

Università Mediterranea di Reggio Calabria

Dip. PAU CdL Design a.a. 2022.2023

Corso interdisciplinare di Design Sostenibile

Modulo I Strategie progettuali per il Circular Design_ prof.ssa F. Giglio

Modulo II Ecodesign_ prof.ssa M. Mistretta

Collab. arch S. Sansotta, arch. E. Grillo



Guida all'esercitazione finale

Il tema progettuale riguarderà la riprogettazione di oggetti di design cult degli ultimi 20/30 anni, in un'ottica di **Circular Design** e utilizzando la metodologia della **Life Cycle Assessment** come verifica in itinere del progetto, rispetto alle scelte materiche e formali, in tutte le fasi del suo ciclo di vita.

DESIGN



La radio Cubo di Brionvega, codice originale TSS02, è stata una radio dal design rivoluzionario. Disegnata da Richard Sapper negli anni '60 è caratterizzata da una coppia di pannelli di comando in zama pressofusa. Il designer tedesco ha voluto fortemente un design di rottura, all'avanguardia per l'epoca e ancora oggi un pezzo da collezionismo.

La sedia di Gerrit Rietveld è nata nel 1917, pensate che in origine era realizzata in legno di faggio, ma è nel 1923 che assume la livrea che l'ha resa famosa. Infatti è stato Piet Mondrian che le ha donato la famosa colorazione rossa e blu. Un dipinto di design.



DIECI OGGETTI DI DESIGN CHE HANNO FATTO LA STORIA

Gli oggetti cult del design che hanno fatto la storia sono tanti, ma fra i miei preferiti sono i seguenti, veri evergreen che ancora oggi tutti vogliono e che stanno bene in qualsiasi casa! Vediamoli insieme.

A cura di **LUCA MEDICI**
luca@my-home.biz



Un'altra celebre seduta dal fascino intramontabile è la chaise longue disegnata da Le Corbusier: in origine chiamata semplicemente LC4. Resa famosa nel 1965 da Cassina è una delle sedute più iconiche di sempre. L'idea è stata quella di mettere al centro del progetto l'uomo, seguendo perfettamente l'ergonomia umana in fase di relax.

La Siemens, nel 1966, commissionò un telefono che doveva avere le caratteristiche di semplicità, ergonomia e dimensioni contenute, almeno per l'epoca. Nacque così, per mano di Marco Zanuso e Richard Sapper, Grillo, il telefono con il microfono ripiegabile, ancora oggi un oggetto cult e dal design innovativo.



Quando si legge Arco si pensa subito alla bellissima lampada da terra ad arco dei fratelli Castiglioni. Formata da un arco in metallo fissato su una base in marmo ed un cappello sempre metallico che regola il fascio di luce. Disegnata nel 1962 per Flou è ancora oggi una delle lampade più desiderate.

Due nomi. Fantozzi e il Sacco, un connubio che ha fatto sorridere e che ha fatto la storia. Nata nel 1968 per mano di Gatti, Paolini e Teodoro, la poltrona Sacco è subito diventata un'icona del made in Italy. Prodotta ancora oggi da Zanotta, Sacco è composta da una cover realizzata in diversi materiali e da un "imbottitura" di polistirolo. Ironica, colorata, comoda e sempre sulla cresta dell'onda.

Ultima, ma non meno importante è la bibita più famosa al mondo, la Coca Cola. Inventata dal farmacista statunitense John Stith Pemberton nel 1886 ad Atlanta è stata da subito imbottigliata nell'iconica bottiglietta di vetro che, insieme al logo di colore rosso, è diventata un vero oggetto di design. Molti i tentativi di imitazione, ma la bottiglietta denominata Contour resta sempre fedele a se stessa. Nel 2015, la sua silhouette, ha compiuto 100 anni ed è stata definita dal designer Raymond Loewy "la bottiglia perfetta".



Torniamo indietro nel tempo e precisamente nel 1929 durante l'International Exposition, padiglione tedesco. La poltrona Barcelona fu progettata per questo evento da Ludwig Mies van der Rohe e Lilly Reich. Acciaio e pelle capitone sapientemente abbinati fra loro per un oggetto di design senza tempo. Una delle poltrone che ha fatto la storia del design, oggi come ieri moderna e funzionale.



Non è una semplice sedia, ma è la sedia per eccellenza. Sì, è proprio lei, la Thonet n° 14. Si tratta di un prodotto industriale la cui produzione si basa su una tecnica molto all'avanguardia per l'epoca. Utilizzando la curvatura del legno, negli anni '50', Thonet riuscì a creare dei pezzi facili da assemblare, rendendola così la prima sedia prodotta in serie.

Si chiama Lucy Salif e significa spremiagrumi. L'iconico oggetto di design creato per Alessi nel 1988 da Philippe Starck è un valido aiuto in cucina, bello da vedere, pratico da utilizzare e facile da pulire.



La metodologia di lavoro

L'esercitazione sarà strutturata in:
Una fase preparatoria intermedia
4 fasi/consegne principali
che condurranno alla elaborazione
del prodotto finale, discusso e
maturato durante il semestre. Le
fasi di lavoro si basano sulla
metodologia del Circular Design
Thinking e dalla Circular Design
Guide di Ellen Mc Arthur
Foundation

LESS IS MORE
EVOLUZIONE VETRORESINA
PANTON FORME ESSENZIALI
PRODUZIONE INDUSTRIALE
COMPENSATO CURVATO EAMES
PLASTICA POP ART ALLUMINIO



1990

1980

1970

1960

1950

1940

La fase preparatoria sarà svolta dagli studenti, in concomitanza con le lezioni frontali e riguarderà l'indagine e l'analisi di oggetti di design cult (3 per ogni studente) da cui selezionarne uno che sarà oggetto di sperimentazione. La stessa tipologia di componente può essere scelta da massimo 4 studenti.

Durata: ott/nov

Attività ed elaborati: analisi di 3 casi studio per ogni studente. Elaborati: n1 tavola A3 orizzontale per ogni oggetto di Design analizzato attraverso immagini, schizzi, analisi tecnica, descrizione della funzione, dei materiali usati e del n di componenti per ogni oggetto.



Consegna: 25-27 ott

Gli oggetti cult del design che hanno fatto la storia sono tanti. Tra i principali:

La sedia di Gerrit Rietveld è nata nel 1917, che in origine era realizzata in legno di faggio, ma è nel 1923 che assume la livrea che l'ha resa famosa. Infatti è stato Piet Mondrian che le ha donato la famosa colorazione rossa e blu. Un dipinto di design.



La radio Cubo di Brionvega, codice originale TS502, è stata una radio dal design rivoluzionario. Disegnata da Richard Sapper negli anni '60 è caratterizzata da una coppia di pannelli di comando in zama pressofusa. Il designer tedesco ha voluto fortemente un design di rottura, all'avanguardia per l'epoca e ancora oggi un pezzo da collezionismo.



Chaise longue disegnata da Le Corbusier, in origine chiamata semplicemente LC4. Resa famosa nel 1965 da Cassina è una delle sedute più iconiche di sempre. L'idea è stata quella di mettere al centro del progetto l'uomo, seguendo perfettamente l'ergonomia umana in fase di relax.



La Siemens, nel 1966, commissionò un telefono che doveva avere le caratteristiche di semplicità, ergonomia e dimensioni contenute, almeno per l'epoca. Nacque così, per mano di Marco Zanuso e Richard Sapper, Grillo, il telefono con il microfono ripiegabile, ancora oggi un oggetto cult e dal design innovativo.



Arco, formata da un arco in metallo fissato su una base in marmo ed un cappello sempre metallico che regola il fascio di luce. Disegnata nel 1962 per Flos (da Achille e Pier Giacomo Castiglioni) è ancora oggi una delle lampade più desiderate.



Thonet n° 14. Si tratta di un prodotto industriale la cui produzione si basa su una tecnica molto all'avanguardia per l'epoca. Utilizzando la curvatura del legno, negli anni 50', Thonet riuscì a creare dei pezzi facili da assemblare, rendendola così la prima sedia prodotta in serie.



La poltrona Barcelona fu progettata per il padiglione tedesco per l'International Exposition nel 1929 da Ludwig Mies van der Rohe e Lilly Reich. Acciaio e pelle capitonnè sapientemente abbinati fra loro per un oggetto di design senza tempo. Una delle poltrone che ha fatto la storia del design, oggi come ieri moderna e funzionale.



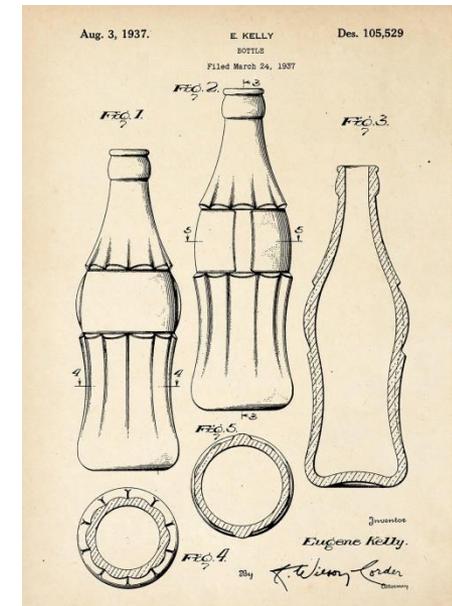
L'iconico Juicy Salif - spremiagrum - oggetto di design creato per Alessi nel 1988 da Philippe Starck è un valido aiuto in cucina, bello da vedere, pratico da utilizzare e facile da pulire.



Nata nel 1968 per mano di Gatti, Paolini e Teodoro, la poltrona Sacco è subito diventata un'icona del made in Italy. Prodotta ancora oggi da Zanotta, Sacco è composta da una cover realizzata in diversi materiali e da un "imbottitura" di polistirolo. Ironica, colorata, comoda e sempre sulla cresta dell'onda.



La Coca Cola. Inventata dal farmacista statunitense John Stith Pemberton nel 1886 ad Atlanta è stata da subito imbottigliata nell'iconica bottiglietta di vetro che, insieme al logo di colore rosso, è diventata un vero oggetto di design. Molti i tentativi di imitazione, ma la bottiglietta denominata Contour resta sempre fedele a se stessa. Nel 2015, la sua silhouette, ha compiuto 100 anni ed è stata definita dal designer Raymond Loewy "la bottiglia perfetta".



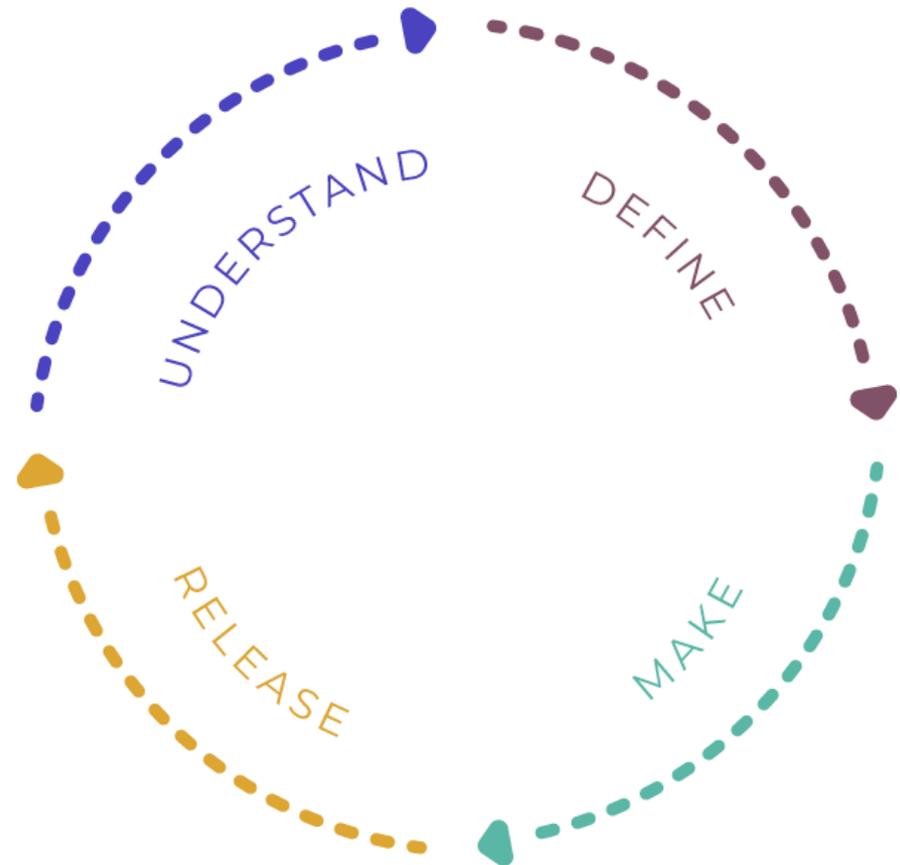
Le 4 Fasi di lavoro - Circular Design Thinking

FASE 1 Understand/ Comprendere: Scoprire le diverse soluzioni di progettazione circolare e acquisire una comprensione più profonda di come passare dal pensiero lineare a quello circolare

FASE 2 Define/ Definire: Trasformare in parole la sfida del design e la propria intenzione come progettista

FASE 3 Make/Rendere: comprendere le esigenze degli utenti, Ideare, progettare e prototipare quante più versioni possibili

FASE 4 Release/Lanciare: Lanciare il progetto sul mercato al fine di raccogliere feedback che consentiranno al prodotto o servizio di evolversi e generare i cambiamenti necessari.



Le 4 Fasi di lavoro

Le 4 fasi principali del Circular Design Thinking, struttureranno il lavoro integrato dei due corsi, con scadenze prefissate:

FASE 1 Understand (Comprensione) - Consegna 1 (8-10 nov) : la prima fase riguarda la selezione l'approfondimento dell'oggetto cult selezionato da riprogettare. Si tratta della fase del Concept e Si dovrà rispondere, attraverso disegni a mano, schizzi, immagini, commenti alle seguenti domande: *Quali obiettivi intendo perseguire? Chi è l'utente principale? Di cosa ha bisogno? Che cosa desidera? Cosa offre il mercato?*

FASE 2 Define (Definizione) - Consegna 2 (22-24 nov): la seconda fase riguarda la definizione degli obiettivi, la strategia ed attività da perseguire per il raggiungimento di risultati sostenibili ed innovativi in linea con il Circular Design e l'Ecodesign. Si dovrà rispondere, attraverso un lavoro analitico di individuazione dei problemi dell' oggetto di design selezionato e degli obiettivi che si vogliono perseguire: *Come posso differenziarmi dal mercato? Come posso risolvere i problemi ed i desideri dei miei utenti? Come posso offrire una soluzione più sostenibile? Come posso strutturare il progetto?*

FASE 3 Make (Sviluppo) - Consegna 3 (6-7 dic): la terza fase riguarda lo sviluppo della propria soluzione risolvendo tutte le criticità emerse ed estendendo le valutazioni all'impatto ambientale (LCA) ma anche sociale ed economico che ne deriva. La sperimentazione progettuale sarà approfondita alle scale opportune (1:10, 1:5) per individuarne sistemi e connessioni e sarà approfondita nelle scelte materiche attraverso l'indagine su siti web (materiotecche) attraverso cui acquisire informazioni tecniche su materiali innovativi, circolari, riciclati.

Si dovrà rispondere attraverso un lavoro di sperimentazione progettuale e di valutazione degli impatti energetici e ambientali *Come risolvo il mio problema? Come sviluppo la mia soluzione? Quale soluzione ha il minor impatto?*

FASE 4 Release (Pubblicazione) - Consegna 4 (20-22 dic): la quarta ed ultima fase riguarda la presentazione della propria soluzione attraverso nuovi sistemi di rappresentazione/comunicazione, integrando sistemi di feedback e sulla base delle valutazioni progettuali e analitiche precedentemente svolte

Si dovrà rispondere, attraverso un lavoro di presentazione grafica del proprio progetto: *La soluzione soddisfa le aspettative? L'impatto generato è stato ridotto? Quali impatti positivi ho generato?*

Gli elaborati dovranno essere prodotti in Tavole formato A3 orizzontale + 1 tavola manifesto formato A2 verticale

Fase preparatoria: 25/27 ott (*analisi di 3 casi studio*): n1 tavola A3 orizzontale per ogni oggetto di Design analizzato attraverso immagini, schizzi, analisi tecnica, descrizione della funzione, dei materiali usati e del n di componenti per ogni oggetto.

Consegna 1: 8-10 nov *Understand*: elaborati : n1 tavola A3 orizzontale dell'idea progettuale attraverso un concept di riprogettazione dell'oggetto Cult selezionato, realizzata esclusivamente a mano libera e (se si vuole) a colori

Consegna 2: 22-24 nov *Define*: n1 tavola A3 orizzontale analitica su individuazione dei problemi dell' oggetto di design selezionato e degli obiettivi che si vogliono perseguire

Consegna 3: 6-7 dic *Make*: n 2/3 tavole A3 orizzontale in base alle esigenze con pianta, prospetti, 2 sez 1:10. e Particolari 1:5 con legende descrittive. n 1 tavola A3 orizzontale di abaco dei componenti e approfondimento dei materiali utilizzati (LCA) n 1 tavola A3 orizzontale con schematizzazioni delle fasi di assemblaggio e disassemblaggio dei componenti

Consegna 4: 20-22 dic *Release*: n 1 tavola manifesto A2 verticale che sintetizzi l'idea progettuale e rielaborazione delle tavole per la presentazione finale e integrazione di sistemi di comunicazione innovativi (es 1 minuto di video per descrivere il progetto o plastico di studio o altre rappresentazioni)

Buon lavoro!

