

Dipartimento Architettura e Territorio  
Corso di laurea in Design – L4  
A.A. 2024\_25



**CORSO DI:**  
**Metodologie e Tecniche di Design**  
Prof. A. De Capua

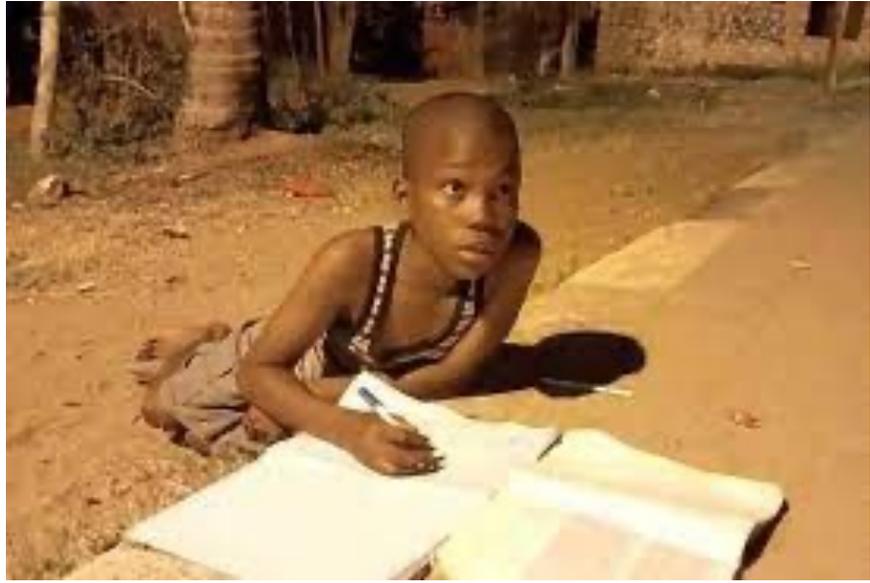
## MtD 7 Alcuni riferimenti

28 ottobre 2024

Università degli studi *Mediterranea* di Reggio Calabria



**Abitare**



**Studiare**



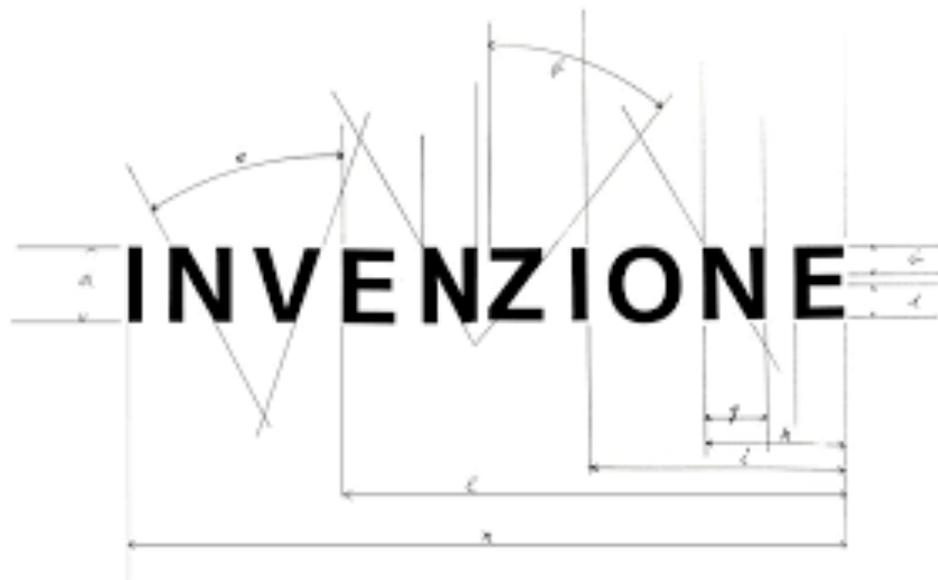
**Riposare**



**Ricevere**



**Contenere**



Inventare vuol dire pensare a qualcosa che prima non c'era.  
Scoprire vuol dire trovare qualcosa che prima non  
si conosceva ma che esisteva

Munari B. (1977), *Fantasia*, Universale Laterza, Roma-Bari

# CREATIVITÀ

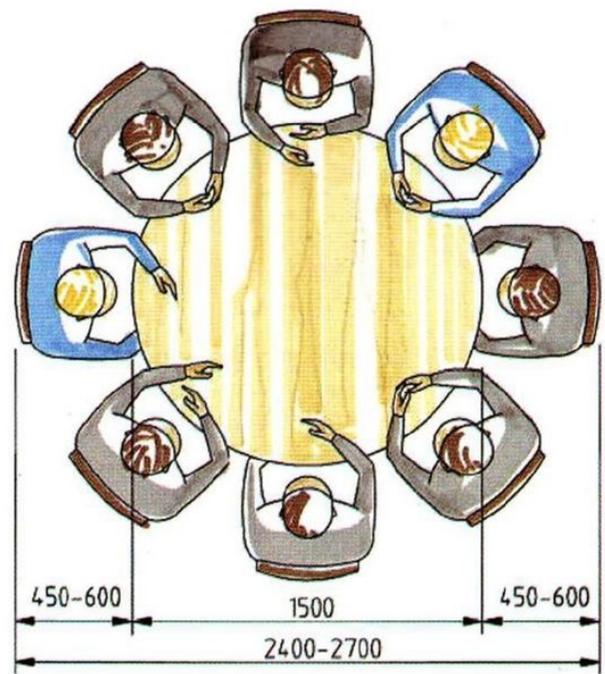
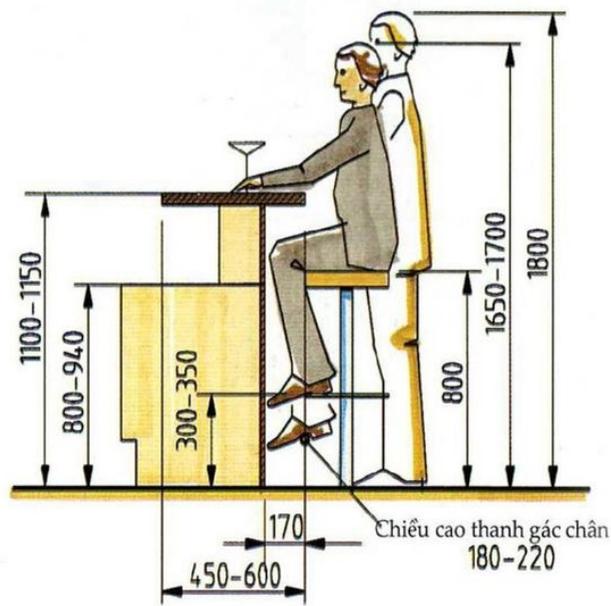
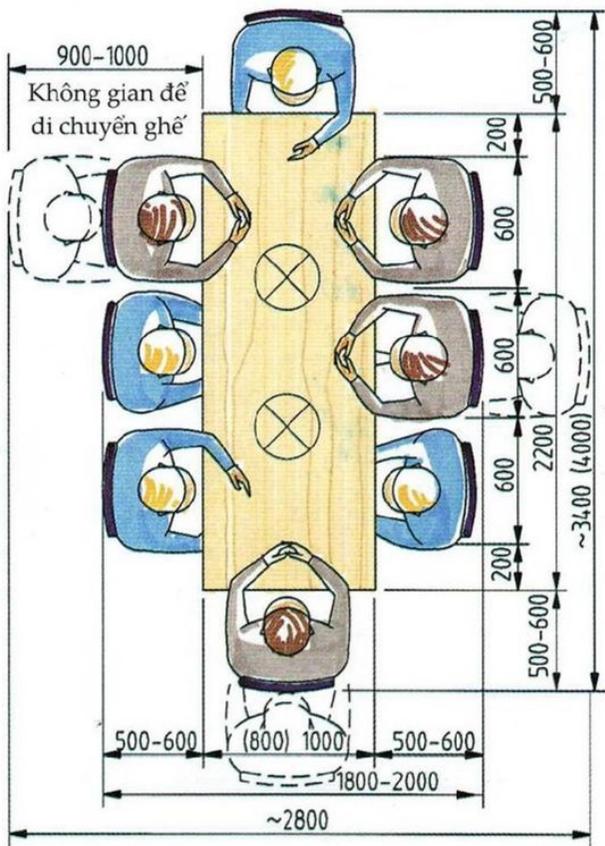
La creatività è un uso finalizzato della fantasia anzi della fantasia e dell'invenzione, in modo globale. La creatività è usata nel campo del design considerando il design come modo di progettare, un modo che pur essendo libero come la fantasia è esatto come l'invenzione, comprende tutti gli aspetti di un problema, non solo l'immagine. Come la fantasia, non solo la funzione come l'invenzione, ma anche l'aspetto psicologico, quello sociale, economico, umano.

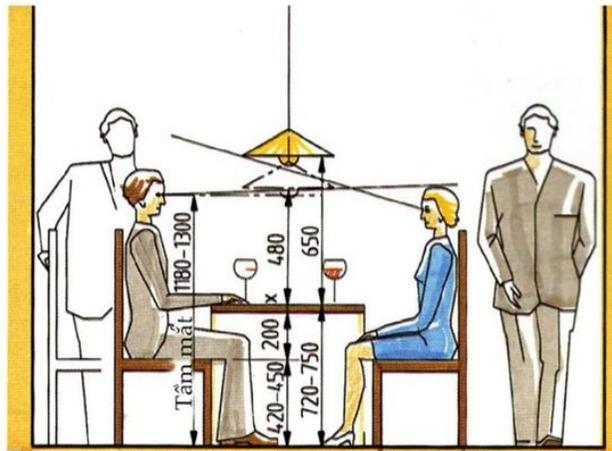
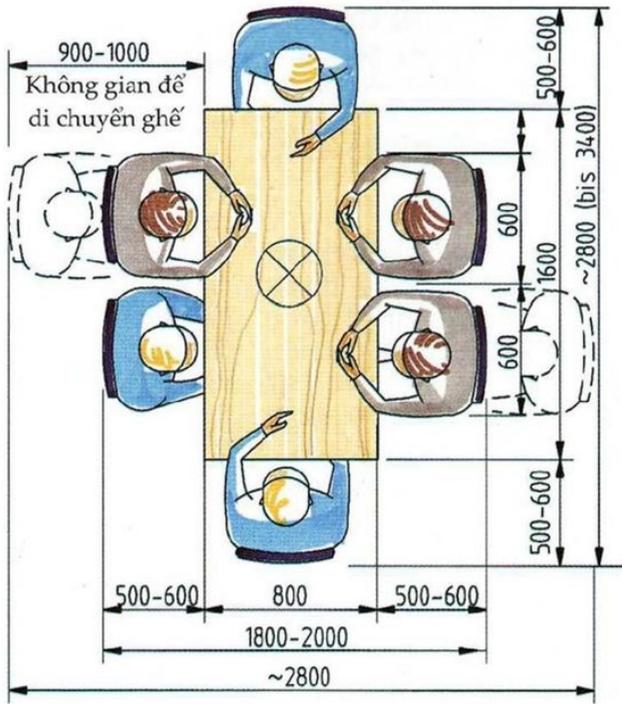
**Munari B. (1977), *Fantasia*, Universale Laterza, Roma-Bari**

Il design non dovrebbe  
essere alla moda.  
Un buon design dovrebbe  
durare nel tempo  
fino a consumarsi

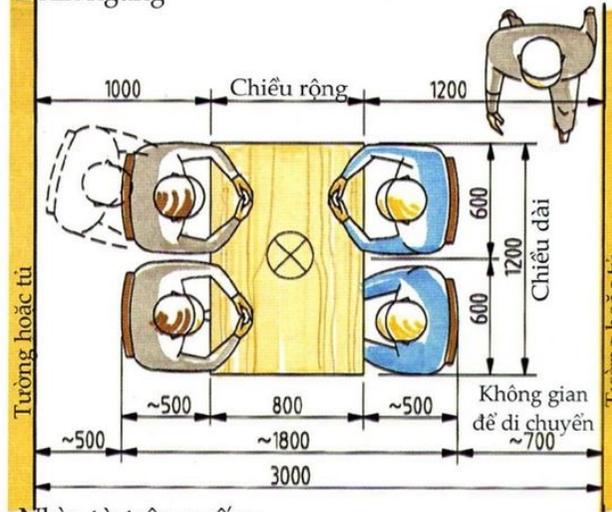
*Achille Castiglioni*



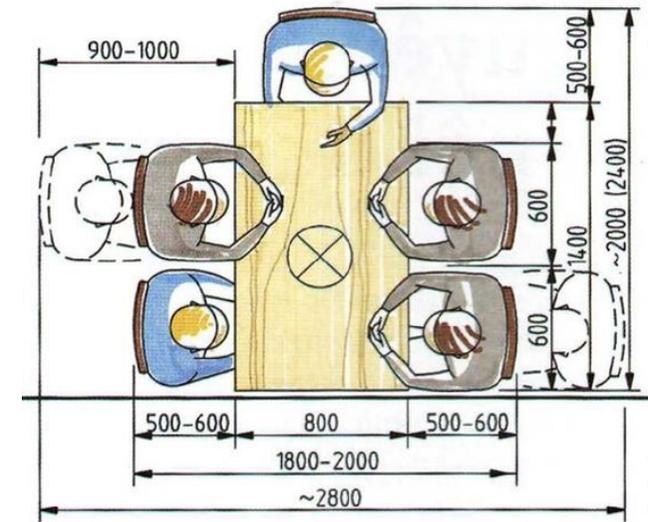




Nhìn ngang



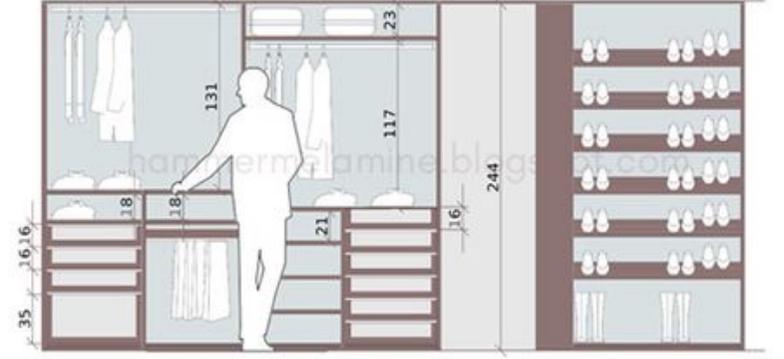
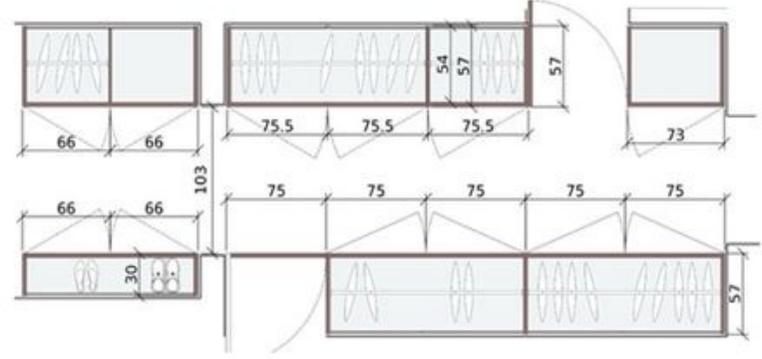
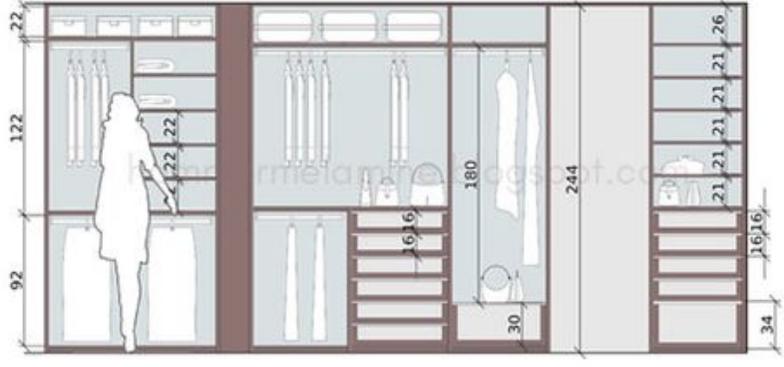
Nhìn từ trên xuống

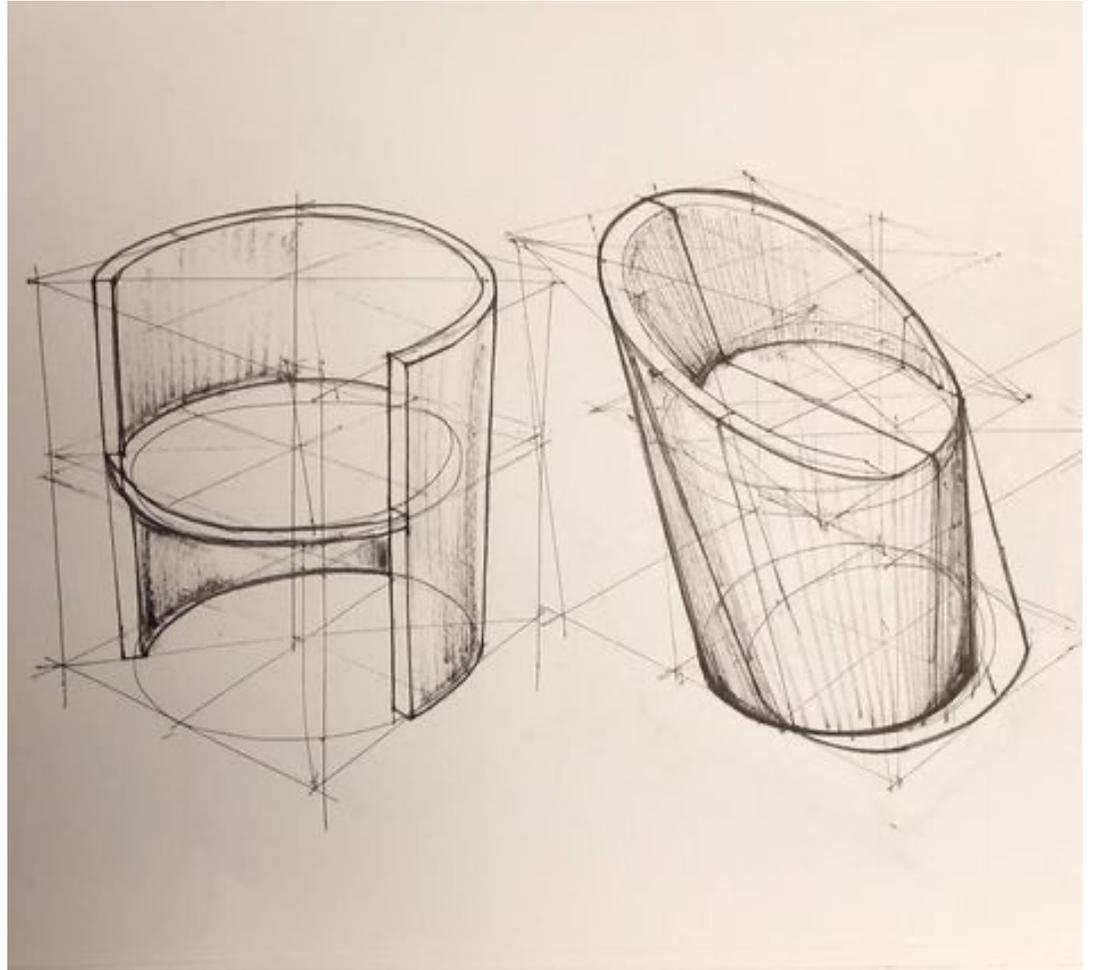


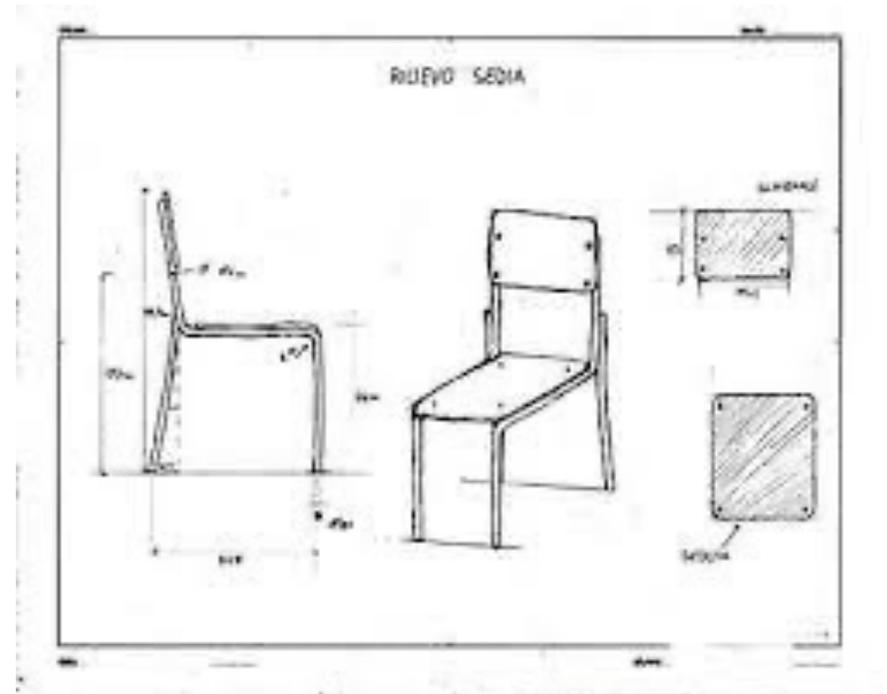
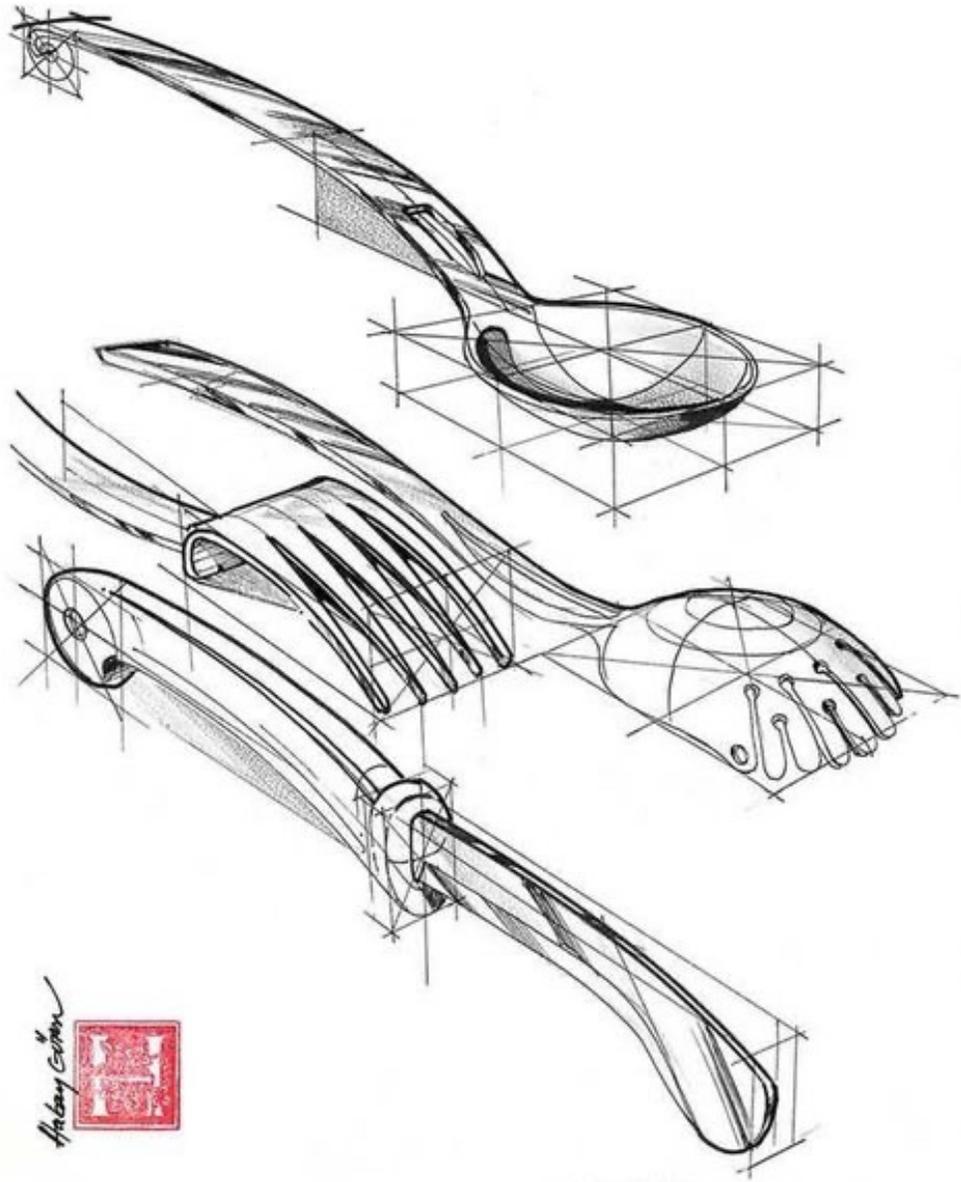


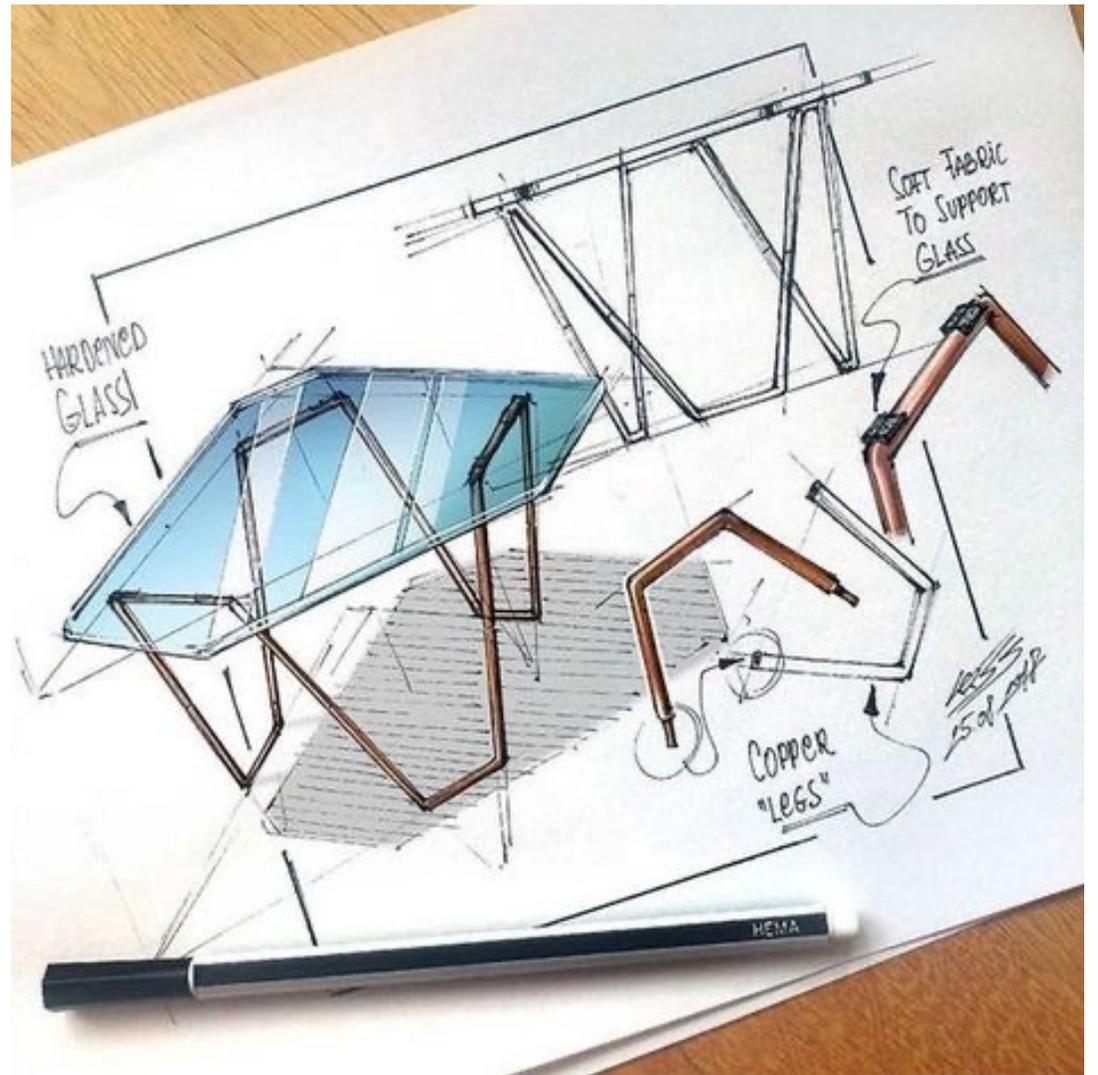
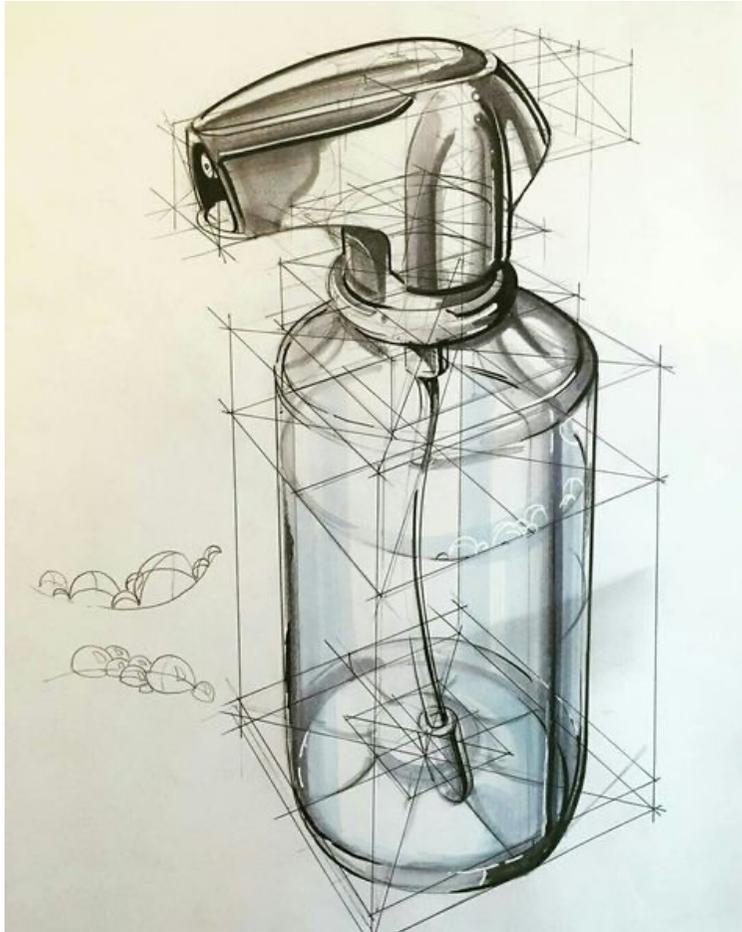
Posture corrette











Contenuto della scatola:

- Culla cartone rinforzato 70x43x27
- Materassino in schiuma di poliuretano a cellula aperta
- Lenzuolino di sotto e di sopra
- Copertina
- Pannolini
- Salviette umidificate
- Latte in polvere
- Biberon
- Crema protettiva
- Ciuccio



**MIP**  
P A C E



**MIP**  
P A C E



**CULLASCATOLA**  
**VERSIONE TRASPORTO**

# smombie

è un neologismo inventato in Germania

È una contrazione del termine **smartphone** e **zombie** e per descrivere l'uso ossessivo del cellulare.



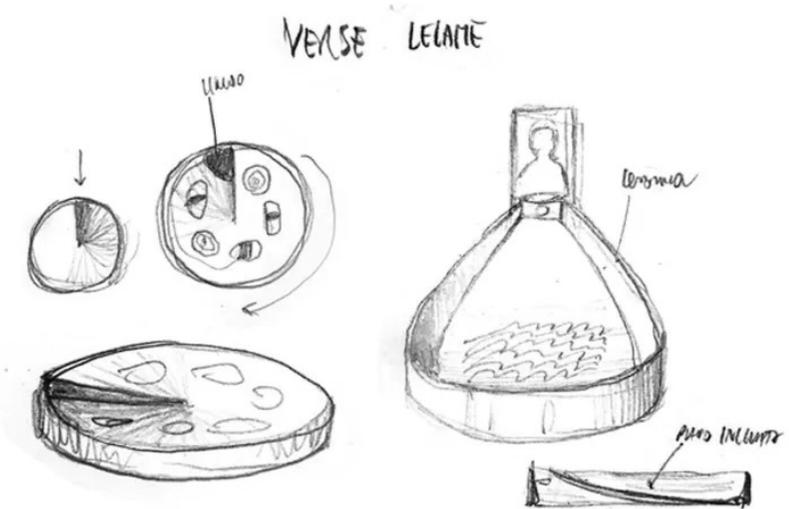
«Legami»

Progetto di Paolo Gentile

un piatto che invita a rompere un tabù: l'uso del telefono a tavola.

Un progetto che descrive l'ubiquità dello smartphone senza stigmatizzarla

**il design è più rapido delle parole nell'adattarsi ai comportamenti. E' più efficace nel rassicurarci.**



VERSE /// LEGAME - Designer - Paolo Stefano Gentile

Smombie → Legami

Il design ci rende più lievi delle parole

Il design sa come fare: «giocare ironicamente con l'idea di una tecnologia cattiva»

Il piatto è a forma di goccia, con una parte inclinata. Sulla parte finale della falda ho disegnato una piccola zanca che serve a incastrare il telefono in posizione verticale”.

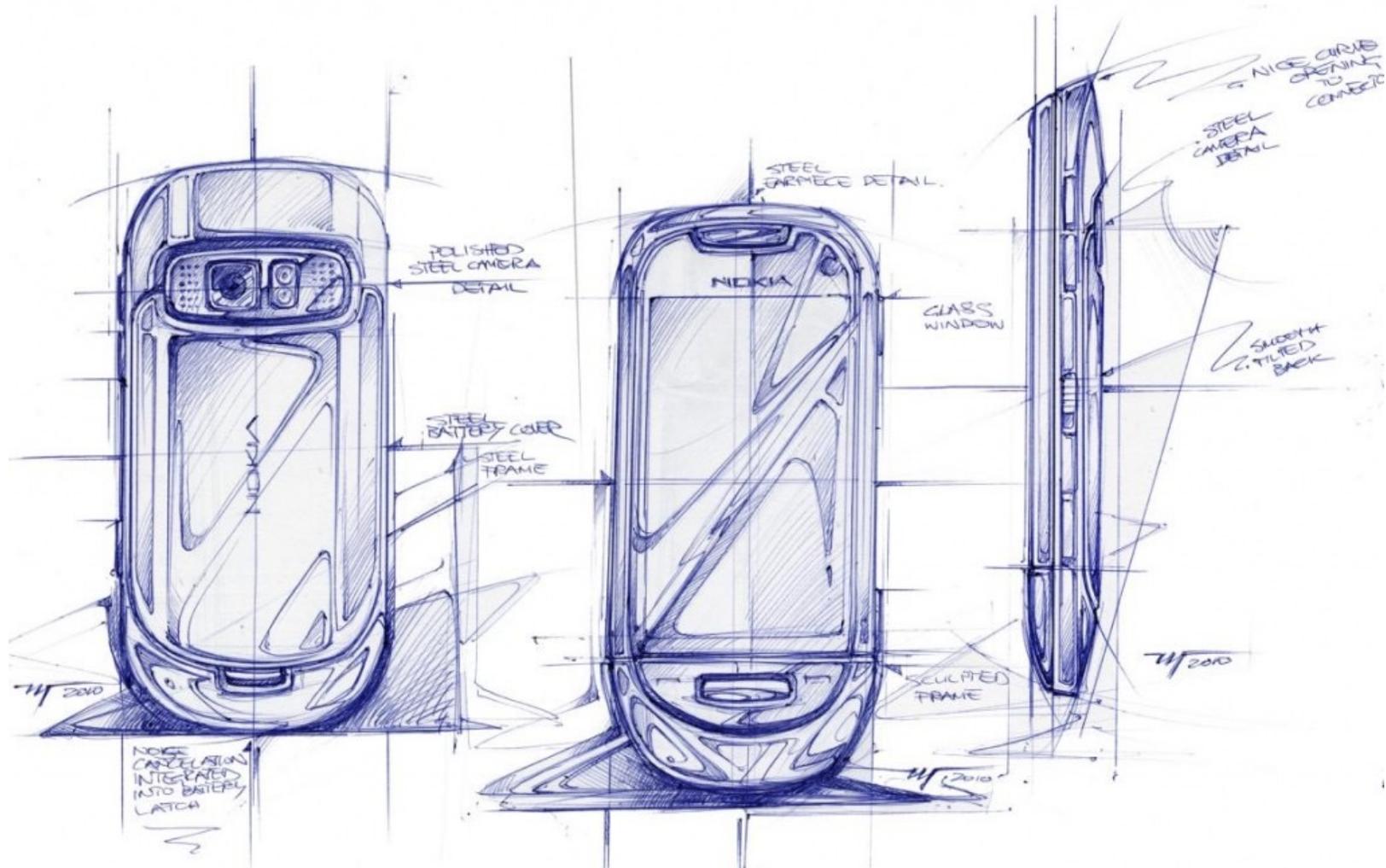
Il piatto risolve compiutamente un gesto che già tutti facciamo: appoggiare il telefono alla bottiglia dell'acqua o a al cartone del latte per poter guardare le notizie, leggere un libro o parlare con qualcuno che amiamo. “La parte ironica è nell'effetto prospettico: sembra che il telefono si mangi il piatto e pure il suo contenuto”.

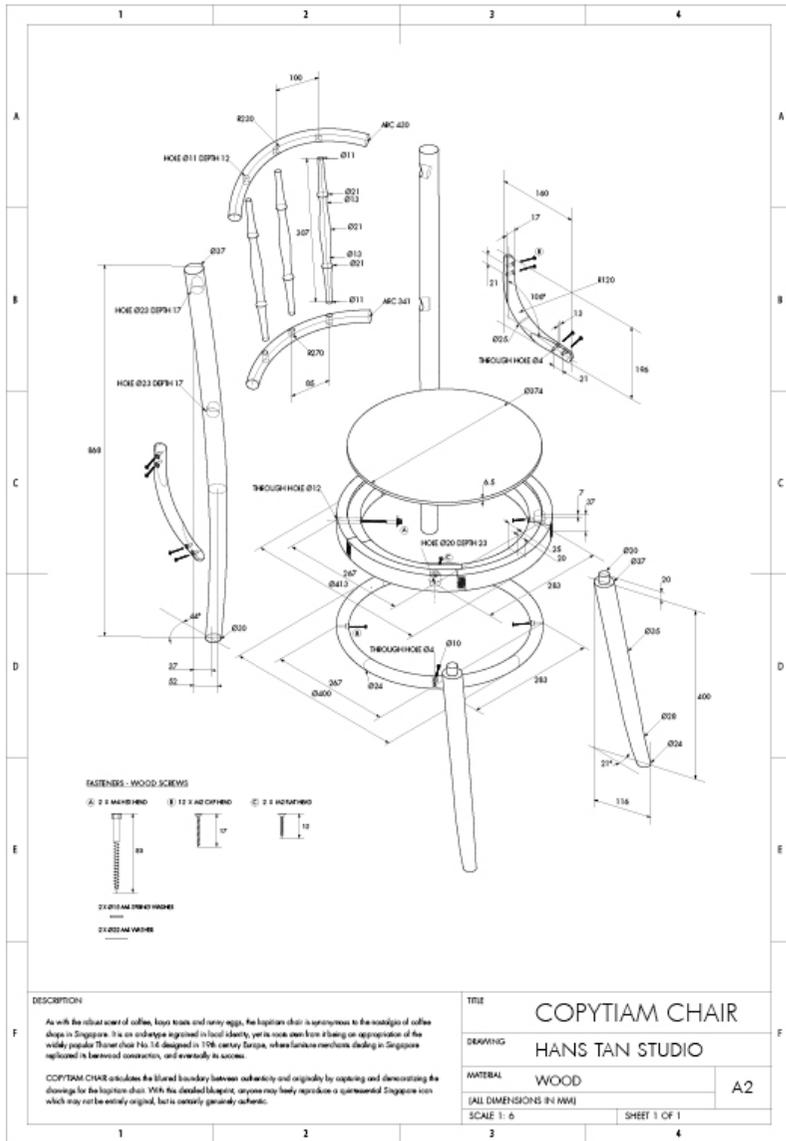
È il guizzo, l'idea che alleggerisce il giudizio perché fa un po' ridere, ci rende più lievi. “La dose di spirito permette alle persone di fare esperienza sorridendo, sdoganando un gesto che non ci sembra corretto fare a tavola. Ma che in realtà facciamo tutti”.

Se la parola smombie descrive un comportamento diffuso, in qualche modo giudicandolo, c'è però anche chi, osservando lo stesso comportamento, lo registra e asseconda.

Così com'è nella tradizione del design italiano ed esempio pensate a Castiglioni e alla seduta Sella progettata per chi stava ore al telefono fisso appeso al muro.

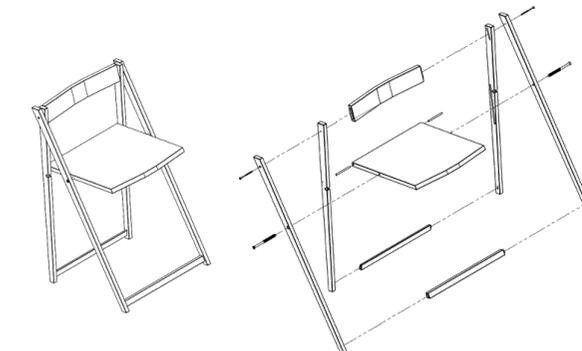
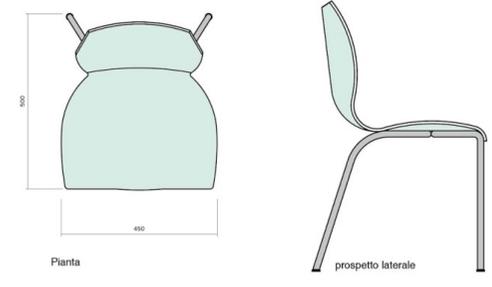
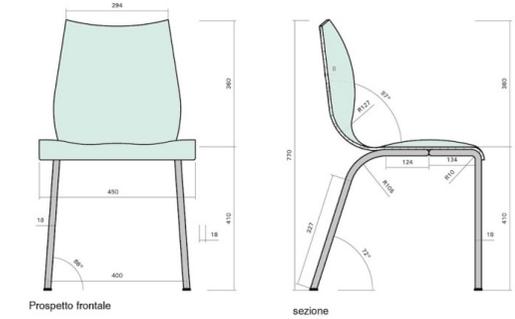






# PROGETTO

Disegni tecnici del prodotto: geometria, dimensioni, scelte materiche e suo funzionamento.



## PROTOTIPO / MODELLO

Prototipo in scala  
funzionante/non funzionante;  
Modello 3D; Stampa 3D;  
Maquette; altro.









KITCHEN RENDERING



PENDANT



BACKSPASH



COUNTER

HARDWOOD



PAINT

MILLWORK



FABRICS



HARDWARE

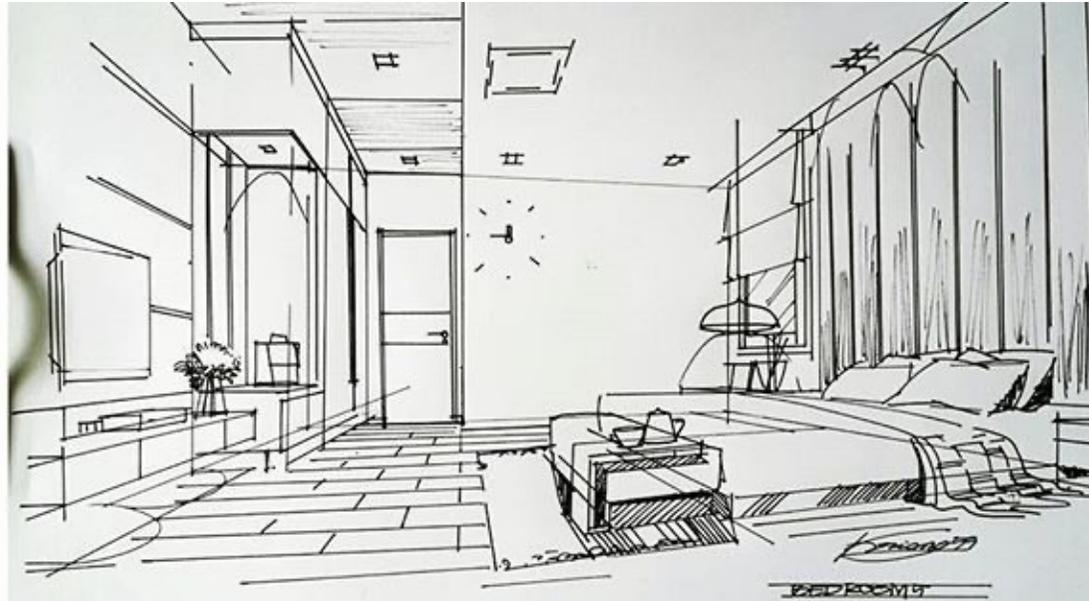


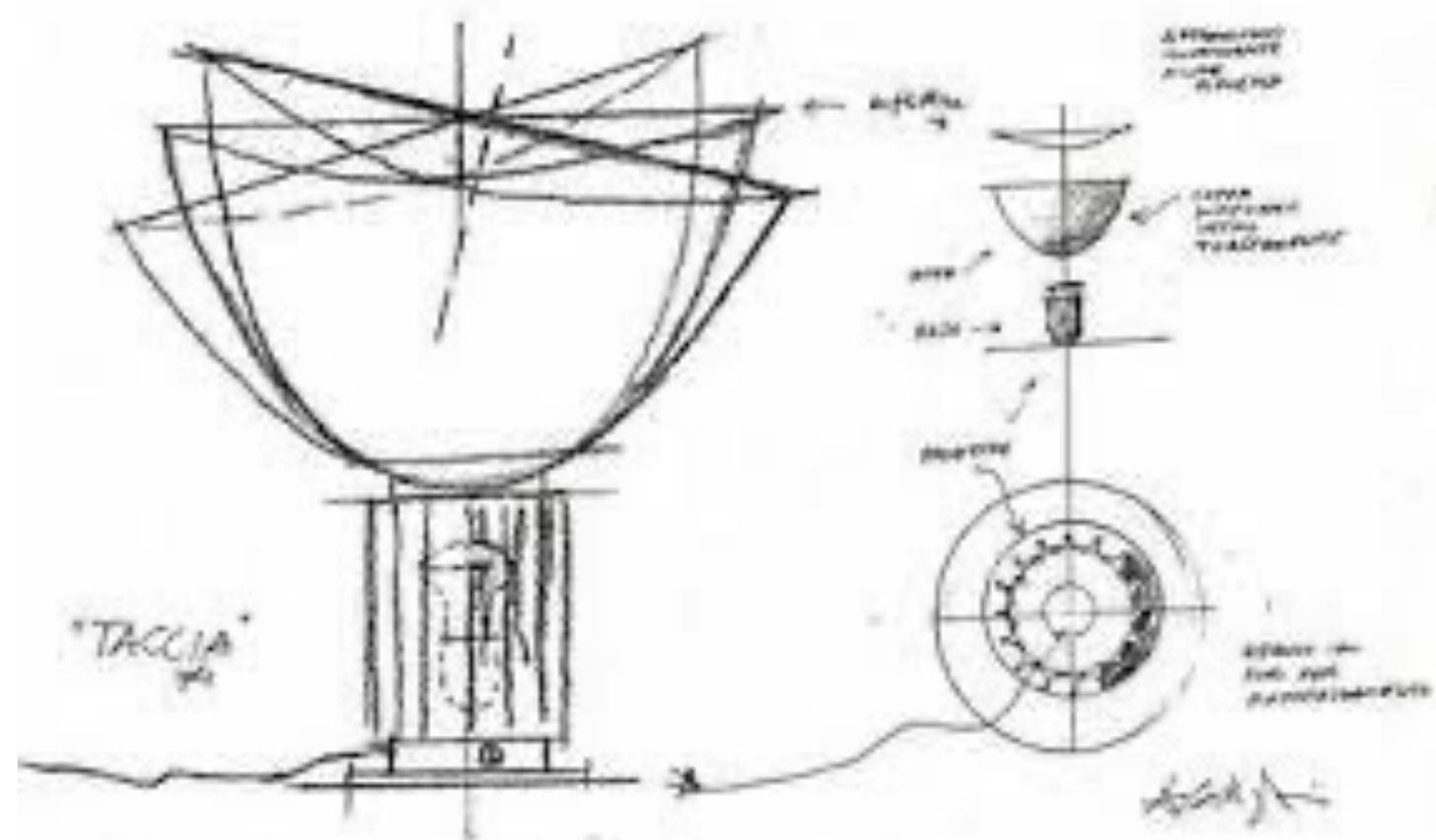
FAUCET

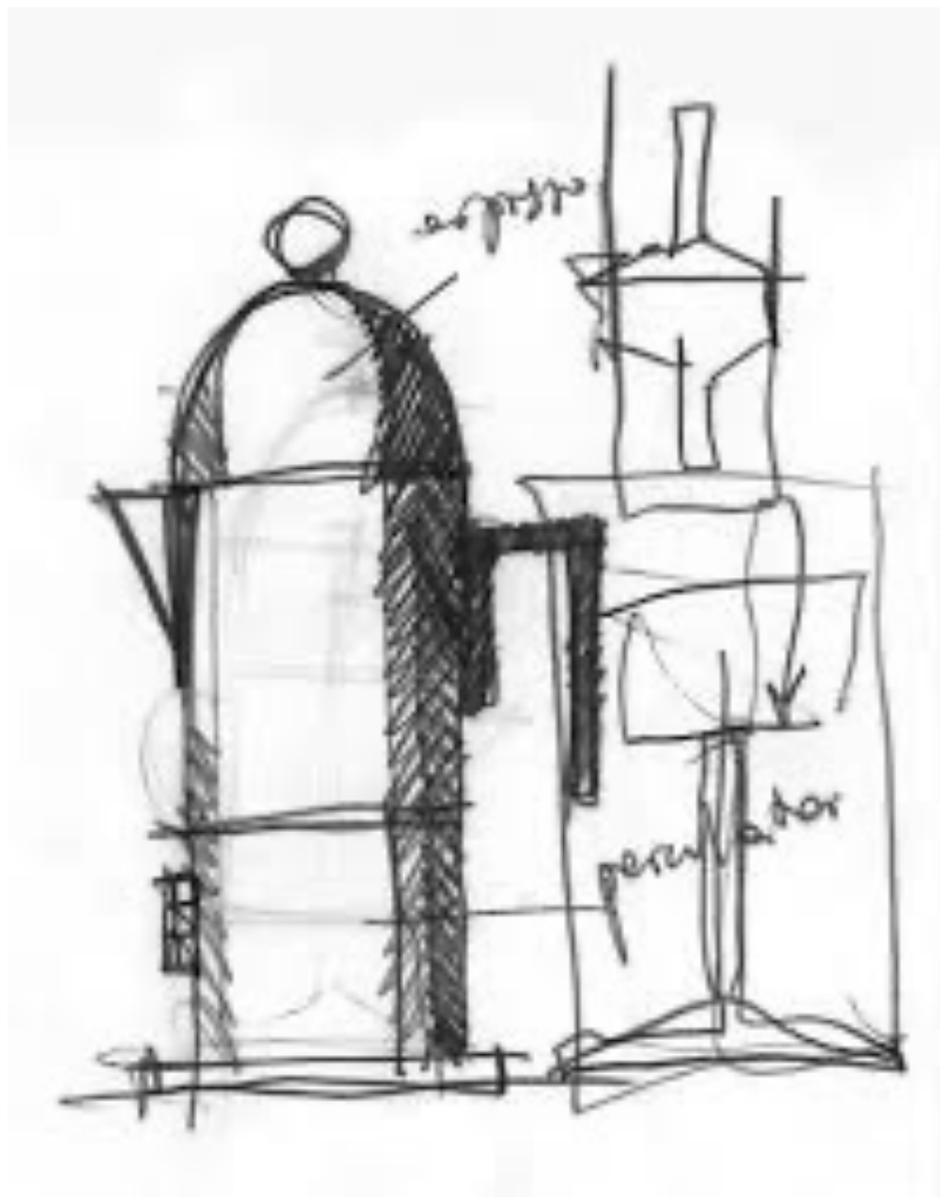


BARSTOOL



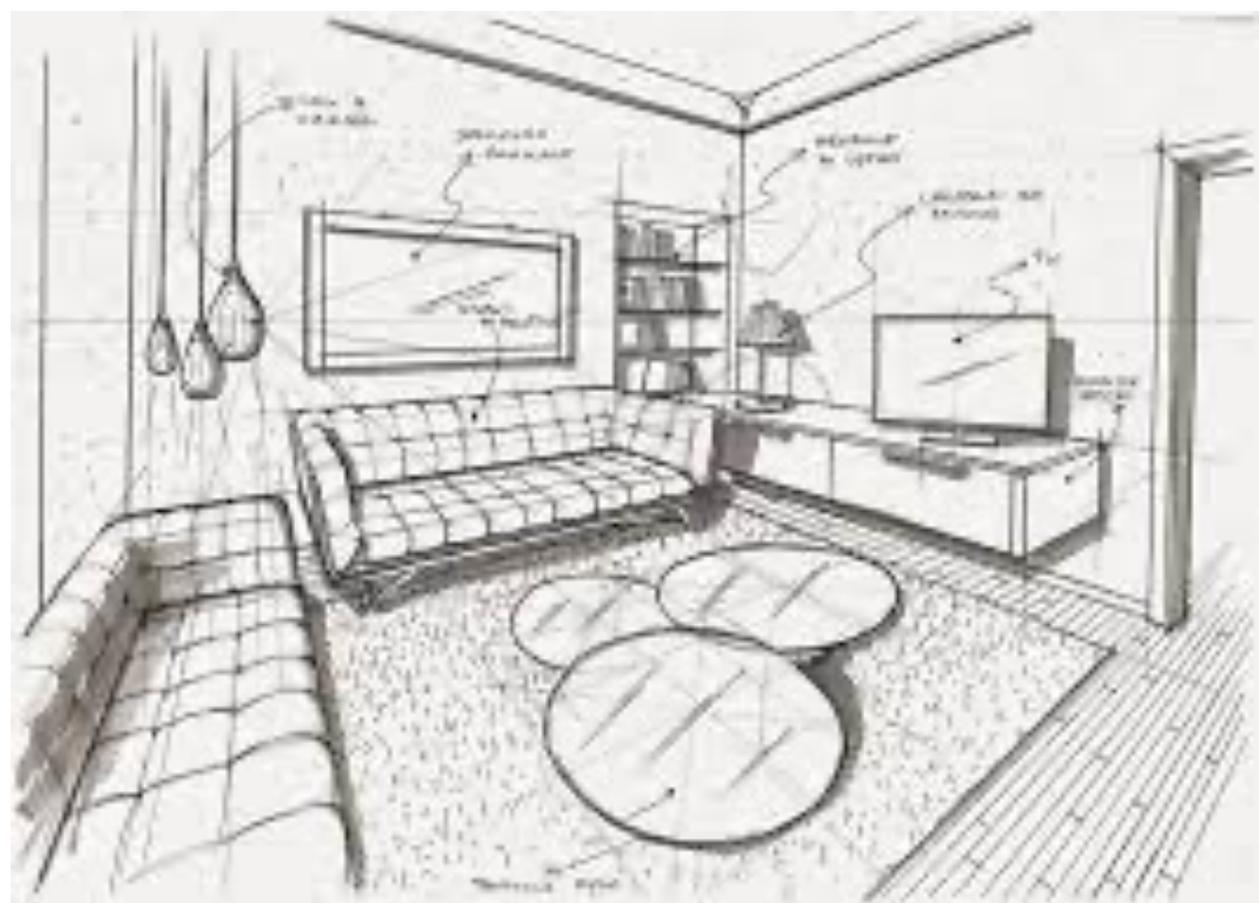










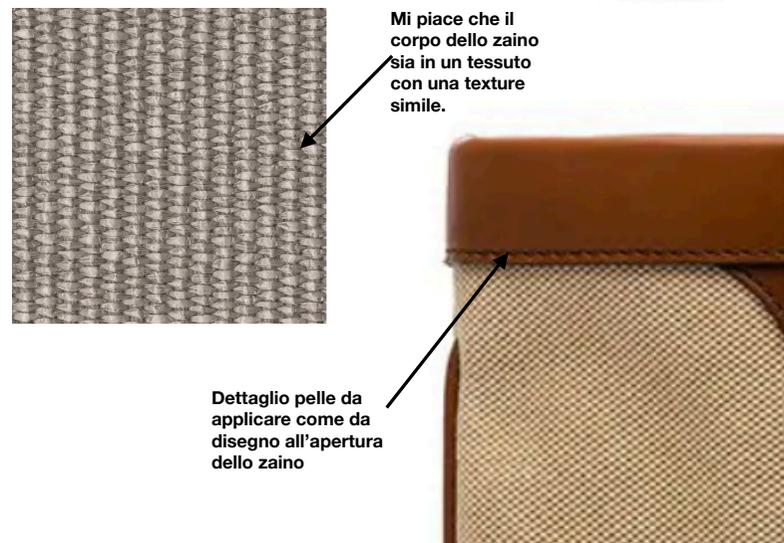






STEP 1 - DESIGN

Progetto Borsa:  
Maggiori dettagli verranno forniti nel tuo progetto, migliore sarà la realizzazione della tua borsa.





*La Battersea Power Station di Atypik*

La **Battersea Power Station** è un'ex centrale termoelettrica che si trova a Londra, sulle rive del Tamigi. Si tratta di un edificio iconico, reso famoso da molte apparizioni in film e video musicali. Oltre che sulla mitica cover dell'album *Animals* dei Pink Floyd, pubblicato nel 1977. I designer francesi di ATYPYK la rievocano in un originale posacenere.



*The Wheelbench*

**The Wheelbench** è una comoda panchina in legno che può essere facilmente trasportata. Basta infatti sollevarla e, grazie alla ruota montata su uno dei lati, si può spostare guidandola come una carriola. L'accessorio da giardino perfetto per chi ama inseguire il sole.

<https://weltevree.eu/>

€ 695



Yoshimoto Nara, lampada dalla mostra *For Better or Worse*, 2017

Questa lampada in edizione limitata disegnata da Yoshimoto Nara è apparsa per la prima volta nella mostra *For Better or Worse*, inaugurata a Toyota nel 2017. La base è formata da uno stelo verde con foglie in acciaio, mentre il cappello in plastica è decorato con i tipici disegni dell'artista giapponese.

<https://store.moma.org/>

€ 1,979



Wonder, Uto Balmoral per Seletti

Nasce dalla fantasia del misterioso designer "virtuale" Uto Balmoral la lampada *Wonder* di Seletti. La testa del *David* di Michelangelo, realizzata in resina bianca, fa da sostegno per un globo luminoso in vetro che ha la forma di una bolla di chewing-gum rosa.

<https://www.seletti.it/>

€ 272



*Subversive Sponges, Fred&Friends*

Una serie di spugne pensata per chi detesta le faccende di casa. Dalla collezione di **Fred&Friends**, che da anni sforna gli accessori domestici più simpatici sul mercato, arrivano le *Subversive Sponges*. Per lavare i piatti con il giusto (contrariato) spirito.

<https://www.genuinefred.com/>

\$ 14.50



*Piera Bochner, candela ispirata a un broccolo*

La forma frattale del broccolo romanesco è una delle più affascinanti del mondo vegetale. L'artista e designer di Brooklyn **Piera Bochner** l'ha utilizzata per realizzare a mano una serie di coloratissime candele che, sciogliendosi, creano forme e colori sempre diversi.

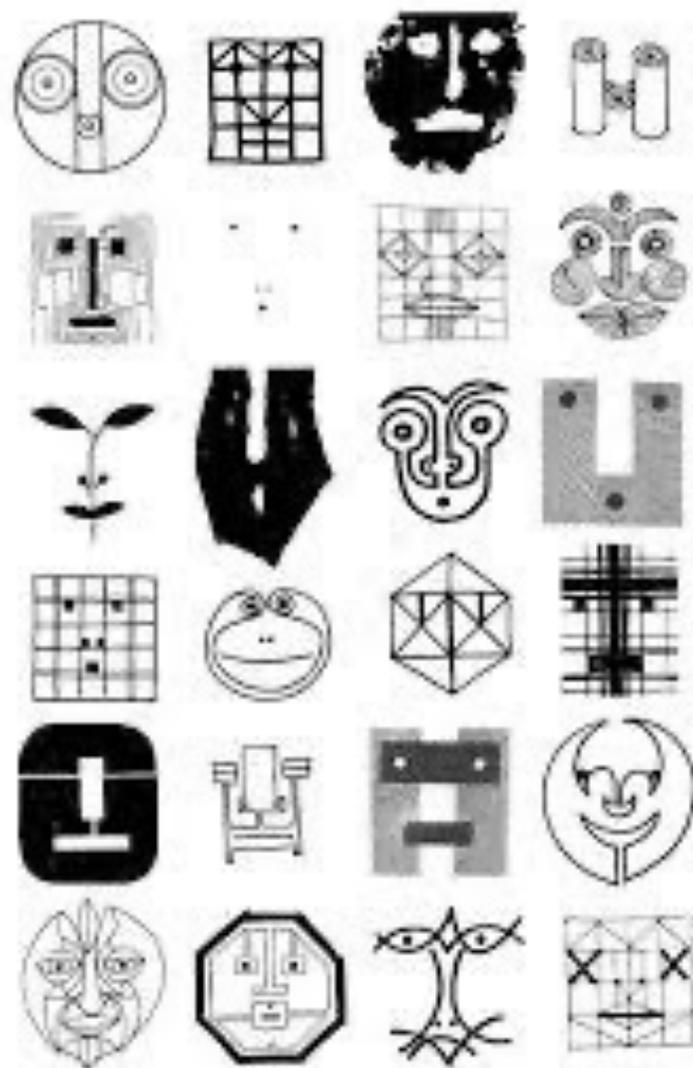
<https://www.zoeschlacter.com/>

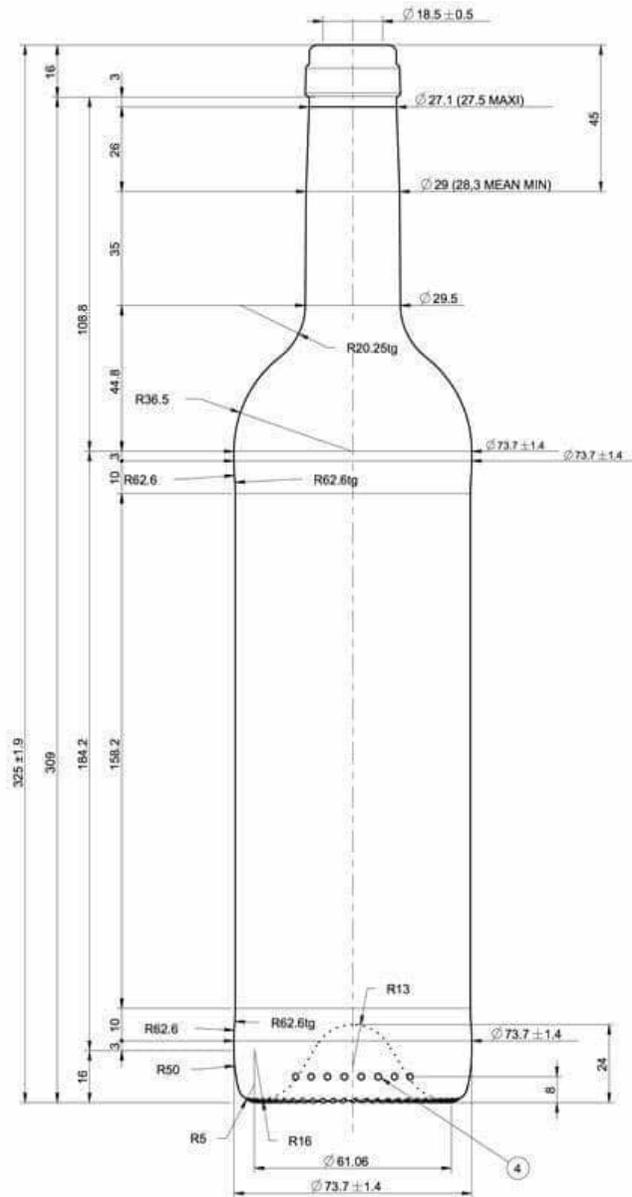
\$ 69

Conservare lo spirito  
dell'infanzia dentro di sé per  
tutta la vita vuol dire  
conservare la curiosità di  
conoscere, il piacere di capire,  
la voglia di comunicare.

Tra genio e follia

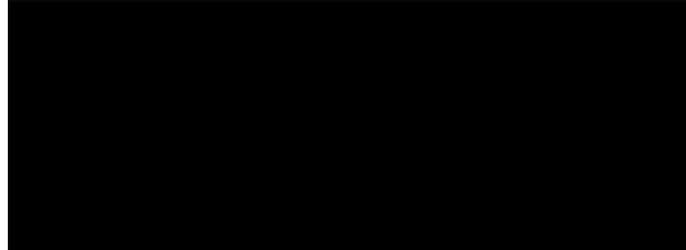
B. Munari







"Ho saputo che il direttore dell'IKEA andava in pensione e gli ho mandato una torta.."



#INCHIESTE

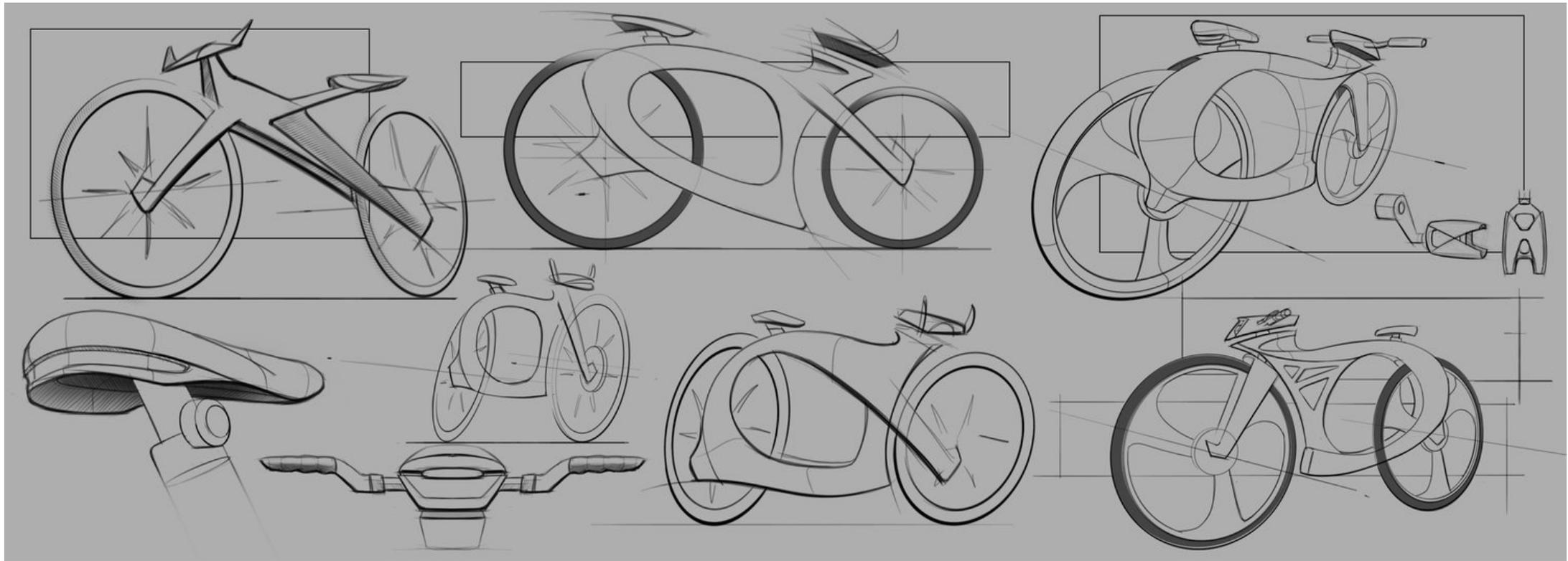
Come è cambiata la  
postura?



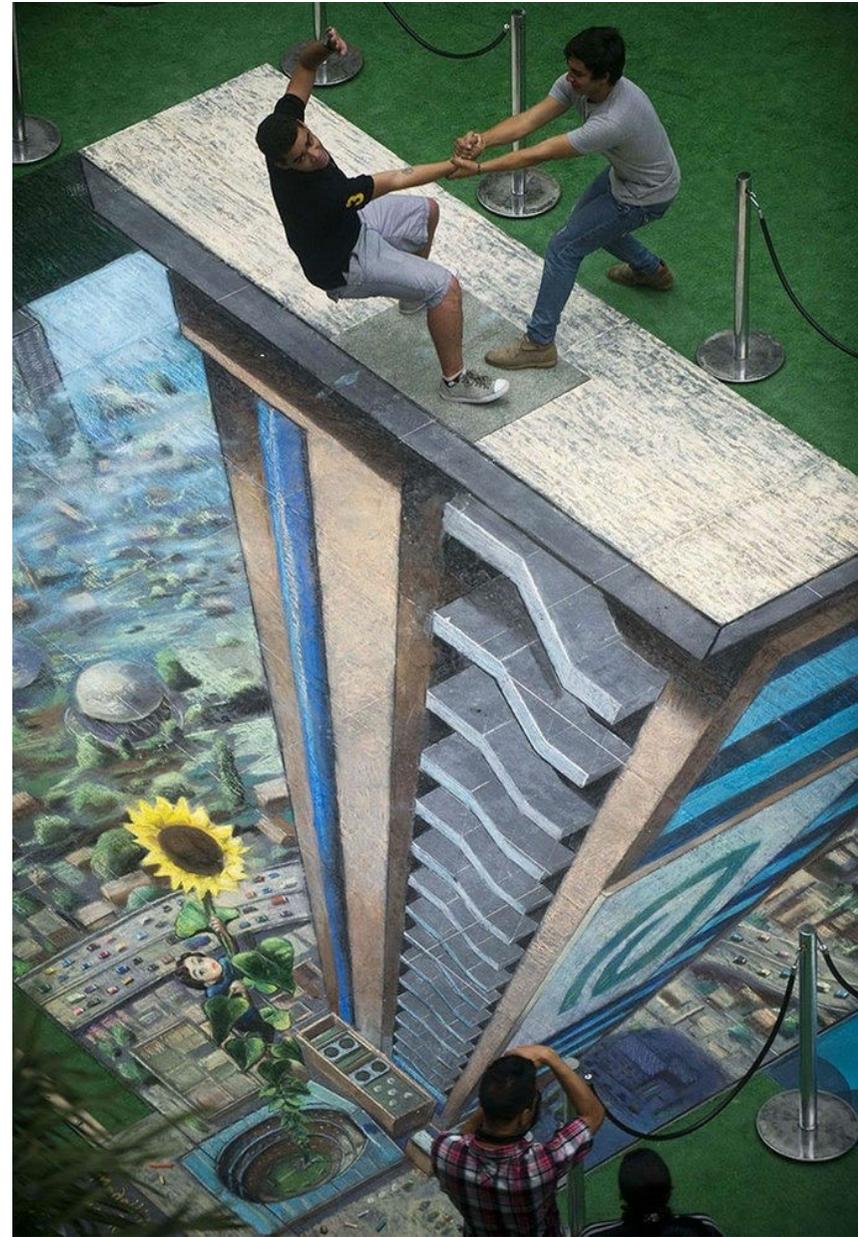




**Cosa significa  
ergonomia oggi?**









Poltrona Proust  
Alessandro Mendini



"La riassunse con tre righe che non a caso dovrebbero figurare in epigrafe a questo libro. «Molte persone provano a cambiare la natura degli umani, ma è davvero una perdita di tempo. Non puoi cambiare la natura degli umani; quello che puoi fare è cambiare gli strumenti che usano, cambiare le tecniche. Allora, cambierai la civiltà». Strike!» Stewart Brand.

(da "The Game (Einaudi. Stile libero big)" di Alessandro Baricco, L. Farrauto, A. Novali)

*Ettore Sottsass*

# Foto dal finestrino

A D E L P H I



Questo signore è un attore del Barong, la danza popolare balinese. Più o meno mi sembra che si sia disegnato per fare la parte del cattivo. Anche noi tutte le mattine ci disegniamo per recitare la nostra parte nella quotidiana commedia dell'esistenza: se siamo deboli ci disegniamo per recitare la parte dei forti, se siamo poveri ci disegniamo per recitare la parte dei ricchi, se siamo ricchi qualche volta ci disegniamo per recitare la parte dei poveri. Qualche volta ci disegniamo per sembrare come pensiamo di essere. Ogni giorno siamo noi i 'designer' (si dice così) di noi stessi e oggi per disegnarci usiamo i prodotti degli «industrial designer», i disegnatori per l'industria.

Alla fine gli «industrial designer» sono dei disegnatori di «prêt-à-porter» che non sanno chi, quando e come userà i loro prodotti. Disegnano pezzi che poi insieme a tanti altri pezzi fanno il disegno delle esistenze, il disegno delle commedie, delle feste, dei drammi e della noia, il disegno delle possibilità o delle impossibilità, della nostalgia o della speranza, degli amori o delle guerre.

Bali

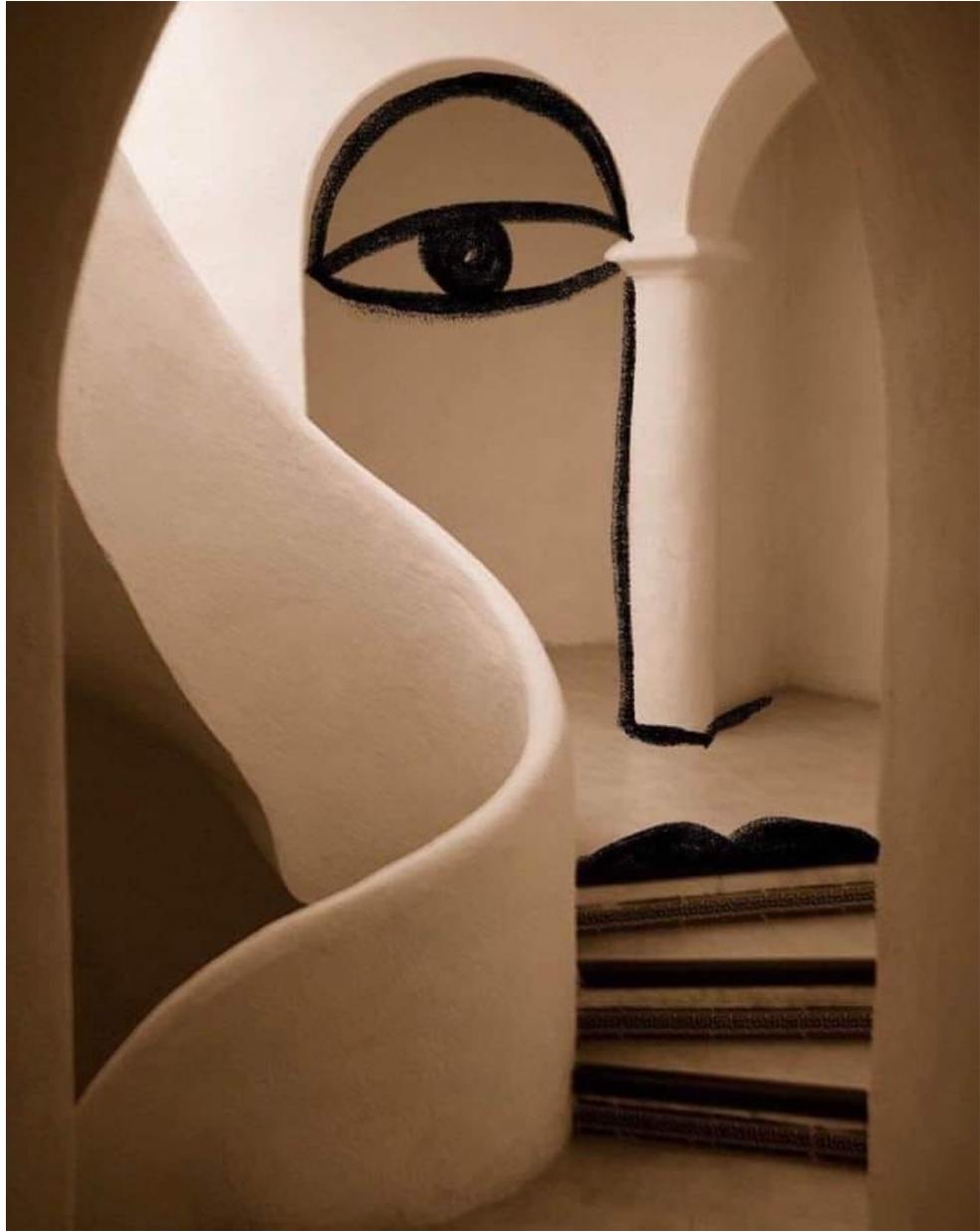
**History**  
**Experience**  
**Contents**  
**Emotion**  
**Communication**



## Storytelling

(...) Alessandro Michele, il direttore creativo di Gucci unico italiano tra i 100 uomini più influenti al mondo nel 2018 per la rivista *Time*, sta cambiando la moda. **Sceglie i temi delle storie e sviluppa delle narrazioni** mettendo insieme vecchie collezioni, abiti da lavoro, costumi popolari tradizionali, .... Il disegno del progetto viene dopo. Il suo è un lavoro di editing creativo (...)  
(Mosè Ricci, *Habitat 5.0*, 2018, Milano, Skira)

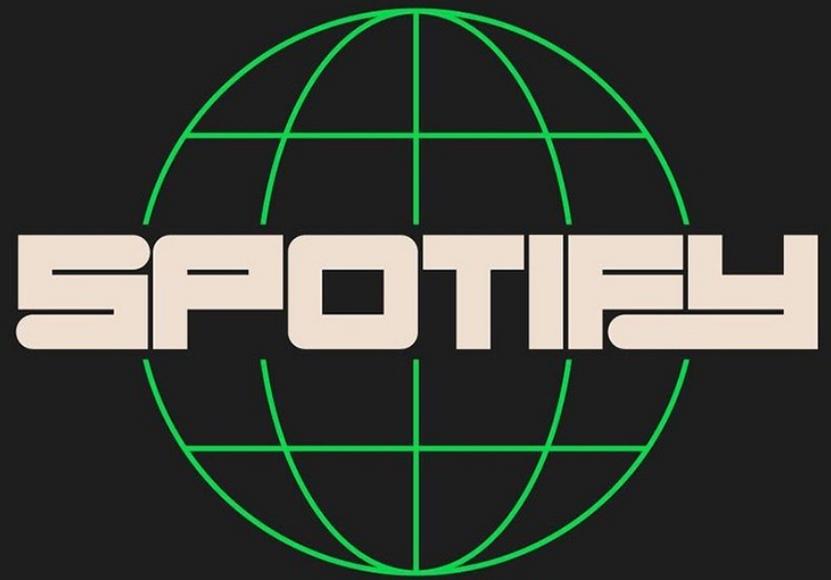














KODAK

FILA

**NIKE**



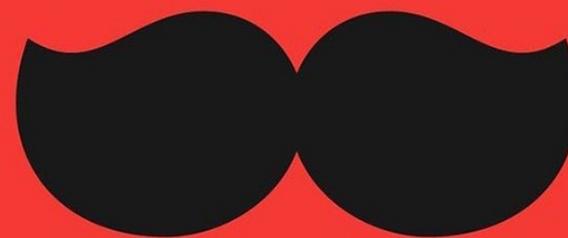




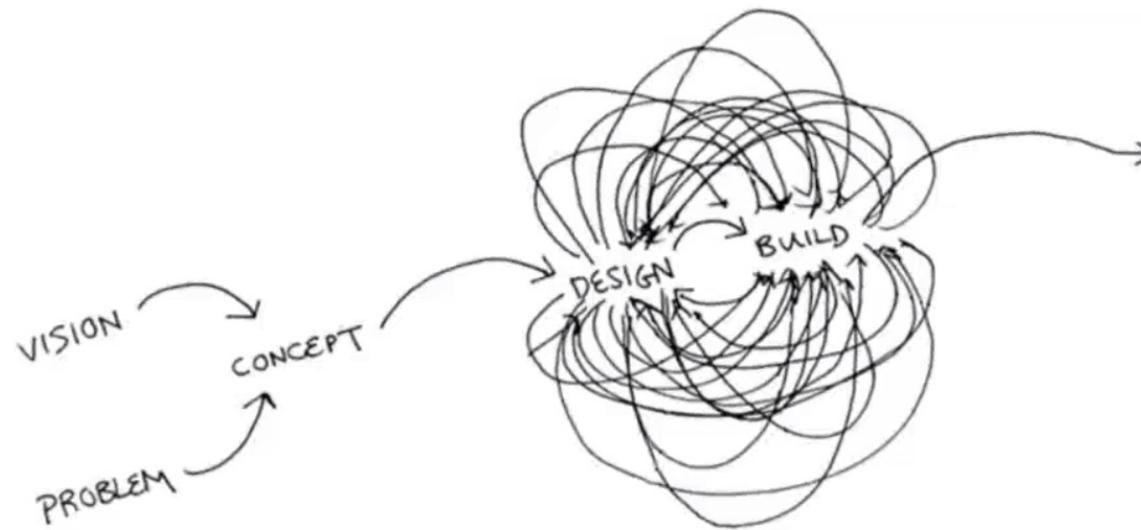


**apple**

GOOGLE



PRINGLES



## Bibliografia

1. Munari, B. (1981), *Da cosa nasce cosa*, Editori Laterza
2. Mari, E. (2011), *25 modi per piantare un chiodo. Sessant'anni di idee e progetti per difendere un sogno*. Mondadori
3. Sala N., Sala, M. (2005), *Geometrie del design. Forme e materiali per il progetto*. Franco Angeli.
4. Teng Design, (2013), *VIBO / Major Project* — disponibile a: <http://cargocollective.com/tengdesign/filter/industrial-design/ViBO-Major-Project>

Munari B. (1977), *Fantasia*, Universale Laterza, Roma-Bari

## **Lecture consigliate**

- C. Anderson, *La coda lunga* (eng. ed. *The long tail*), Codice edizioni, Torino 2007
- M. Magatti, *Libertà immaginaria. Le illusioni del capitalismo tecnocratico*, Feltrinelli, Milano 2009
- S. Latouche, *Limite*, Torino, Bollati Boringhieri, 2012
- A. e P. Khanna, *L'età ibrida. Il potere della tecnologia nella competizione globale*, Torino, Codice Edizioni, 2013
- V. Gregotti, *Il possibile necessario*, Milano, Bompiani, 2014
- L. De Biase, *Homo pluralis. Esseri umani nell'era tecnologica*, Codice, Torino 2015
- E. Manzini, *Design, When Everybody Designs. An Introduction to Design for Social Innovation*, Mit Press, Cambridge-Mass. 2015
- J. Rifkin, *La società a costo marginale. L'internet delle cose, l'ascesa del «commons» collaborativo e l'eclissi del capitalismo*, Milano, Mondadori, 2015
- L. Ricolfi, *La società signorile di massa, La nave di Teseo*, Milano 2019
- L. Floridi, *Pensare l'infosfera. La filosofia come design concettuale*, Cortina Milano 2019
- A. Baricco, *Game*,

**Munari B. (1977), *Fantasia*, Universale Laterza, Roma-Bari**