

LABORATORIO DI DISEGNO INDUSTRIALE T DISEGNO INDUSTRIALE T, A-K A.A. 2023/2024

Prof. Mauro Cazzaro
Tutor Giulia Bastoni



ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA
SCUOLA DI INGEGNERIA E ARCHITETTURA
CORSO DI LAUREA IN DESIGN DEL PRODOTTO INDUSTRIALE



MONOLIGHT

Ukiyo
Gruppo 12

Baroncini Tommaso
Callegati Leonardo
Caneva Alessandro
Fiorentini Andrea

UKIYO

Tommaso Baroncini



Leonardo Callegati



Alessandro Caneva



Andrea Fiorentini



Progettista e curatore parte
editoriale

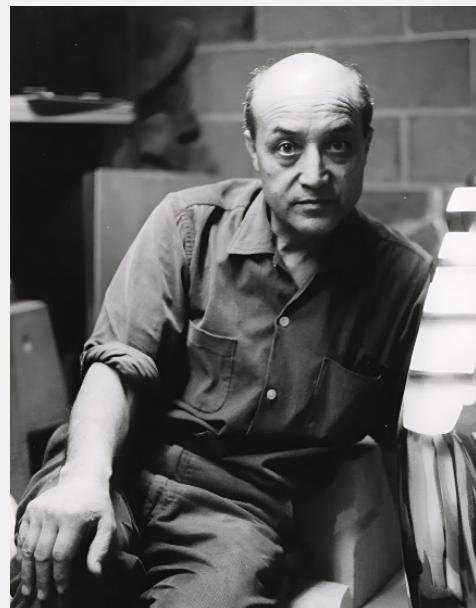
Progettista e curatore parte
tecnica

Progettista e curatore parte
grafica

Progettista e illustratore

RICERCA

Il primo passo del processo da noi affrontato è stato la ricerca e la raccolta di idee, attività che abbiamo svolto consultando siti come Pinterest o Youtube, che offrono una vasta gamma di spunti e ispirazioni. Non ci siamo limitati al mondo digitale ma abbiamo anche sfogliato attentamente le pagine di manuali del design, che ci hanno fornito una conoscenza più approfondita. Durante questa fase iniziale abbiamo studiato alcuni progettisti come Isamu Noguchi e i lavori dei massimi rappresentanti del decostruttivismo, come Zaha Hadid e Frank O. Gehry. Prendendo spunti dalle opere dei maestri del design, abbiamo organizzato numerose sessioni di brainstorming e discussioni aperte, fondamentali per condividere tutte le nostre ricerche ed ispirazioni in un ambiente collaborativo. Per presentare le nostre idee in modo chiaro e visivo, abbiamo poi creato diverse moodboard, mettendo insieme immagini, schizzi e note in modo da facilitare una visione d'insieme coerente ed armoniosa del progetto.



CASI STUDIO



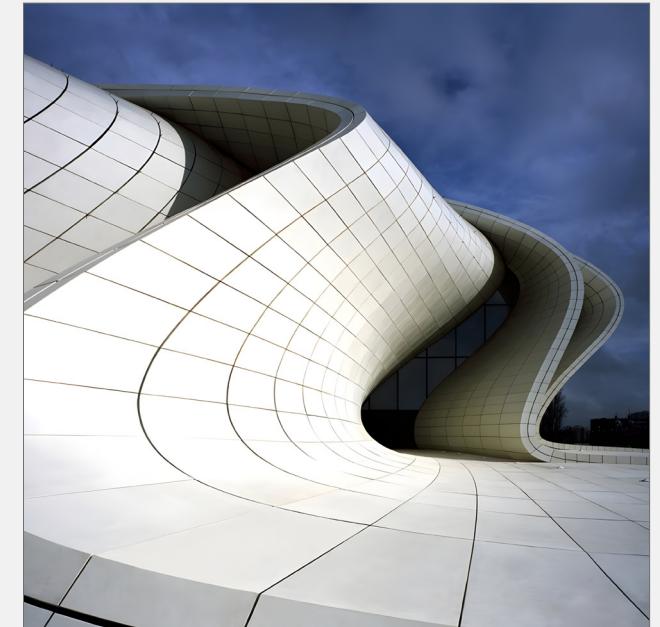
1952. Borne Béton, Le Corbusier

Lampada dal forte impatto visivo, in linea con l'architettura brutalista. Il cemento grezzo e spartano ne valorizza i volumi, donandole un aspetto unico e inusuale. Di questa lampada abbiamo appreso le finiture rozze e materiche del materiale.



1988. Long Lockheed, Marc Newson

Poltrona realizzata principalmente in alluminio dallo stile avanguardistico e futuristico. Di questa poltrona ci siamo lasciati ispirare dalla forma sinuosa e scultorea, capace di trasmettere un senso di continuità e movimento.



2012. Centro culturale Heydar Aliyev, Zaha Hadid

Celebre complesso architettonico situato a Baku, in Azerbaigian. Edificio unico nel suo genere che ha attirato la nostra attenzione per la complessità delle sue geometrie, capaci di trasmettere un senso di assoluto e di continuità.

CASI STUDIO



1998. Sedia Go, Ross Lovegrove

Sedia realizzata in alluminio e caratterizzata da un'estetica futuristica e organica. Questa seduta ci ha ispirato grazie alle sue linee fluide e aerodinamiche, capaci di conferire leggerezza all'intero progetto.



2011. Metropol Parasol, Jürgen Mayer

Struttura architettonica situata a Siviglia nella Plaza de la Encarnación e conosciuta più comunemente con il nome di "Las Setas". Caratterizzata da un design avveniristico, ci ha ispirato per le sue forme fluide e continue che trasmettono un senso di infinito.



2007. "Tornado", Tokujin Yoshioka

Installazione presentata a Miami nel 2007, progettata per coinvolgere i sensi e le emozioni degli spettatori. Quest'opera d'arte moderna trasmette una sensazione di leggerezza e i pezzi di carta traslucida sospesi e fluttuanti evocano un senso di fragilità e sembrano sfidare le leggi della gravità.

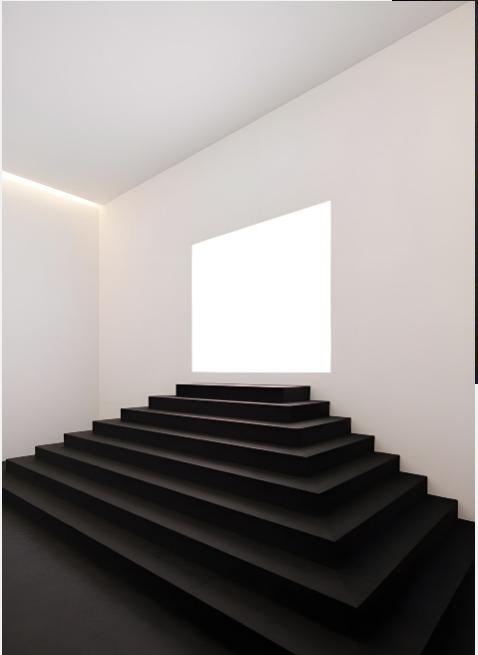
MOODBOARD



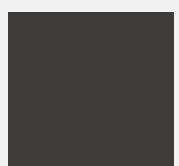
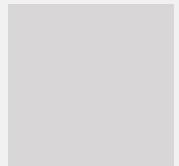
ZAHHA HADID



CONTINUITÀ



ASSOLUTO



DEFINIZIONE DEL CONCEPT

Il concept principale che ha guidato l'intero processo progettuale si basa su tre pilastri fondamentali: l'utilizzo della carta pesta, la matericità e la leggerezza.

La carta pesta, ottenuta riciclando carta di scarto, ci ha permesso di sperimentare con forme e texture diverse, dando vita ad una lampada unica nel suo genere.

L'aspetto materico e grezzo della nostra lampada è un elemento chiave del progetto. La lavorazione manuale sulla carta pesta ci ha permesso di ottenere dettagli e imperfezioni che conferiscono al design un carattere unico e inimitabile, rendendo ogni lampada diversa dall'altra.

Infine, uno degli aspetti più distintivi è sicuramente quello della leggerezza, fondamentale per dare alla lampada un effetto di sospensione, come se galleggiasse nello spazio in cui si trova. Questo aspetto non solo facilita la maneggevolezza della lampada, ma contribuisce anche a creare un'atmosfera elegante e raffinata.



SKETCHES PRELIMINARI



Lampada - scaffale

L'immagine rappresenta la nostra prima ipotesi progettuale. L'idea era quella di realizzare una lampada che avesse una doppia funzione: fare luce e fungere da scaffalatura. Questa ipotesi è stata presto abbandonata data l'impossibilità di creare una struttura portante con il semplice utilizzo di carta.

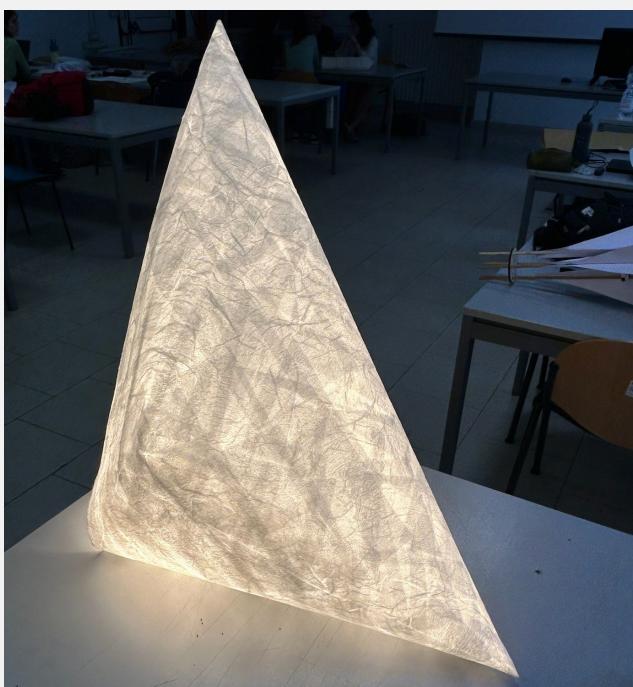


Lampada in carta pesta

Le immagini riportate rappresentano una seconda ipotesi progettuale, più concreta e vicina al prototipo finale. L'idea era quella di rivestire un palloncino in carta pesta, così da ottenere diverse forme astratte e curvilinee. Questa ipotesi è stata abbandonata data la difficoltà nel riprodurre queste forme a grandezza maggiore.



MODELLI INIZIALI

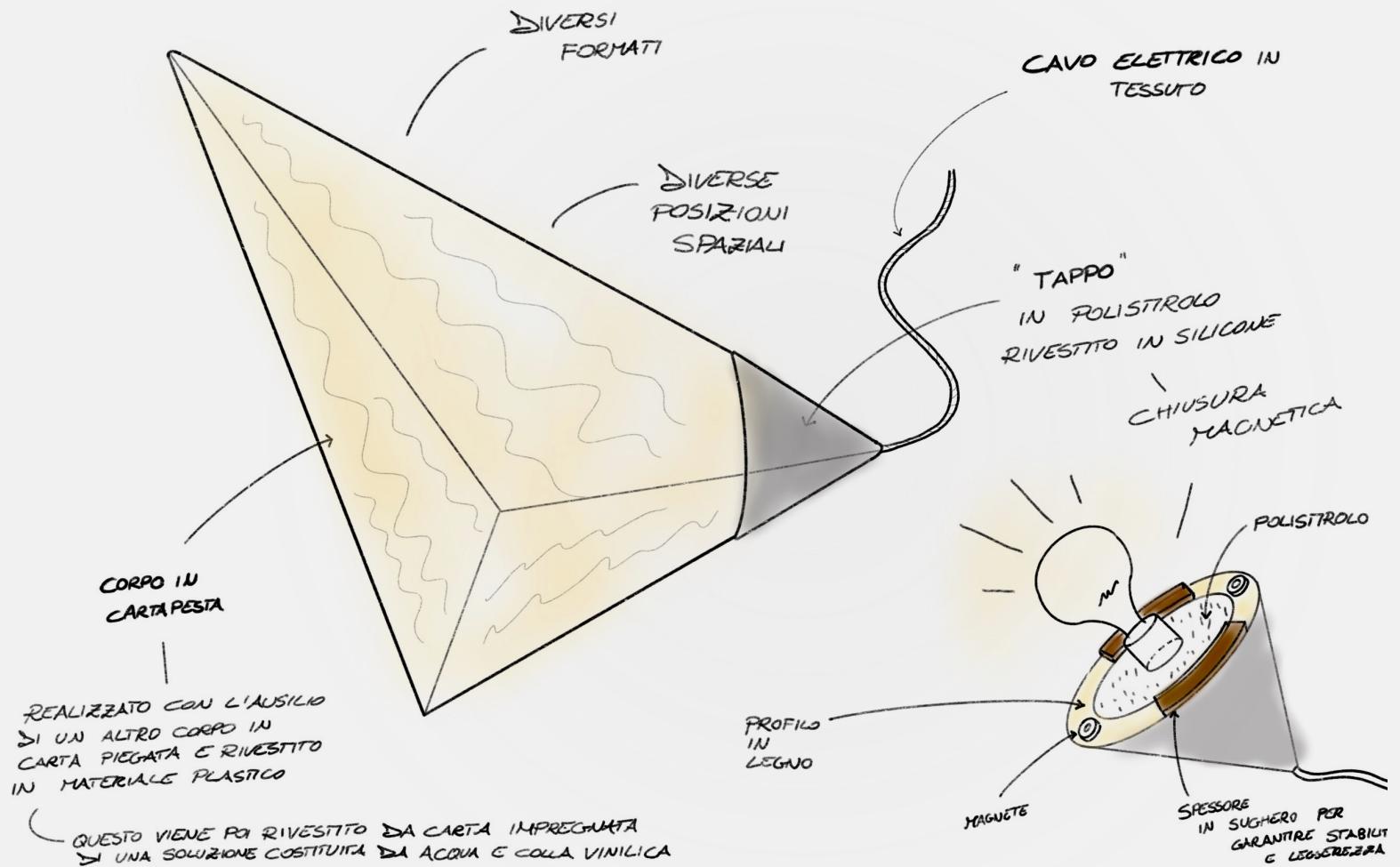


I primi modelli e prototipi hanno avuto un impatto fondamentale nel processo di creazione della nostra lampada. Questi, infatti, ci hanno particolarmente aiutato nel capire come cambiare alcuni aspetti, come la forma, le tecniche di lavorazione e le dimensioni. Attraverso un'attenta analisi di questi primi prototipi, siamo stati in grado di identificare punti deboli e aree di miglioramento.

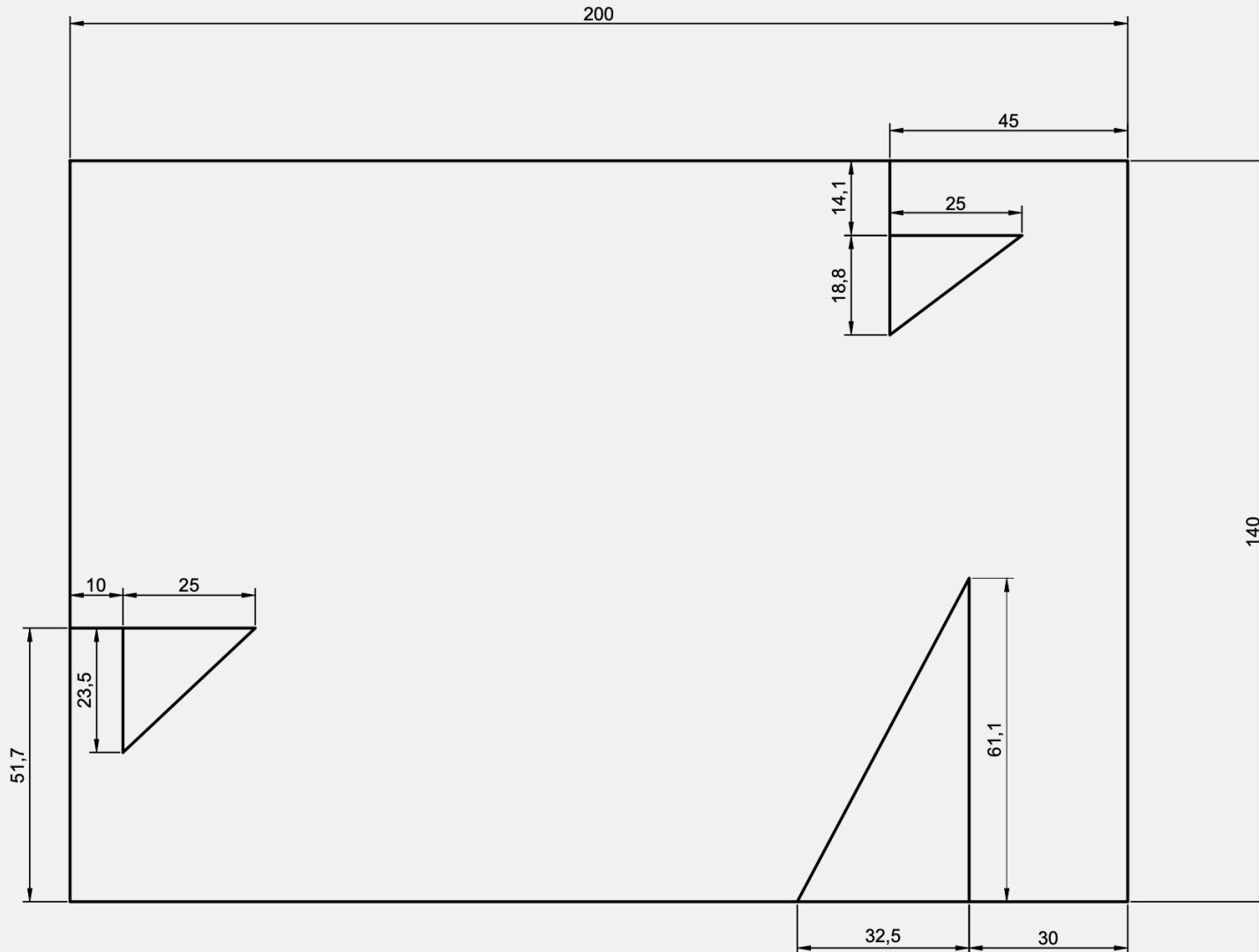
Per quanto riguarda la forma e le dimensioni, questi modelli ci hanno mostrato la difficoltà nel creare una sagoma perfettamente curva e priva di spigoli, portandoci in questo modo a ragionare su forme più semplici da realizzare, maggiormente geometriche e di dimensioni maggiori.

Infine, è stato essenziale riflettere anche sulle tecniche di lavorazione, in modo tale da perfezionare l'uso di un materiale come la carta pesta. Durante questo processo abbiamo infatti sperimentato diverse metodologie per ottenere la consistenza e la resistenza desiderate.

SKETCHES DEFINITIVI



DISEGNI TECNICI



PROTOTIPO FINALE



Dettaglio della superficie della lampada

L'immagine mostra tutti i particolari e le imperfezioni derivanti dall'utilizzo di un materiale come la carta pesta. Il risultato è una superficie materica e irregolare, che rende la lampada un pezzo unico e sempre diverso.



Foto creativa

L'immagine mostra la lampada accesa in un contesto urbano abbandonato. La luce illumina debolmente l'ambiente circostante, andando a risaltare tutti i dettagli della superficie.

PROTOTIPO FINALE



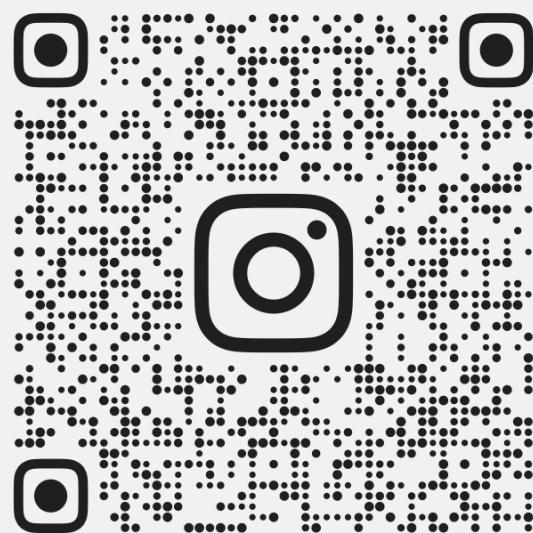
Dettaglio della chiusura

L'immagine mostra la chiusura della lampada, realizzata in polistirolo rivestito in silicone. Il colore grigio, in contrasto con il resto della lampada, suggerisce all'utente dove è situata la lampadina.



Foto creativa

L'immagine mostra la lampada inserita in un ambiente urbano abbandonato. Il gioco di ombre e luci creato dalla piccola finestra accentua la sagoma e le linee fluide della lampada.



@UKIYOLAMP