



DEEPS DESIGN 3 by Cecilia Polidori

DEEPS DESIGN by Cecilia Polidori - corso di DESIGN di 4CFU integrativo al Laboratorio di Progettazione Arch 1 - 4a piattaforma pilota

DEEPS Design by Cecilia POLIDORI



deepsdesignbycp@gmail.com
http://deepsdesignbycpolidori.blogspot.it

profondità progettuali - Laboratorio
Design and Evolution of Experimental Prototypes Suggested

Design and Evolution of Experimental

Prototypes Suggested.

Experimental Experience and Evolution of Platforms Subjects -Project Prototypes/Serial Product & web-communication strategy - crowdsourcing Design.

Progetto sperimentale di interoperabilità di ricerca e didattica di Data-Design condotta attraverso innovativi scenari e forme di organizzazione dei processi di apprendimento interattivo e collettivo.

PROGETTI, SPERIMENTAZIONI E PROTOTIPI CON DIFFERENTI MATERIALI - Laboratorio Design, Progetti sperimentali, Prototipizzazione, Comunicazione - crowdsourcing design - modalità progettuali con utilizzo di piattaforme creative INTERACTIVE SYSTEM TO EVOLUTION OF CREATIVE PLATFORMS -

deepsdesignbycp@gmail.com

DEEPS DESIGN by Cecilia Polidori - http://deeps-design.blogspot.it

DEEPS DESIGN 1 by Cecilia Polidori - http://deepsdesign1.blogspot.it

DEEPS DESIGN 2 by Cecilia Polidori - http://deepsdesign2byceciliapolidori.blogspot.it

DEEPS DESIGN 3 by Cecilia Polidori - http://deepsdesign3byceciliapolidori.blogspot.it

Select Language Powered by Google Translate



Home page **normativa terzo post**



"La favola di twice design: Meo Romeo, un caso fra tanti" Pubblicato da Caterina Chiofalo a 5/30/2012 04:36:00 m. CECILIA POLIDORI TWICE DESIGN 4 - http://ceciliapolidoritwicedesign4.blogspot.it/2012/05/la-favola-di-twice-design-meo-romeo-un.html



normativa terzo post

DESIGN E MEMORIA

normativa terzo post - le norme per l'attivazione, l'accesso, il commento e le valutazioni dei contenuti ed immagini sono stati spiegati nella Lezione del 29 XI 2012
qui se ne pubblica una sintesi.

PREMESSA

L'Italian Style è design più famoso nel mondo, gli esponenti del design sono italiani ed arci-stra-famosi, inoltre possediamo il patrimonio artistico mondiale più ricco ma dal quale non traiamo il ritorno economico di altri paesi (cfr: [L'Italia possiede il più ampio patrimonio artistico a livello mondiale - AgoraVox Italia](#)) né ne viviamo fieramente il beneficio, e la memoria di questo bene, culla della civiltà, se affidata ai nostri **luoghi espositivi** è un uso insolito: stiamo quindi trascurando qualcosa.

I nostri non sono **luoghi ludici**, le famiglie non vi si recano per il puro semplice divertimento-apprendimento come in tutti gli altri luoghi simili europei e mondiali.

Il dato che ne consegue è **che in quel luogo, qualunque esso sia, una volta visitato, non ci si tornerà più. Mai più.**

La contraddizione di essere nel paese incommensurabilmente più ricco d'arte del mondo - e l'espressione più valida del design - e che ciò basterebbe all'intera nazione senza necessità di altre risorse d'impiego è avvilente.

Luoghi statici, dove l'innovazione, l'interoperabilità, la conoscenza, la memoria e lo studio del nostro background, rimangono sterili dati forse mentalmente immagazzinati, ma faticosi e di difficile gestione persino sotto il profilo del semplice apprendimento, quindi, di conseguenza impraticabili nella progettazione e programmazione più spontanea e di base.

Non creando queste situazioni di crescita e **memoria ed innovazione**, non si crea **attività progettuale**, infatti nemmeno le aziende non investono in questo settore ed in questi luoghi, talvolta tetri, non si offre nemmeno un'accettabile e dignitosa gamma di partenariati, di prodotti e di gadgets. Per non parlare dei servizi correlati, quali trasporti ed informazione, prenotazione, etc.

Affidare ai bambini la comprensione, la conoscenza e la memoria dei nostri beni - storia ed **uso** - è fondamentale per lo sviluppo del nostro sapere (detto **Know How**).

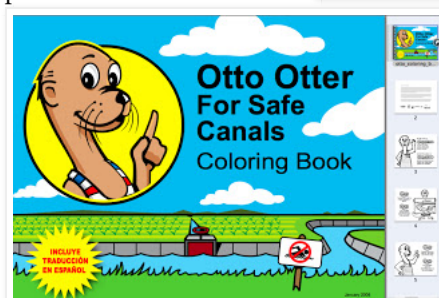
Ma non riscontro nei nostri musei e luoghi affini significativi tentativi o direttive per fornire ai piccoli ed ai grandi che li accompagnano uno scenario di possibilità di scoperta, conoscenza e **memoria** della nostra cultura e che li attragga in una giornata piacevole trascorsa insieme.

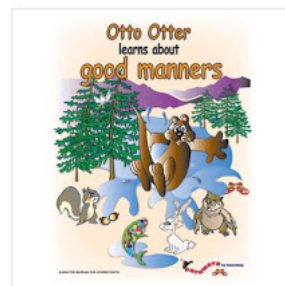
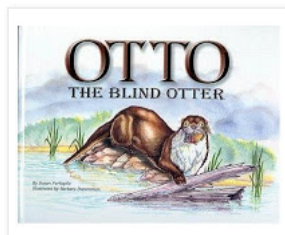
Non vedo nei nostri **musei e luoghi affini** alcun tentativo di fornire ai piccoli ed ai grandi che li accompagnano uno scenario di possibilità di scoperta, conoscenza e memoria della nostra cultura e che li attragga in una giornata piacevole trascorsa insieme.

Invece non c'è museo americano che non spieghi la storia, i pionieri, le battaglie, le difficoltà dei coloni, i loro spostamenti, carri ed utensili, etc etc. Non c'è diga o parco negli Usa in cui non ci siano reners che non illustrino la



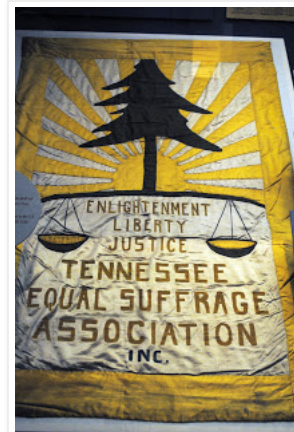
forza dell'acqua, i benefici per la vita



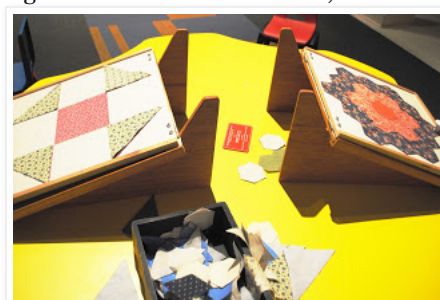


ma anche i pericoli, oppure la mappa stellare, o le specie animali. Non c'è nave in disarmo, sommergibile, aereo o flotta che non abbia veterani, capitani in pensione e volontari che non illustrino che tipo di conoscenze e di vita conducevano là dentro e perché.

Non c'è comunità, tribù o casa colonica che non abbia un campionario di tessuti e schemi con i quali sperimentare



disegni e trame,



chiesa o cimitero o municipio che non mostri documenti, arredi, armi,



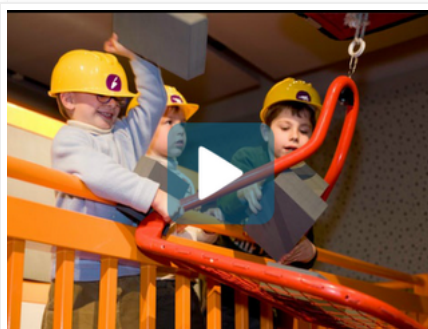
articoli da cancelleria, bandiere, stoviglie, vestiario, coperte e tessuti,



e mezzi di trasporto e



ricostruendo fax-simili di abitazioni, fabbriche, aziende, negozi, stazioni. Non c'è lago, stagno o cascata svedese che non abbia mantenuto le abitazioni lignee visitabili lungo i percorsi ciclabili. Non c'è museo tematico sulle scoperte e le innovazioni tecnologiche francese che non abbia un parallelo sottolivello (addirittura suddiviso per fasce d'età (La Cité des enfants 2/7 ans - La Cité des enfants 5/12 ans) piatte e



che esponga ai profani il

principio dei vasi comunicanti, della meridiana, delle meraviglie e non del fuoco, delle più importanti risorse medico-scientifiche, etc.

Il tutto ovunque è fonte di allegria, di giuoco, di sincero interesse e di fierezza. Grande, fiduciosa serena fierezza...

Perché da noi no?

Perché a noi rimane quel blocco cinico ed oscuro pur avendo costituito le prime università del mondo? Aver creato le più importanti vuol dire che siamo inclini alla custodia dei saperi e che quindi rimanga gestito in maniera complicata?

PROPOSTA

Realizzazione ed allestimento di spazi riproducenti alcuni luoghi, quali un'abitazione, una strada, un orto, un laboratorio, in cui gli strumenti, gli utensili, i contenitori, etc siano inseriti nel contesto e manichini, o sagome di tali, riproducano usi costumi, le calzature, le acconciature, i contenitori dei cibi.

Disegni e domande semplici, da porre durante la visita.

Ad esempio in modo molto banale:

- com'era fatta una finestra?

1, con il vetro, 2 con la stoffa, 3 con la pelle, 4 non c'era.

- come erano le strade?

pietra? terra? prato? asfalto?

- Le abitazioni erano:

tende, in pietra, in legno, a più piani?

- Le grondaie ed i tetti erano in

paglia, argilla, ferro?

· I cibi com'erano conservati?

Sotto sale, sott'olio, al fresco in cantina?

· I contenitori di che materiale erano fatti?

argilla cruda? argilla cotta e decorata? rame? legno?

· Gli alimenti com'ero trasportati

per mare? per fiume? per strada?

· etc etc etc

La nostra competenza può fornire tutti i dati, ed i progetti, compreso il settore food design, le tecnologie alimentari e di trasporto.

Le associazioni partner possono fornire i contributi specifici per quanto riguarda la storia del costume, artigianato, etc

Aziende produttrici alimenti locali possono contribuire fornendo dati della loro esperienza.

Una tipografia o casa editrice può contribuire con la stampa di materiale per la diffusione ed il giuoco.

Cecilia Polidori 19 XI 2012

TEMA PROGETTUALE **DESIGN E MEMORIA**

evento /manifestazione per bambini

con soggetto:

MEMORIA e USO del DESIGN

-

oggetto prodotto in serie

dal prototipo al multiplo seriale industriale

un qualsiasi oggetto/ utensile/ contenitore/ elemento primario di design seriale e rappresentativo di storia, cultura, uso, moda e costume e tipico del nostro patrimonio culturale e mediterraneo.

Qualunque sia l'esempio /SOGGETTO dell'EVENTO che si vuole presentare deve essere fatto attraverso un gioco semplice

POSSIBILI ILLUSTRAZIONI-PRESENTAZIONI- INTERPRETAZIONI

- · l'idea innovativa,
- · la creatività,
- · l'uso specifico e mantenuto invariato nel tempo, oppure
- · le possibili modifiche apportate nel tempo, o
- · frutto di stravaganze derivate da moda o costume,
- · l'iter delle fasi e varianti d'uso,
- · il processo realizzativo,
- · l'impiego di specifici materiali e colori,
- · il sistema ed i componenti,
- · il tipo d'assemblaggio.

prima di procedere è indispensabile studiare i seguenti link riferiti ai due autori: Bruno Munari ed Enzo Mari.

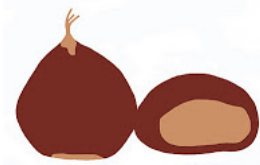
su Bruno Munari:

- lezione a Venezia: "BrunoMunari/ Una lezione di design/Venezia, 1992" Mediateca - Conferenze UNIRSM Corso di Laurea in disegno Industriale
 - appunti su "CECILIA POLIDORI DESIGN Lezioni / pag 4" CECILIA POLIDORI DESIGN Lezioni: PAGINA 4
 - esercizi di allievi:
1. CECILIA POLIDORI TWICE DESIGN 4: La favola di twice design: Meo Romeo, un caso fra tanti - SIZE EL= 4 post

2. cecilia polidori per allievi design 2 - 2011
3. CECILIA POLIDORI TWICE DESIGN 5: Bruno Munari e i miei pack
4. ANGELA MESSINA design allieva del corso A prof. CECILIA POLIDORI a.a. 2010/2011: Bruno Munari
5. CECILIA POLIDORI TWICE DESIGN 5: Bruno Munari, da cosa nasce cosa...
6. CECILIA POLIDORI TWICE DESIGN 5: Bruno Munari

su Enzo Mari:

esercizi di allievi:



1. **CECILIA POLIDORI TWICE DESIGN 2:**
Enzo Mari e la forma semplice: Serie della natura..ci provo anch'io!
2. CECILIA POLIDORI TWICE DESIGN 5: Snake bracelet
3. CECILIA POLIDORI TWICE DESIGN



4. CECILIA POLIDORI TWICE DESIGN 5: Packaging Introduction to Design



5. cecilia polidori TWICE DESIGN LESSONS: esito Lezione 2 parte 2

sono inoltre stati citati:

- l'Attico Bestegui, Paris e Carlo Scarpa a Venezia, ecco il link: [CECILIA POLIDORI DESIGN Lezioni: PAGINA 5 aggiornamenti](#)
- il fumetto Otto Otter: [Otto Otter: For Safe Canals \(Coloring Book: in English and Spanish\) - http://www.usbr.gov/gp/multimedia/publications/otto_otter_coloring_book.pdf](#)
- la Cité des enfants à La Villette, Paris: [Cité des enfants, Cité des Sciences Enfants, juniors Science - Cité des Sciences](#)
- i reners dello Yellowstone National Park USA & Canada, yellowstone national park canon digital learning center, "Online Animal Alphabet Book": [Online Animal Alphabet Book - Yellowstone National Park](#) e "The Yellowstone Coloring Book": [The Yellowstone Coloring Book - Yellowstone National Park](#)



- la Korean Air boarding choice food

- la diga Grand Coulee Dam Area, Eastern Washington, Columbia River, Lake Roosevelt National Recreation Area, WA, USA: **Grand Coulee Dam Visitor Center Exhibits; Membership Benefits** e the "Kolee Kids Day" - **The Gilbert Family: Grand Coulee Dam; Koulee Kids Day is Saturday » Grand Coulee Dam Visitors Guide** -
- **GRACELAND, MEMPHIS, TENNESSEE USA** in **MEMPHIS & ELVIS** - **CECILIA POLIDORI DESIGN Lezioni: PAGINA 2;**
- **NASHVILLE THE TENNESSEE STATE MUSEUM: Information**
- **HALL OF FAME COUNTRY MUSIC AND MUSEUM NASHVILLE 222 5TH AVENUE SOUTH, TN - CECILIA POLIDORI USA**

Gli Autori, nuovi e non, vedi elenco 15 Autori: **DEEPS DESIGN 2** by Cecilia Polidori: **AUTORI NUOVI E NON** aggiornato possono attivare un solo post.

Ognuno dei 15 post avrà un nome/titolo a scelta dell'Autore, e man mano che riceveranno l'invito e risponderanno, appariranno nell'elenco **COLLABORATORI**

tutti gli altri allievi regolarmente iscritti alla mail-list A e alla B del corso di quest'anno, vedi:

DEEPS DESIGN 1 by Cecilia Polidori: **presenze mail-list A**

DEEPS DESIGN 1 by Cecilia Polidori: **presenze mail-list B**

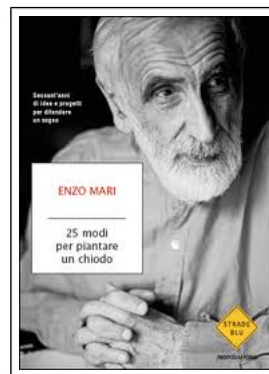
potranno solo *commentare*, con l'opzione in basso al post di un Autore.

Ogni Autore può avere un max di 10 commentatori, che a loro volta possono commentare + volte, ma solo aggiungendo commenti a quel post, ossia all'Autore scelto.

(esempio: cp è Autrice e pubblica. punto. da 1 a 10 allievi possono entrare in elenco per commentare il post di cp, ad esempio l'allieva xy, che quindi può inserire quanti commenti ritiene validi, ma solo al post di cp, non di altri Autori).

Gli Autori, pubblicando il loro post devono caricare 1 oppure + immagini, formato quadrato, con soggetto le immagini vedi il punto: **SOGGETTO E TEMA PROGETTUALE**

I commentatori possono solo attribuire all'immagine uno slogan + una frase e ogni commento è costituito da uno slogan riferito al post e da una citazione da:



Enzo MARI, *25 modi per piantare un chiodo*, ediz. Mondadori, Milano, 2011

vedi: **DEEPS DESIGN** by Cecilia Polidori: **bibliografia essenziale**

ogni frase può essere citata una sola volta e **OVVIAMENTE** andrà citata correttamente, vedi: **DEEPS DESIGN** by Cecilia Polidori: **come fare una bibliografia**

inoltre molti riferimenti nel libro sono stati sviluppati come specifiche parole chiave dagli allievi dell'anno scorso, quindi c.f.r.:

cecilia polidori **TWICE DESIGN LESSONS: esito Lezione 1;**

cecilia polidori **TWICE DESIGN LESSONS: esito Lezione 2 parte 1;**

cecilia polidori **TWICE DESIGN LESSONS: esito Lezione 2 parte 2;**

cecilia polidori **TWICE DESIGN LESSONS: esito Lezione 3 piattaforma 2/1 - chiavi 1-9;**

cecilia polidori **TWICE DESIGN LESSONS: esito Lezione 3 piattaforma 2/2 - chiavi 11-17.**

Scadenza lunedì 10 XII 2012 h 10:30.

I post degli Autori saranno valutati ed il punteggio andrà agli Autori.

I post verranno valutati nel loro insieme complessivo (immagine/i + commento/i) ed il punteggio determinerà un **PUNTEGGIO** (Graduatoria: titolo post-gruppo Autori+commentatori).

I componenti del gruppo 1° classificato saranno invitati come Autori dalla prox Lezione.

I commenti verranno valutati singolarmente e saranno accreditati a chi li ha scritti correttamente.

Qualunque immagine creata dai commentatori potrà essere solo caricata dall'Autore scelto, a sua discrezione, ed assumendosene la responsabilità.

Qualunque commento di Autore potrà essere inserito tra i commenti al proprio post ed a discrezione del commentatore che se ne assumerà la responsabilità.

Qualunque immagine-post valutata, **OVVIAMENTE** non può essere modificata. è solo possibile aggiungere nel post, vedi punto: nel caso in cui l'Autore intendesse aggiungere immagini... etc etc.

nota bene:

OVVIAMENTE TESTI E LINK SONO MATERIA DI STUDIO PER TUTTI GLI ALLIEVI, AUTORI E NON, QUINDI LIBRO E LINK DEVONO ESSERE STUDIATI DA OGNI ALLIEVO.



Nessun commento:

Posta un commento

Commenta come: DESIGN MANHATTAN - MANHATTAN (Google)

[Esci](#)[Iscriviti per email](#)[Home page](#)

Iscriviti a: Post (Atom)

COLLABORATORI

- Adelaide Legato
- CECILIA and Cecilia
- cecilia polidori
- cristian giannone
- francesco guglielmo
- DESIGN MANHATTAN - MANHATTAN
- matilde gabriele
- sabrina fazzari
- Emanuela Lo Presti
- MARIA LARIA



ALL IMAGES ON THIS SITE COPYRIGHT ©2012 CECILIA POLIDORI OR THEIR RESPECTIVE OWNERS. Modello Simple. Powered by Blogger.

