

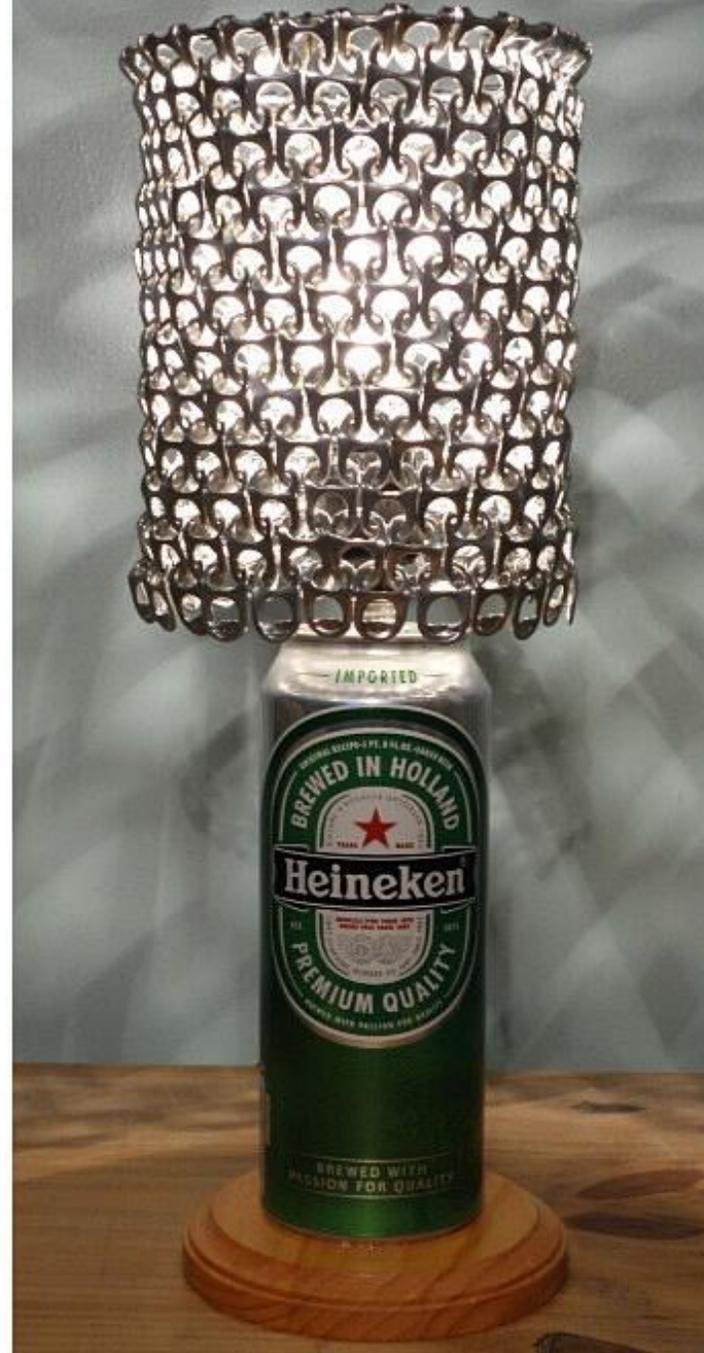


**CORSO DI:  
Metodi e Tecniche di Design**

**Prof. A. De Capua  
Prof. Mauro Mamoli**

**Arch. Lidia Errante, PhD  
Dott.ssa Giulia Freni PhD stud  
Arch. Valentina Palco PhD**

**MtD 7 Riferimenti**





**Abitare**



**Riposare**



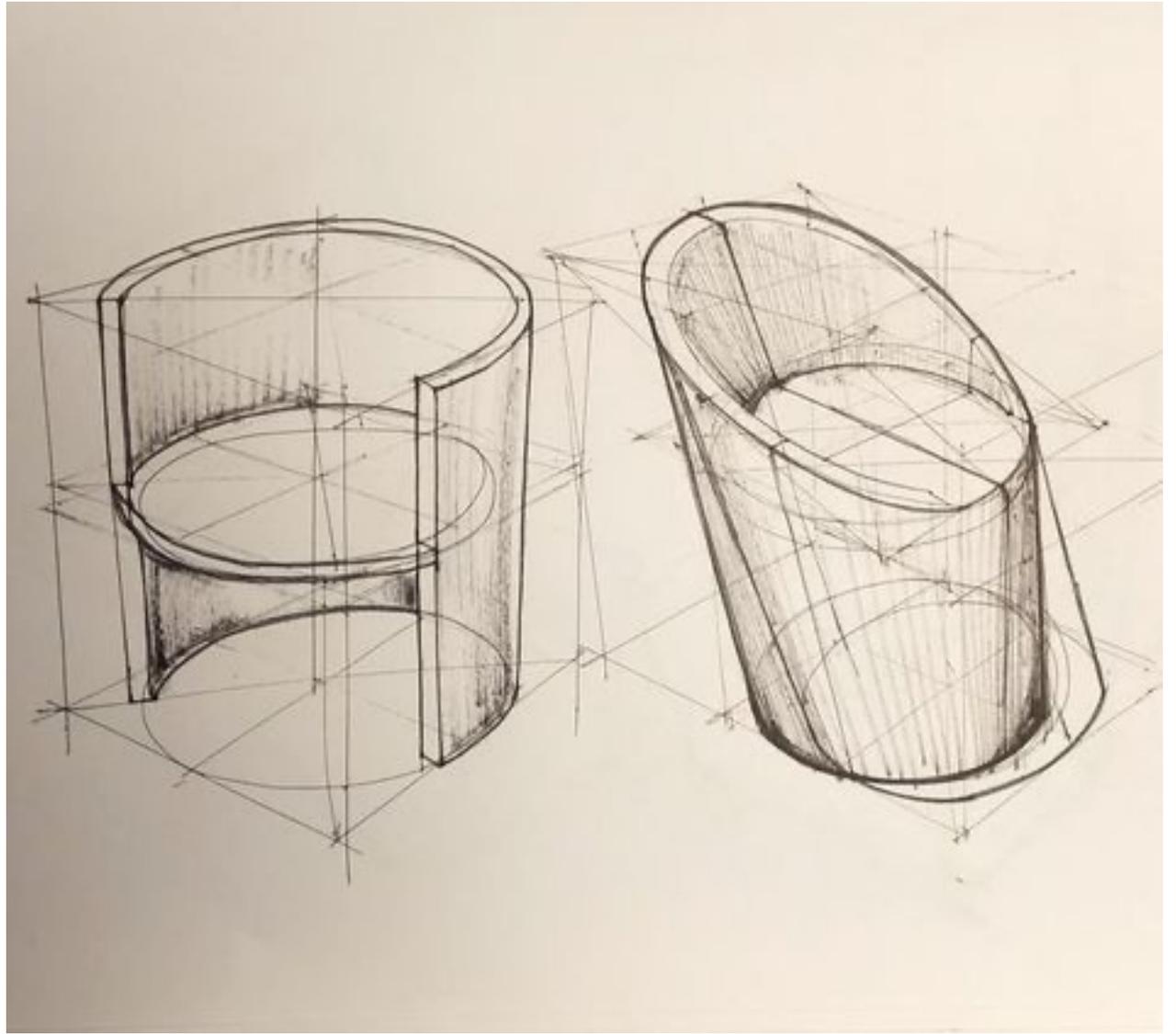
**Assaporare**

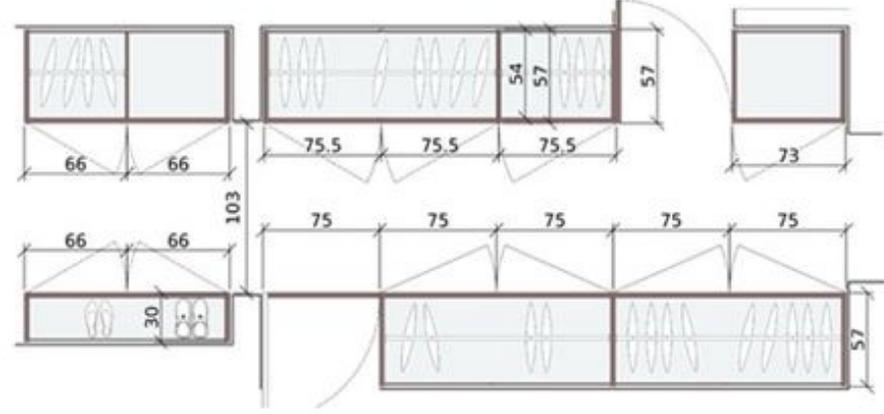
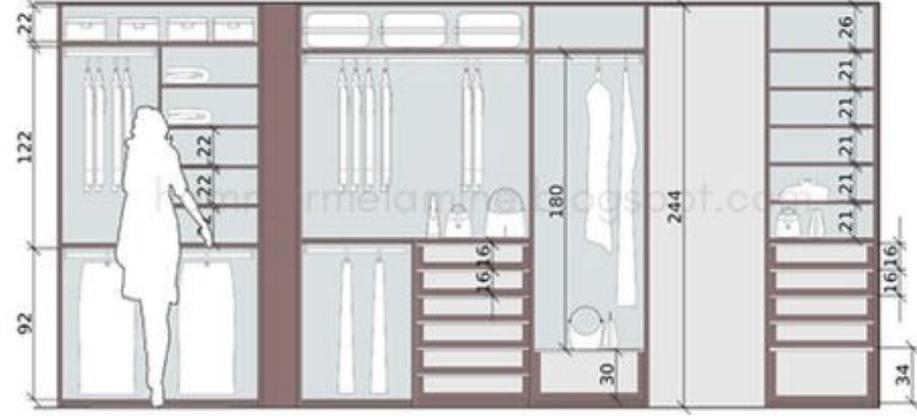


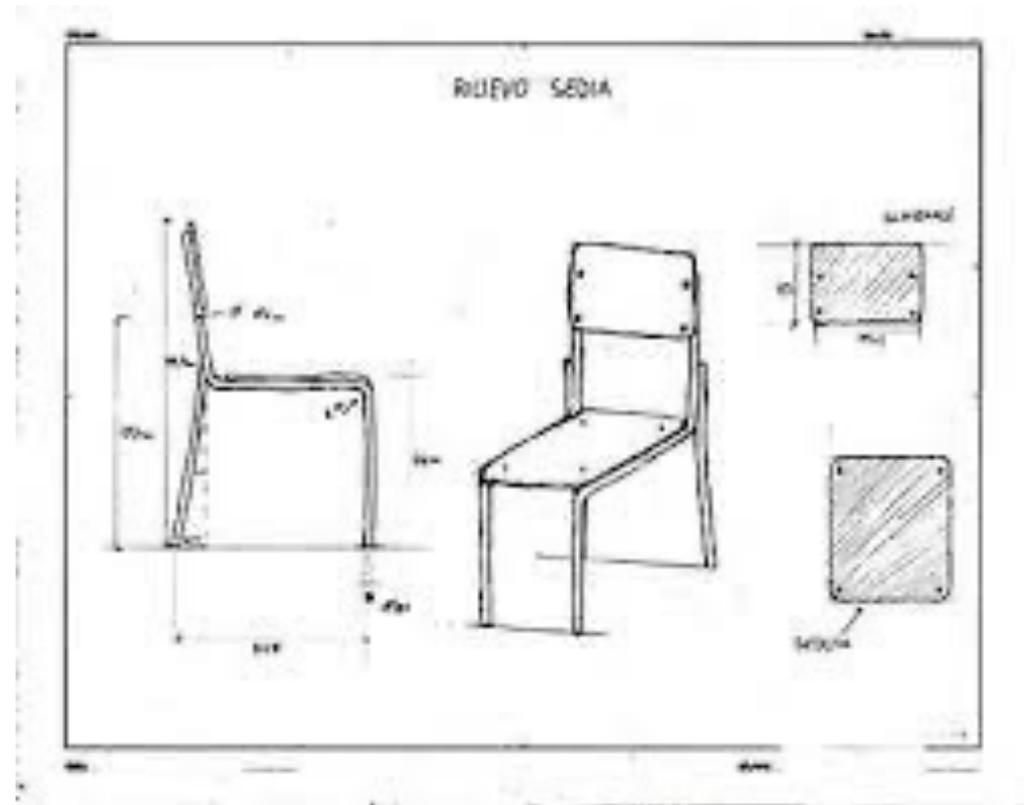
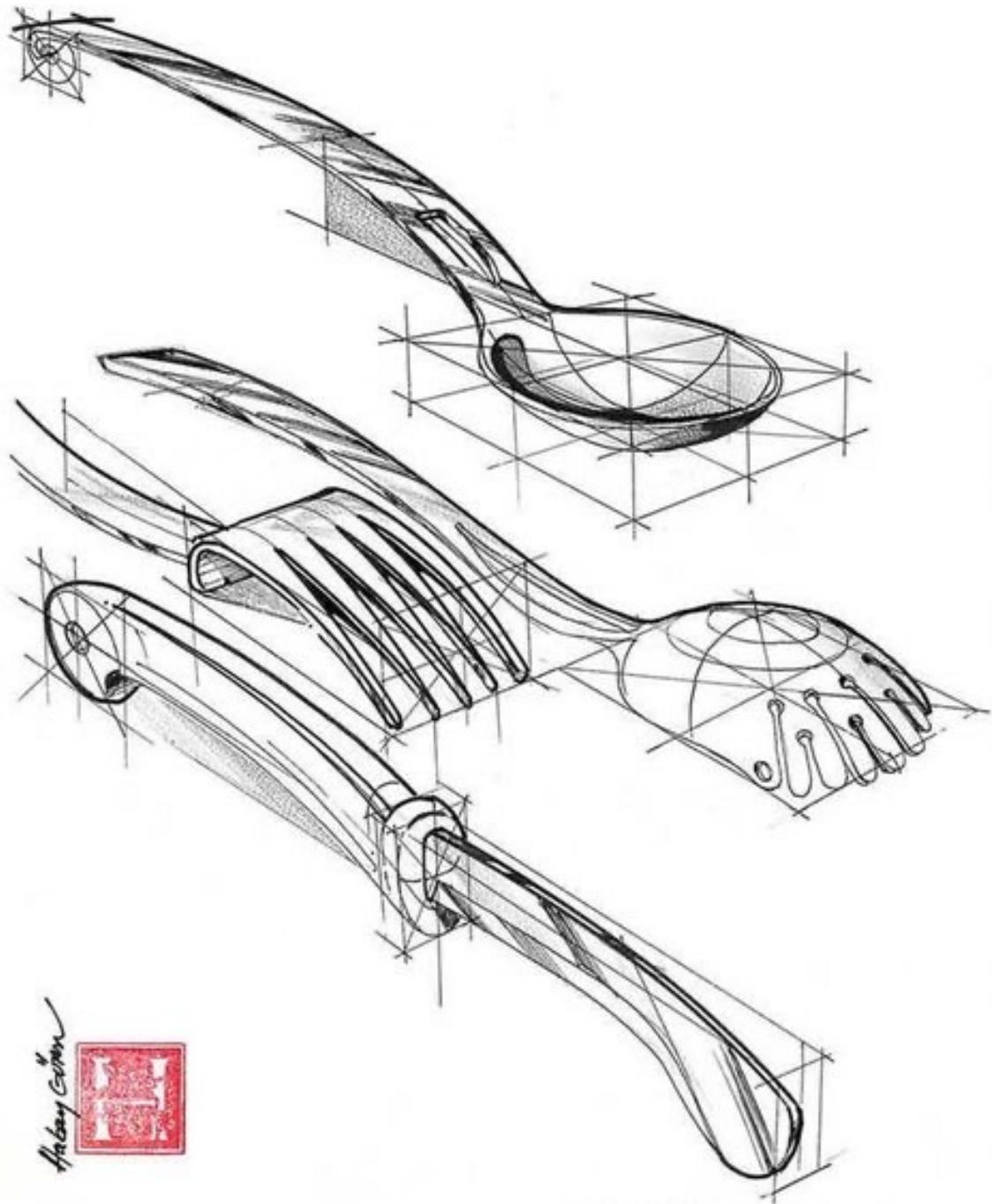
**Mettersi  
comodi**

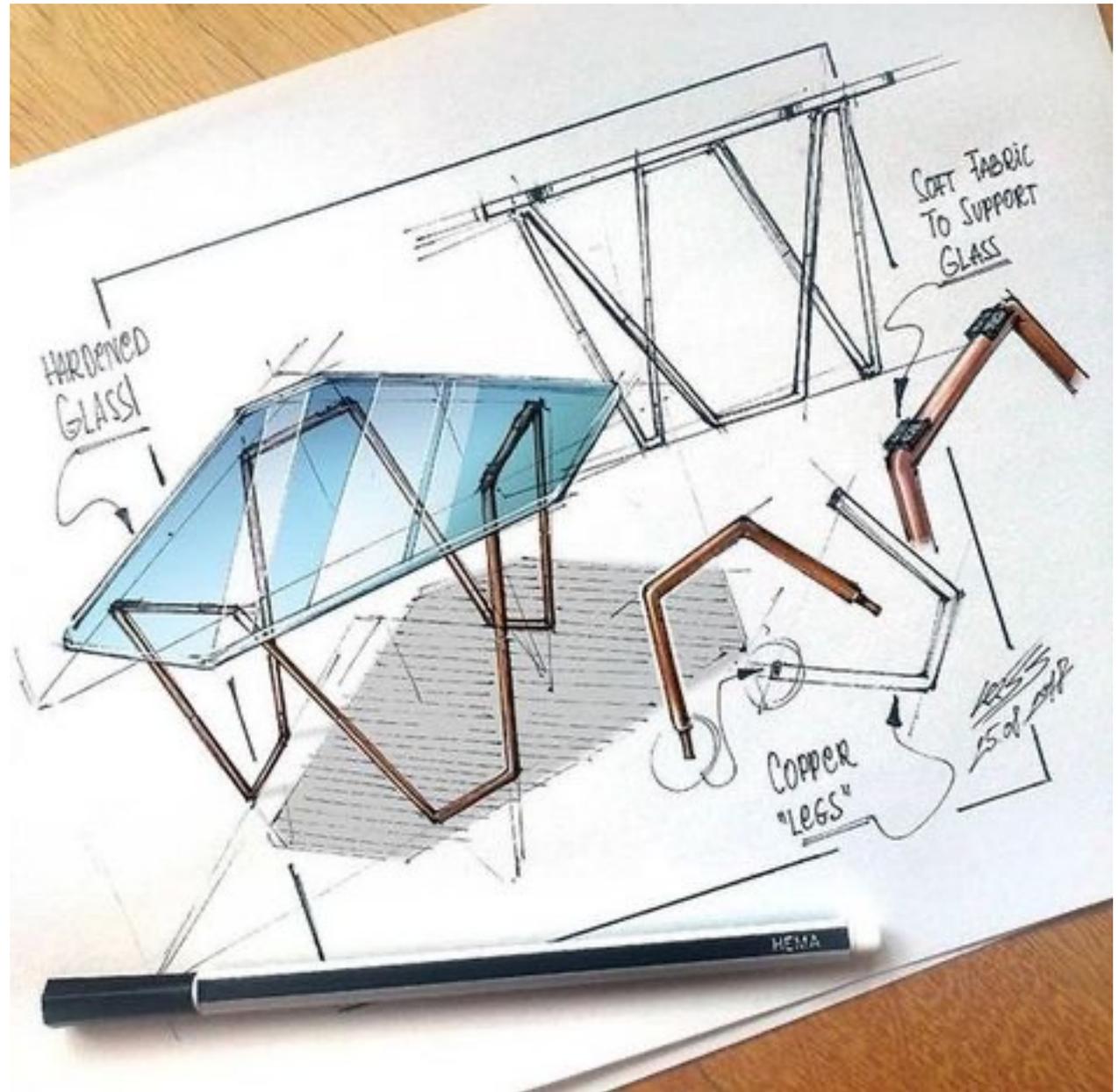
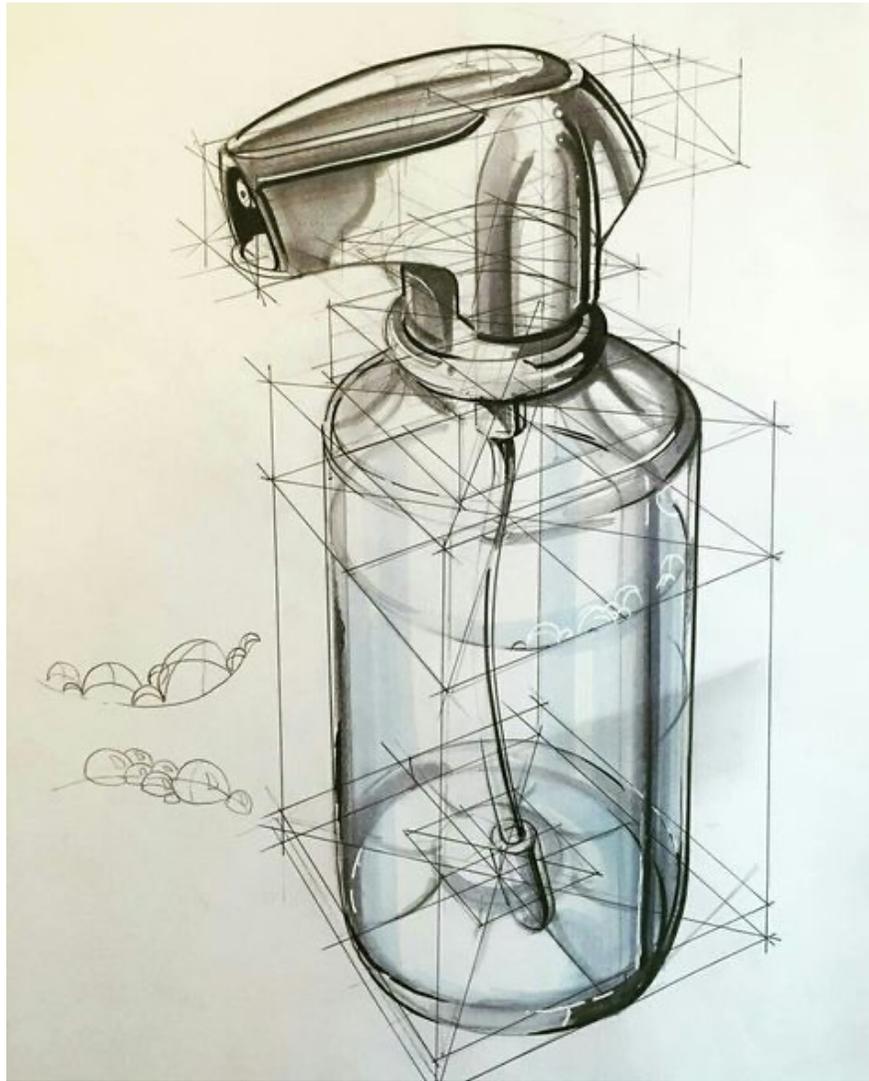


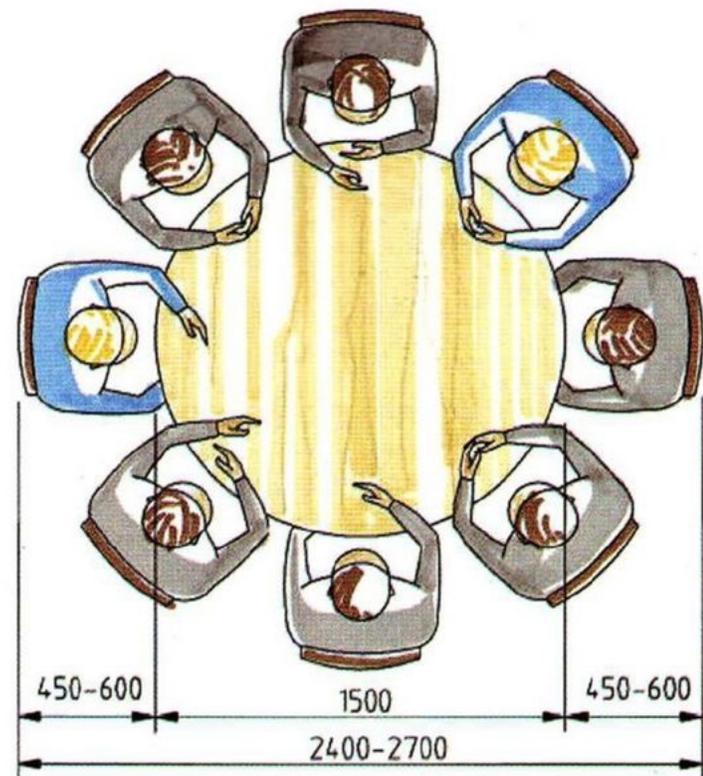
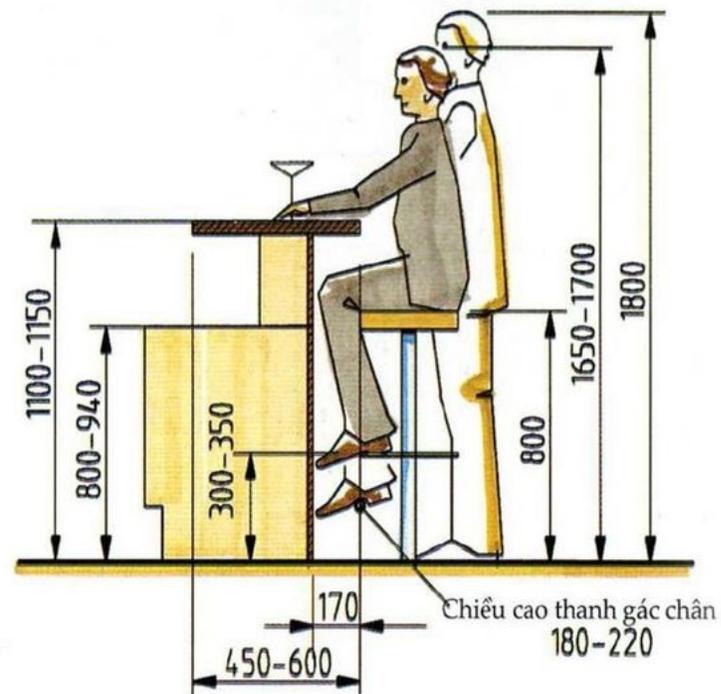
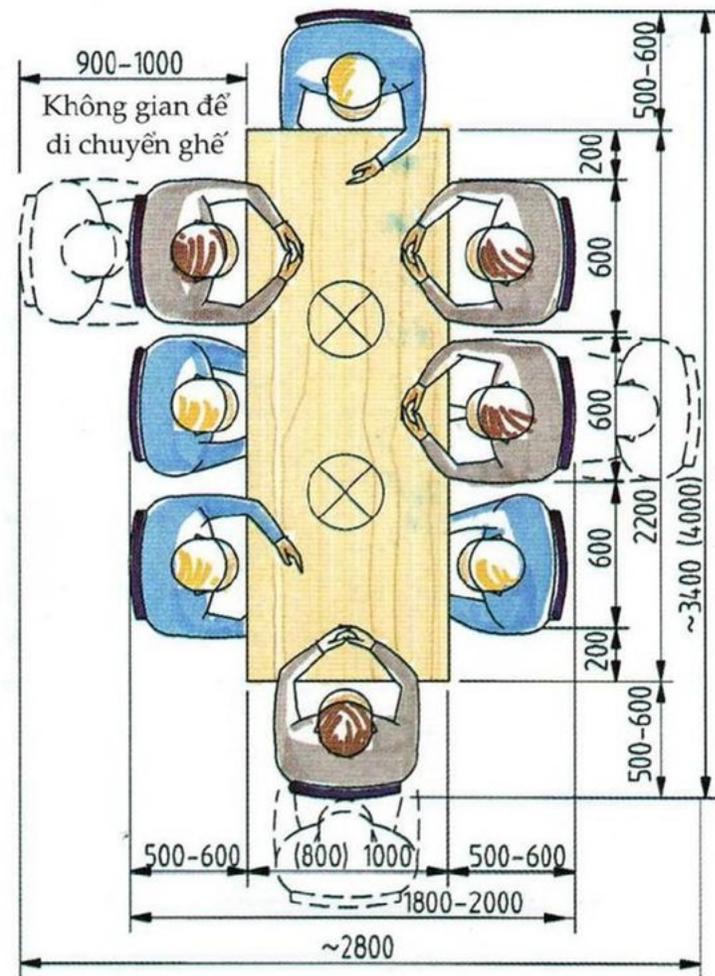
**Riflettere**

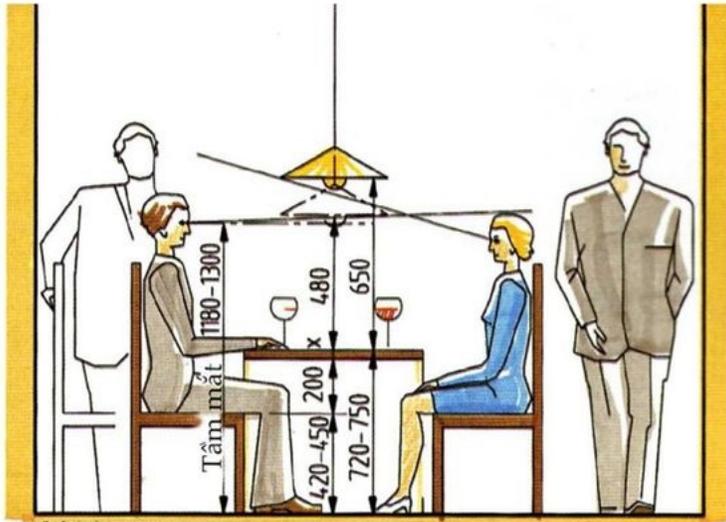
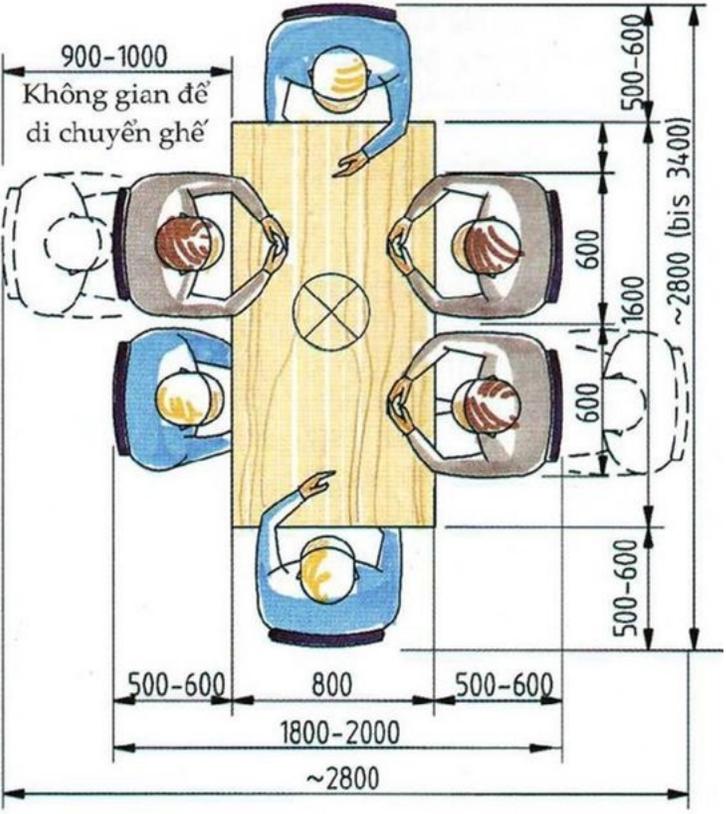




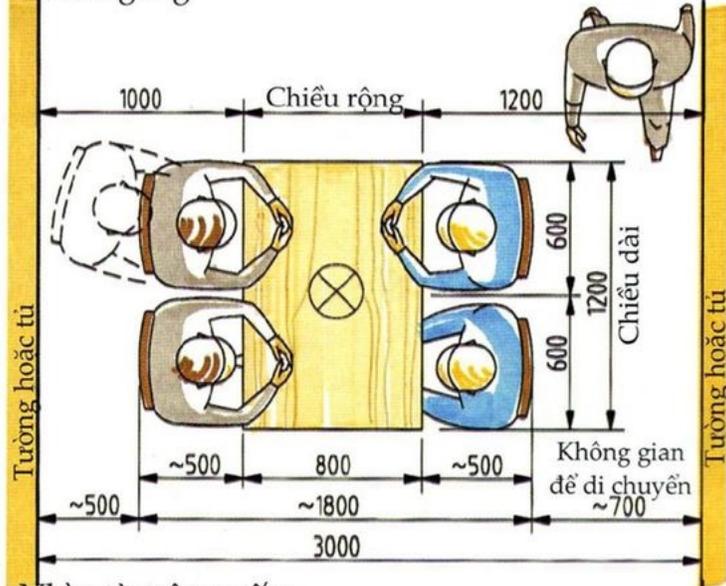




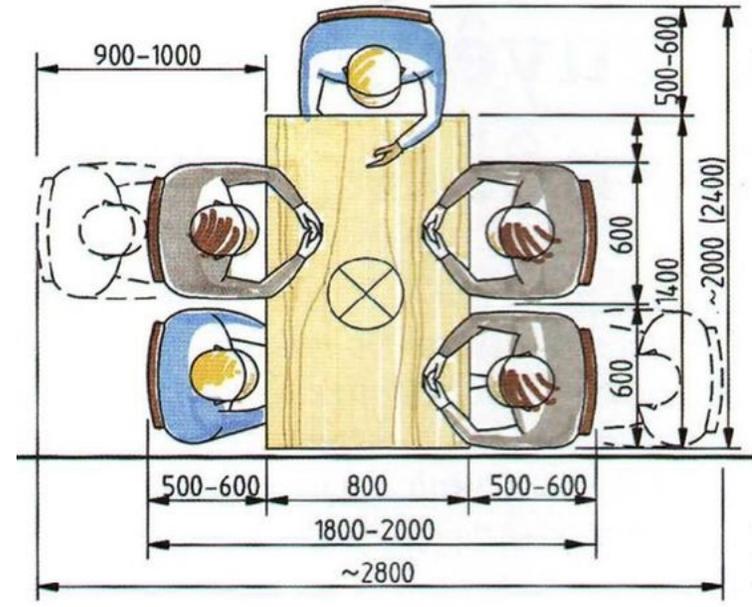




Nhìn ngang



Nhìn từ trên xuống





**MIP**  
PACE



**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.

Le parole la maggior parte delle volte non sono progetti ma atti d'invenzione spontanea.

Però hanno a che fare con i gesti e i comportamenti e con il dare un nome a nuovi comportamenti e a nuove cose.



Gli oggetti complessi ci descrivono meglio delle parole

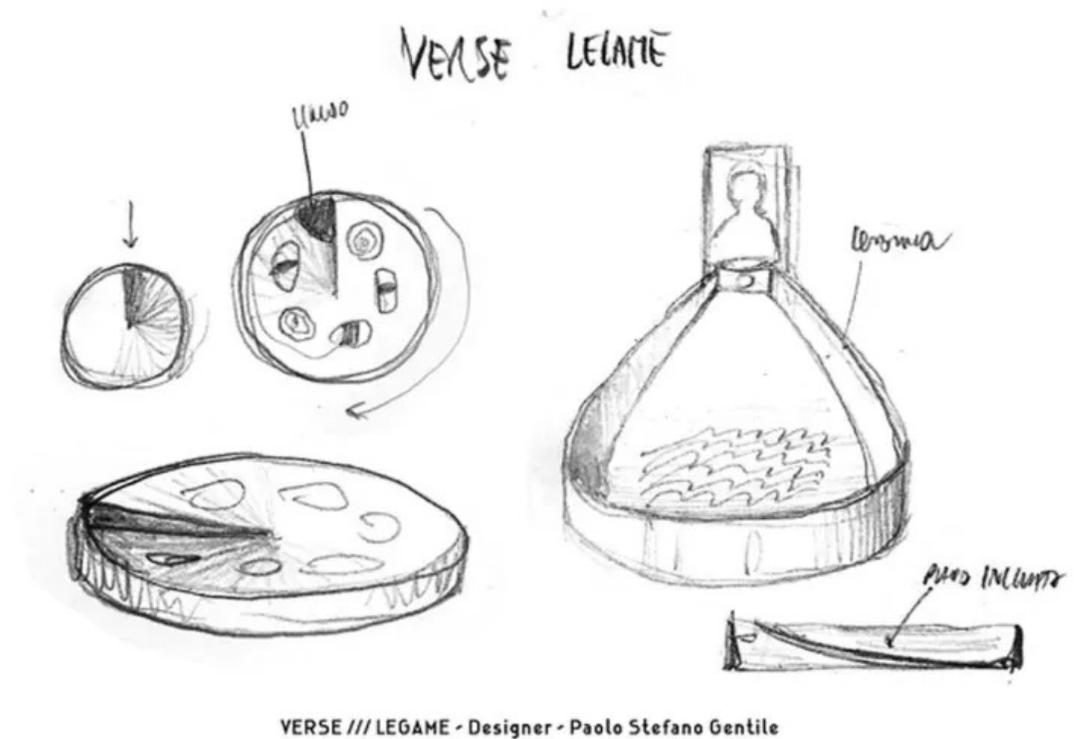
Siamo ormai animali anfibi, sia digitali che analogici, e abbiamo bisogno di oggetti che rispecchiano questa natura complessa, che ci facciano capire quali funzioni siamo e quali azioni ci rappresentano.



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

Un progetto che descrive l'ubiquità dello smartphone senza stigmatizzarla

Paolo Gentile, designer



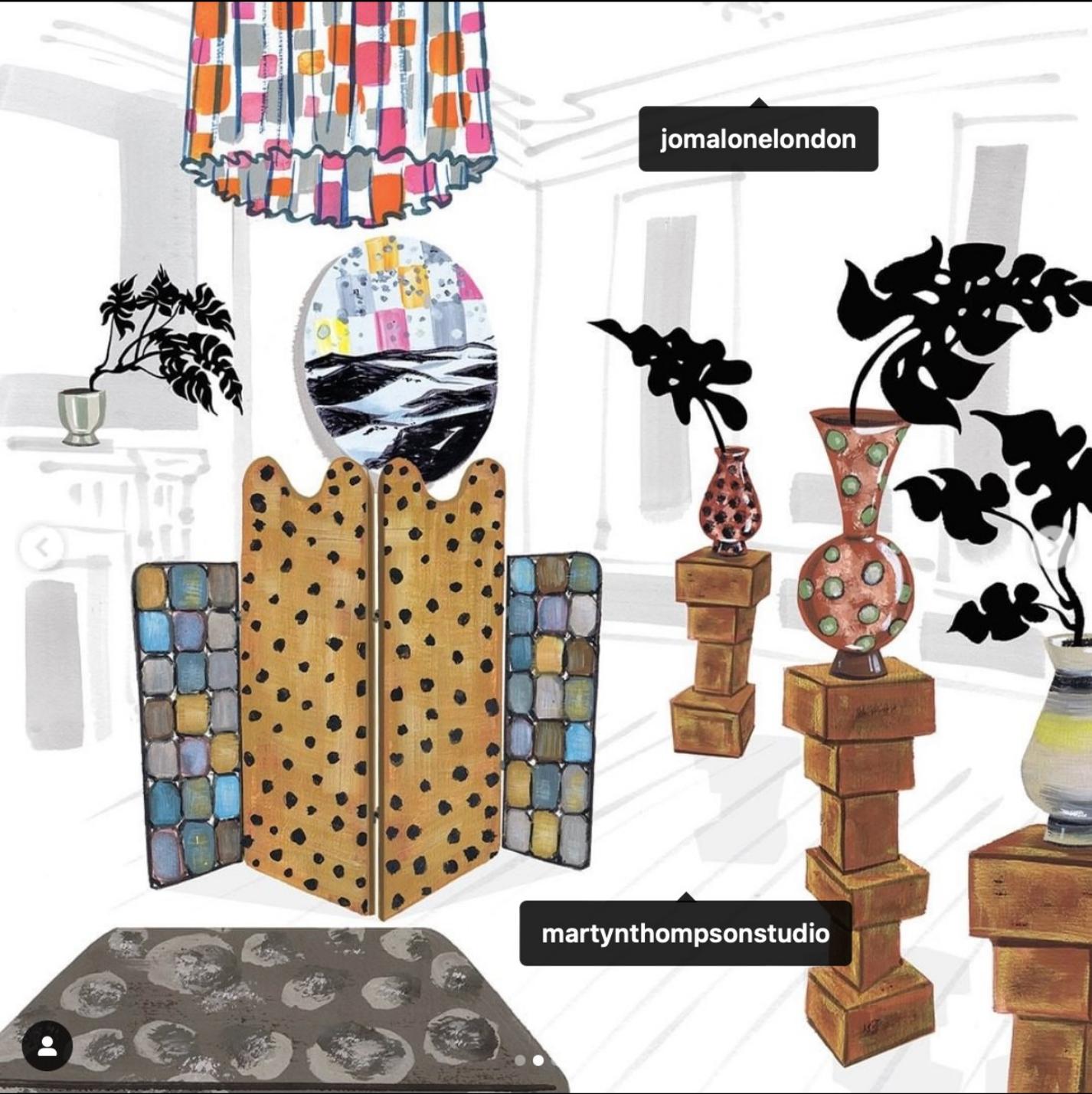
**il design è più rapido delle parole nell'adattarsi ai comportamenti.  
E' più efficace nel rassicurarci.**

**smombie**

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

*Achille Castiglioni*

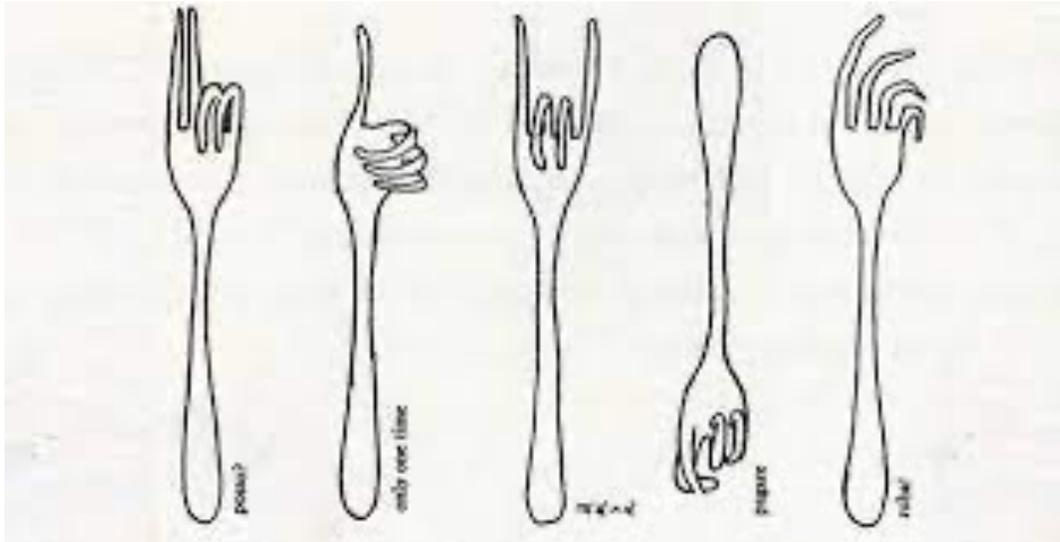
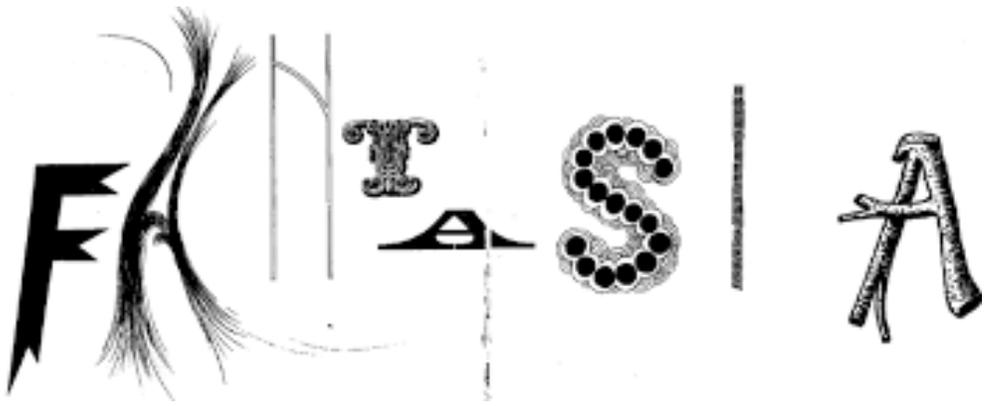




jomalonelondon

martynthompsonstudio





La fantasia è la facoltà più libera delle altre, essa infatti può anche non tener conto della realizzabilità o del funzionamento di ciò che ha pensato. E' libera di pensare qualunque cosa, anche la più assurda, Incredibile, impossibile



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

# CREATIVITÀ

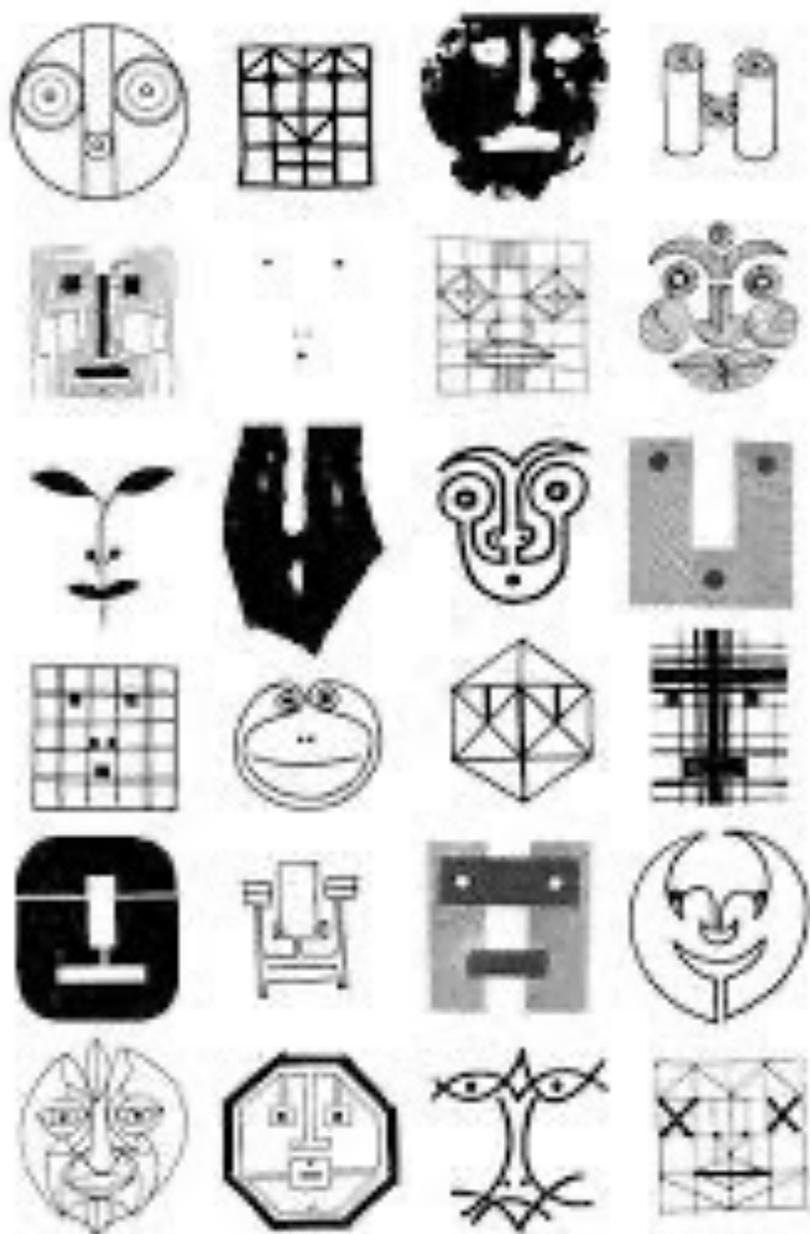
La creatività è un uso finalizzato della fantasia anzi della fantasia e dell'invenzione, in modo globale.

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.

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







*Christo & Jeanne Claude, Wrapped Reichstag, Berlino, 1971-95*





As a practice, design generates vast quantities of material, much of it ephemeral, only a small proportion of which has enduring quality.



In pratica, il design genera grandi quantità di materiale, in gran parte effimero, di cui solo una piccola parte ha una qualità duratura.

**MATERIALI  
DURATA**





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