



UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI  
FIRENZE

# Design

definizioni, territori, sfide

Vincenzo Legnante / Giuseppe Lotti  
Marco Mancini / Marco Marseglia

# 1. Design: una (difficile) definizione (a)

“Il disegno industriale è un’attività progettuale che consiste nel **determinare le proprietà formali degli oggetti prodotti industrialmente.**” (Tomas Maldonado, 1961)

Il design: “coordinare, integrare e articolare tutti quei fattori che, in un modo o nell’altro, partecipano al processo costitutivo della forma del prodotto. E più precisamente si allude tanto ai **fattori relativi all’uso, alla fruizione e al consumo individuale e sociale del prodotto** (fattori funzionali, simbolici o culturali) **quanto a quelli relativi alla sua produzione** (fattori tecnico-economici, tecnico-costruttivi, tecnico-sistemici, tecnico-produttivi e tecnico-distributivi)”. (Maldonado, 1976)

# 1. Design: una (difficile) definizione (b)

“Design is a creative activity whose aim is **to establish the multifaceted qualities of objects, processes, services and their systems in whole life-cycle**. Therefore design is the central factor of innovative humanisation of technologies and the crucial factor of cultural and economic exchange”, Icsid, 27 agosto 2004.

"design" can "**enhance our social, cultural, economic, and environmental quality of life**" (vision Icsid - International Council of Societies of Industrial Design)

“Design è un termine inglese utilizzato come sinonimo di progettazione, attività alla base della costruzione / realizzazione di un oggetto complesso materiale / concettuale” (Wikipedia)  
Un **termine che si accompagna ad altre parole**: industrial, craft, multimedia design.

## 2. Pervasività del design (a)

“Il campo di azione del design è andato articolandosi ed estendendosi verso nuovi e diversi territori, facendo emergere nuove domande di progetto e nuovi strumenti con cui affrontarle.”

(Ezio Manzini, 2006)

## 2. Quale campo di azione (b)

**Web design**

*SPACE DESIGN*

*Interaction design*

**Brand** design

*Exhibit design*

**Packaging design**

**Lighting design**

**... design**

---

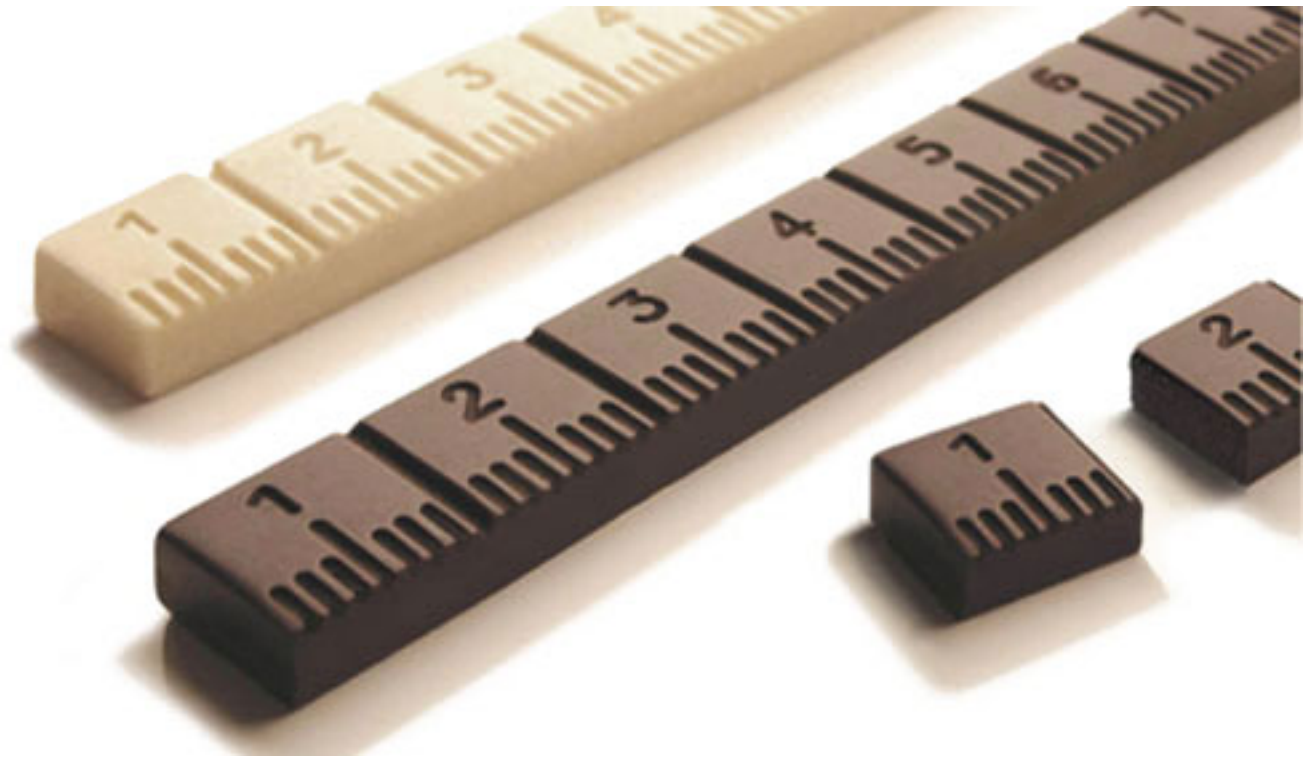
+12-405-1028

# PIPER'S HAIR DESIGN

BROOKLYN, NEW YORK

---





*Paolo Ulian, Golosimetro*

## 2. Pervasività del design (c)

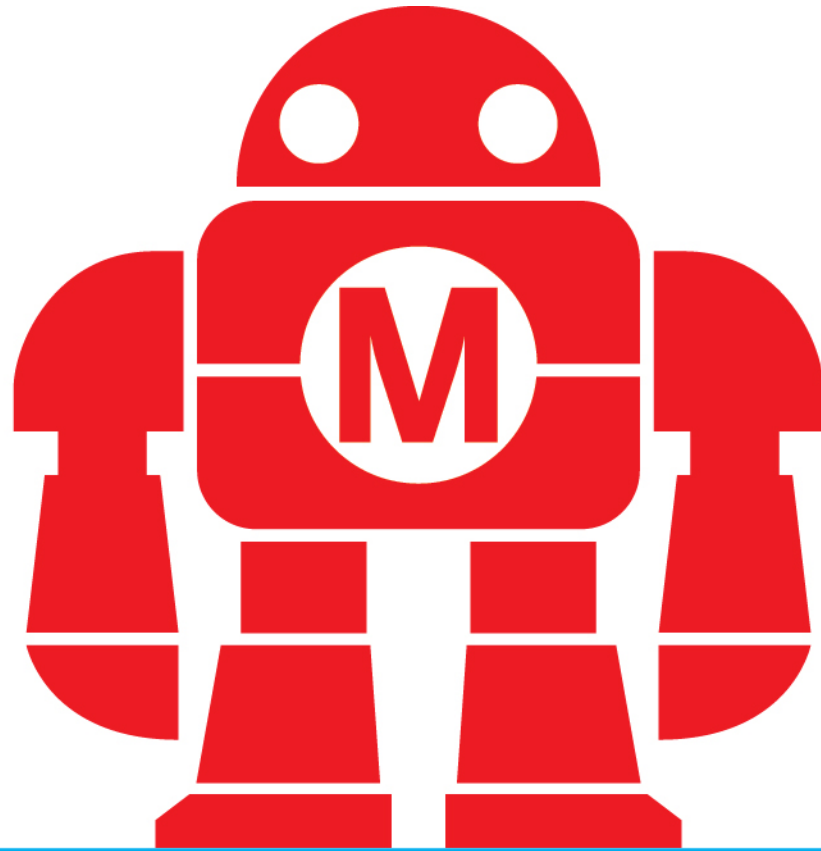
Un allargamento del campo di azione - ma un rischio: *quando tutto è design, niente è design.*

"Non saprei se esistono ancora dei settori che non sono mai stati baciati oppure violentati dal design" (Axel Kufus, 2006)



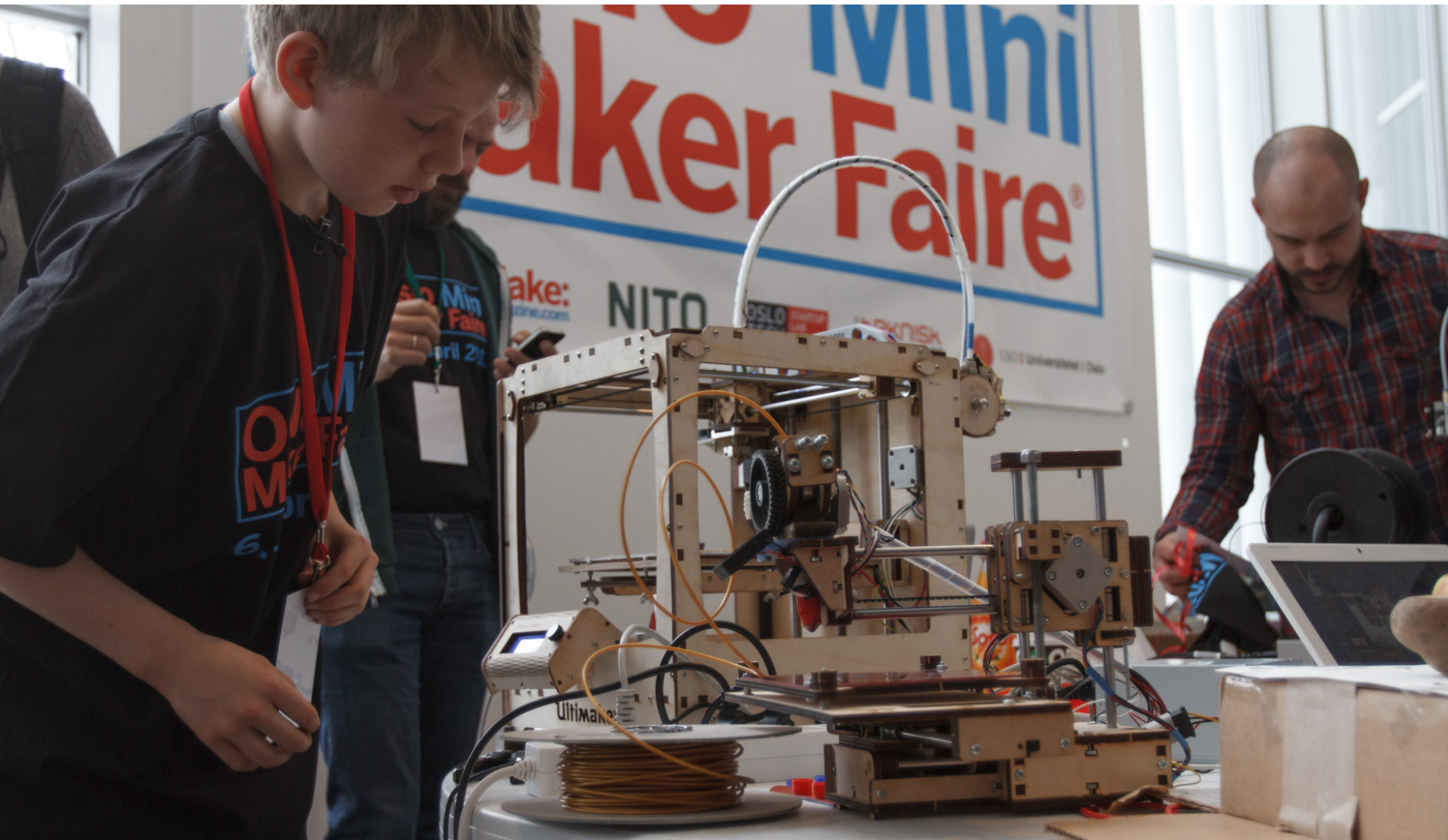
*Robert Audrouè, Hook sponge*





**Maker Faire**®





**... comunque un prodotto (materiale o immateriale) ci vuole, anche nella sua dimensione estetica**

“Il premio Nobel per la letteratura Josif Brodskij ha attribuito il crollo dei Paesi Socialisti proprio al “collasso estetico” di quelle società, prodotto da un mondo privo di qualità formali, che aveva avuto come effetto indotto un ‘vasto rifiuto politico’; diceva Brodskij che (come nell’infanzia) la categoria del ‘brutto’ è strettamente legata al concetto di ‘cattivo’: la categoria estetica coincide largamente con la categoria etica. (Cristallo, 2014).

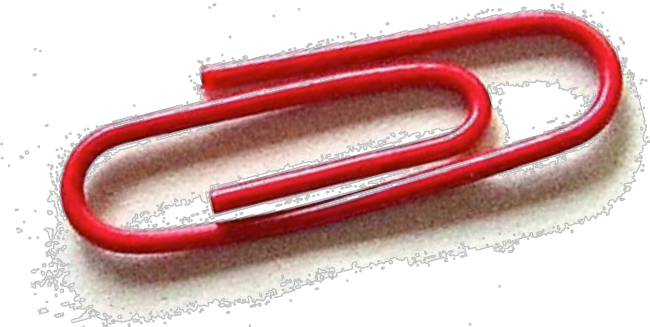
TRABANT - KLEINWAGEN MIT GROSSER ZUKUNFT



“La crisi in atto è dunque una crisi globale: il mondo moderno tende a cessare di essere un mondo di oggetti e soggetti, di cose pensate e persone pensanti. Il mondo di domani potrebbe non essere più un mondo di progettisti, ma un mondo di programmisti. Questo è quanto vorremmo che si evitasse.” (Cristallo, 2014)

... dal piccolo al grande

Bertone Design, Frecciarossa  
1000 "Mennea"



*Graffetta Leone*



## ... dal materiale all'immateriale

*Studio Azzurro, Coro,  
installazione interattiva*



*Arredo di pietra*





## ... dalla grande serie all'artigianato

Angelo Figus, *Gedda*,  
poltroncina in giunco e stoffa



Carlo Bartoli, *Breeze*, sedia

# Car design



*Renault Twizy 45*

*Matteo Krzanowski. Kimera  
Progetto per una Minardi GranTurismo*



# Furniture design



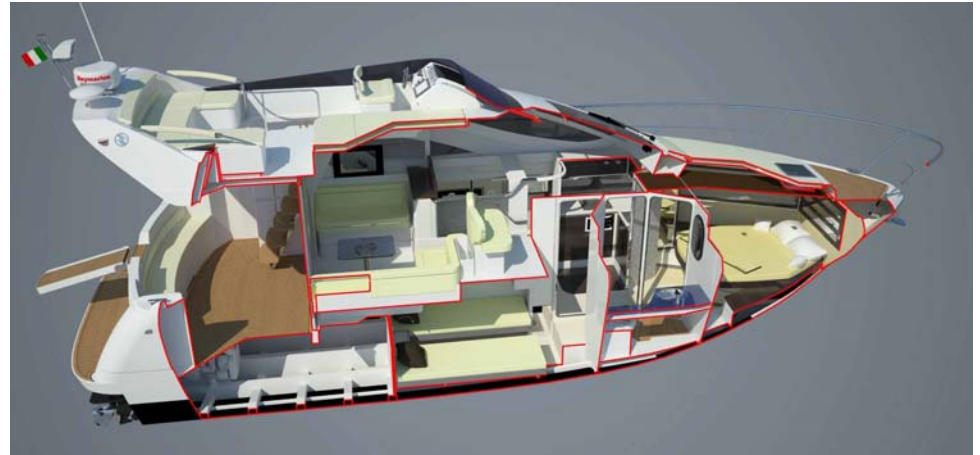
*Mario Cananzi e Roberto Semprini, Tatlin*

*Manuel Zoppi, Flower*



# Yacht design

*Christian Leone, C38 Fly*



*Cantieri Perini Navi Yachts,  
Maltese Falcon*



# Fashion design

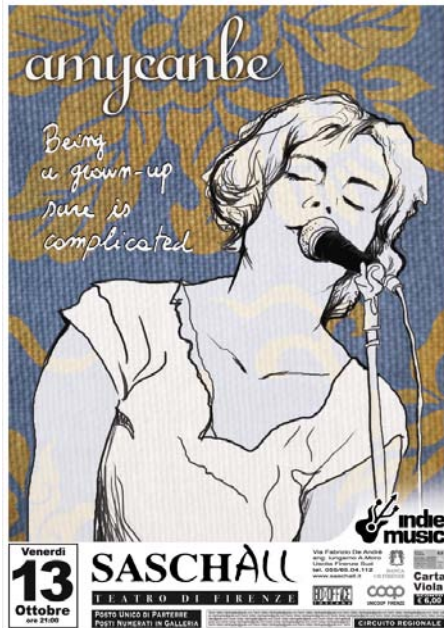
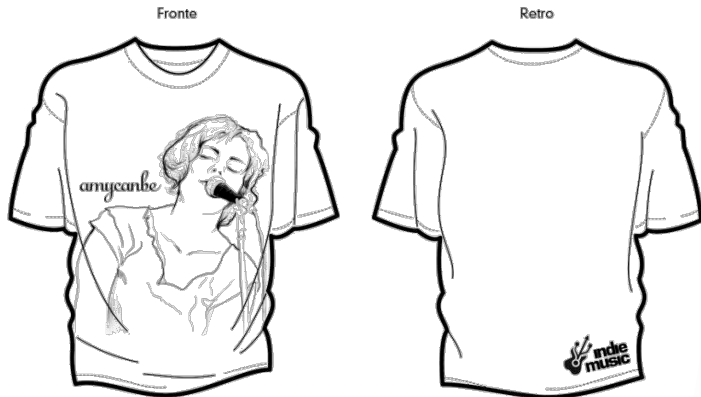
*Giovanni Tallini, Linea di borse polifunzionali per il lavoro e il tempo libero*



*Philippe Starck, Cashmere intelligente*

# Communication design

Raymon Loewy, Marchio



*Danilo Galipò. Progetto di comunicazione visiva per la discografia indipendente*

*The Fake Factory,  
L'orchestra italiana del  
cinema al Campidoglio*



*Riccardo Giraldi / Elena Lombardi, Artefatti digitali interattivi  
per la valorizzazione del patrimonio culturale*

# Food design

*Paolo Ulian,  
biscotti per ultragolosi*



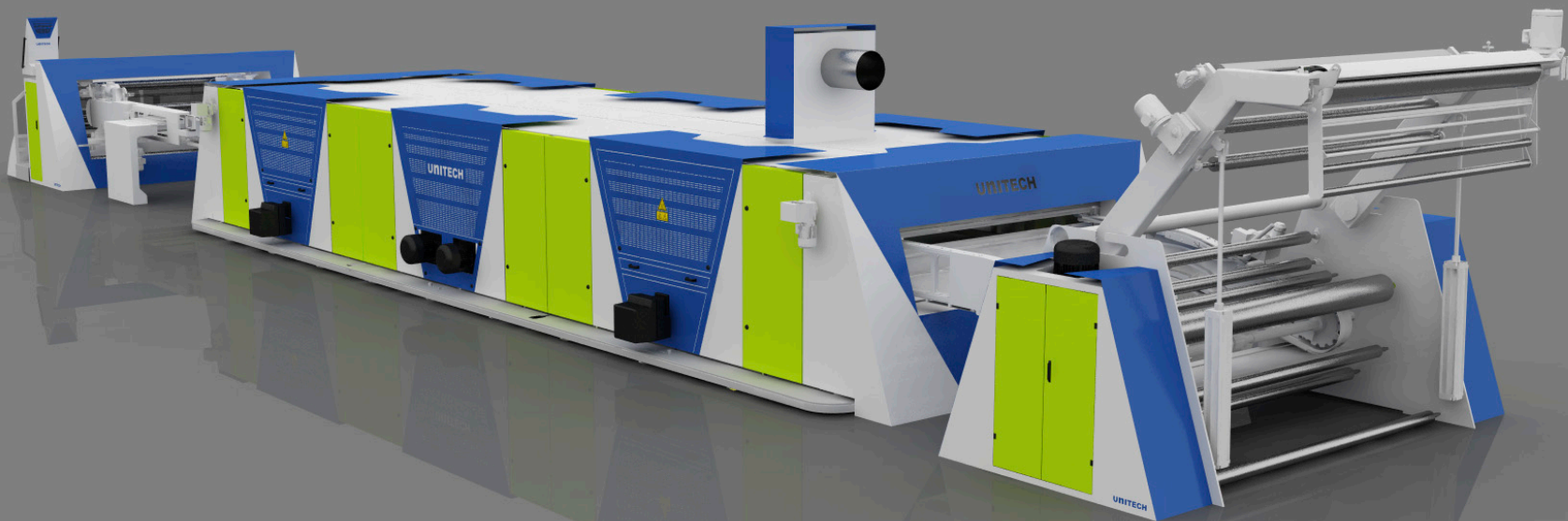
*Elena Sallusti, per aperitivo*

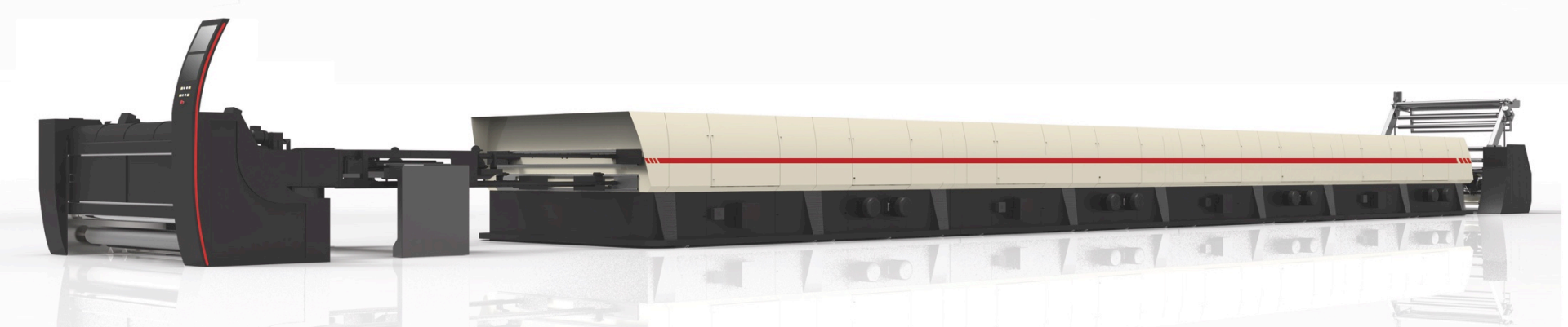
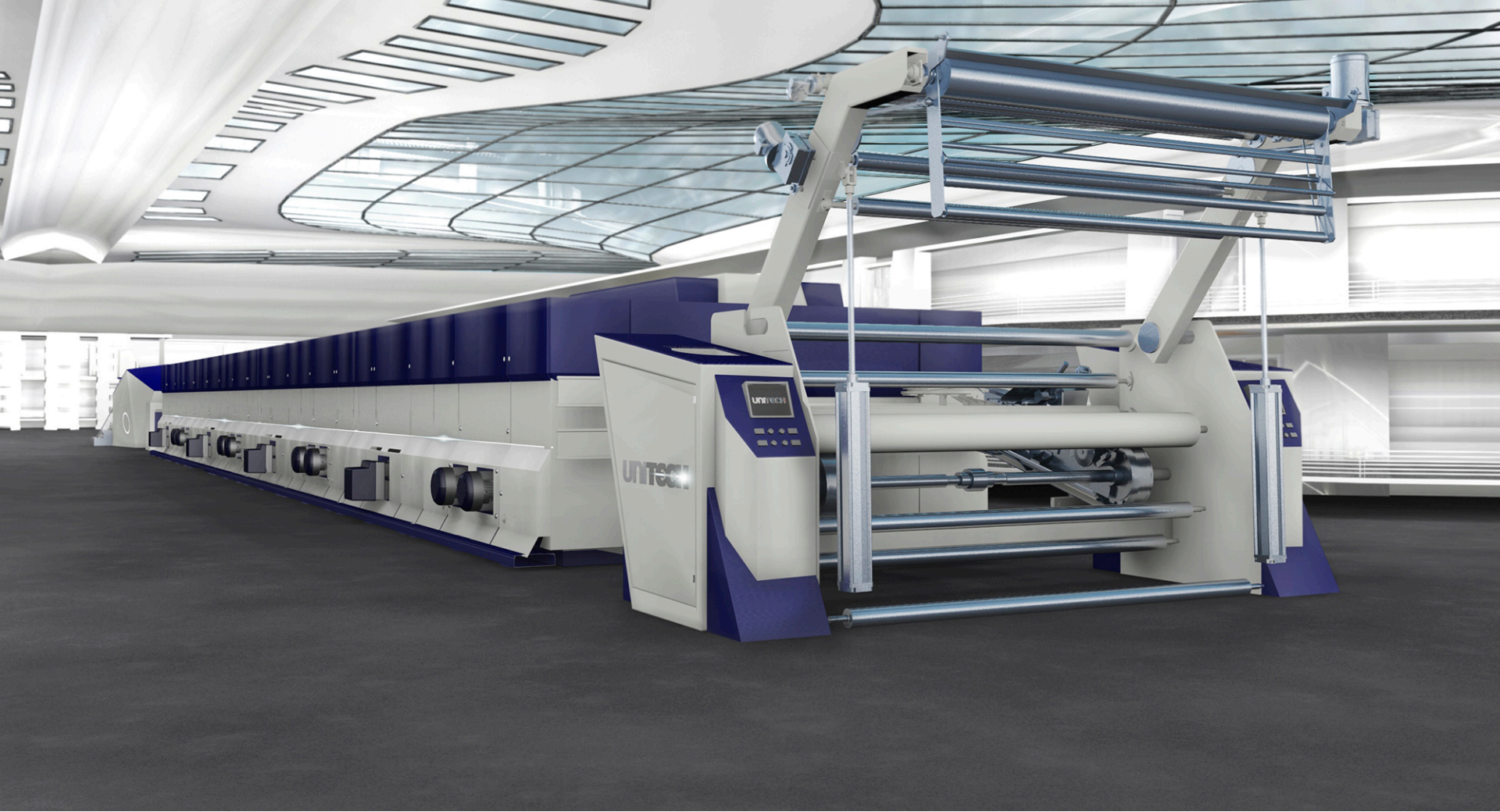


**... fino alle macchine**

*Unitech, macchina per finissaggio tessile*







UNITECH  
PENTEK

UNITECH



Redi

FIBERFLON

MT

MT

MT

# *Design del sistema prodotto*

come mix tra:

- **Prodotto**
- **Comunicazione**
- **Servizio**

# Il caso IKEA

**Salmon alle erbe** €5,50  
 Un filetto di salmone, verdure fresche, patate al forno.  
Disponibile fino al mese di agosto 2004

**Grano Pilaff con pollo** €3,50  
 Con verdure a scelta di albicocche.  
Disponibile fino al mese di settembre 2002

**Speciale lunedì-venerdì** €2,50  
 invece di €3,00

**La Bottega Svedese**  
 L'unico negozio dove i prodotti arrivano in originali dalla gestione svedese. Nostri quot., tutti da provare!

**€0,70**  
 bilar  
per 1000

**Il bello è che all'IKEA è il suo menu svedese tutto per noi.**

- pasta al pomodoro
- 1 uovo di frutta
- 1 yogurt

**€1**

**RESTAURANT & CAFE**  
 Dinec

**Scalare**  
 Un contenitore che si trasforma in una minipoltrona di copertina imbottita e ideale per sedersi, sdraiarsi o sdraiarsi, ornamento di bambino di design, colore opaco e senza lacerazioni.

**IKEA PS SPANSTIG elemento contenitore**  
 Insieme in poco spazio facile trasportare. Design: E. Mouton/P. Mouton. Con 75-52, h con 73 €99

**Abbracciare**  
 Il caldo abbraccio di un oscillatore, è quello che ti vuole per ricoprirlo con un senso di pace e di sicurezza. Duro, lussuoso e non regolabile, nonostante il bambino di sdraiarsi o sedersi. È in più, un vero oggetto fatto da strappare di coccole!

**IKEA PS BRUM poltroncina** con tessuto in 100% poliestere. Design: P. Leberg/M. Korvanen. Con 91x114, spessore con 10 €69

**Oscillare**  
 Un pouf fatto da scoprire: la cavità al centro consente al bambino di sdraiarsi per un confortevole riposo... prima di ripartire ad esplorare da sdraiato, seduto o in piedi!

**IKEA PS VIRRIG pouf** con tessuto in 100% poliestere. Calori anti. Design: Eva Nilsson/Lisbeth Larsson. D con 72, h con 34 €39

**PS**

## Perchè all'IKEA qualità e buon design hanno prezzi così bassi

**Prima creiamo il prezzo.**  
 All'IKEA il compito principale dei nostri designer è quello di realizzare prodotti di buona qualità a prezzi contenuti. Come il tavolo MOMENT, prodotto utilizzando materiali e tecnologie di una fabbrica che normalmente produce corredi per la spesa.

**MOMENT tavolo** a p. 117  
**€149**

**Poi produciamo in grandi quantità.**  
 Producendo e distribuendo in grandi quantità, otteniamo prezzi eccezionali, i cui vantaggi sono tutti per te. Un risparmio che non incide sulla qualità, come per la libreria BILLY.

**BILLY libreria** a p. 33  
**€39**

**E garantiamo qualità e resistenza.**  
 All'IKEA sottoponiamo i nostri mobili a test rigorosi, secondo gli standard richiesti a livello europeo e internazionale, per garantirli che resistano a tutto ciò che succede a casa tua. La poltrona POÅNG ne è un esempio.

**POÅNG poltrona** a p. 101  
**€95**

**Noi imballiamo in pacchi piatti.**  
 Il design dei nostri mobili è studiato in modo da permettere l'imballaggio in pacchi piatti. Con confezioni compatte, stoccaggio e trasporto sono più agevoli, hanno un minor impatto sull'ambiente e costano meno. Ecco spiegato il prezzo del tavolino LACK.

**LACK tavolino** a p. 43  
**€9,90**

**Tu pensi al trasporto...**  
 IKEA non include nel prezzo i costi del trasporto, dandoti la libertà di scegliere di fare da te risparmiando. E con i pacchi piatti che si infilano nel bagagliaio o si impilano sui portapacchi è tutto più facile, anche portarsi a casa un guardaroba.

**ANEBODA guardaroba** a p. 91  
**€90**

**...e al montaggio.**  
 Se fai tu il montaggio, elimini il costo di qualcuno che lo faccia per te e la qualità del mobile rimane intatta. È un'ottima maniera per usare subito il mobile, soprattutto se si tratta di un letto per i tuoi bambini.

**ROBIN letto e soppello**  
**€199**

## Il caso FREITAG



# Design del servizio

*Sedia Picto,  
Wilkhahn*



*Michele De Lucchi, Poste italiane,  
Immagine istituzionale*



*Marcel Schreuder, John Kock, Hans Schreuder,  
Franck Rettenbacher, Anton Brunt,  
Maurits Homan, Bikedispenser.com*



### 3. Importanza crescente della disciplina (a)

Molto interesse intorno al design

Da qualche anno l'interesse verso il disegno industriale è molto cresciuto e il design è stato al centro di un'attenzione particolare, che ne ha dilatato la considerazione ben oltre l'alveo originario di disciplina elitaria e distintiva.

La stampa e i giornali, anche i quotidiani e i non specializzati, dedicano al design, ogni settimana, pagine, rubriche, rassegne, interviste... rivelando un interesse complessivo per il dibattito in corso in questa materia e soprattutto osservano e riferiscono le tendenze in atto.

Questa attenzione generalizzata, piuttosto rara per le altre discipline, segnala che numerosi lettori dedicano il loro interesse a questa gradevole parentesi tra le notizie, dove trovano uno spazio molto illustrato e ricco di spunti, vitale e variegato.

Attraverso le immagini degli oggetti che quasi sempre arricchiscono gli articoli si rivela un mondo di grande vivacità creativa, originale e talvolta bizzarro, che consente di sbirciare il futuro attraverso i segnali che da questi si possono rilevare.

E in ragione di questa considerazione così generosamente riservata, nel giro di venti anni intorno al design sono maturate iniziative d'ogni genere, sono state fondate scuole, pubbliche e private, istituiti corsi di studio universitari, sono stati progettati e realizzati eventi, si sono moltiplicate le riviste e le antologie ad esso dedicate, sono nate manifestazioni a tutti i livelli, tali da portare questa disciplina, percepita fino a pochi anni fa come riservata a una comunità d'élite e di gusti raffinati, alla dimensione planetaria della cultura di massa.



### 3. Importanza crescente della disciplina (b)

Un ruolo riconosciuto anche dall'Unione Europea:

“The economic goal of generating more wealth from new science demands multi-disciplinary teams of designers, engineers and technologists designing around the needs of consumers” ed ancora:

“Companies that invest in their design capability and develop a reputation for innovation can avoid competing on price alone: rapidly growing businesses are twice as likely as others to complete on the basis of innovation”.

Design Council, *Multi-disciplinary design education in the UK*. DTI, Economics Paper n.15, *Creativity. Design and Business Performance*, 2005.

## 4. Quando "comincia" il design (a)

- la storia del design è fondamentalmente storia delle cose e dunque inizia nel momento in cui l'uomo ha cominciato a contornarsi di oggetti utili per il corpo e per lo spirito (Branzi, 2007)
- Nel suo libro *La casa calda. Esperienze del Nuovo Design italiano* (1984) Branzi ripercorre la storia del design a partire dalla metà dell'Ottocento con l'esplicito scopo di dare radici storiche al movimento radical e al cosiddetto 'neodesign italiano', - una riscrittura orientata.
- Come "méthodologie de conception" nel Rinascimento italiano quando si separa progetto e realizzazione (in architettura e non solo) (Vial, 2015)
- Con la rivoluzione industriale e la nascita della produzione meccanizzata che viene periodizzata dalla metà del 700 alla metà dell'800 (la maggior parte delle Storie del design)

## 4. Quando "comincia" il design (b)

- In Italia, con la rivoluzione industriale e l'Unità d'Italia (Gregotti, 1986)
- Nel 1928 con la fondazione di "Domus" e "la casabella" (Frateili, 1989)
- La necessità di una dichiarazione di intenti - De Fusco e le invarianti: progetto, produzione, vendita e consumo. (De Fusco, 2009)
- Comunque, come disciplina è recente. Da un punto di vista strettamente metodologico la fondazione è imputabile alle esperienze del Bauhaus e della Scuola di Ulm.

## **5. Natura del design (a)**

**... una disciplina, complessa,  
difficile, seria**

Alessandro  
Mellini,  
*cavatappi, Alessi*





SANDRO VESTITO  
DA ARLECCHINO

A. Mendini  
2002







*Su Marco (Ferreri), Michele Serra*



**Nelle nostra vita incontriamo circa 30.000 oggetti  
I navajo solo 100 cose**

**Parallelamente ....  
produciamo 487 kg  
di rifiuti all'anno e  
dunque 1,33 kg di  
rifiuti al giorno ...**



**Il design è parte del problema  
e parte della soluzione**



Philippe Starck, collection Guns, Flos, 2005



**Design critico**



Dunne & Raby, The huggable Atomic Mushroom



“Il campo linguistico dei prodotti non può essere rivoluzionato di colpo, pena il rifiuto, ma deve essere continuamente forzato, con una operazione paziente e tenace che rende solo alla distanza.

La scuola, finché sarà ancora libera da condizionamenti politici e industriali, può e deve contribuire, libera com'è da scadenze immediate e da necessità produttive a indirizzare correttamente la progettazione di oggetti d'uso verso le nuove, inusuali prospettive.” (Koenig, 1985)



## 5. Natura del design (b)

"l'originalité épistémologique du design"

(Findeli, 2003)

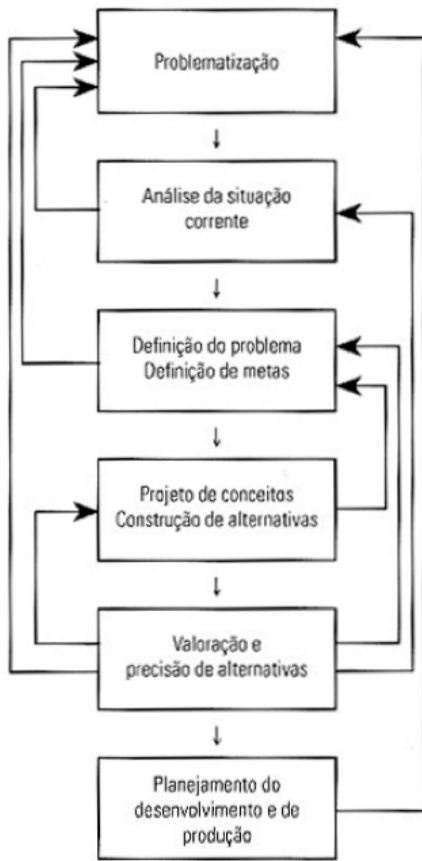
# Design come fatto scientifico

## **modello anglosassone** – contributo tedesco

"... penser le design sur le modèle de la science et, par conséquent, ... considérer le processus de conception comme un acte de projet, fondé sur des méthodes rationnelles."

(Vial, 2015)

Archer, Jones, Alexander, Rittel, la Scuola di Ulm. Si parla di Design Science, con l'obiettivo di creare un metodo logico e sistematico, il **design come metodo scientifico di risoluzione dei problemi**, problem solving (Simon).



Bernard Burdek, 1971

Gui Bonsiepe, 1972



Braun SM31 sextant, 1962



Negli anni 70 si capisce che in realtà i problemi sono più complessi: Rittel parla di "wicked problem"s, maliziosi, spinosi ... Cos la seconda generazione dei Design Methods parla dell'importanza degli stakeholders, veri proprietari del problema.

Comunque una grande varietà di contributi ...

"Dans les années 1960, quand une poignée de théoriciens ont lancé le mouvement des Design Methods, il semblait que le contours d'une théorie singulière du design allait être construite et qu'elle deviendrait un cadre de référence pour tous les travaux théoriques ultérieurs. Mais cela n'a pas eu lieu. A la place de cela, ce qui s'est produit, c'est l'émergence d'**un champ de recherche en design hautement pluraliste, sans point fixe central, avec un large éventail de thèmes et de question en évolution permanente**. A partir de ce champ multipolaire, a surgi une communauté active des chercheurs qui tentent d'inventer un cadre d'enquête au fil de l'eau. Plutôt que de rechercher une théorie globale du design, ils ont cultivé des centres d'intérêt particuliers, qui forment de nouveaux nodes d'investigation" (Design Issues, 2013)

# Design come fatto artistico

## *modello francese*

"... penser le design sur le modèle de l'art et, par conséquent, ... considérer le processus de conception comme un acte de création, fondé sur des méthodes intuitives qui tendent à valoriser l'inspiration"

(Vial, 2015)

L'approche esthéticienne, con poca attenzione per gli aspetti metodologici, si parla **di creazione, bellezza, forma, opera, performance, critica, pubblici ...**

Garouste e Bonetti, chaise prince imperial, 1985



## ... Il design italiano

“Il design italiano ha trasformato l’assenza di una propria metodologia unitaria di progetto, in una grande diversificazione interna di linguaggi e tendenze, favorendo il suo continuo rigenerarsi nel tempo; ha sfruttato l’assenza di una politica governativa del settore, elaborando una sorta di opposizione operativa da attuare dal basso, attraverso prodotti e idee. Così nel momento in cui la modernità classica è entrata in crisi, il design italiano si è trovato di fatto già traghettato in una sorta di cultura post-industriale ante litteram, che molto ha favorito la sua leadership, che proprio a partire dagli ultimi decenni si è affermata a livello internazionale.”

(Branzi, 1999)



# Design al centro di 4 domini disciplinari *modello italiano*

“Il design che studiamo ci appare oggi come **sapere di relazione tra altri saperi**. Una disciplina che sembrerebbe consolidarsi intorno alla sensibilità di non produrre un sapere proprio di tipo autonomo (o comunque di non esserci ancora riuscito) in competizione con la capacità di analisi e con le conoscenze delle altre diverse e storiche linee disciplinari della scienza moderna; semmai, proprio rispettando gli statuti e le conoscenze analitiche sintetizzate dalle altre discipline, se ne impossessa come input di progetto, come base per sviluppare azioni di trasformazioni organizzata del mondo delle merci che ci circondano.”

(Celaschi in Germak, 2008)

“... il design come disciplina che si insedia a metà strada tra quattro sistemi di conoscenze (input) tra loro tradizionalmente difficilmente dialoganti: le **‘humanities’** e la **tecnologia/ingegneria** su un asse, e **l’arte/creatività** e **l’economia e la gestione** su un altro asse perpendicolare al primo.”

(Celaschi in Germak, 2008)

Il **ruolo del design** come "mediatore e integratore di saperi." (Germak, 2008)

Il design è in grado di svolgere questo ruolo per le sue **specifiche propensioni, probabilmente caratteriali**, accresciute a livello formativo, ma soprattutto coltivate e sviluppate progressivamente con la pratica professionale. La **capacità di Vedere** - "osservare i fenomeni ben oltre la superficie visibile, è atto creativo perché, per cogliere l'essenza delle cose, è opportuno metter da parte i pregiudizi"; **di Prevedere** - "Spesso è attitudine o sensibilità nel cogliere deboli segnali di cambiamento, nei gusti, nei comportamenti, nell'orientamento estetico e nel proiettarli in scenari concreti"; **di Far vedere** - "la capacità che, più delle altre, supporta l'agire strategico poiché rende visibile il campo ed è un potente strumento di accelerazione del processo decisionale". (Zurlo, citando Norman, 200).

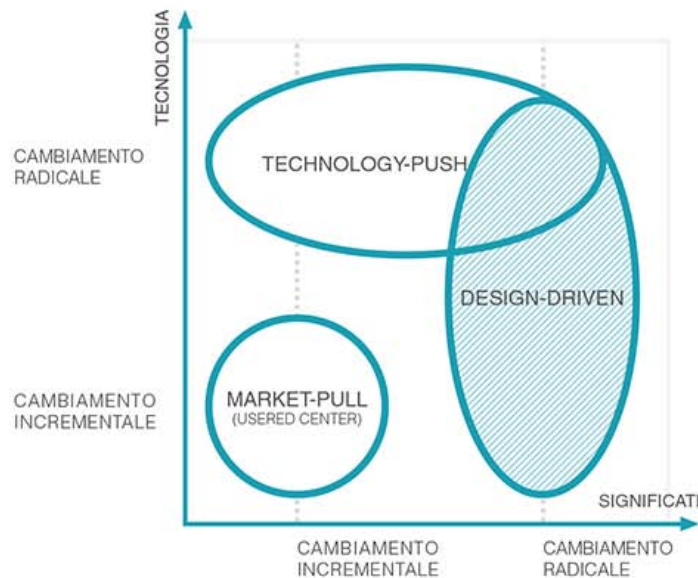
Ed ancora, il design è capace di svolgere questo ruolo per **la sua capacità abduttiva**: “Progettare è interpretare, è comprendere sia la natura di un problema sia i modi e le forme per superarlo. Il design opera nello spazio di questo doppio sguardo: tra l'insoddisfazione o inadeguatezza delle condizioni esistenti e la ricerca del loro superamento”. In questo contesto centrale appare “il tema dell'inventiva e della sua forma logica e semiotica: l'abduzione, la capacità di ipotizzare scenari possibili e plausibili. L'inventiva è ‘arte del trovare’, è il processo mentale che anima ogni fase di un'azione di progetto. L'abduzione è “astuzia dell'intelligenza”, **il salto che permette di spostare il pensiero** verso nuove immaginazioni. È il procedere di modello in modello, di visione in visione, fino a scovare l'immagine cercata. L'immagine che inventa un mondo possibile.” (Zingale, 2012)

Ed ugualmente importante **la capacità di fare sintesi e catalisi dei diversi contributi, non solo disciplinari** - “Nei distretti industriali ... si pone la necessità di costruire un’interfaccia capace sia di tradurre la conoscenza generata nel circuito internazionale per renderla socializzabile e condivisibile all’interno dei distretti, sia in grado di codificare ed astrarre le conoscenze locali tacite per valorizzarle nel circuito internazionale dell’innovazione. Questo ponte cognitivo tra i due saperi tacito ed esplicito, può essere identificato nel diverso ruolo del Disegno Industriale ...” (Di Lucchio, 2005); “La prospettiva da cui muoveremo è quella che vede nella conoscenza e nelle sue pratiche di attivazione e traduzione attraverso il design un processo fondamentale per la costruzione di un sistema economico competitivo basato sulle competenze degli attori locali ... potremmo dunque definire l’azione del design come l’attivazione dell’integrazione tra gli elementi costituiti del contesto (territoriale, cognitivo e d’azione) e il sistema delle interazioni tra agenti significativi del contesto stesso.” (Maffei e Simonelli, 2002)

– “Forse è il design che più si presta ad esprimere il ruolo di guida per le sue caratteristiche e attitudini peculiari ... che si traducono in una funzione unica: **rendere visibile il pensiero.**” (Mauri, 1996)

Per una soluzione finale che **va al di là della semplice somma dei diversi contributi disciplinari.**

Tutto ciò con **la capacità di esprimere un'innovazione non solo come risposta al mercato – *market pull* – o per l'applicazione di novità tecnologiche – *technology push* – ma come capacità di dare alle cose un senso in grado di interpretare ed anticipare potenziali domande della società – *design driven innovation***. (Verganti, 2009)



# Design come capacità di definire visioni del futuro

**Artemide** è un'azienda creata nel 1961 da **Ernesto Gismondi**.

Il suo principale prodotto di significato è **Metamorfosiii**". Questa lampada ha rappresentato e rappresenta tutt'ora un radicale cambiamento della concezione che le persone hanno nei confronti delle lampade. Con questa infatti non è più il semplice "far luce" al centro

delle loro funzioni ma si inseriscono altri fattori prima fra tutti la ricerca del benessere psicologico.

L'alternanza e lo scambio di luci bianche e colorate permettono infatti alle persone di rilassarsi, favorendo inoltre l'interazione e il relax mentale.

Questo è un esempio lampante di come **Metamorfosi** ha spostato il baricentro dalla funzione-forma all'azione-significato.



## Dal progetto dell'illuminazione al progetto della luce



# Alessi: Family Follows Fiction

Nel 1991 Alessi innova radicalmente la sua produzione creando una famiglia di oggetti in plastica ispirati al mondo dei fumetti. I prodotti intercettano un interesse da parte del mercato verso una dimensione ludica delle cose e, perché no?, la voglia degli adulti di continuare ad essere bambini.



## 5. Il design italiano: specificità

- the idea of design as a discipline **in the centre of four domains - art, engineering, humanities and economy**;
- the **importance of design for the product system** - such a mix of product, communication and service;
- the **importance of design-driven innovation** for the companies - the capacity of design to provide innovation with sense and to anticipate the market.

## 6. I metodi del design (a)

Ognuno troverà il suo metodo.  
Ma senza metodo è impossibile lavorare.



## **Un esempio**

Sogno. Matrix International

## 6. I metodi del design (b)



*Bruno Munari*

## 6. I metodi del design (c)

“Progettare è facile quando si sa come si fa. Tutto diventa facile quando si conosce il modo di procedere per giungere alla soluzione del problema.”... e poi ancora: “Il metodo progettuale non cambia molto, cambiano le competenze; invece di risolvere il problema da solo nel caso di un grande progetto occorrerà aumentare il numero dei competenti e dei collaboratori e adattare il metodo alla nuova situazione.”

(Munari, 1981)

Oggi le cose sono profondamente cambiate, sono diversi gli strumenti e le dinamiche lavorative, sono cambiate le tecnologie produttive ed i prodotti sono sempre più complessi e meno durevoli. Il metodo progettuale proposto da Munari, tuttavia rimane valido in quanto propone una serie di operazioni necessarie, disposte in un ordine logico che hanno l'obiettivo di far acquisire conoscenza prima di iniziare qualsiasi attività creativa.

# 7. Il nostro metodo

## Esercitazioni

1. Storie di cose (un racconto)
2. Mosaicose (poster 70x100) -> mostra festival
3. Analisi multidimensionale (su 3 tipologie di prodotto, tavole A3)
4. Biografia delle cose (tavola A3)
5. Moodboard (su 3 oggetti, tavole a3)
6. Concept (su 2 oggetti, tavole a3)

# Esercitazioni 1 e 2 (a)

## Prima esercitazione: costruire uno scenario

**Obiettivi:** sviluppare il pensiero creativo, l'immaginazione visiva e la concettualizzazione delle esperienze

Esercitazione individuale, con elaborati di testo e immagini;  
start 27/02/2017

**consegna** in due tempi 9/3 (testo e immagini) -23/3 (poster)

**Requisiti:** creatività, originalità, capacità di scrittura.

Capacità di analisi nella ricerca sul web e applicazione del pensiero critico

Uso di programmi di elaborazione di immagini



# Esercitazioni 1 e 2 (b)

L'esercitazione è divisa in una premessa e due parti

- una di elaborazione di scenario
- - una di elaborazione grafica

Sarà presentata a lezione l'elaborazione di un testo nella forma di narrazione figurata. La parte testuale è corredata da immagini che descrivono analiticamente l'universo degli oggetti che il protagonista della storia e i personaggi che vi sono descritti incontrano in un segmento temporale limitato.

# Esercitazioni 1 e 2 (c)

1° parte: Con la stessa modalità ciascun allievo svilupperà un racconto breve (3-6 pagine), ambientato dove preferisce con personaggi reali e credibili. Il racconto non sarà autobiografico. Nel testo sarà descritto un segmento temporale limitato (da qualche ora fino a mezza giornata), dove il soggetto entrerà in contatto con l'universo degli oggetti artificiali. Di ciascuno di essi selezionerà tre esempi rilevati dai repertori di immagini disponibili organizzandoli secondo un criterio riconoscibile. (consegna 09/03)

2° parte: Il repertorio di immagini sarà poi rielaborato in un poster di sintesi (23/03) che verrà esposto in una mostra Mosaicose, in occasione della seconda edizione del festival COSè (4-7 maggio 2017)

# Esercitazioni 1 e 2 (d)

## Suggerimenti

Gli oggetti presenti nel racconto dipenderanno dagli ambienti che il protagonista frequenterà e dalla struttura della narrazione. Cioè dove l'autore porterà i personaggi e cosa farà fare a ciascuno di loro. Influiranno una serie di parametri quali l'età, la professione, gli interessi, il genere, le abitudini, lo stile di vita, le frequentazioni, gli hobbies,.. dei soggetti presenti nel racconto. Ciascuno in piena libertà attribuirà ai suoi personaggi le caratteristiche che preferisce.

Il racconto occuperà un segmento temporale personalizzato su ciascun autore, sulla base del suo giorno di nascita: inizia alle 12, mezzogiorno se è nato il dodici del mese, o le 18 se è nato il 18. Per chi è nato in un giorno tra il 25 e il 31 del mese, l'ora di inizio sarà l'una, le due, le tre .. di notte.