

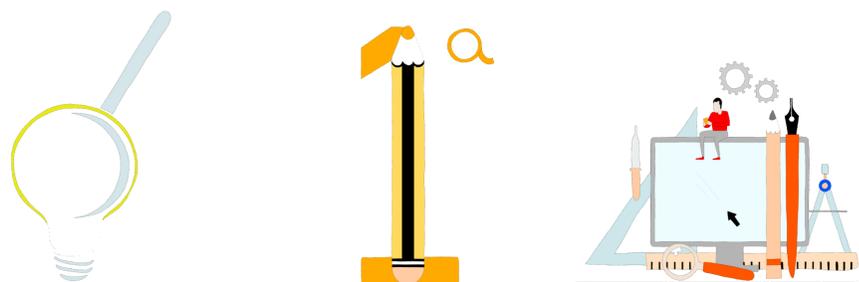
CIÒ CHE SI DICE DEL DESIGN RICERCA

INTRODUZIONE

L'editoria divulgativa prevede un tipo di testo che ha lo scopo di informare il lettore, di arricchire cioè le sue conoscenze su un determinato argomento. Di norma esso fornisce in maniera chiara e ordinata le relative informazioni dati, notizie, spiegazioni, attraverso una condivisione obbiettiva di fatti, idee o concetti. Il sapere offerto dai testi espositivi è anche illustrato e spiegato.



Ciò che si dice del design è un libro che ha lo scopo di far conoscere e far capire a tutti ciò che c'è dietro questa professione abbattendo così gli stereotipi e i luoghi comuni che si sono creati attorno alla figura del designer.



CASI STUDIO



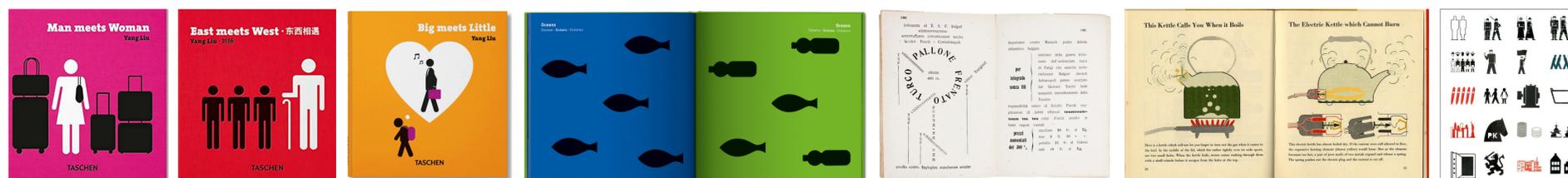
Il design spiegato a mia madre, Fabio Novembre, 2011

Il design spiegato ai bambini, Mario Bellini, 2018

ShaoLan, Chineasy, 2013

Il cicognino, Paolo Albini, 2017

Si figurì!, Elisa Puglielli, 2022



Uomini e donne, Yang Liu, 2016

Oriente e occidente, Yang Liu, 2016

Bambini e adulti, Yang Liu, 2016

Ieri e oggi, Yang Liu, 2016

Zang Tumb Tumb, F. T. Marinetti, 1914

I'll show how it happens, Marie Neurath, 1948

Pittogrammi, Gerd Arntz

CIÒ CHE SI DICE DEL DESIGN

SCELTE GRAFICHE

LAYOUT

FORMATO PAGINA: 170x240mm
 FORMATO GABBIA: 130x200, simmetrica, con
 6 colonne e 8 righe distanti 4mm
 MARGINI: testa, piede, esterno, interno 20 mm
 PAGINA AL VIVO: 3mm
 NUMERO DI PAGINA: posto a 10mm dal
 margine inferiore

FONT

OSWALD BOLD

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X
 Y Z
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

HELVETICA LIGHT

A B C D E F G H I J K L M N O P
 Q R S T U V W X Y Z
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

HELVETICA LIGHT CONDENSED

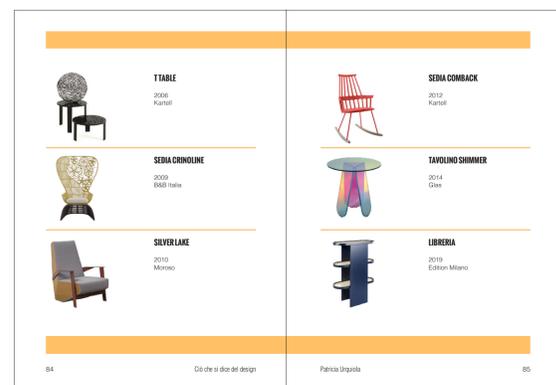
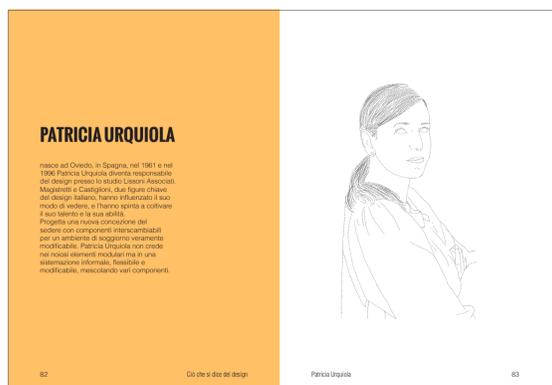
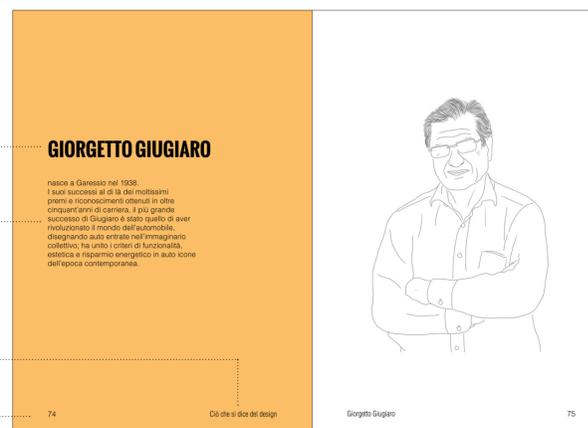
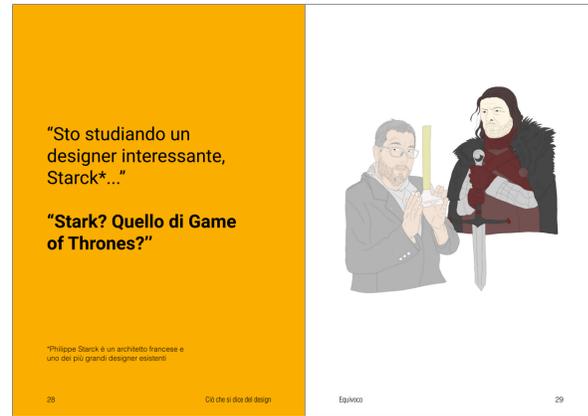
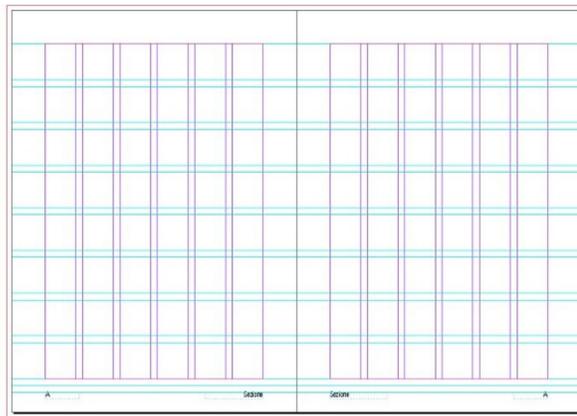
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U
 V W X Y Z
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

COPERTINA

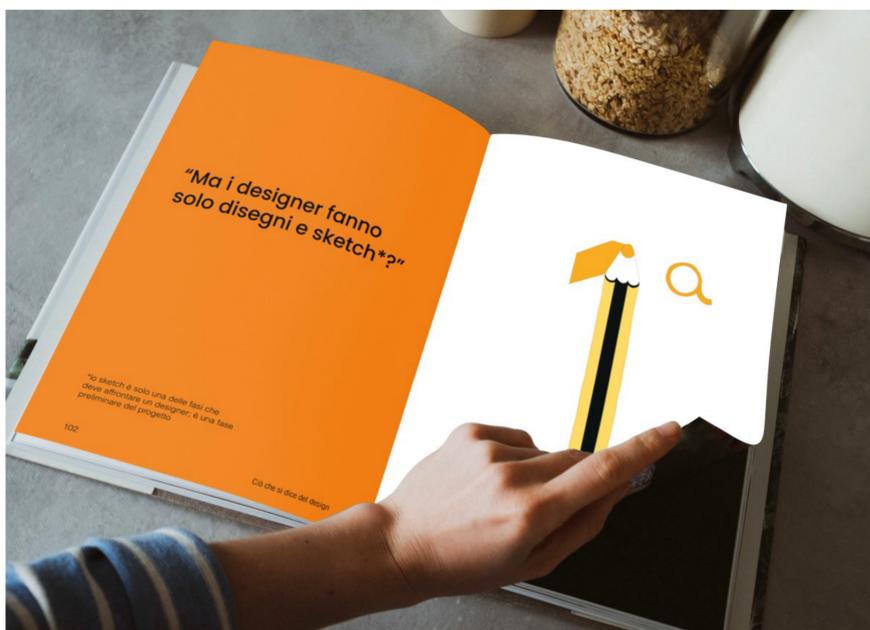
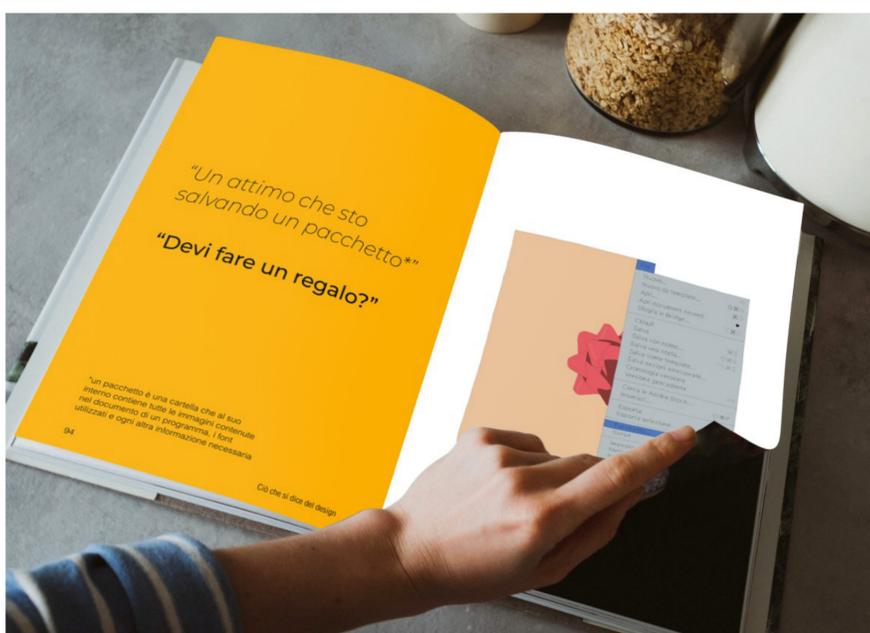
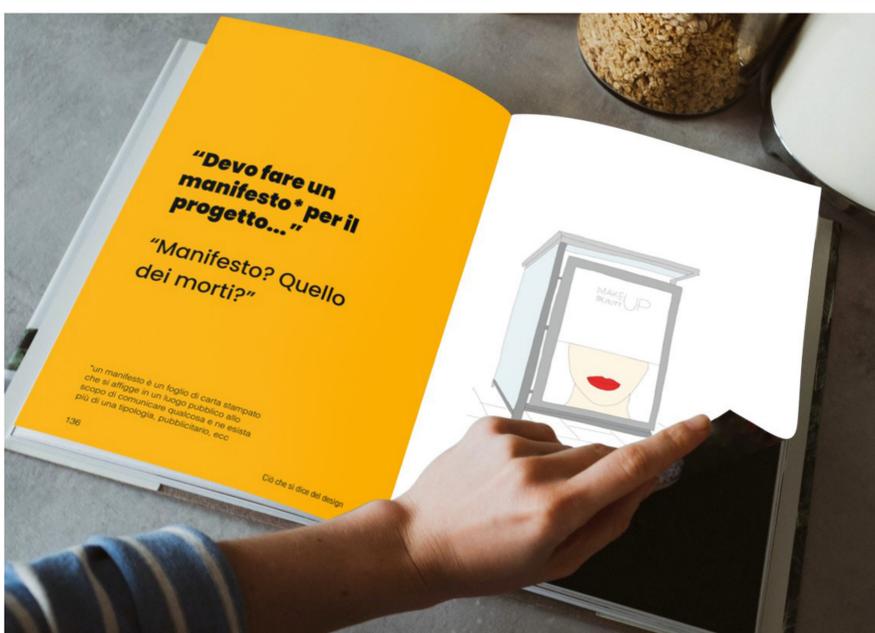
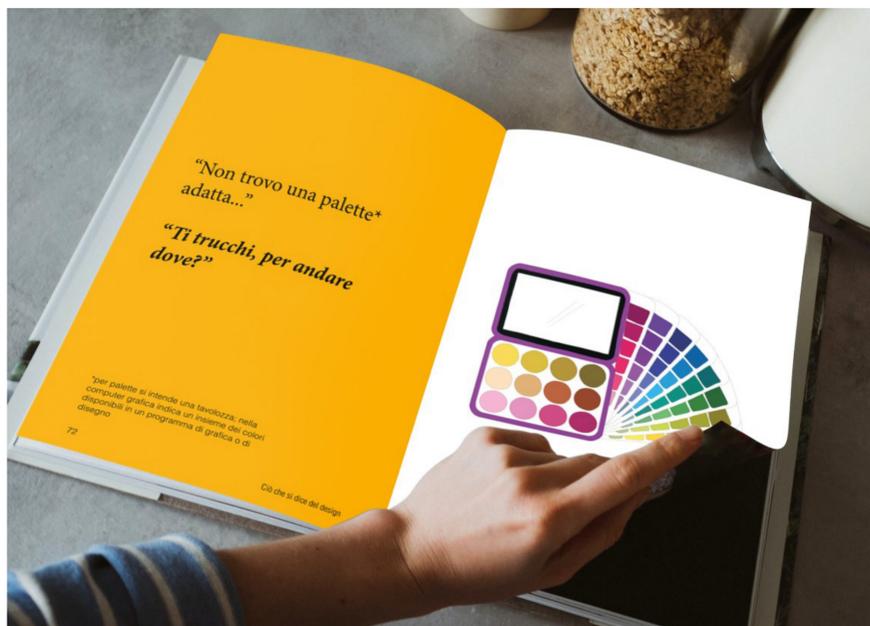
TITOLO: Oswald bold, c.90
 SOTTOTITOLO: Helvetica light, c.18
 NOME AUTORE: Helvetica light, c.16
 QUARTA DI COPERTINA: Helvetica light, c.20

COLORI

C 0	C 0
M 30	M 36
Y 66	Y 98
K 0	K 0
C 0	C 0
M 60	M 72
Y 96	Y 100
K 0	K 0



CIÒ CHE SI DICE DEL DESIGN



DOSSIER DI RICERCA

Relatore: Prof. Nicolò Sardo

A.A. 2021/2022

Tesi di Laurea in Disegno Industriale e Ambientale

Università degli studi di Camerino

SAAD Scuola di Ateneo Architettura e Design "E.Vittoria"

Rebecca Guida

Prodotto editoriale per la divulgazione di contenuti per il mondo del design

SAAD Università di Camerino

INDICE

INTRODUZIONE	6
1. RICERCHE PRELIMINARI	10
Editoria divulgativa	
Infografica	
2. CASI STUDIO	18
Riferimenti concettuali	
Riferimenti grafici	
3. PROGETTO GRAFICO	38
Titolo	
Impaginazione	
Font	
Illustrazioni	

INTRODUZIONE

Ciò che si dice del design è un libro che ha lo scopo di far conoscere e far capire a tutti ciò che c'è dietro questa professione abbattendo così gli stereotipi e i luoghi comuni che si sono creati attorno alla figura del designer.

Il libro è suddiviso in capitoli, tra cui: i designer, i luoghi comuni e le categorie di design. Il filo conduttore all'interno del libro sono gli equivoci divertenti e simpatici scaturiti dall'incomprensione che nasce utilizzando le stesse parole in campi differenti della vita.

Questo serve a far addentrare e ad ampliare la visione che si ha del design, non escludendo nessun campo.

Le illustrazioni che accompagnano gli equivoci e i luoghi comuni si presentano come strumento utile a questo scopo. Godendo di una certa universalità di linguaggio, permettono lo scambio di informazioni anche tra diverse generazioni, nonostante i continui mutamenti dal punto di vista lessicale e tecnologico.

1. RICERCHE PRELIMINARI

EDITORIA DIVULGATIVA

L'editoria divulgativa prevede un tipo di testo che ha lo scopo di informare il lettore, di arricchire cioè le sue conoscenze su un determinato argomento. Di norma esso fornisce in maniera chiara e ordinata le relative informazioni dati, notizie, spiegazioni, attraverso una condivisione obbiettiva di fatti, idee o concetti. Il sapere offerto dai testi espositivi è anche illustrato e spiegato.

Il suo scopo è quello di fornire informazioni su temi di interesse generale a un pubblico non specializzato o dotato di conoscenze inferiori all'emittente. Di solito utilizza parole semplici e chiare, predomina il presente indicativo.

Condizione imprescindibile per un editore con queste caratteristiche è avere la capacità di pubblicare titoli capaci di durare nel tempo e di rimanere sul mercato per molti anni, in quanto pensati e costruiti non per essere alla moda, sempre contemporanei.

Un esempio è "Giappone" una straordinaria panoramica della grafica giapponese raccontata sia attraverso i motivi decorativi, alcuni dei quali firmati da noti artisti e di grande interesse dal punto di vista storico e artistico, creati per ispirare la produzione artigianale dell'epoca

Fig.1
 Naufragio del titanic,
 Il secolo,
 1912



Fig.2
 Giappone,
 Unsodo di Kyoto,
 2021



INFOGRAFICA

Il linguaggio grafico dotato di una sua universalità, in grado di rimanere contemporaneo e durare nel tempo, è quello dell'infografica, nata negli anni '20 con Otto Neurath.

Nel 1925, infatti, Neurath decide di fondare il Museo della Società e dell'Economia di Vienna, la cui missione era quella di rendere più accessibili le informazioni socio-politiche anche alla nascente società di massa viennese, utilizzando il linguaggio dei nuovi media, capace di trasmettere messaggi anche nei momenti di maggiore disattenzione dovuti alla frenesia della vita moderna.

È a questo scopo che viene introdotto il metodo Viennese di rappresentazione statistica, più tardi noto come Isotype, acronimo di "International System Of TYpographic Picture Education".

L'ispirazione grafica proviene da diversi ambiti (cartografia militare, geroglifici egiziani, ...), ma l'idea alla base del progetto rimane quella di trasportare concetti astratti in rappresentazioni accessibili a tutti, in grado di fornire una visione generale e semplificata dei fenomeni.

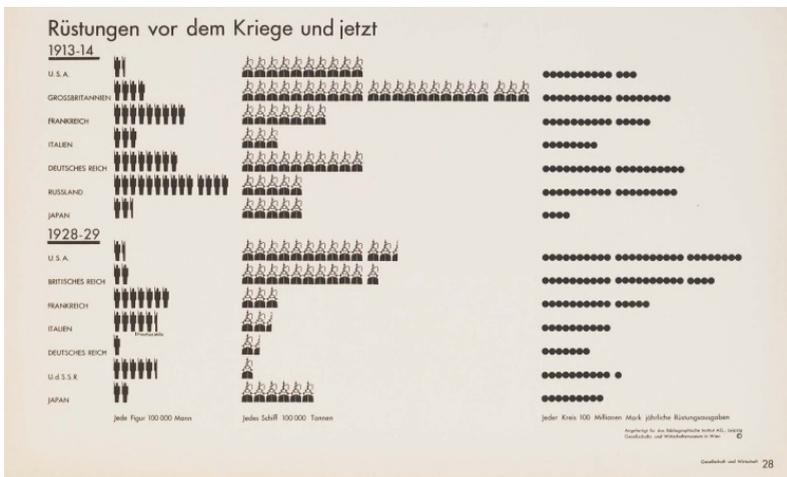
Fig. 3

International picture language,
Otto Neurath, 1936

Per facilitare una standardizzazione nella rappresentazione, vengono stabilite alcune regole:

- ad ogni oggetto deve corrispondere un simbolo;
- i diagrammi devono essere bidimensionali non prospettici;
- non bisogna dire più del necessario;
- il colore deve essere usato come strumento di lettura e differenziazione.

La forza del sistema isotype sta nella capacità di fornire una visione globale dei fenomeni utilizzando delle piccole unità componibili e riproducibili serialmente.



Artista e illustratore al fianco di Neurath era Gerd Arntz, autore di circa 4.000 pittogrammi e illustrazioni astratte per il nuovo sistema Isotype.

Sua moglie Marie Neurath, a metà degli anni Quaranta, ha sintetizzato in modo leggermente diverso i precetti per il buon uso della filosofia Isotype. Invitata a spiegare quale fosse il modo migliore per approcciare i libri che andava realizzando, precisò: "The more you look, the more you will see".

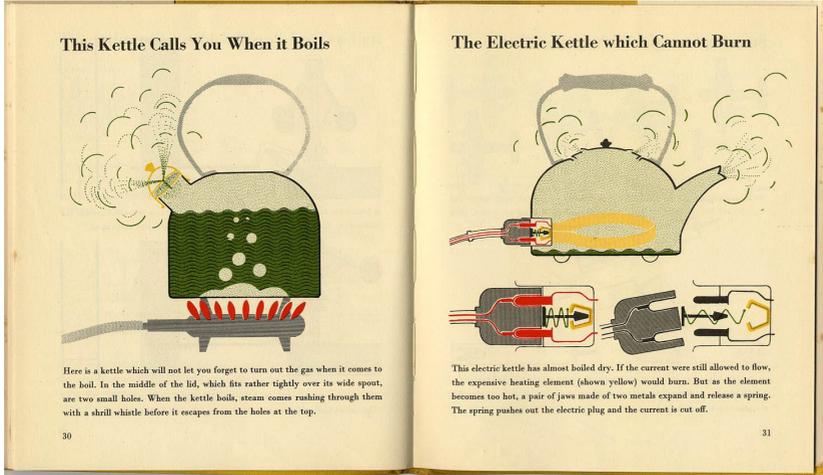
L'idea di produrre libri per bambini nacque nel 1944 da una collaborazione tra Adprint e l'Isotype Institute.

Otto Neurath era convinto che i libri per bambini potessero beneficiare del suo metodo e che l'educazione visiva avrebbe migliorato l'apprendimento e l'insegnamento nelle scuole. Sviluppava collane specifiche che fossero una guida per gli insegnanti che volessero realizzare materiali didattici con illustrazioni, fotografie, fumetti, grafiche, ma immaginava anche tavole complete inserite in una rivista dell'editore che potessero essere staccate e portate in classe dagli insegnanti.

Progettò libri illustrati che raccontassero la geografia, la chimica, la storia, l'astronomia, la nascita della carta o la caccia alla balena.

Fig. 4
I'll show how it happens,
Marie Neurath, 1948

Fig. 5
Pittogrammi,
Gerd Arntz



2. CASI STUDIO

RIFERIMENTI CONCETTUALI

Fabio Novembre ha innovato profondamente il design di interni e di oggetti ispirandosi non solo ai maestri riconosciuti, ma agli esempi forniti da altre discipline, dal cinema alla musica, dall'arte contemporanea alla moda.

In questo libro si propone di parlare non solo al "popolo del design", che frequenta i saloni e le mostre, ma anche a chi gli oggetti li usa davvero e si chiede il perché di alcune forme, mode, stranezze e prova anche a definire il suo lavoro, l'ispirazione e il ruolo degli oggetti

Inoltre spiega come l'ispirazione per disegnare qualunque cosa viene dall'immergersi nel mondo, nella natura, nelle arti, nelle persone.

Fig. 6

Il design spiegato a mia madre,
Fabio Novembre,
2011



Mario Bellini propone un libro in cui pone domande legittime sul mondo del design e come gli oggetti vengono creati, il criterio, la forma, il ragionamento che c'è dietro.

A tutte queste domande Mario Bellini risponde nel suo primo libro dedicato ai bambini: un viaggio nel suo universo, accompagnato da originali illustrazioni, per cogliere la bellezza e l'essenzialità delle cose di casa, quelle che non ci fermiamo a guardare e che arredano la nostra vita.

Fig. 7

Il design spiegato ai bambini,
Mario Bellini
2018

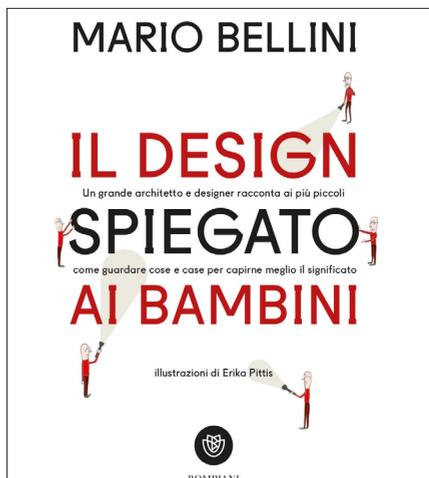


Fig. 8

Il design spiegato ai
bambini,
Mario Bellini
2018



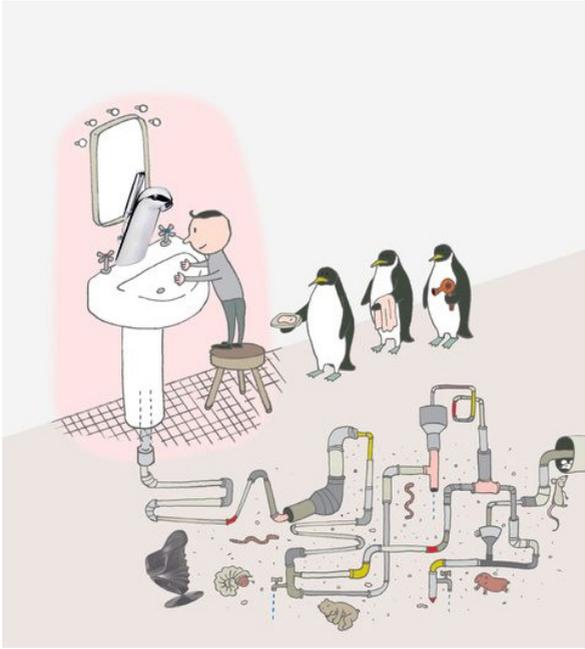
**"A TUTTI PIACE L'IDEA DI DISEGNARE IL MONDO.
BASTA GUARDARSI INTORNO E LE IDEE
SONO LÌ APPESE, COME MELE SU UN ALBERO.
BISOGNA SOLO ALLUNGARSI E STACCARLE,
E PRENDERLE. LO FACCIO ANCH'IO OGNI TANTO.
PROVA ANCHE TU."**

Come si fa a disegnare una sedia?
E soprattutto, perché si disegna una sedia?
Da dove vengono le idee che nutrono il lavoro
di un grande progettista?
Come dobbiamo guardare e capire il mondo
per renderlo migliore anche attraverso gli oggetti
di uso quotidiano?
A tutte queste domande Mario Bellini risponde
nel suo primo libro dedicato ai bambini:
un viaggio nel suo universo, accompagnato
da originali illustrazioni, per cogliere la bellezza
e l'essenzialità delle cose di casa, quelle
che non ci fermiamo a guardare e che arredano
la nostra vita.

Fig. 9-10

Il design spiegato ai
bambini,
Mario Bellini
2018





Zang Tumb Tumb **Filippo Tommaso Marinetti, 1914**

Opera letteraria simbolo del futurismo italiano in cui l'autore utilizza la tipografia come mezzo espressivo, attraverso una scelta sapiente della disposizione dei caratteri, portando il lettore al centro della battaglia descritta.

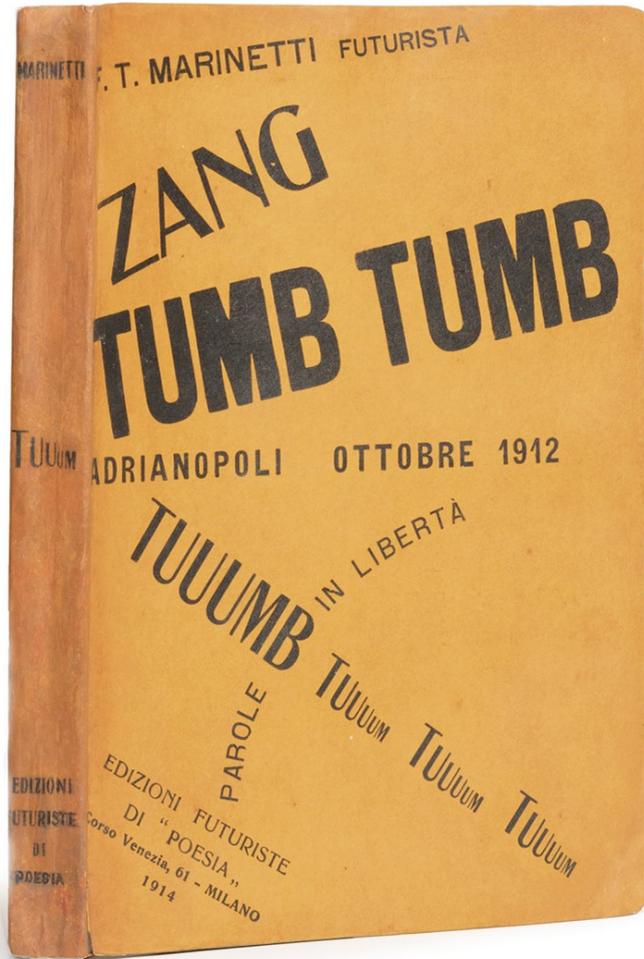
Marinetti sperimenta con gli elementi tipografici, utilizzando la pagina come uno spazio tridimensionale, creando illusioni di movimento attraverso la dimensione dei caratteri e la loro posizione, uscendo dalla composizione tipografica diffusa fino a quel momento.

Singoli termini venivano posti con angoli obliqui sulla pagina, tecnica molto difficile e che richiedeva tempo, considerando che le parole venivano impresse attraverso delle matrici metalliche rettangolari. Per questo l'autore decide di introdurre le matrici in legno pre-incollate prima del posizionamento nella macchina.

Altro elemento caratteristico era quello di iniziare a pensare le pagine affiancate come singolo spazio, quasi come fosse uno spartito per chi desiderava leggerlo ad alta voce, dando importanza anche allo spazio bianco, considerato come "silenzio".

Marinetti esprime il suo messaggio sottolineando gli aspetti del mondo moderno (velocità, macchine, aerei, guerra), tipici delle caotiche capitali europee.

Fig. 11
Zang Tumb Tumb,
F. T. Marinetti,
1914



Caratteri cinesi

Il sistema di scrittura cinese consiste in un insieme di caratteri con significato proprio, paragonabili alle parole italiane, piuttosto che alle singole lettere.

I caratteri, a loro volta, si classificano in sei categorie:

- pittogrammi;
- ideogrammi;
- significati uniti;
- composti fonetici;
- rotazioni di senso;
- prestiti fonetici.

Di particolare interesse in questo studio sono i pittogrammi, raffigurazioni dirette di oggetti concreti, e gli ideogrammi, rappresentazioni di idee e concetti astratti.

Chineasy ShaoLan Hsueh, 2013

Sistema di visualizzazione grafica del significato di pittogrammi ed ideogrammi cinesi per far approcciare anche i più piccoli alla lingua, rendendola più semplice e divertente. Le illustrazioni, oltre a raffigurare il significato dei caratteri, li inserisce direttamente nella grafica, spiegandone le origini.

Fig. 12-13
 Chineasy (libro),
 ShaoLan,
 2013



Yang Liu, raccolta di libri

La graphic designer Yang Liu offre una serie di raccolte di illustrazioni, in grado di evidenziare come alcuni concetti possano essere percepiti in modo diverso in base all'utente di riferimento, guidando il lettore attraverso un viaggio pittografico apparentemente dall'animo ironico, ma con accenti che fanno riflettere sulle piccole cose che ci circondano nella quotidianità.

La serie è formata da quattro volumi che rappresentano rispettivamente le differenze tra:

- oriente e occidente;
- uomini e donne;
- ieri e oggi;
- bambini e adulti.

Fig. 14

Oriente e occidente,
Yang Liu,
2016

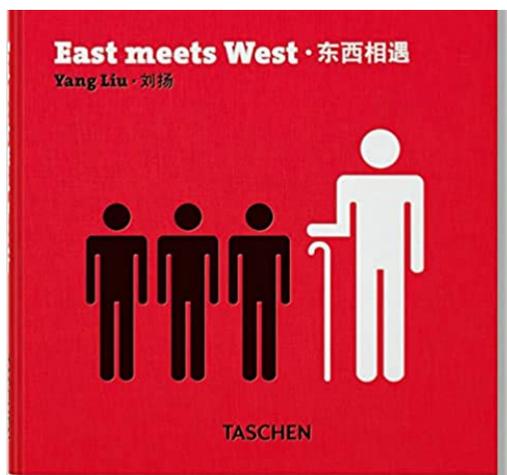
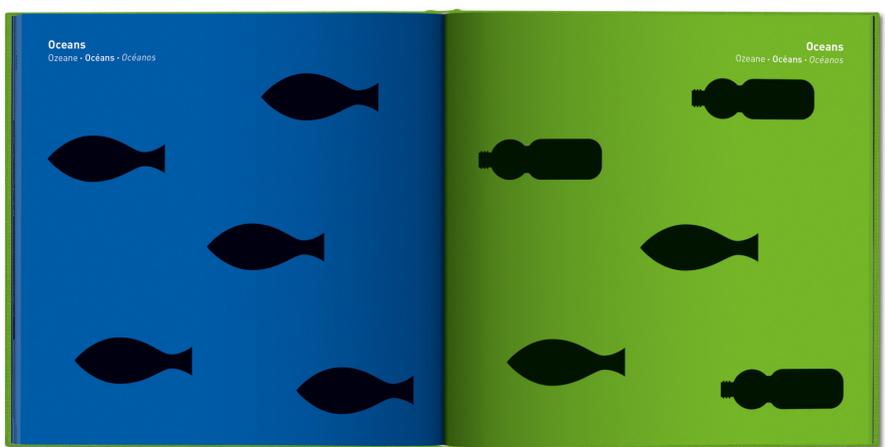
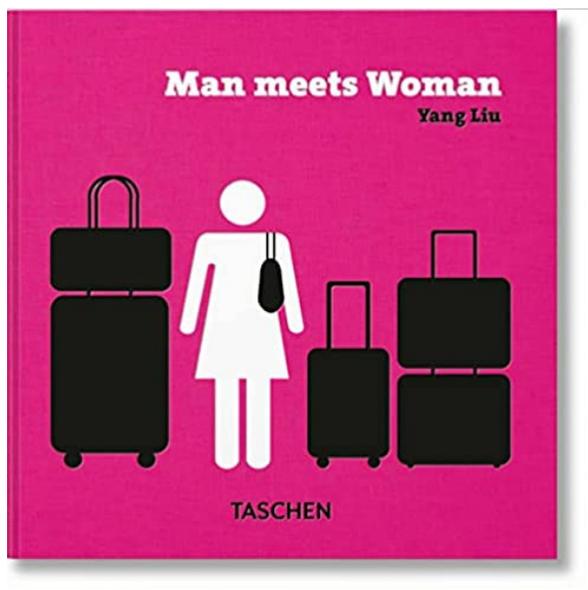
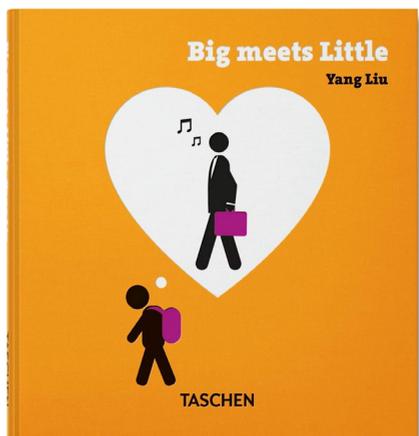


Fig. 15
Uomini e donne,
Yang Liu,
2016

Fig. 16
Ieri e oggi,
Yang Liu,
2016



Figg. 17-18
Bambini e adulti,
Yang Liu,
2016

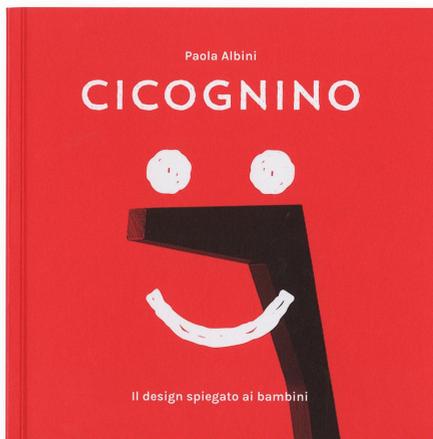


Paolo Albini, cicognino

Paolo Albini offre un libro che, tramite un racconto, cerca di spiegare ai bambini cosa è il design, infatti il protagonista del libro è un tavolino di legno ma con un'anima e il sogno di essere parte di qualcosa di importante. Senza ancora sapere di esserlo.

Fig. 19

Il cicognino,
Paolo Albini,
2017



Elisa Puglielli, si figuri!

L'illustratrice italiana Elisa Puglielli offre un libro che si propone di far fare un colorato e affascinante viaggio alla scoperta dell'identità, dei nomi e delle funzioni dei più curiosi modi di dire della lingua italiana.

Il nostro linguaggio spiegato attraverso magistrali illustrazioni, in un imprescindibile manuale che raccoglie e «dipinge» oltre quaranta figure retoriche che utilizziamo ogni giorno, spesso senza nemmeno saperlo.

Fig. 20
Si figuri,
Elisa Puglielli,
2022



Fig. 21

Si figuri,
Elisa Puglielli,
2022



Fig. 22-23
Si figuri,
Elisa Puglielli,
2022



3. PROGETTO GRAFICO

TITOLO

CIÒ CHE SI DICE DEL DESIGN

Il titolo di questo libro nasce proprio dal fatto che quando si parla di design si dicono tante cose, sempre molto inesatte o associate ad un'altra professione. Per questo tutto ciò che viene detto rimane approssimativo e poco concreto nella sua definizione e tutto ciò che ne comporta.

Proprio per questo il titolo allude alle dicerie sul design e mira a far capire la realtà di questo mondo.



IMPAGINAZIONE

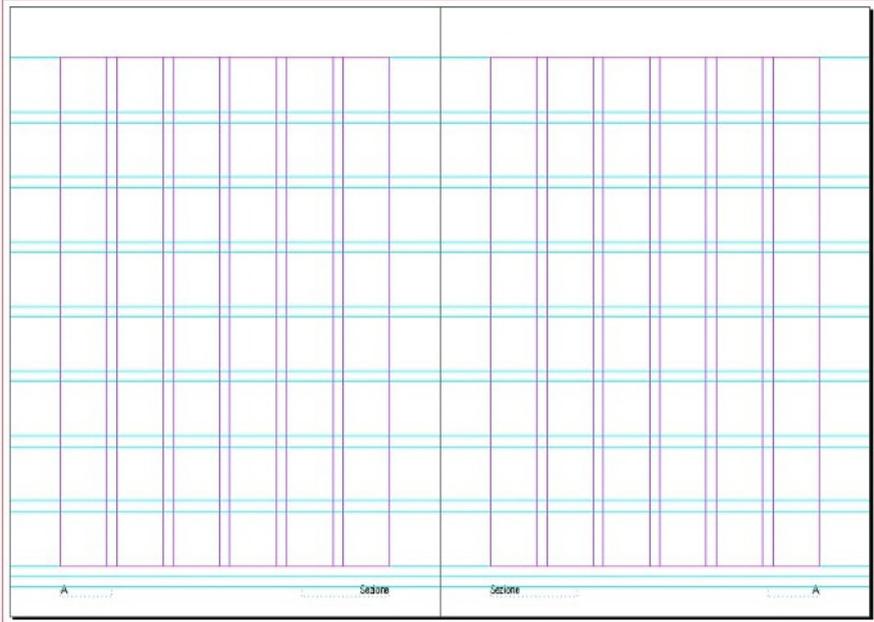
FORMATO PAGINA: 170x240mm

GABBIA: simmetrica, composta da 6 colonne e 8 righe distanti 4mm

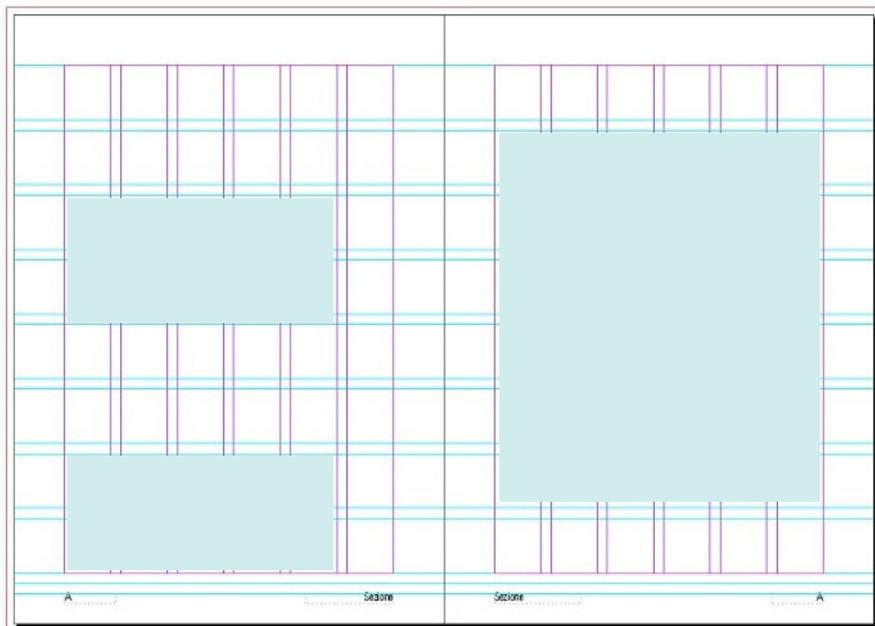
MARGINI: testa 20 mm, piede 20 mm, esterno 20 mm, interno 20 mm

ABBONDANZA: 3mm

NUMERO DI PAGINA: posto a 10mm dal margine inferiore



esempio di griglia

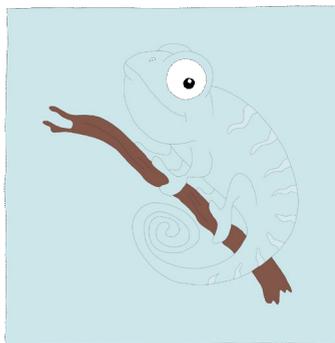


“I designer sono imprevedibili* ma seguono schemi?”

*I designer sono sempre aperti ai cambiamenti e flessibili ad ogni tipo di situazione

108

Ciò che si dice del design



Luoghi comuni

109

SPECIFICHE FONT

Oswald bold
c.13



COMPUTER IMAC G3

1998
Apple



IPOD

2002
Apple



IPHONE

2007
Apple

Helvetica
light c.11

Helvetica
regular c.12

84

Ciò che si dice del design

Roboto regular c.30
Interlinea 36 pt

Roboto bold c.30
Interlinea 36 pt

“Sto studiando un
designer interessante,
Starck*...”

“Stark? Quello di Game
of Thrones?”

*Philippe Starck è un architetto francese e
uno dei più grandi designer esistenti

86

Ciò che si dice del design



Equivoco

87

Helvetica light c.12
Interlinea 15 pt

Helvetica
regular c.12

Lucida fax regular c.30
Interlinea 36pt

Lucida fax semibold c.30
Interlinea 36pt

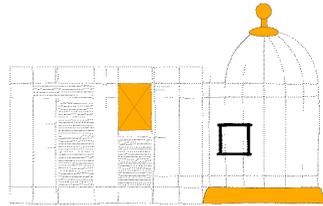
**“Devo fare una
gabbia* per domani...”**

**“Ma da quando ti
piacciono gli animali?”**

*la gabbia è una suddivisione dello spazio
di lavoro tramite linee verticali ed orizzontali
che organizzano gli spazi e gli elementi
che andranno a comporre un progetto

88

Ciò che si dice del design



Equivoco

89

Helvetica light c.12
Interlinea 15 pt

Helvetica
regular c.12

Minion pro regular c.30
Interlinea 36pt

“Non trovo una palette*
adatta...”

***“Ti trucchi, per andare
dove?”***

*per palette si intende una tavolozza, nella
computer grafica indica un insieme dei colori
disponibili in un programma di grafica o di
disegno

90

Ciò che si dice del design



Equivoco

91

Minion pro bold italic c.30
Interlinea 36pt

Helvetica light c.12
Interlinea 15 pt

Helvetica
regular c.12

Montserrat medium c.30
Interlinea 36pt

Montserrat ExtraLight Italic c.30
Interlinea 36pt

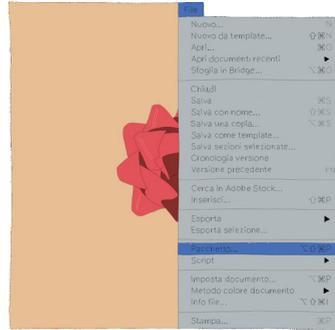
*“Un attimo che sto
salvando un pacchetto*”*

“Devi fare un regalo?”

*un pacchetto è una cartella che al suo interno contiene tutte le immagini contenute nel documento di un programma, i font utilizzati e ogni altra informazione necessaria

92

Ciò che si dice del design



Equivoco

93

Helvetica light c.12
Interlinea 15 pt

Helvetica
regular c.12

Myriad Pro bold condensed
c.30
Interlinea 36pt

Myriad Pro Italic c.30
Interlinea 36pt

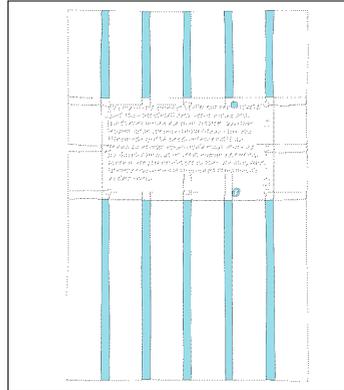
**"... si è inserito il Lorem
Ipsum*, managgia!"**

*"No, Rebè non so come
aiutarti, io il latino non l'ho
mai studiato"*

*con il termine lorem ipsum si indica un testo
segnaposto utilizzato da grafici, designer,
programmatore e tipografi a modo riempitivo
per bozzetti e prove grafiche

122

Ciò che si dice del design



Equivoco

123

Helvetica light c.12
Interlinea 15 pt

Helvetica
light c.12

Poppins black c.30
Interlinea 36pt

Poppins medium c.30
Interlinea 36pt

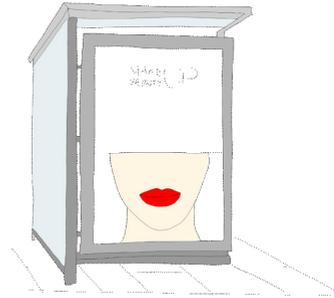
**“Devo fare un
manifesto* per il
progetto...”**

**“Manifesto? Quello
dei morti?”**

*un manifesto è un foglio di carta stampato
che si affigge in un luogo pubblico allo
scopo di comunicare qualcosa e ne esista
più di una tipologia, pubblicitario, ecc

136

Ciò che si dice del design



Equívoco

137

Helvetica
regular c.12

Helvetica light c.12
Interlinea 15pt

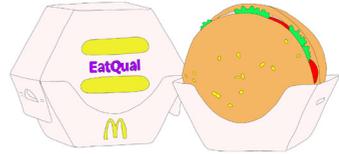
Segoe UI semibold c.30
Interlinea 36pt

Segoe UI light c.30
Interlinea 36pt

**“Non so che pack*
fare per il progetto del
panino...”**

“Vabbè fatti un panino con il
tonno”

*per packaging si intende il progetto di un
imballaggio nei suoi aspetti di prodotto e
dal punto di vista grafico



148

Ciò che si dice del design

Equivoco

149

Helvetica light c.12
Interlinea 15 pt

Helvetica
regular c.12

FRONTESPIZIO

AUTORE: Helvetica light, c.10

TITOLO: Oswald bold, c.30

SOTTOTITOLO: Helvetica light, c.15

COPYRIGHT: Helvetica light, c.9

Rebecca Guida

CIÒ CHE SI DICE DEL DESIGN

Concetti, designer e luoghi comuni

© progetto grafico Rebecca Guida

© 2022 Quodlibet S.r.l.
Macerata, via Giuseppe e Bartolomeo Mozzi, 23
quodlibet@egmail.it

ISBN 978-884262231-8

QUODLIBET

INDICE

“INDICE”: Oswald Bold, c.30

Capitoli: Oswald Bold, c.17

“Equivoco”: Helvetica light, c.15

Numeri di pagina: Helvetica light, Oswald bold, c.12

INDICE

1. CHI È IL DESIGNER 6

2. I DESIGNER 8

Equivoco 28

Equivoco 50

Equivoco 72

Equivoco 94

3. LUOGHI COMUNI 96

4. CHE COSA È IL DESIGN 112

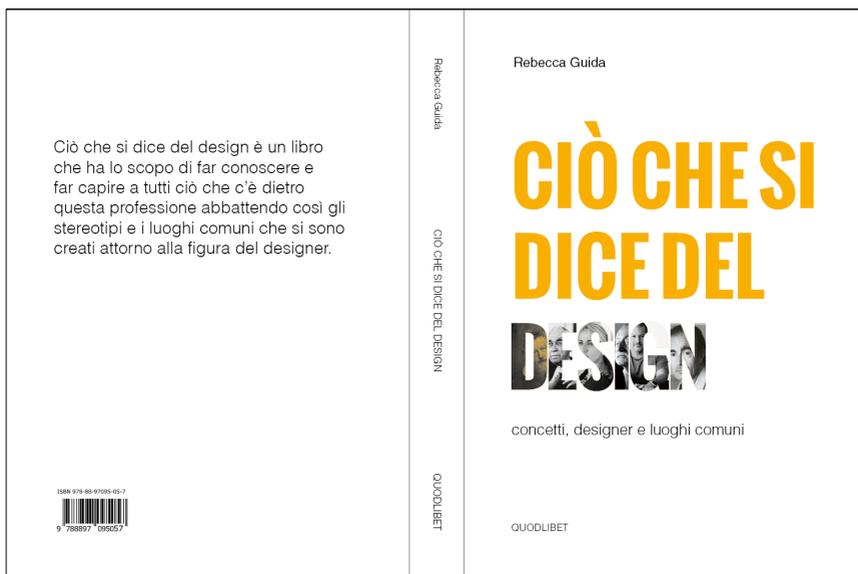
5. CATEGORIE DI DESIGN 114

Equivoco 122

Equivoco 136

Equivoco 148

COPERTINA



TITOLO: Oswald bold, c.90

SOTTOTITOLO: Helvetica light, c.18

NOME AUTORE: Helvetica light, c.16

QUARTA DI COPERTINA: Helvetica light, c.20

COLORI:  C0 M36 Y98 K0

COLORI UTILIZZATI



C 0
M 30
Y 66
K 0



C 0
M 60
Y 96
K 0



C 0
M 36
Y 98
K 0



C 0
M 72
Y 100
K 0

SCelta FONT

La scelta dei font nasce dall'esigenza di sottolineare il contrasto tra i diversi linguaggi verbali utilizzati nei due ambiti presi in considerazione.

OSWALD BOLD

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

HELVETICA LIGHT

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R
S T U V W X Y Z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R
S T U V W X Y Z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

HELVETICA LIGHT CONDENSED

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W
X Y Z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W
X Y Z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

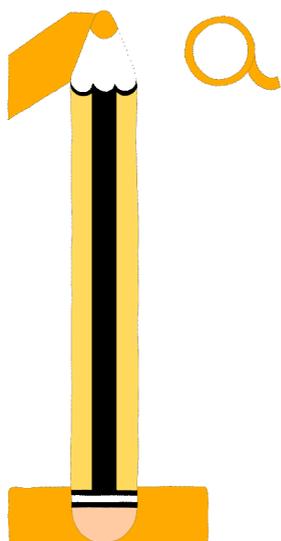
ILLUSTRAZIONI

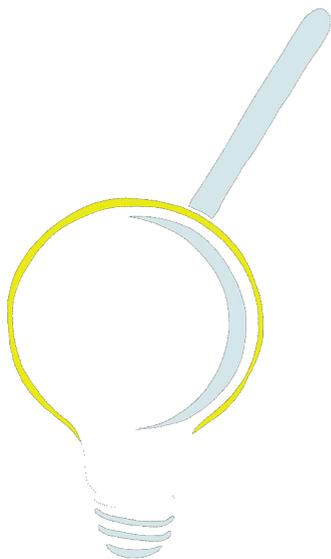
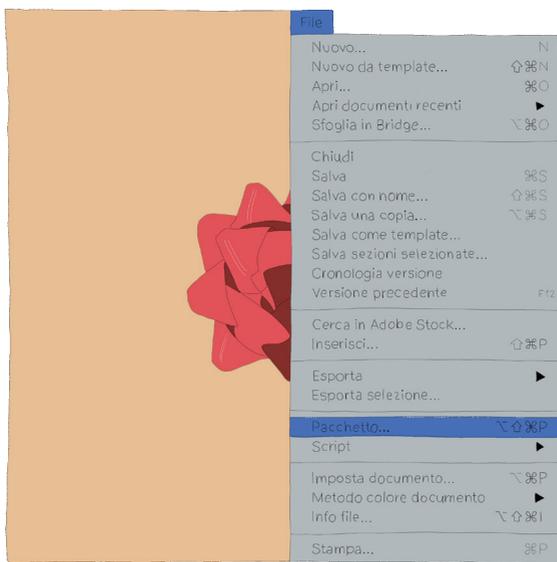
Le illustrazioni del libro sono state fatte partendo da uno sketch preliminare fatto a mano e tenendo a mente il criterio e le caratteristiche dei pittogrammi.

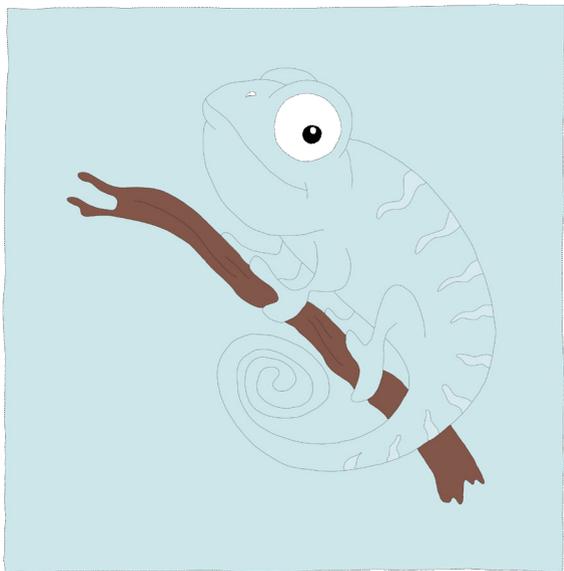
Ogni illustrazione presenta campiture piatte e colori variabili a seconda della figura rappresentata.

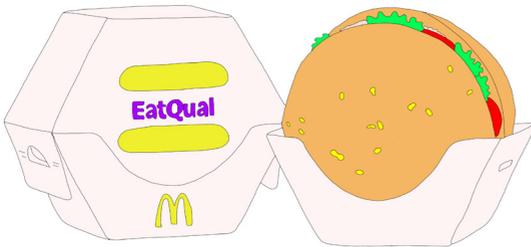
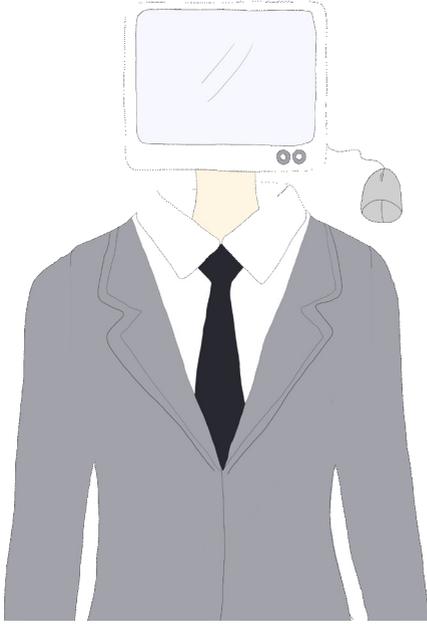


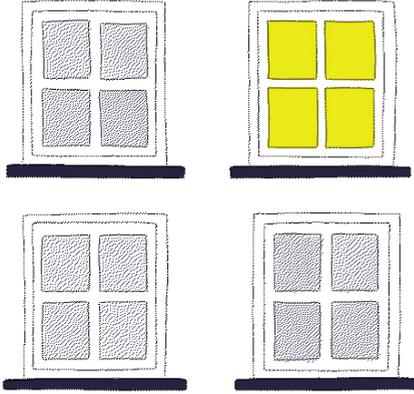
esempio di illustrazioni

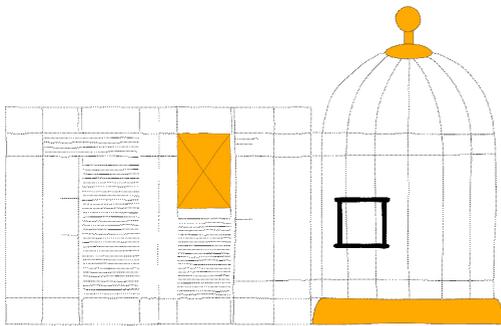
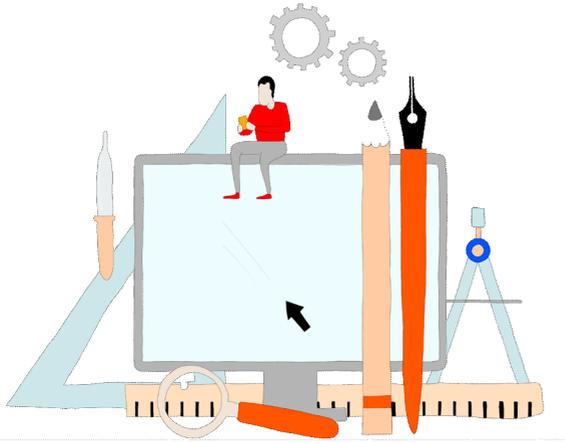


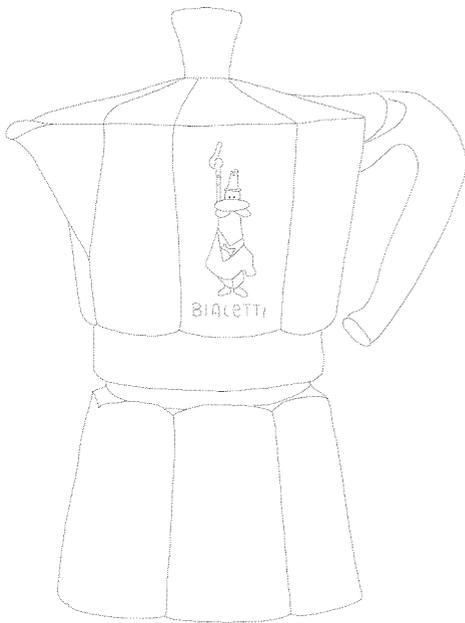
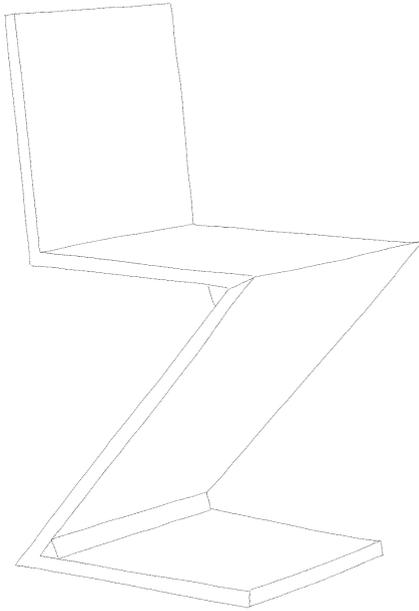






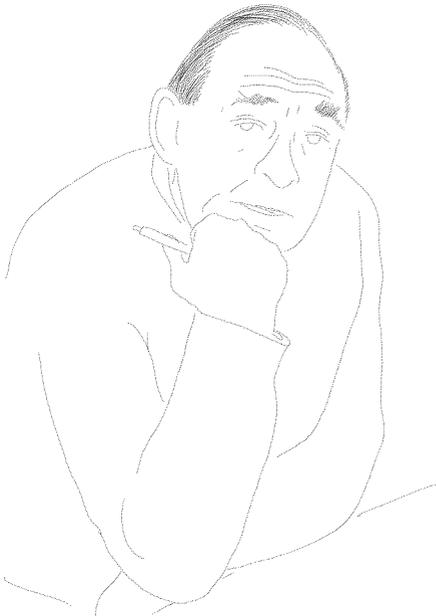


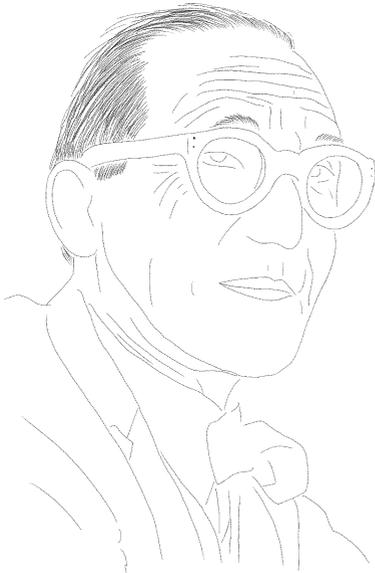
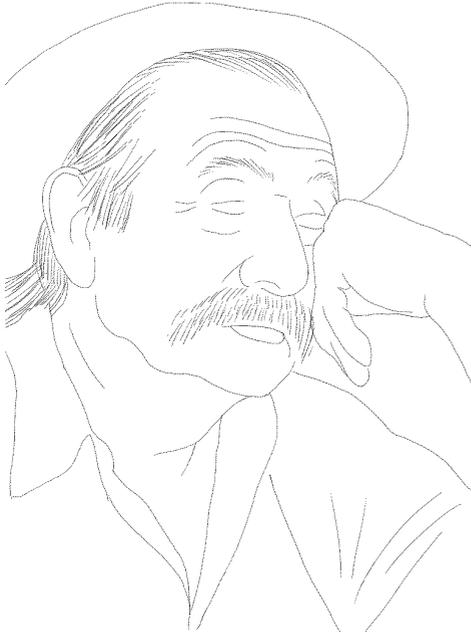




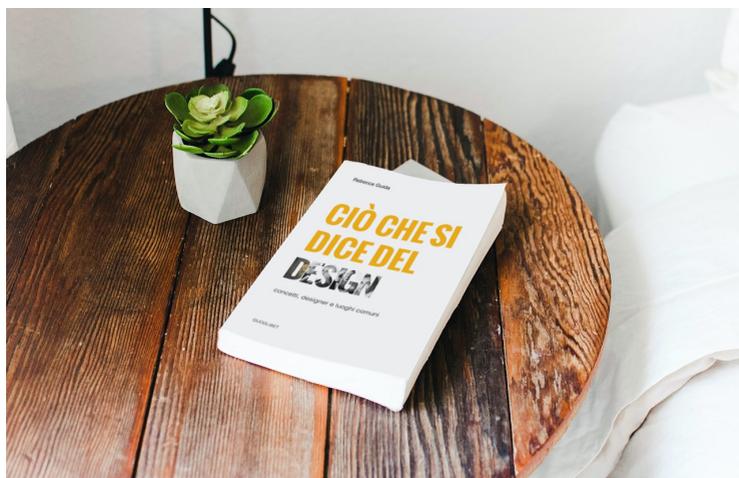




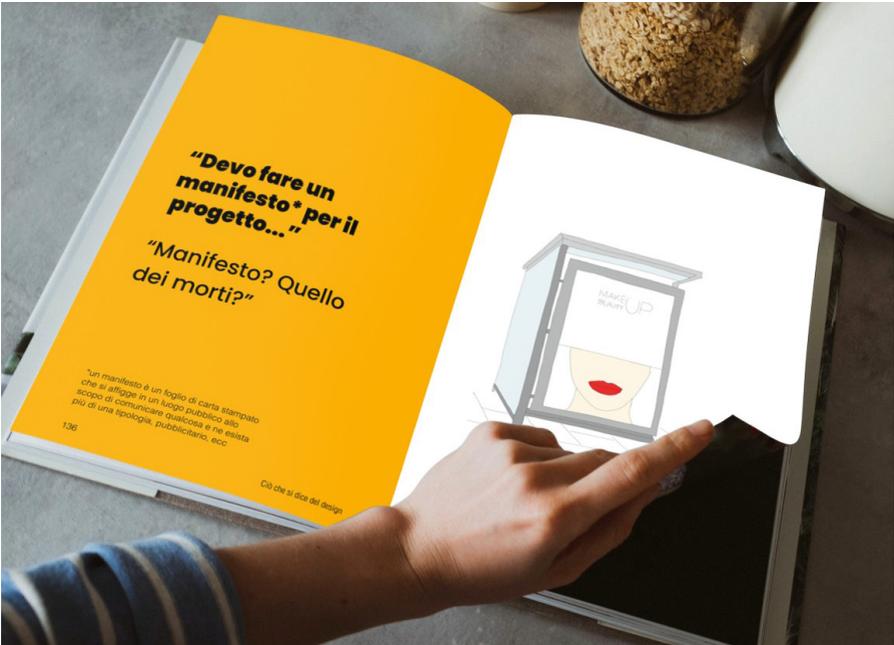


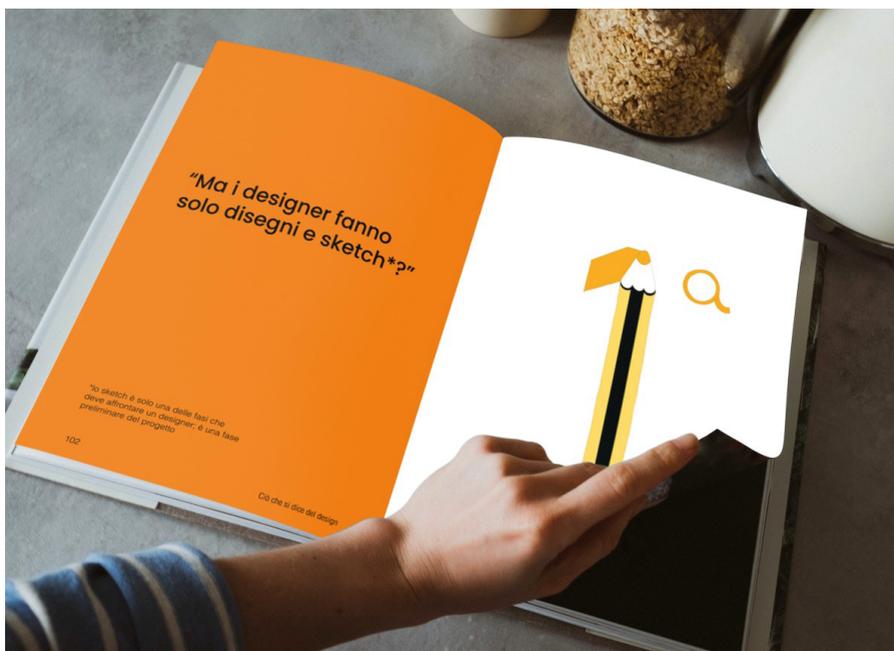


MOCKUP











SITOGRAFIA/BIBLIOGRAFIA

Sitografia/Bibliografia

Otto Neurath,
International Picture Language, 1936

chineasy.com

www.xubing.com

corraini.com

olympics.com

www.pentagram.com

www.apeloig.com

www.behance.net

www.metadesign.com

RINGRAZIAMENTI

Giunta al termine di questo percorso volevo concludere con una serie di ringraziamenti, il primo dei quali va al mio relatore Nicolò Sardo, sempre presente, puntuale e disponibile. Grazie al percorso intrapreso insieme ho sviluppato maggiori consapevolezze.

Ai miei genitori Aldo ed Emanuela, i miei pilastri, grazie per avermi donato una mente razionale ma allo stesso tempo incline a fantasia e stravaganza e grazie ad entrambi per avermi lasciata libera e indipendente nel mio percorso universitario, credendo nelle mie potenzialità e rimanendo in ogni occasione, sempre dalla mia parte.

A mia zia Nuccia, da sempre per me fonte di motivazione, ottimismo e positività. Grazie per non esserti mai arresa davanti ai miei momenti più brutti e nell'essermi stata accanto sempre, come se fossi tua figlia.

A mio zio Tony e a mio cugino Francesco, per avermi capita e sostenuta. Grazie per aver speso anche solo cinque minuti del vostro tempo ad ascoltare i miei progetti, le mie titubanze, i ripassi prima di un esame, per essere stati una costante di vita, da sempre e per sempre.

A mia nonna Filomena, che ci ha creduto prima che ci credessi io; la mia più grande sostenitrice e il mio amore più grande. A te ringrazio una attenzione e dedizione disarmante. E a mio nonno Rocco Antonio, la stella che tutte le notti mi ha accompagnato in questo percorso e che mi accompagnerà nei progetti futuri.

Alle mie sorelle, grazie per aver gioito sempre dei miei successi e oggi questo è anche se fosse un po' vostro. In particolare a Gaia, al mio fianco in ogni mio traguardo.

A mia zia Tania, con cui condivido questa passione, una presenza velata ma costante, grazie.

A Valentina, la mia compagna di laboratorio da tre anni, che non mi ha mai mollato. Ad un rapporto che ci hanno sempre tutti invidiato; ci siamo sempre capite con uno sguardo e sollevate in un abbraccio, grazie, tu sai.

A Marta, la mia coinquilina per sempre, grazie per essere stata un punto di riferimento in una nuova città il primo anno, per avermi accolta tra le tue braccia nei momenti più sconfortanti, grazie per le ore passate insieme, perché resteranno indelebili nel mio cuore.

Alle mie amiche, il regalo più bello che l'università potesse farmi, grazie per avermi incoraggiata sempre e per avermi permesso di vivere il mio percorso universitario con serenità.

Ai miei amici "di giù", i giorni sarebbero passati molto più lentamente senza il vostro supporto. Siete fantastici.

Università degli studi di Camerino
SAAD Scuola di Ateneo Architettura e Design "E.Vittoria"
Corso di Laurea in Disegno Industriale e Ambientale
A.A. 2021/2022
Progetto di tesi di laurea di Rebecca Guida
Relatore Nicolò Sardo