTAFORME DIDATTICHE CORSO DI DESIGN" - <https://designfrikettone5.blogspot.com/>, esempio di sperimentazione con applicazioni di resina espansa, allievo Daniele Parrello, *Donna in scala*, a.a. 2018, <https://designfrikettone5.blogspot.com/2019/03/donna-in-scala-daniele-parrello.html> ✂

- Home page
- LEZIONE 1 - Definizioni (& decalogo)
- LEZIONE 1 - un esito dell'anno passato - prototipo prodotto: "DONNA IN SCALA" di DANIELE PARRELLO ✂



LEZIONE 1 - Definizioni (& decalogo)

**CORSO DI DESIGN 2018-2019**

**PROF ARCH CECILIA POLIDORI**

**Sixties Design in the World**

**Metal, Plastic, Fashion, Music, Cinema and TV - LEZIONI e PIATTAFORME DIDATTICHE -  
Creative Crowdsourcing Design Platform  
/ deepsdesignbycp@gmail.com**

**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**

---

### **INDICE DISPENSA 1**

#### **LEZIONE 1 - PREMessa/**

- 1. definizione Pop Art & frikkettone/**
- 2. design & arte/ utilità & inutilità/**
- 3. introduzione al disegno industriale/**
- 4. definizione di DESIGN - "corpo della merce"**
- 5. Format (IN AGGIORNAMENTO)& 14+4 regole fondamentali/**
- 6. riferimenti a Link di recenti piattaforme didattiche web attivate/**

---

#### **PREMESSA**

Il campo del dibattito è davvero troppo esteso per stringerlo in un Corso anche se focalizzato sugli anni '60, quindi saranno solo accennati alcuni temi progettuali, alcune innovazioni, alcuni straordinari esempi e qualche aspetto di designer.

*"Il design rappresenta il punto in cui convergono grandi idee che, derivando dall'arte, dalla scienza e dall'economia, si sono arricchite e sovrapposte in modo creativo l'una con l'altra.*

*... Il termine design è riuscito a ritagliarsi una posizione chiave nel linguaggio quotidiano perché iniziamo a non credere più (forse a buon diritto) che l'arte e la tecnica siano fonti di valore, e a renderci conto dell'intenzione (design) che le sorregge."*

(Vilém FLUSSER, *Filosofia del design*, NY 2001, Bruno Mondadori, Mi, 2003)

Con **DESIGN - Disegno industriale** - si può intendere e tentare di definire tanto e sempre (il

primo multiplo in argilla essiccata era "design"?). Cos'è, cosa sia, cosa possa ritenersi, cosa sia stato e quanto e come sia presente nel nostro quotidiano sono temi presenti in ogni testo e articolo del settore. Ritengo sia più difficile o complessa la definizione *Design* - anche in base al periodo storico - che quella di *Arte*.

Per questo corso che prevede 8 CFU ed è l'unico nel piano di Studi, ci atterremo a fatti semplici e forse anche superati oggi. Ci serviranno solo alcune definizioni (molto datate) poiché ci inoltreremo direttamente in un periodo assolutamente epico del *Design*: gli anni '60.

Il *DESIGN* anni '60, e soprattutto l'*Italian Style*, restano le punte di diamante, le espressioni e soprattutto le coraggiose speranze investite nel mondo produttivo, alcune ancora non solo valide ma persino insuperate e presenti nostro vivere quotidiano.

Al *DESIGN* anni '60 si arriva dopo altre meravigliose formule espressive tra cui *Art Nouveau*, *Liberty*, *Arts and Craft*, *De Stijl*, *Bauhaus* ed il *design* anni '50 le quali, ovviamente sinonimi di produzione artigianato/industriale, condurrebbero a distinzioni su quale sia arte o artigianato o design, ma che qui, in questo corso prevedono solo la conoscenza della loro espressività

"Quando compri/scegli un'automobile, è la forma, che scegli: dai per scontato che funzioni!"

ripeteva Roberto SEGONI, designer e docente a Firenze e ciò varrà anche riguardo alla parte progettuale di questo corso.

### 1. definizione Pop Art & frikkettone

#### *Frikkettone, etimologia, definizione e significato*

*Frikkettone* o *Friccettone*: significato Italiano negli anni '70 per identificare in maniera scherzosa un figlio dei fiori, un hippie, persona anticonformista, ribelle, anomalo, capriccioso, bizzarro, non comune.

stravagante, bizzarro, drogato, strano, gay, etc. Adesso lo si usa anche per definire un tipo snob o antiquato, fuori moda, rimasto agli anni '70.

Sinonimi:

insolito, anomalo, anormale, atipico, non rappresentativo, irregolare, fluky (= prodotto da serendipità casuale ma opportuno e tempestivo, fortuito, propizio), eccezionale, inspiegabile, bizzarro, queer (= tipo strano, insolito) particolarmente strano, bizzarro, imprevedibile, inaspettato, inatteso, sorprendente, raro, singolare, isolato; anomalia, aberrazione, rarità, stranezza, fatto insolito, colpo di fortuna, scherzo del destino

Parola nata con i movimenti giovanili degli anni '70, indicava l'anticonformista, il ribelle che rifiuta le regole sociali tradizionali imposte e le ideologie convenzionali e che di conseguenza si vestiva in modo non convenzionale, anzi facendo - e ostentando con il proprio abbigliamento - una bandiera. Da qui il passo a identificare quelle persone che si vestivano in maniera appariscente e poi le persone che facevano uso di droghe. Oggi, rivoluzioni o contestazioni, fatte o no, rimane quell'evidente segnale formale sovente poco esibito: una ribellione interiore, forse comoda, sbandata e non particolarmente fertile.

La denotazione del *friccettone*, man mano si è andata rendendo molle, simpatica e superficiale: non indica quasi più una tendenza ideologica o una tensione morale. Indica un modo di vestire fra il trasandato e lo stravagante, una rilassata ed ironica inerzia progettuale.

(\*)dall'Inglese: *freak* modo colloquiale di riferirsi ai *figli dei fiori*. in Inglese indica una persona dall'aspetto o dal comportamento inusuale, qualcosa di strano, bizzarro, fuori dagli schemi: come appunto erano e sono visti i *figli dei fiori*. Uno fuori dalla norma, anticonformista, mostro o "fenomeno da baraccone", un originale e un po' fumato.

a very unusual and unexpected event or situation.

the teacher says the accident was a total freak

sinonimi: unusual, anomalous, aberrant, atypical, unrepresentative, irregular, fluky, exceptional, unaccountable, bizarre, queer, peculiar, odd, freakish, unpredictable, unforeseeable, unexpected, unanticipated, surprising, rare, singular, isolated; anomaly, aberration, rarity, oddity, unusual occurrence, fluke, twist of fate.

### Pop Art





Tom Wesselmann (1931 - 2004), *Smoker, 1 (Mouth, 12)*, 1967, Museum of Modern Art, New York; Olio su tela, in due parti, Totale 9 '7/8 "x 7' 1" (276,6 x 216 cm)

(© Estate di Tom Wesselmann / Concesso in licenza da VAGA, New York, NY, Photo Credit: Jeffrey Sturges)

**Il termine Pop degli anni '50 è riferito all'emergente cultura popolare, una sorta di liturgia celebrativa dello sviluppo della cultura consumistica popolare americana.**



"Negli anni Sessanta cultura Pop e stile di vita s'intrecciano strettamente. Il Pop caratterizza quelle vibrazioni di un'epoca che toccano tanto l'esistenza collettiva e i processi sociali quanto la sfera personale, un'atmosfera di fondo che programmaticamente si riflette nell'arte. Una tale sovrapposizione, un avvicinamento tra arte e vita così evidente e manifesta non ha quasi precedenti nella storia dell'arte, a eccezione forse della decadente esuberanza formale degli anni Venti.

... Pop è una parola d'ordine vibrante, critica, ironia, già pronta a rispondere agli slogan dei mass media, le cui storie fanno storia, la cui estetica determina l'opera artistica e l'immagine del tempo, i cui cliché preconfezionati influenzano i comportamenti della gente.

Il Pop è un fenomeno culturale assolutamente occidentale, maturato nelle condizioni di capitalismo e tecnologia della società industriale. L'America è il centro di questa visione. La conseguenza per tutto il resto dell'Occidente, soprattutto per gli europei, è che la loro cultura viene americanizzata".

(Tim OSTERWOLD, *Pop Art-un movimento degli anni sessanta*, pag.6, in: *Pop Art*, Taschen, MI, 1991)

La Pop Art è un movimento artistico emerso a metà degli anni '50 in Gran Bretagna e alla fine degli anni '50 negli Stati Uniti. La Pop Art ha presentato una sfida alle tradizioni d'arte includendo l'immaginario dalla cultura popolare come la pubblicità, le news, ecc. Il materiale oggetto dell'espressione artistica è, a volte, rimosso visivamente dal suo contesto



noto, isolato, e/o in combinazione con materiale estraneo. Il concetto di pop art si riferisce non tanto per l'arte stessa, come per gli atteggiamenti che portano ad esso.

La Pop Art è una corrente artistica che deriva dalla parola inglese "popular art" ovvero arte popolare, cioè cultura Pop e stile di vita. Il termine inglese è riferito al popolo come massa, quindi popolare, amato, che ha radici nella tradizione; ossia: abitudini e comportamenti consumistici della società di massa, consumismo, marketing, etc. ergo massiccia ristrutturazione della domanda/offerta di beni di consumo.

## 2. design & arte/ utilità & inutilità

"... (si) tenda a dare maggior valore a quel che potrebbe essere chiamato l'inutile, piuttosto che all'utile... E, più fundamentalmente, mentre l'arte è inutile, il design è utile. Così Picasso è una figura di gran lunga più centrale nella cultura del ventesimo secolo di Le Corbusier..."

... tra la vendita di una particolare Red Blue Chair che Rietveld usava per sé ... fu messa all'asta da Phillips a New York il 4 Dicembre 2000 con una valutazione di 150.000-250.000 \$... e quella della Composizione con blu, giallo e bianco di Mondrian... la tela è stata venduta da

Christie's nel 2003 per 8.071.500 dollari.



Gerry Rietveld, Red Blue Chair, 1917 - Piet Mondrian, Composizione con blu, giallo e bianco, 1922



... Il prezzo, naturalmente, può trasformare un oggetto utile in un oggetto inutile... pezzo da collezione, può presto acquistare un valore troppo alto perché ci si arrischi ad usarlo... prototipi che non sono mai arrivati in produzione. In altre parole, i più inutili degli utili sono i più preziosi.

...  
L'inutilità, a quanto sembra, è la qualità più valutata.

...  
Nessuno più di Andy Warhol ha percorso una strada più complessa e sfumata tra arte e design, e tra utilità e inutilità... Warhol capace di dirci allegramente qualcosa che già sapevamo: che l'arte moderna è una truffa all'americana... Dedicò la sua intera carriera a esplorare le contraddizioni tra la feticizzazione delle immagini originali e la loro riproduzione meccanica... con l'impresa ben più radicale di cambiare il modo in cui l'arte veniva percepita esplorando la potenza delle più banali immagini

commerciali.



Arthur Young, Helicopter Bell-47D1, 1945, prodotto in più di 5600 esemplari fino al 1974.

© foto cecilia polidori MoMA NY 2011



...così il museo continua a parlare delle virtù dell'utilità e della produzione in serie mentre sacralizza al suo interno l'inutile e il pezzo unico... l'elicottero Bell 47 D1 che pende ancora in una sala del museo... verde sgargiante... è un oggetto a cui... l'ex curatore per l'architettura e il design del MoMA ha fatto riferimento chiamandolo "la nostra vittoria alata"... La Vittoria alata del Louvre è in cima a una rampa di scale, e questo costituisce un messaggio relativo alla sua importanza che risulta abbastanza chiaro anche alla maggior parte dei visitatori che non hanno mai sentito parlare di Samotracia. L'elicottero del MoMA è anch'esso sospeso sopra una scalinata, anche se penzola da una rete di cavi.

Quando fu disegnato da Arthur Young, nel 1945, il 47D1 era il primo elicottero americano dotato di un brevetto commerciale... Addirittura, quando fu acquistato per il museo nel 1983 la sua linea di produzione era già stata smantellata da un decennio. Quel che rende... è il semplice fatto che è stato il primo al mondo ad essere esposto in un museo d'arte moderna... È insieme bello e inutile...

il design è l'incarnazione del commercio, non della cultura."

(Deyan SUDJIC, *The Language of Things*, 2008, trad. it.: *Il linguaggio delle cose*, Bari, 2009, pp.134-175).

### 3. introduzione al disegno industriale

Gillo DORFLES, *Introduzione al disegno Industriale/ Linguaggio e storia della produzione di serie*, ed. Cappelli Bologna, 1963, ed rived e corr. Einaudi PBU, Torino, 3a 1972, 2001, pp. 11-12 e succ.

"... non aver ancora compreso come il concetto steso di 'arte' sia venuto mutandosi negli ultimi decenni, per cui non si dovrà più considerare come artistico soltanto il prodotto delle 'arti belle': pittura, scultura, architettura, ma anche molti degli oggetti, degli strumentari, di cui la attuale civiltà tecnologica si vale nelle sue manifestazioni... Potremo perciò riassumere... affermando che, mentre già in passato esistevano prodotti creati manualmente o solo parzialmente con interventi meccanici (ceramica, vetro), destinati a scopi pratici e utili, e provvisti di qualità estetiche (utensili, armi, arnesi preistorici,

suppellettili, ecc.), e altresì numerosi elementi modulari, parzialmente e anche totalmente standardizzati, soltanto ai nostri giorni - ossia dopo l'avvento della rivoluzione industriale - si è data la produzione di oggetti, di sagome, di modelli, in grado di essere riprodotti in serie, e tali da adempiere, oltre che ad una funzione pratica-utilitaria, anche ad una estetica. "

#### 4. definizione di DESIGN - "corpo della merce"

"... si accetta che il compito del disegno industriale consista nel progettare la forma del prodotto... Di norma, per disegno industriale si intende la progettazione di oggetti fabbricati industrialmente, cioè fabbricati tramite macchine, e in serie...

"forma della merce"... Riassumendo: in ogni sistema in cui, in un modo o nell'altro, vige lo scambio di merci, il disegno industriale è strettamente connesso con il processo di determinazione della "forma della merce".

(Tomás MALDONADO, *Disegno Industriale: un riesame*, ed. Feltrinelli, Milano, 1976, 2a ediz 1986, pp. 7-12)

... la difficoltà di definire cosa sia valore nell'oggetto industriale, dove, abilità tecnica, simbolo sociale, conoscenza, utilizzabilità, costo, dono e scambio si intrecciano ad una serie di questioni specifiche della storia dell'estetica e della critica d'arte. Difficoltà che aumentano notevolmente, se non si vuole ridurre la questione della qualità ad un puro problema di gradimento... Ogni società degna di questo nome deve almeno progettare prodotti le cui qualità sembrino al momento inaccettabili ma tese verso un orizzonte futuro, verso almeno un'immaginazione sociale alternativa. Se si vuole in una parola tener fede al progetto come tensione verso l'integrità dei vari aspetti che conducono alla costruzione del prodotto, alla sua tensione cioè verso una necessità collettiva, verso un "principio di speranza".

(Vittorio Gregotti, *Il disegno del prodotto industriale/ Italia 1860-1980*, ed. Electa, Milano 1982, pag 7)

e, da un'intervista a Enzo MARI nel 2000: "Il lavoro manuale sembra scomparso... le macchine vanno sostituendo l'uomo... ma il lavoro come trasformazione e progettazione è un bisogno fondamentale dell'umanità. L'aspetto manuale va difeso: è l'unica garanzia per realizzare un progetto proprio... che si risolve, attraverso il fare, in un'invenzione, in una scoperta.

... La parola design è nata quando William Morris e altri reagirono al degrado di Londra immaginando una produzione di qualità.

"L'etica è l'obiettivo di ogni progetto. Tra i capolavori del design non ce n'è uno che non sia fallito come prodotto di massa, perché l'oggetto racconta sempre di una società diversa. Quando è di qualità è un'allegoria, allude a condizioni di lavoro non alienanti..."

[https://it.wikipedia.org/wiki/William\\_Morris](https://it.wikipedia.org/wiki/William_Morris)

William Morris (Walthamstow, 24 marzo 1834 - Hammersmith, 3 ottobre 1896)

Fu tra i principali fondatori del movimento delle *Arts and Crafts*; è considerato antesignano dei moderni designer ed ebbe una notevole influenza sull'architettura e sugli architetti del suo tempo. Da molti è considerato il padre del Movimento Moderno, sebbene non fosse architetto egli stesso. Ha dato anche un importante contributo al rilancio delle arti tessili tradizionali e gli annessi metodi di produzione.

[https://it.wikipedia.org/wiki/Arts\\_and\\_Crafts](https://it.wikipedia.org/wiki/Arts_and_Crafts)

Il movimento Arts and Crafts stato un movimento artistico per la riforma delle arti applicate, una sorta di reazione colta di artisti e intellettuali all'industrializzazione galoppante del tardo Ottocento.

Tale reazione considera l'artigianato come espressione del lavoro dell'uomo e dei suoi bisogni, ma soprattutto come valore durevole nel tempo e tende a disprezzare i pessimi prodotti, la bassa qualità dei materiali e il miscuglio confuso di stili distribuiti dalla produzione industriale.

Il design è il linguaggio più diffuso nella società contemporanea... Disegnare prodotti significa pensare alle 2 funzioni fondamentali di ogni tipo di attività umana: l'aspetto pratico ed il valore estetico... Il design industriale nasce all'inizio del 900... il suo pregio estetico... dipende quindi dalla progettazione, non dall'esecuzione. Questa è la differenza fondamentale rispetto al prodotto artigianale, dove è invece l'abilità dell'artigiano a determinare forma e fascino espressivo. Già nella seconda metà dell'800 proprio per reagire alla logica produttiva che non considerava l'aspetto estetico dei prodotti, nasceva il movimento Arts and Craft fondato da William Morris... componente manuale e artigianale con la meccanizzazione della nascente industria moderna. Il primo vero e proprio designer è stato Peter Behrens, che a partire dal 1909... attraverso la prima grande scuola di design fondata nel 1919... questa disciplina progettuale ha raggiunto diffusione internazionale, riuscendo a rendere bello e confortevole qualsiasi oggetto prodotto industrialmente.

... L'età d'oro per lo sviluppo del disegno industriale è cominciata nel secondo dopoguerra, soprattutto in Italia, paese al quale si riconosce il primato progettuale e creativo nel campo... del design. Non è un caso che il Compasso d'Oro, il premio più importante del mondo in questo settore, sia italiano: fondato nel 1954 dalla Rinascente... ADI. (VEDI GIO PONTI)... Il



*design italiano ha conquistato il mondo: Al MOMA di New York oltre due terzi degli oggetti esposti nelle sale dedicate al design sono stati disegnati e prodotti nel nostro paese....*

(Aldo COLONNETTI, *Il segno del Design*, Effe, n 14, 1999, pp.12-13).

[https://it.wikipedia.org/wiki/Peter\\_Behrens](https://it.wikipedia.org/wiki/Peter_Behrens)

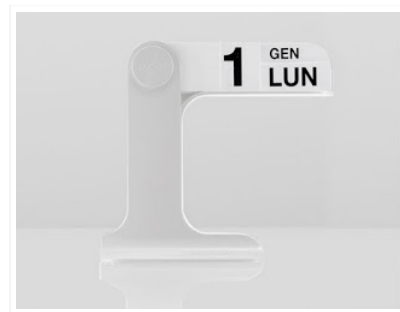
Peter Behrens (Amburgo, 14 aprile 1868 – Berlino, 27 febbraio 1940) è stato un architetto e designer tedesco. Gli esordi progettuali di Peter Behrens si sono consumati nell'alveo dell'*Arts and Crafts Movement*, movimento artistico animato da intellettuali del calibro di William Morris che intendeva rivalutare l'artigianato proteggendolo dall'incalzante progresso dell'industria e dalla corruzione del gusto da esso prodotto.

[https://it.wikipedia.org/wiki/Deutscher\\_Werkbund](https://it.wikipedia.org/wiki/Deutscher_Werkbund)

Il *Deutscher Werkbund* ("Lega tedesca artigiani") è stata un'associazione tedesca, fondata a Monaco di Baviera nel 1907... Lo scopo dell'associazione era quello di saldare la cesura tra industria e arti applicate avvenuta nel corso del recente straordinario sviluppo economico, proponendo una nuova cultura del lavoro industriale nella quale, per ogni progetto, dovevano essere analizzati i costi di produzione, la qualità artigianale, le modalità ed i tempi di produzione, cercando di coniugarli con le politiche aziendali.

Negli intenti della *Werkbund* c'era anche quello di mettere la Germania al passo con lo sviluppo industriale di Inghilterra e Stati Uniti. Il suo motto "*Vom Sofakissen zum Städtebau*" (dai cuscini per il sofà alla costruzione della città) ne svelava gli obiettivi. L'associazione, a differenza dell'*Arts and Crafts*, non punta esclusivamente alla produzione artigianale ed approva i metodi di lavoro in serie.

La *Werkbund* rappresenterà una tappa importante nello sviluppo dell'architettura moderna e del disegno industriale, in particolare nella successiva fondazione del *Bauhaus*. Il movimento è rimasto in vita fino al 1934 quando fu soppresso dal regime nazista e fu fatto rinascere nel 1950 e rimase in attività fino agli anni sessanta, perdendo, però, il peso e l'importanza che aveva avuto negli anni precedenti.



ENZO MARI, calendario perpetuo *Timor*, prod. Danese, 1967.

grazie alle fascette in pvc apribili a ventaglio, consente di estrarre giorno e mese, e possiede le caratteristiche di componibilità, flessibilità, lavabilità, trasformabilità garantite dalla plastica.

*"Le plastiche (in tutte le loro varianti) diventarono durante gli anni Sessanta, il materiale di riferimento di gran parte del design italiano, per i vantaggi che esse offrivano dal punto di vista tecnico, ma anche per il forte messaggio innovativo che erano capaci di trasmettere... Comincia infatti a emergere la vera ideologia delle plastiche e il loro ruolo*

*anche simbolico nel design italiano: esse erano portatrici di una idea di libertà, di democrazia, di uguaglianza."*

(Andrea BRANZI, *Il design italiano 1964-1990*, Electa, Milano 1996).

### 5. Format (IN AGGIORNAMENTO) & 14+4 regole fondamentali

Il PROGRAMMA prevede due esiti.

Il primo teorico, ossia una conoscenza e informazione generale su temi, aspetti e problematiche del DESIGN soprattutto su gli anni '60.

Il secondo progettuale e sperimentale. Realizzazione di un manufatto/prototipo seguendo le norme specifiche del FORMAT assegnato durante l'anno.

font obbligatorio  
Courier, Courier New

ETICHETTA (vedi FORMAT ETICHETTA)(in aggiornamento)  
etichetta totale da stampare e incollare, completa di nome, cognome e titolo dell'opera su parte non visibile o sul retro del prototipo.  
titolo, dimensioni, contenuti, etc  
in aggiornamento, verrà fornita nel corso dell'anno.

colori:  
fedeli alle riproduzioni pop  
colori del prototipo finito

in aggiornamento

**Inoltre ecco elencate alcune regole:** dovrebbe essere superfluo scriverle e ricordarle e comunque varranno come assolutamente fondamentali.

1. font obbligatorio: COURIER, Courier New.
2. massima puntualità.
3. se la porta è chiusa, non entrare e non disturbare. Appena finita la comunicazione/argomento, etc, verrà riaperta, poi di nuovo chiusa. etc.
4. non rivolgersi alla Docente con: "*Si ricorda di me?*", o "*si ricorda che Le ho scritto?*" etc etc.: perdiamo solo tempo. Meglio introdurre direttamente la questione.
5. evitare il pressing al plurale tipo: "*noi*", oppure "*parlo anche a nome di altri*", oppure mentre sto parlando con un allievo, intervenire dicendo "*anch'io*", "*E' il mio stesso caso*" etc.: perdiamo solo tempo. Ogni caso è diverso, tutti hanno diritto alla medesima attenzione. Soprattutto è meglio ascoltare, senza interrompere e può darsi che io possa evitare di ripetere qualcosa.
6. Non esiste colpa. si è in Facoltà per imparare, ognuno ha diritto di sbagliare quanto vuole e migliorare se vuole: ma i fatti restano e sono fatti, quindi se dico "*questo Lei non l'ha svolto, realizzato o fatto*", è una perdita di tempo attaccare con "*ma io non ho potuto, ho pensato, ritenevo, ma lui invece, ma il mio gatto, è morta mia zia, mi sono operato, sono stato in rianimazione sospesa, etc.*" oppure: "*ma io ho seeempre seguito le Sue Lezioni...*" etc etc etc. Nulla cambia i fatti e non servono giustificazioni. Meglio darsi da fare e procedere.
- Noi del design siamo pragmatici: *funziona? mi piace? ok*. Mai nessuno ha acquistato o scelto un oggetto perché il designer era lì a spiegare, blaterare o piagnucolando sui motivi, plausibili o no, del mancato funzionamento.
7. iscriversi il prima possibile alla mail-List istituzionale poiché le presenze vengono verificate in base a detto elenco. (non iscriversi a doppie mail-list. Vi garantisco che una è sufficiente).
8. rispettare le scadenze, date con ampio margine e motivate. Bisogna imparare a rispettare i termini, visto che il progetto è un progresso continuo, lo stop ad una fase è solo una delle tappe.
9. evitare approcchi tipo "*Lei quando c'è?*" vista la trasparenza di orari e calendari, di pagine web d'ateneo e delle piattaforme didattiche web che attivo ogni anno.
10. capire i ruoli: chi è il Docente e chi l'Allievo: e, di conseguenza, chi sia a gestire tempistica e modalità di svolgimento dell'insegnamento.
11. ad ognuno il proprio mestiere: io non sono gli Uffici della Segreteria Studenti, né il Presidente del corso di Laurea. Davvero tante cose non le so, non posso saperle, o le dimentico. io so solo che se premo un tasto sul mio laptop compare la schermata dell'elenco degli allievi regolarmente iscritti alle Mail-List. e mi basta. Quindi utilizzare il tempo comune per considerazioni e diatribe sui "*si potrebbe, si dovrebbe*" e "*ma perché, ma perché non?*", capisco tutti i tipi di disagio, soprattutto il mio, ma meglio mettersi al lavoro.
12. evitare all'inizio della Lezione di accerchiarmi con le solite domande di cui sopra con l'aggiunta di qualche variante personale del tipo: "*arrivo adesso, vorrei sapere che devo*

*fare per superare l'esame" oppure: "devo assolutamente laurearmi domani", poiché la risposta è sempre la stessa: "seguire il corso". Questo corso progettuale di 8 CFU è fondamentale per l'iter curriculare, non è un ostacolo da poter scavalcare.*

All'esame si accede e si supera quando avremo, entrambi, allievo e docente, raggiunto, insieme, la consapevolezza di aver compiuto un passo avanti, conosciuto, compreso, valutato definito e concluso un prodotto. Impossibile poterlo snocciolare in una breve formula che traduca il tempo in un anticipo produttivo. C'è un corso da seguire. tutto qui.

Ovvio che fornisco programmi, pdf scaricabili con riassunti e siti web per qualunque informazione e, sempre durante la Lezione, anche brevi e meno brevi ricapitolazioni.

Soprattutto non ho intenzione di perdere la prima mezz'ora di ogni Lezione con i NUOVI-VENUTI a discapito di quelli che puntuali sono e sono stati già in aula per lavorare. Anche qui non serve la tiritera di cui sopra con l'aggiunta, altrettanto superflua, se non dannosa in termini di tempo per l'intero gruppo in aula, "scusi scusi", "ma io ma io", o peggio: "ma nessuno me l'ha detto", "non lo sapevo", etc: meglio aiutarmi con i cavi, chiavi, videoproiettore e tutta la baracca dell'approntamento simil-tecnologico.

13. Seguire il corso nelle sue modalità: se dico stampare la dispensa prima della Lezione, se dico presentarsi a Lezione con il portatile, etc, ovvio che vada fatto.

14. Anche fuori dall'aula, in avvicinamento ad essa, nei corridoi, al bar etc, valgono le medesime raccomandazioni: evitare i tragici "Scusi, posso disturbarLa?" etc. evitare i protagonismi. basto io.

**inoltre**

15. se possibile, evitare di fingere. sono stata allieva anch'io ed ho poi avuto migliaia di studenti: conosco anche troppo bene l'indifferenza mascherata etc etc. parleranno i fatti, ovvero i prodotti.

16. evitare i no: "non so che devo fare", "non mi viene in mente nient'altro", etc. Il corso ogni anno sforna bellissimi prototipi e gioia per gli autori e per tutto il personale docente e non docente della Facoltà. Questo corso non è certo programmato per creare frustrazioni, bensì consapevolezza e competenza, abitudine a rispettare normativa e format e occasione di sperimentazione.

17. tenere sempre presente (almeno è presumibile) che siamo insieme legati da scelte di affinità ed interessi culturali, dove non è prevista noia, sopportazione, bensì il privilegio della passione, entusiasmo, e fiducia.

18. ... it's getting late quando dico: "pausa", intendo anche per me!

**presenze**

La presenza è verificata sull'elenco degli iscritti alla Mail-List del corso.

#### **6. riferimenti a Link di recenti piattaforme didattiche web attivate**

##### **elenco recenti link corso di DESIGN prof arch Cecilia POLIDORI**

- design frikkettone - corso di design 2017-8 /design frikkettone 8 corso di Design 2018-19 web 55°
- Università degli Studi Mediterranea - Corsi di laurea e di laurea magistrale - Scheda insegnamento
- DESIGN 2017-8 Corso Scienze dell'architettura
- design frikkettone - corso di design 2017-8
- DESIGN 2016-7 Corso Scienze dell'architettura
- freak & pop design . design frikkettone 1
- freak & pop design . design frikkettone 5
- DESIGN 2015-6 Corso Scienze dell'architettura
- freak & pop design . design frikkettone
- freak & pop design - design frikkettone 2
- freak & pop design - design frikkettone 3
- freak & pop design - design frikkettone 4

##### **riferimenti al Corso di Design 2015/16:**

*freak & pop design - design frikkettone 2*  
<http://designfrikketone2.blogspot.it/>  
*freak & pop design - design frikkettone 3*  
<http://designfrikketone3.blogspot.it/>  
*freak & pop design - design frikkettone 4*  
<http://designfrikketone4.blogspot.it/>

##### **riferimenti al Corso di Design 2013/14:**

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/>



Nessun commento:

Posta un commento

Inserisci il tuo commento...



Commenta come: DESIGN MANHA ↕

Esci

Pubblica

Anteprima

 Inviami notifiche[Home page](#)Iscriviti a: [Post \(Atom\)](#)

#### Informazioni personali

**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 by ©2019-2020 CECILIA POLIDORI OR THEIR RESPECTIVE OWNERS. Tema Semplice. Powered by [Blogger](#).

