

# cecilia polidori TWICE DESIGN LESSONS

DESIGN LESSONS. secondo sito di appunti delle Lezioni tenute nei corsi nel 2011-12. temi, argomenti e spunti progettuali e sperimentali. Autori trattati. Riferimenti, bibliografia, siti utili. CECILIA POLIDORI TWICE DESIGN LESSONS - PILOTA 1 integrazione ai corsi di Design A e B (laboratori di progettazione architettonica 1) a.a. 2011 -12, facoltà di architettura, reggio calabria



e p English version

4154

**crowdsourcing design - modalità progettuali per utilizzo di piattaforme creative INTERACTIVE SYSTEM FOR EVOLUTION OF CREATIVE PLATFORMS - progetto sperimentale di interoperabilità didattica di Data-Design condotta attraverso innovativi scenari e forme di organizzazione dei processi di apprendimento interattivo e collettivo.**

**CECILIA POLIDORI TWICE DESIGN**

<http://ceciliapolidoritwicedesign.blogspot.com>



l'Aautrice al 1365 N Astor St, Chicago, ILLINOIS  
CHARNLEY - Persky HOUSE 1892,  
luglio 2011

la foto di fondo è un autoritratto dell'Aautrice all'interno di The Cloud Gate, AT&T Plaza, Millenium Park, S Michigan Ave, Chicago, Illinois, comunemente

chiamato *The Bean*, il Fagiolo, agosto 2011.

"Si continua ad abbandonare qualcosa. Si continua a dire addio. Il problema, forse, è cercare d'inventare nuove perfezioni, pensare che ogni momento è una perfezione che comunque si può perfezionare..."

Ettore SOTTASS, *Scritto di notte*, maggio 2010

"Si procede per tentativi, valutando empiricamente le diverse soluzioni possibili..."

Enzo MARI, *25 modi per piantare un chiodo*, marzo 2011

Home page	il mio web	programma 2011-12	ICAR 13 contenuti	bigliografia essenziale	come fare una bibliografia
orari e regole d'oro	gli Appunti di Daniele Ruggeri		appunti Lezione 1	esito Lezione 1	<b>Lezione 2 ed altre regole</b>
Autori: brani e link					

## Lezione 2 - giovedì 3 XI 2011, h 14:00, aula A4

### Lezione 2 - giovedì 3 XI 2011, h 14:00, aula A4 - appunti della lettura e discussione dei testi in bibliografia

regole:

gli Autori invitati devono fornire nel proprio profilo un nome e COGNOME, non verranno accettati brani non firmati.

Ogni post deve rispondere ad almeno 3 parole chiave scritte normali.

Ogni post può rispondere ad un solo quesito/parola chiave solo se **importante, vedi colore e grassetto**.

Ogni post può rispondere ad almeno due parole chiave **se in neretto grassetto**.

Il di più è ammesso: ad esempio una evidenziata **importante** ed una semplice o in **neretto**, etc etc., ma dal momento che la classifica è sul numero dei post pubblicati, è evidente che ognuno si farà i propri conti.

Non ha importanza la lunghezza, anzi, nel web è fondamentale la rapidità, sinteticità, semplicità.

Se si insiste a pubblicare non tenendo conto delle mie correzioni e nonostante io abbia oscurato e corretto il post: si viene rimossi.

Se si pubblica senza il proprio nome e cognome: si viene rimossi.

Se si ripete qualcosa di già pubblicato ed in chiaro: si viene rimossi.

Se si pubblica qualcosa di STUPIDO: si viene rimossi (ossia non in tema, etc etc).

Se si pubblicano link che poi non corrispondono a quanto pubblicato: si viene rimossi.

Se si pubblica non usando il font corretto, bisogna dichiararlo, in modo che possa correggerlo io, altrimenti: si viene rimossi.

Se non si pubblica: si viene rimossi.

Se non si risponde all'invito: si viene rimossi.

Se non si conferma la presenza a Lezione non si riceve l'invito.

Se mi si chiedono riassunti via E-mail di quanto detto, spiegato e poi pubblicato addirittura sui tre siti ad uso didattico (il sito d'ateneo ed i miei 2): si viene rimossi.

Se si dimostra disattenzione a tutto il pubblicato: si viene rimossi.

Se si dimostra di aver "sentito dire" chissà che e di averci pure creduto senza lo sforzo di constatare che i materiali pubblicati sono di ben altro concetto, e non si fa tesoro delle "regole d'oro": si viene rimossi.

da Enzo MARI, *25 modi per piantare un chiodo*, ediz. Mondadori, Milano, marzo 2011, 1° ediz.

cap. III e IV

e

da Ettore SOTTASS, *Foto dal finestrino*, ediz. Adelphi, Milano, 2009

-----  
da E.M.

dal cap III, pag. 24:

11. Aldo Carpi

12. *25 modi per piantare un chiodo*

pag 25:

13. Puccini

14. Calderón de la Barca

**15. Giò Ponti**

**16. i BBPR (Gian Luigi Banfi, Lodovico Barbiano di Belgiojoso, Enrico Peressutti, Ernesto Nathan Rogers)**

17. De Chirico, Sironi, Carrà

18. Gabriele Mucchi

19. Ernesto Treccani

20. *modus operandi*

pag 26

21. studio "matto e disperatissimo"

pag. 27

**22. sinsemantica**

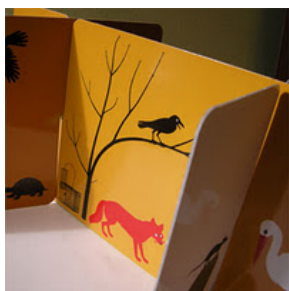
**23. polisemica**

pag. 28

- 24. **sezione aurea**
- 25. Cennino Cennini
- 26. Johann Sebastian Bach, *Variazioni Goldberg*  
pag. 29
- 27. Omero, *Illiade e l'Odissea*
- 28. **Existenzminimum**
- 29. **Platone**
- 30. Octave Mirbeau, *Il giardino dei supplizi*
- 31. Giuseppe Guerreschi e Bepi Romagnoni dell'area della Nuova Figurazione  
pag. 30
- 32. **paradigma**

dal cap IV, pag. 35:

- 33. favole di Andersen, Fedro, Esopo
- 34. **E.M. Il gioco delle favole (The fable game, 1965)**



Corraini, [http://www.corraini.com/scheda\\_libro.php?id=182](http://www.corraini.com/scheda_libro.php?id=182)

pag. 37

- 35. **Augusto Morello menager della Rinascente**
- 36. **Bruno Danese, Carlotta De Bevilacqua**
- 37. **Alessi**
- 38. **E.M. Il gioco dei 16 animali (1957, dei pesci, Wooden Puzzle, etc.)**

(da: Marilena Adamo, 21.01.2011, GLI ANIMALI DI ENZO MARI | ProgettoQualeGioco ,

Negli anni 50 fu commissionato a Enzo Mari il compito di progettare un giocattolo per bambini. Lui cominciò con una ricerca sulla produzione europea di giocattoli in quegli anni è il risultato fu quello di concentrarsi sull'idea di puzzle. In particolare prese in esame i giochi in legno di produzione nordica. Da lì partì il suo studio per ricavare animali riconoscibili nella forma da un'unica lastra di legno mantenendo l'idea dell'incastro. Nacquero così i "16 animali" un giocattolo che ha in sé ben tre tipologie di gioco distinte: un divertentissimo 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.



L'altro punto di innovazione è la sua mancanza totale di obsolescenza, cosa rarissima per un giocattolo commerciale, (la palla e pochi altri possono vantare di questa qualità). Per non parlare poi della versione in resina che abbattava notevolmente i costi e lo rendeva maggiormente attrattivo, ma un progetto del genere non può andare molto d'accordo con le leggi del mercato, perciò la sua produzione fu interrotta a causa proprio di



bambini. La storia,



questo "difetto": è un giocattolo che non stanca mai i poco dopo, porta l'opera di Mari a diventare un ammirato oggetto da museo.

da: francesco pittiglio berger, SABATO 5 GIUGNO 2010, Il Grande Vetro: giugno 2010

Sedici Animali, Enzo Mari. progetto del 1957. la serie dei 16 Animali fu messa in produzione dall'azienda Danese. Si tratta di un *tangram* costituito da 16 sagome, stilizzate ma riconoscibilissime, di animali diversi – un ippopotamo, un formichiere, un cammello, una giraffa, un serpente, una volpe, un rinoceronte... – ottenute grazie al disegno continuo di un pantografo su un blocco rettangolare di legno. Originariamente, la serie era stata concepita come gioco per bambini.

Due le 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.

da: FEDERICA RATTI, Design: la serie dei 16 Animali (1957), di Enzo Mari | IDRAnet

Da un progetto del 1957, la serie dei 16 Animali fu messa in produzione dall'azienda Danese. Si tratta di un *tangram* costituito da 16 sagome, stilizzate ma riconoscibilissime, di animali diversi – un ippopotamo, un formichiere, un cammello, una giraffa, un serpente, una volpe, un rinoceronte... – ottenute grazie al disegno continuo di un pantografo su un blocco rettangolare di legno. Originariamente, la serie era stata concepita come gioco per bambini.

Due le 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.

Nato nel 1932 e formatosi negli anni Cinquanta all'Accademia di Brera, Enzo Mari è stato vincitore di quattro Compassi d'Oro ed è uno dei nomi cardine attorno ai quali ruota il successo del design 'made in Italy'.

I 16 Animali sono fra gli oggetti in esposizione nel nuovo allestimento che il Triennale Design Museum ha inaugurato lo scorso 20 marzo, incentrato sul tema Serie Fuori Serie.

da: enzo mari « UNLIMITED

... simbolo delle prime collaborazioni è 16 Animali, pensato nel '57 come gioco per i figli e messo poi effettivamente in produzione da Bruno Danese nel 1959. ... Questa lunga e proficua collaborazione ha portato allo sviluppo di oggetti rivolti all'utilità quotidiana, caratterizzati da una tale purezza che, nella loro apparente semplicità, parrebbero esistere da sempre. ... Pensare che sono passati oltre 50 anni da quando lo stesso Mari disegnò sempre per Danese il famoso "16 animali" (1957), ancora in produzione in tiratura limitata... In un secondo momento Mari disegna anche un'altra versione, 16 Pesci (1973).

Prodotto dalla Danese Milano nel 1973

16 PESCI  
ENZO MARI  
ANIMALI COMPONENTI

Scatola in legno serigrafata - legno di rovere.

La creazione di Enzo Mari evidenzia una doppia funzionalità: un oggetto puzzle e insieme un

"gioco di costruzioni" che consente una libera composizione degli elementi.

Realizzati in legno e racchiusi in una scatola in legno, i 16 PESCI possono essere usati sia singolarmente sia in composizione fra loro.

16 pesci differenti ad incastro il cui spessore determina uno stabile equilibrio, possono essere usati in progressive relazioni di gioco.

Edizione limitata: 200 esemplari ogni anno. MISURE: cm 38 x 27 x 5,5h

PREZZO: € 369,00





Ettore SOTTASS, *Foto dal finestrino*, ediz. Adelphi, Milano, 2009

da E.S.2 pag 8-9:

39. Malevič (K.S.)

40. suprematista

41. Suetin (N.M.)

Consiglia questo indirizzo su Google

[Home page](#)

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

### Informazioni personali



#### DESIGN MANHATTAN - MANHATTAN

IO PROGETTO CON GLI ALLIEVI - I DESIGN 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, legni, lacci, spaghi, plastica, pezzi di vetro recuperato sulla spiaggia, etc...

[Visualizza il mio profilo completo](#)

### ex allievi: loro contributi

[l'omino di Alessandro Prelli b](#)

[i 365 gradi di Daniele Ruoggeri b](#)

[l'handmade book di Antonio Geraci b](#)

ALL IMAGES ON THIS SITE COPYRIGHT ©2011 CECILIA POLIDORI OR THEIR RESPECTIVE OWNERS. CECILIA POLIDORI TUTTI I DIRITTI RISERVATI E PROTETTI DA COPYRIGHT - NESSUNA IMMAGINE PUO' ESSERE RIPRODOTTA SENZA AUTORIZZAZIONE DELL'AUTORE

CECILIA POLIDORI TUTTI I DIRITTI SONO RISERVATI E PROTETTI DA COPYRIGHT. Modello Awesome Inc.. Powered by Blogger