

# PORTFOLIO

Di ilenia Virdis

# DESIGN DEL PRODOTTO

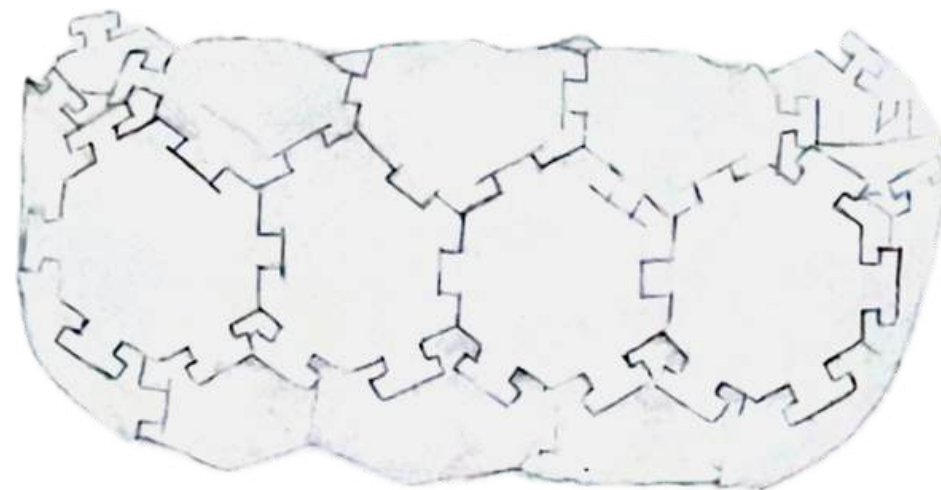
# 01 PORTAOCCHIALI



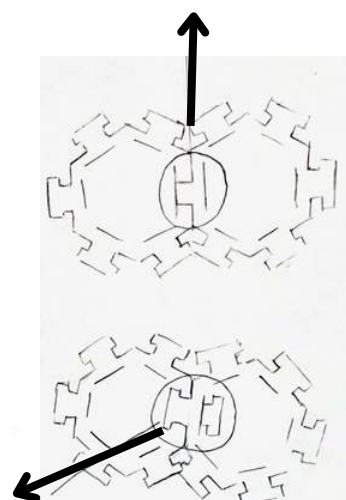
Per questo progetto ho voluto creare un porta occhiali morbido, leggero e funzionale, che offrisse una protezione efficace senza risultare rigido o ingombrante.

La struttura nasce dall'utilizzo del modulo è "L'Esagono", caratterizzato da angoli di 120°, che permettono una distribuzione uniforme delle forme e la possibilità di unire i moduli senza creare vuoti.

I materiali scelti sono il feltro e pelle.



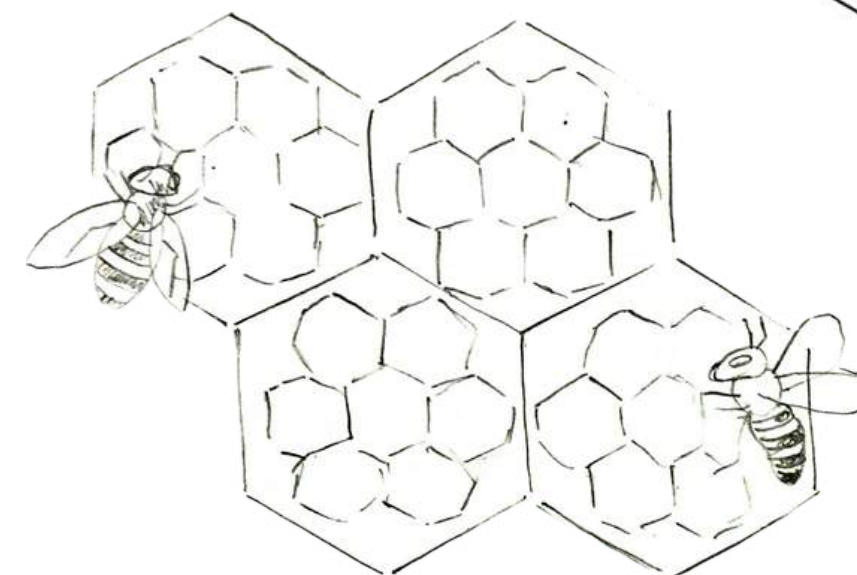
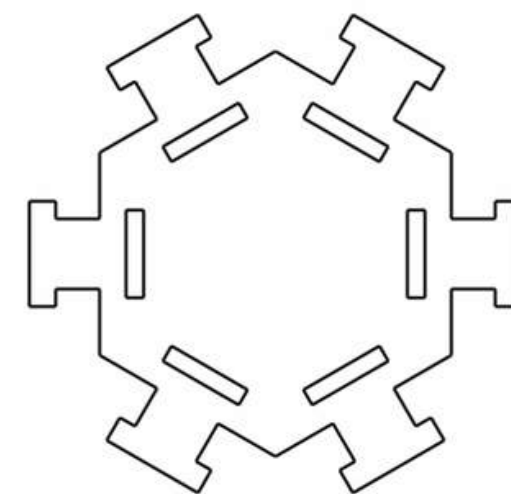
Inserire le braccia del modulo  
nei tagli dell'altro

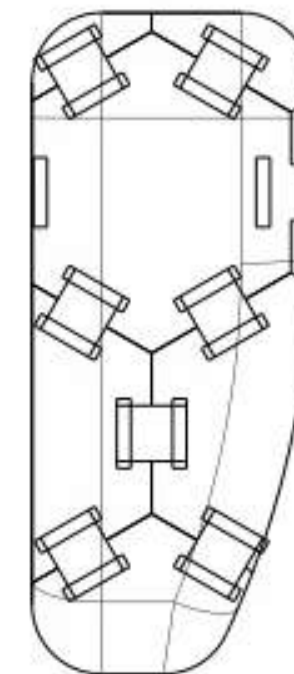
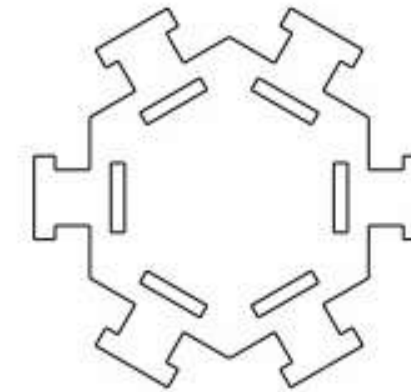
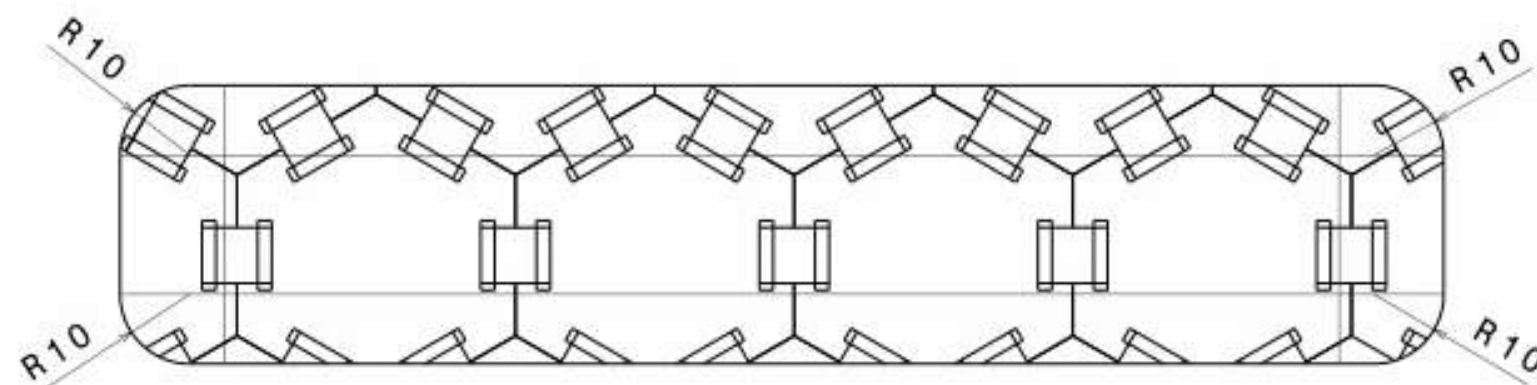
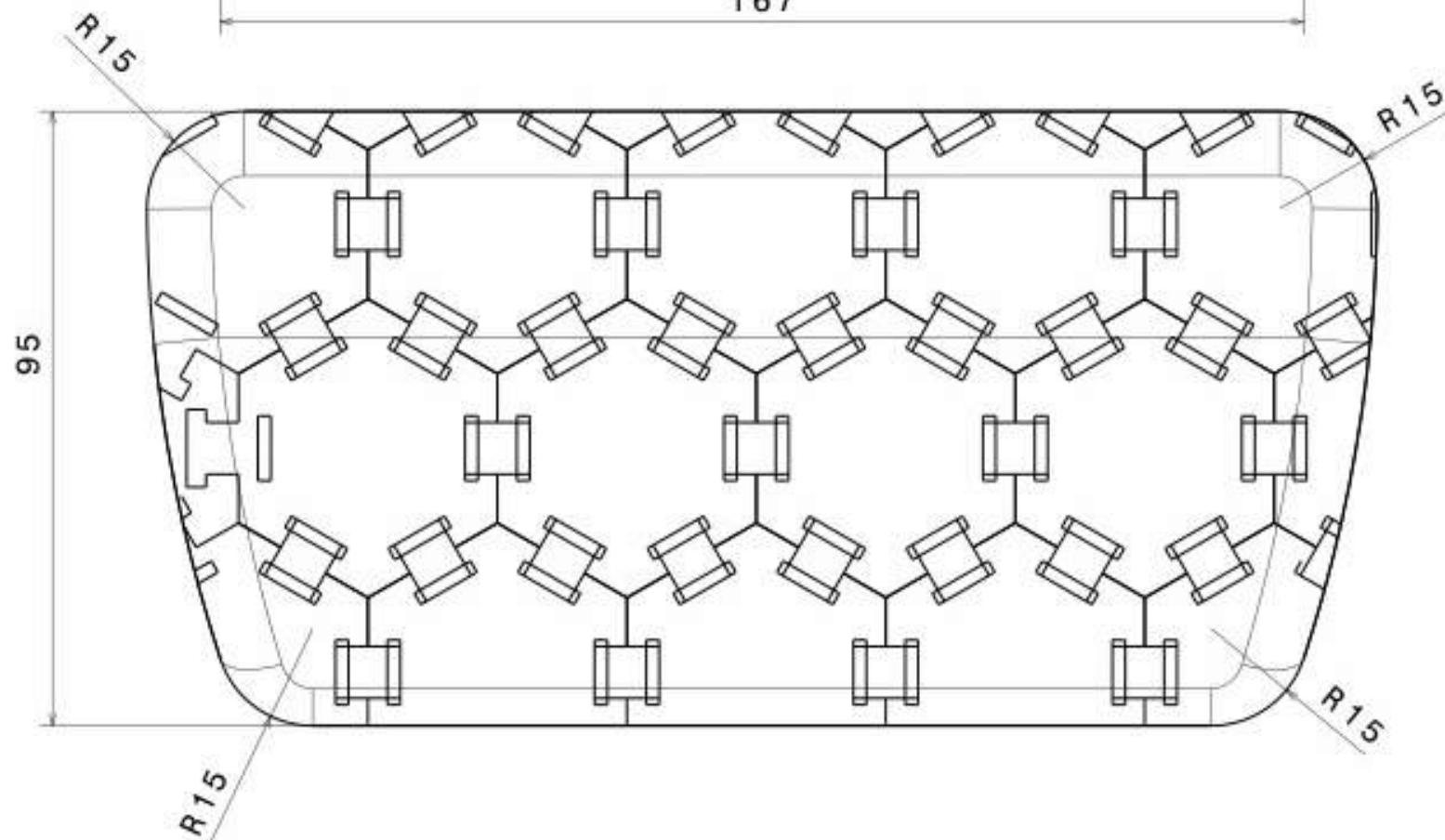
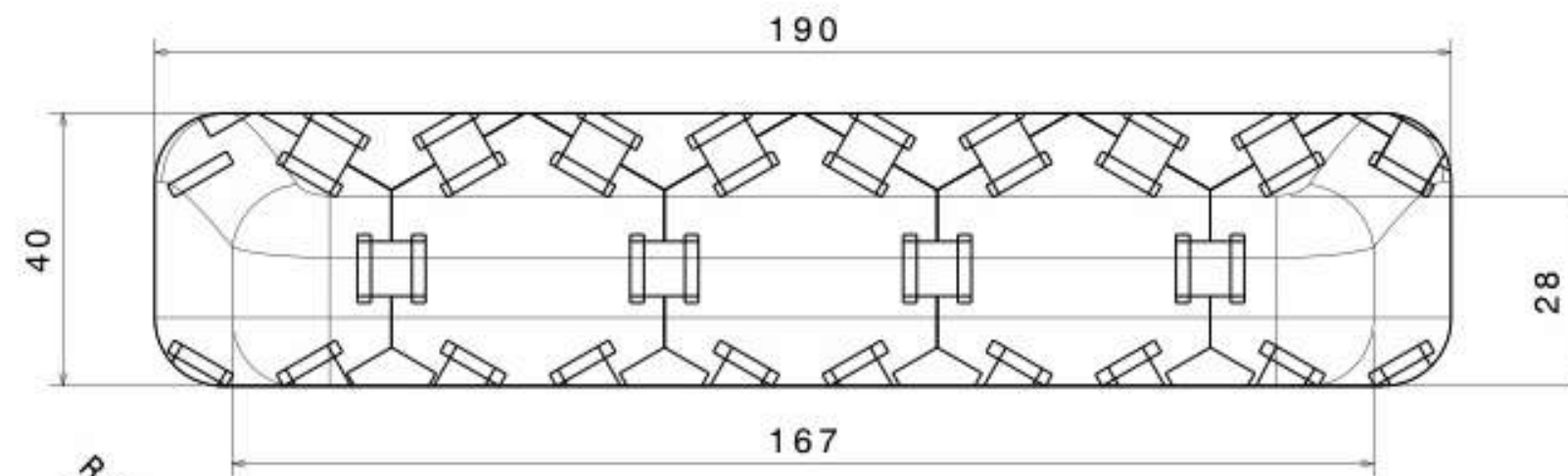


Parte inferiore



MODULO





Accademia di Belle Art Bologna  
Design del Prodotto I A.A. 2023/2024

Prof, Pier Luca Freschi

SCALA 1:1

Misure in mm

Ilenia Viridis





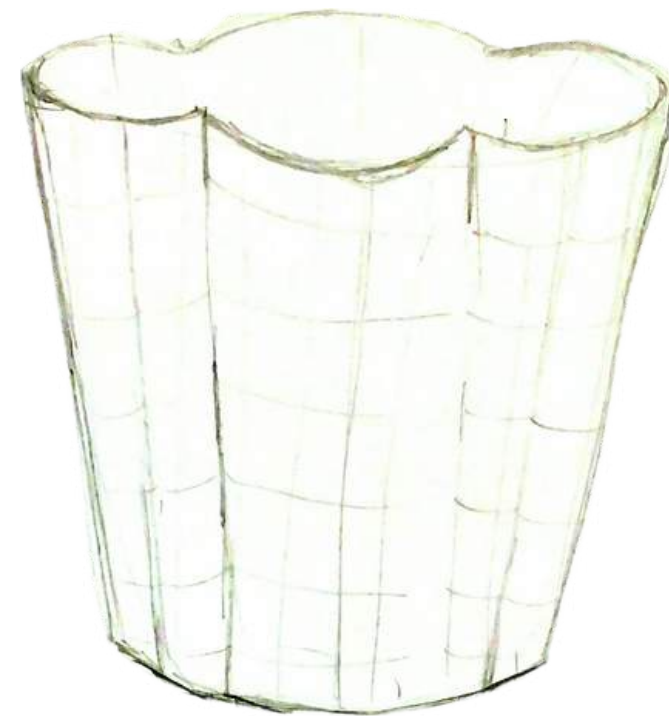
## O2 PORTAVASO

Per la realizzazione di questo portavaso mi sono ispirata alla forma e al movimento della campana delle meduse. Ho cercato di tradurre le loro curve morbide e fluide in un contenitore dalle linee dinamiche e irregolari.

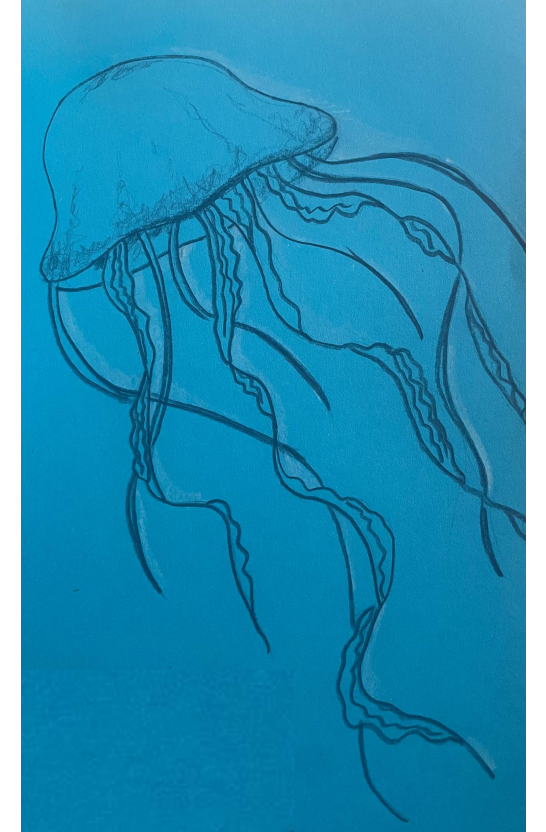
Le curve non sono tutte uguali: questa scelta è intenzionale e serve a evocare la sensazione di movimento continuo e naturale tipica delle meduse



Movimento

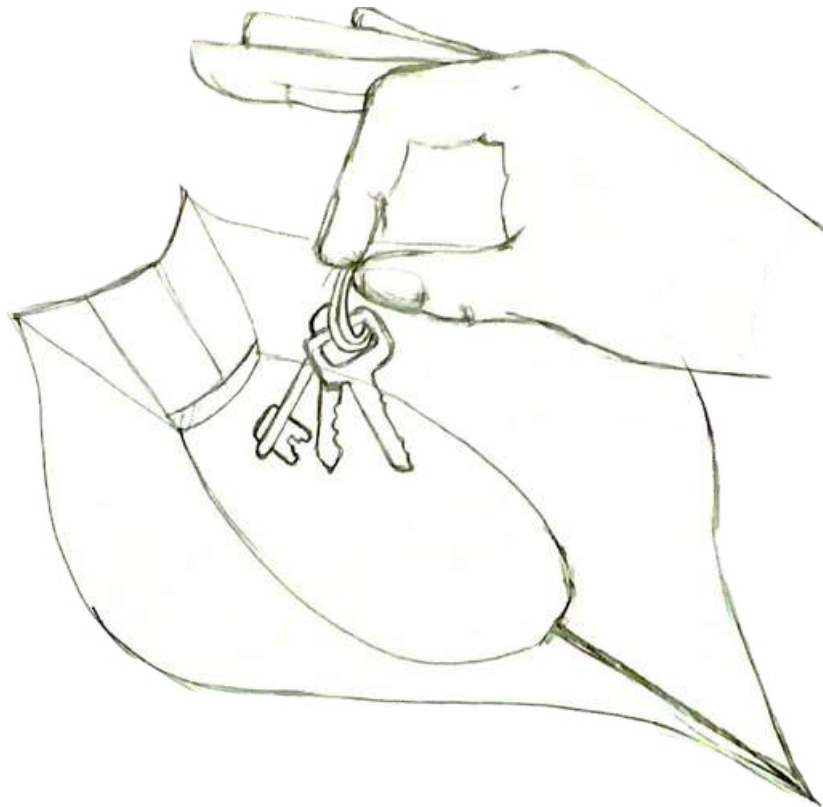


Forme  
curve una diversa  
dall'altra

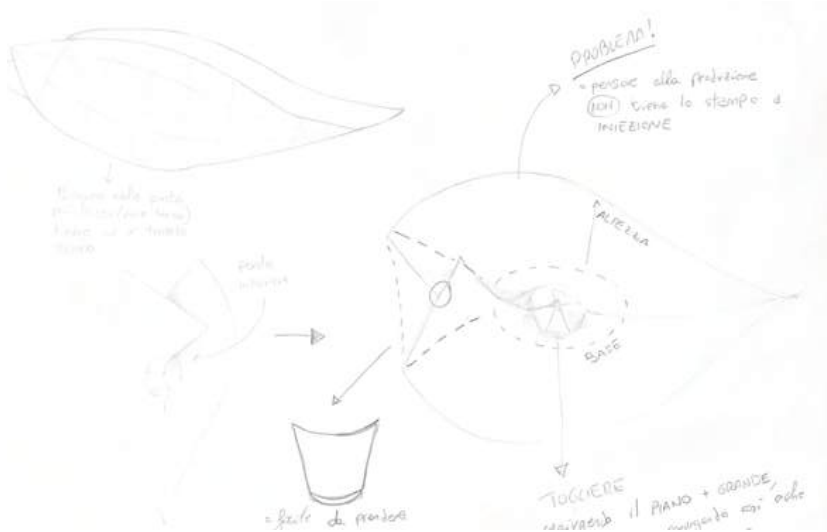




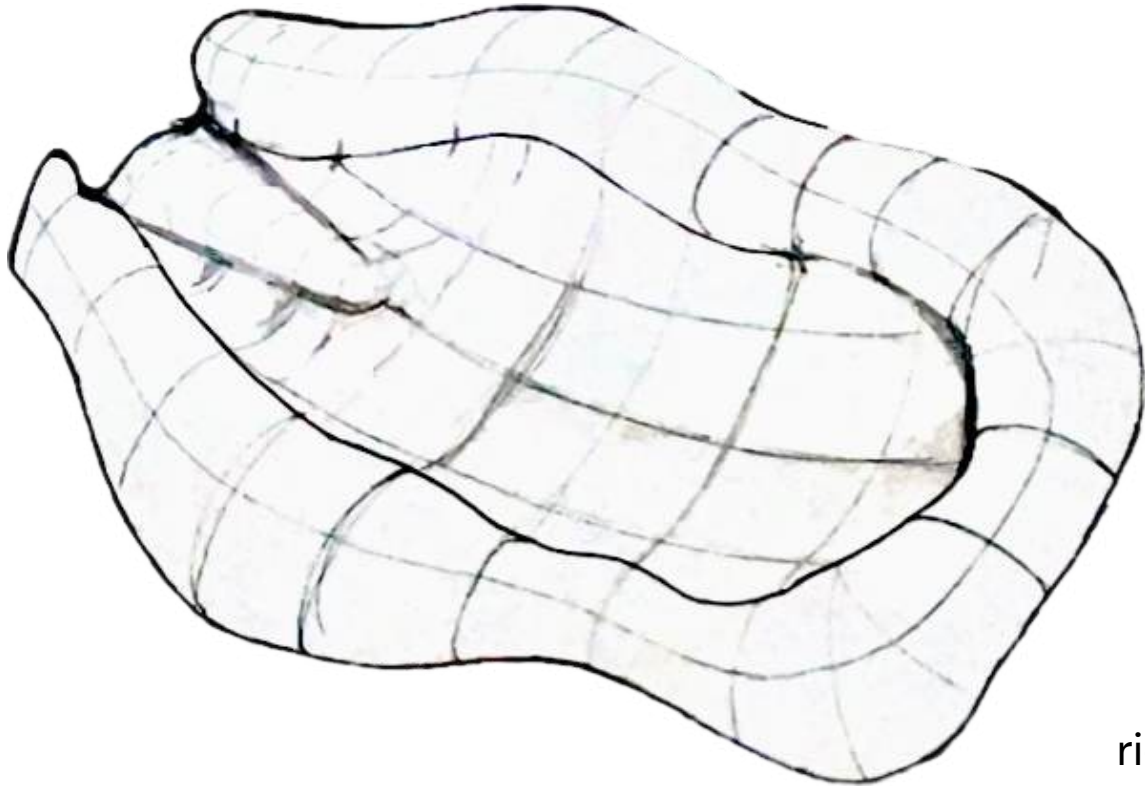
03 SVUOTATASCHE



Mi sono ispirata alle foglie di loto e all'Anthurium, le cui forme in natura servono per trattenere l'acqua. Ho deciso di reinterpretare queste curvature

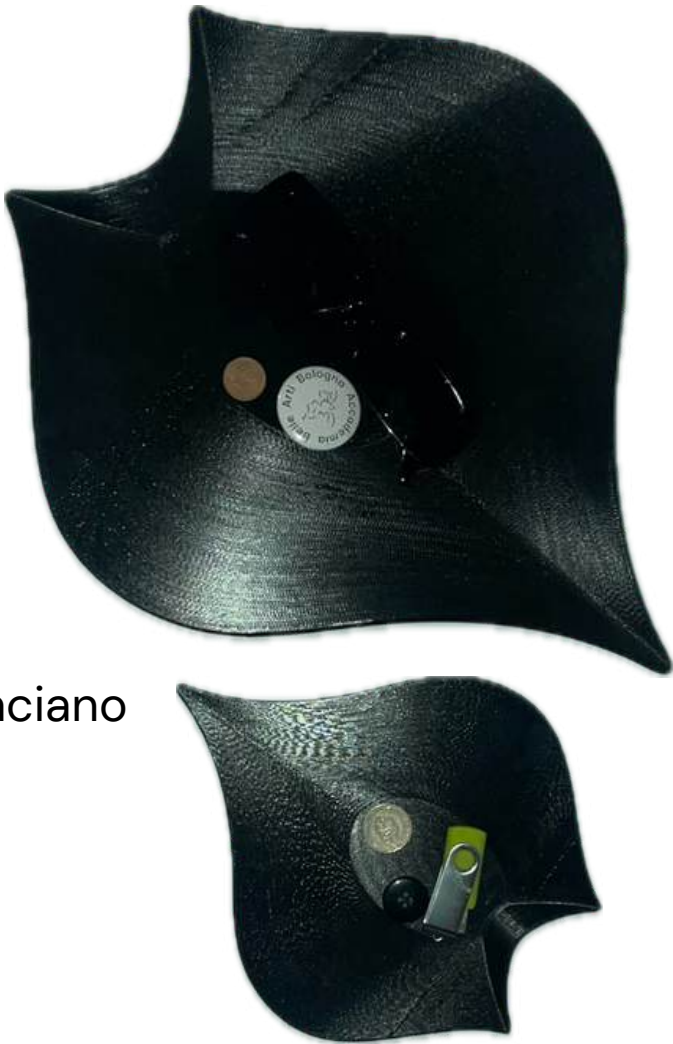


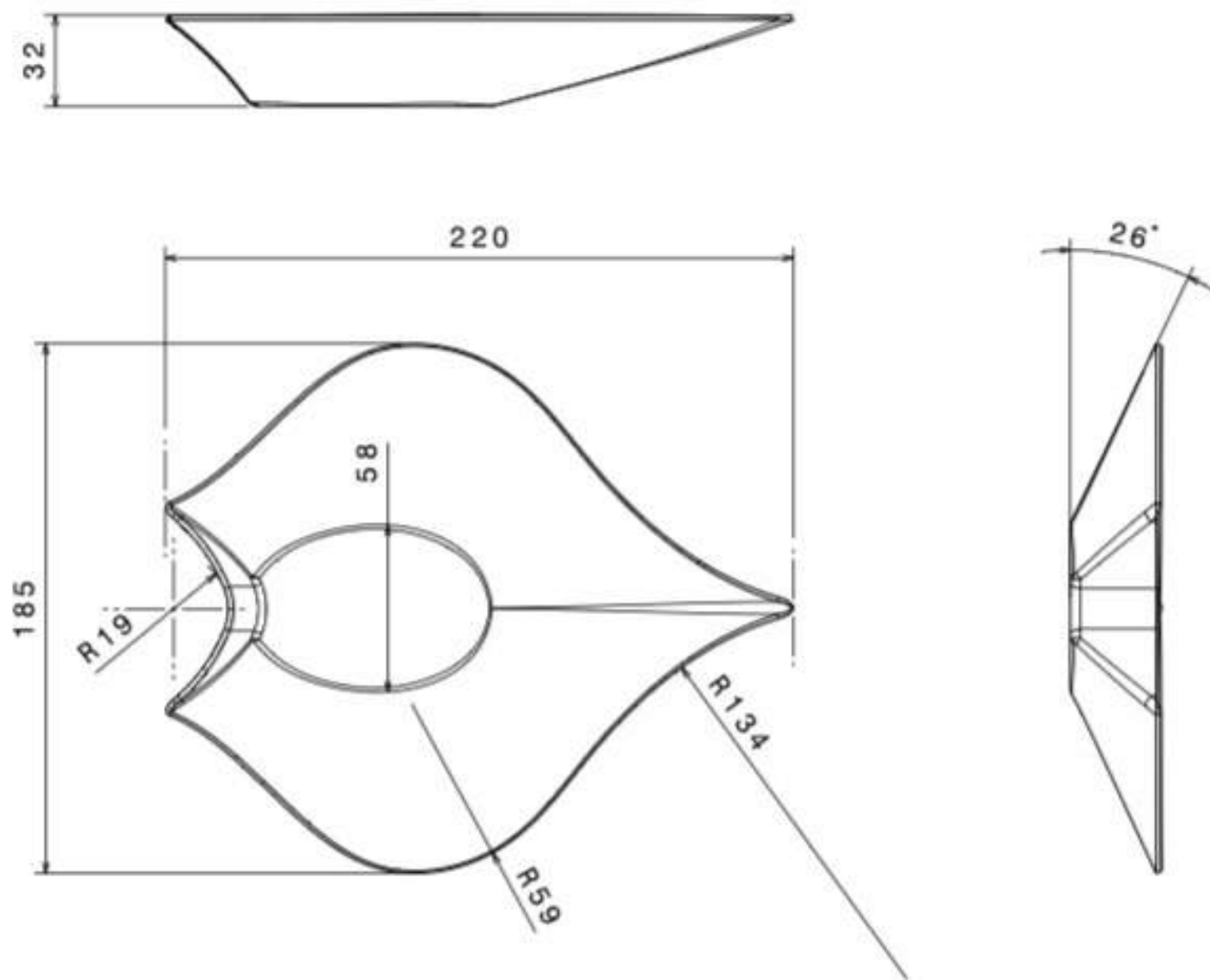
ANTHURIUM



Combaciano

Forme curve  
richiamano la forma delle foglie





Accademia di Belle Art Bologna  
Design del Prodotto I A.A. 2023/2024

Prof. Pier Luca Freschi

SCALA 1:5

Misure in mm

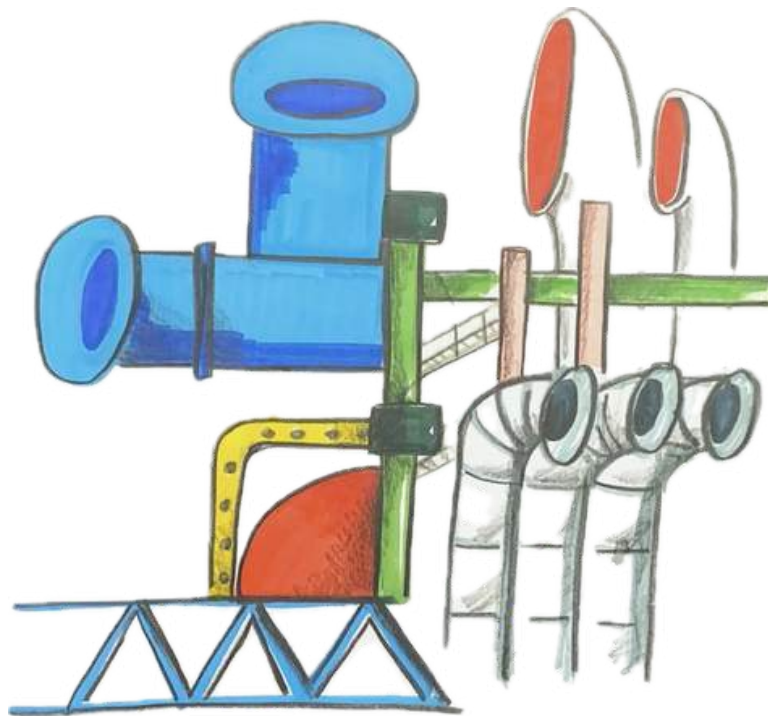
Ilenia Virdis



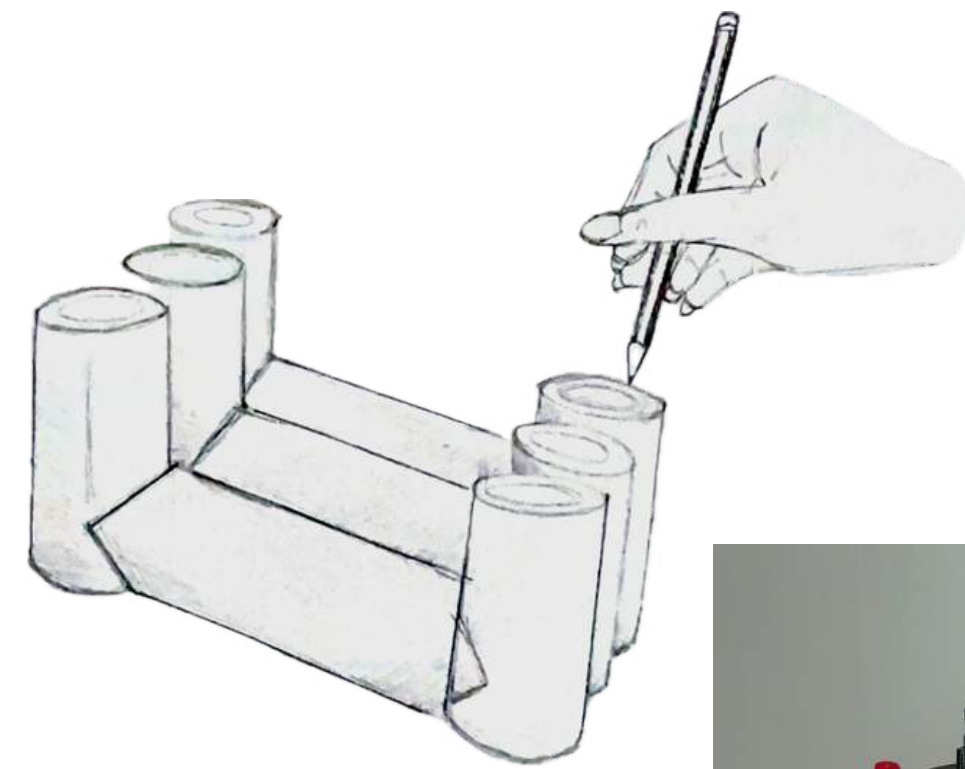


# O4 SET DA SCRIVANIA

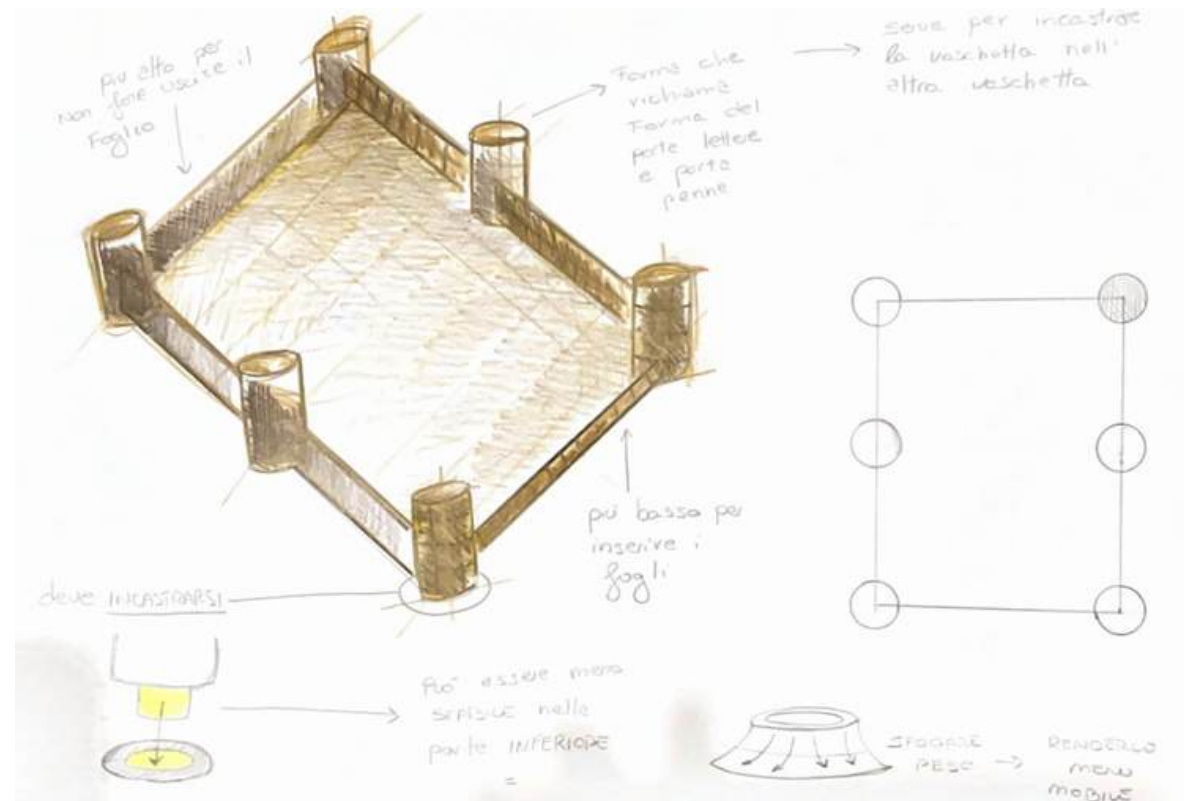
Set da scrivania composto da porta lettere, porta penne e porta fogli, ispirato alle tubature industriali presenti negli ambienti di lavoro. Il design riprende forme funzionali e lineari tipiche del contesto industriale, mentre il rivestimento in pelle conferisce eleganza e raffinatezza, creando un contrasto armonioso tra la rigidità delle forme e la morbidezza del materiale, sottolineando l'importanza e il carattere del set."



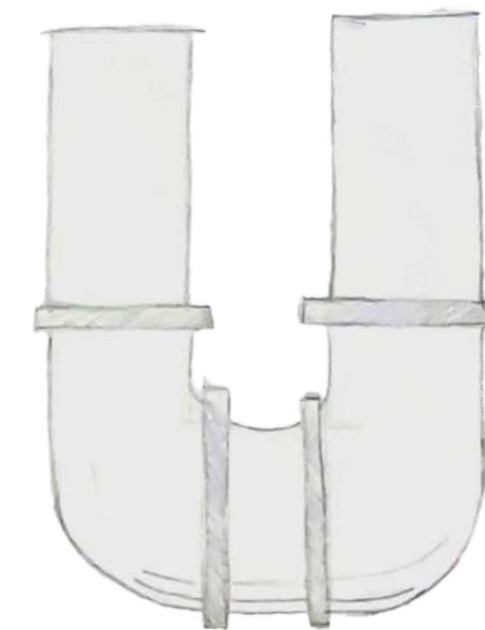
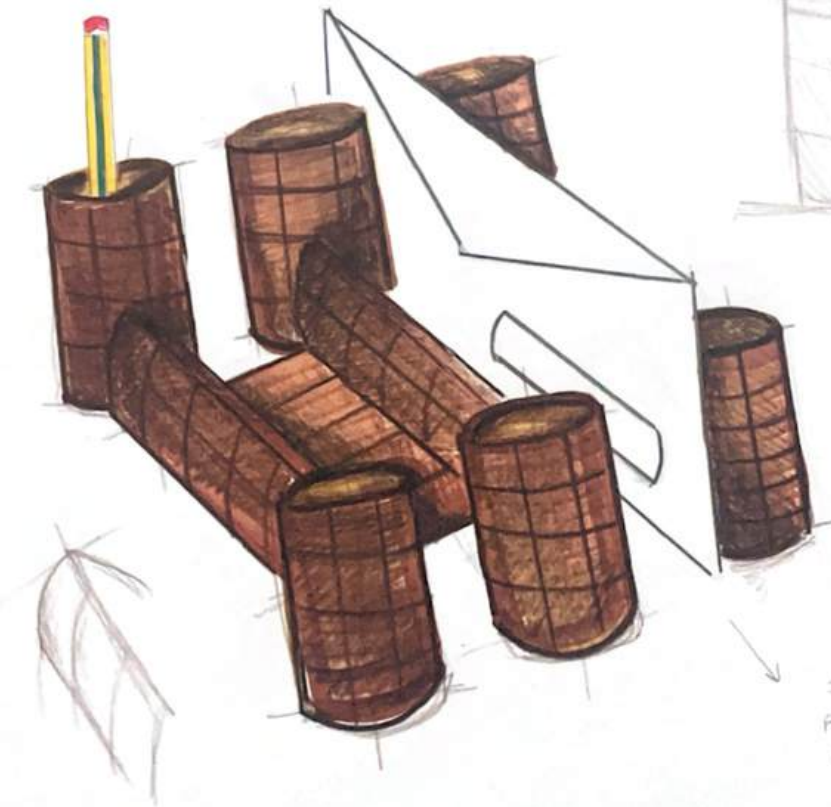
La forma richiama  
il portalettere



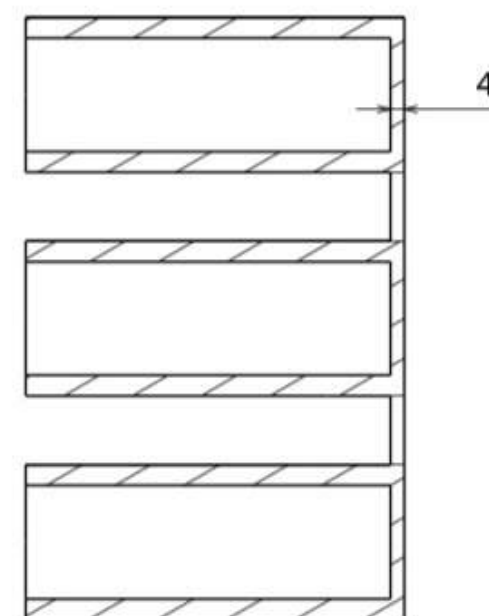
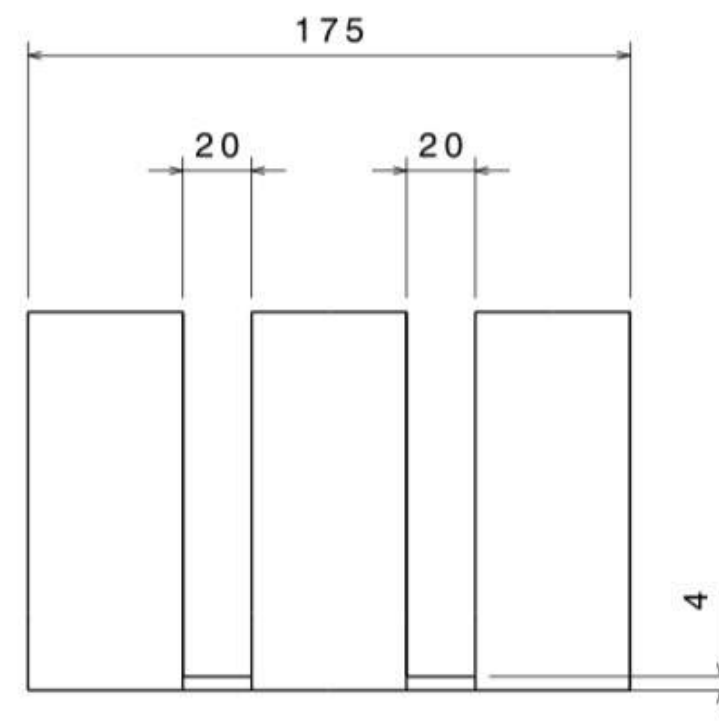
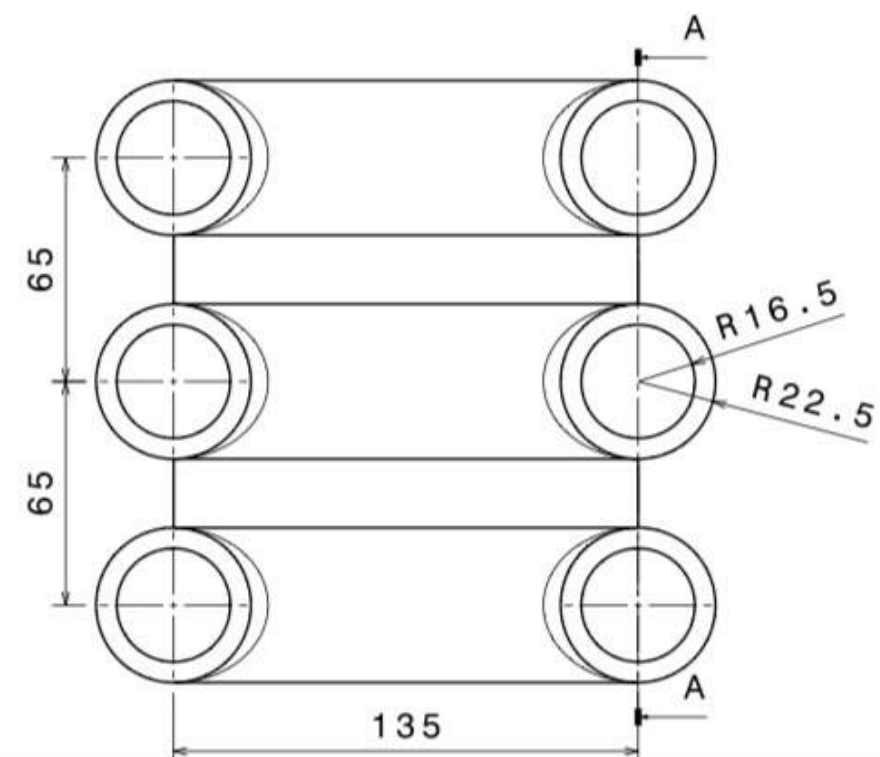
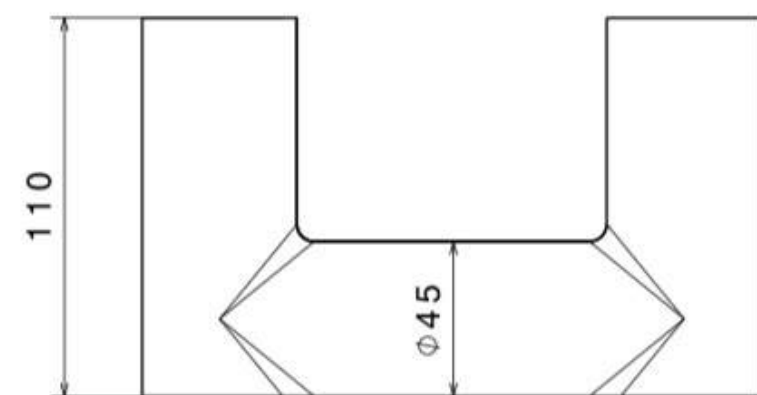
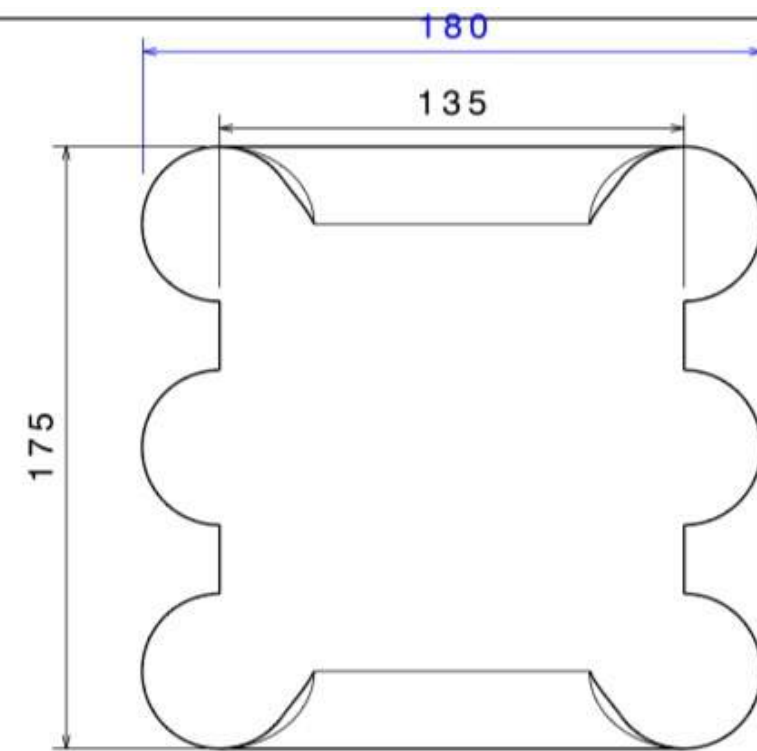
Unisce due funzioni,  
usare struttura per più funzioni



Davanti più basso per inserire i fogli







Vista in sezione A-A  
Scala: 1:2

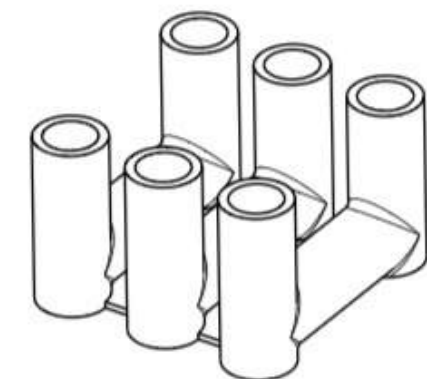
Accademia di Belle Art Bologna  
Design del Prodotto I A.A. 2023/2024

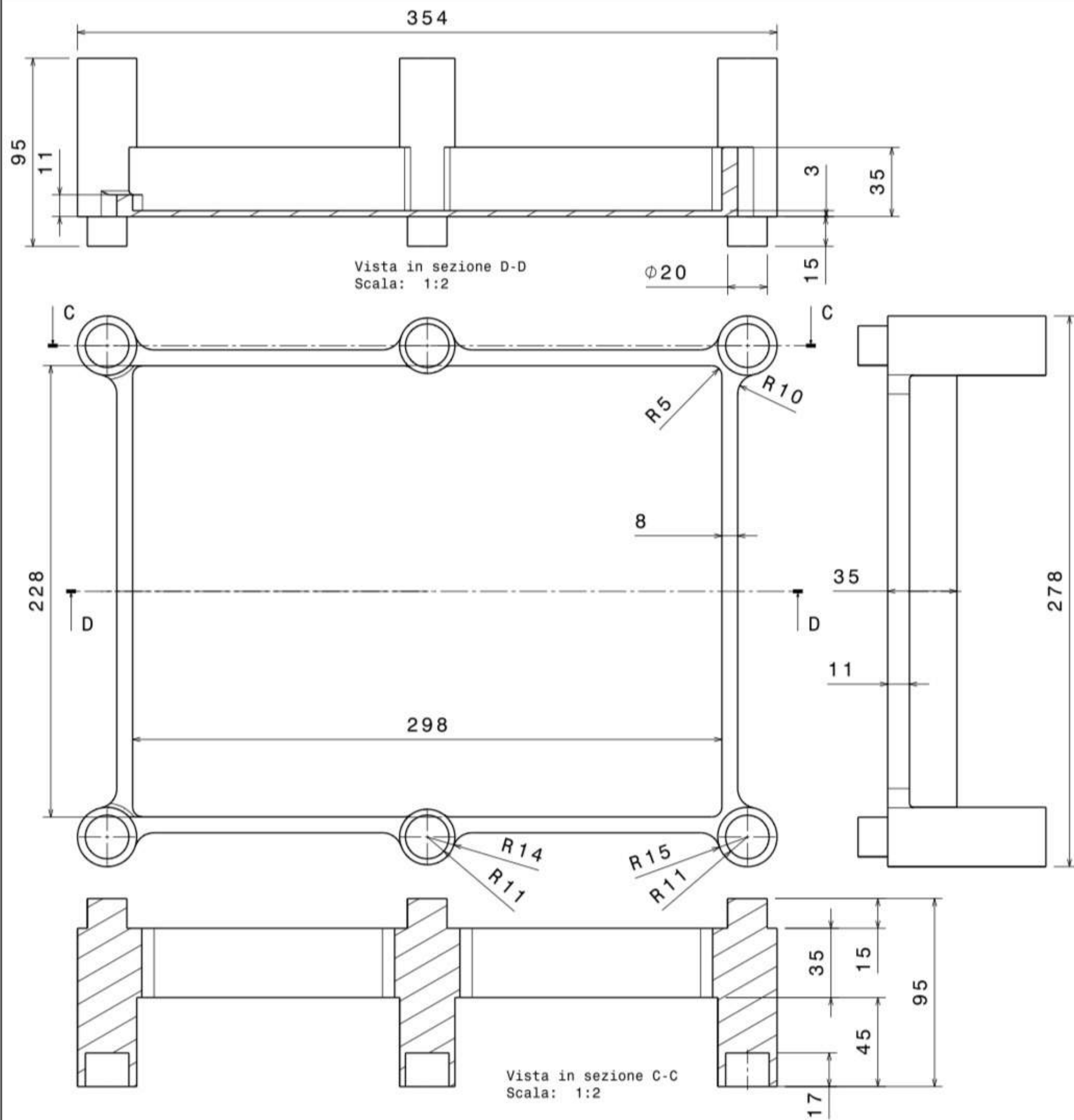
Prof. Pier Luca Freschi

SCALA 1:2

Misure in mm

Ilenia Viridis





Accademia di Belle Art Bologna Design del Prodotto I A.A. 2023/2024	
Prof Pier Luca Freschi	
Misure in mm	
Ilenia Viridis	



# 05 GAMBE SEDUTA

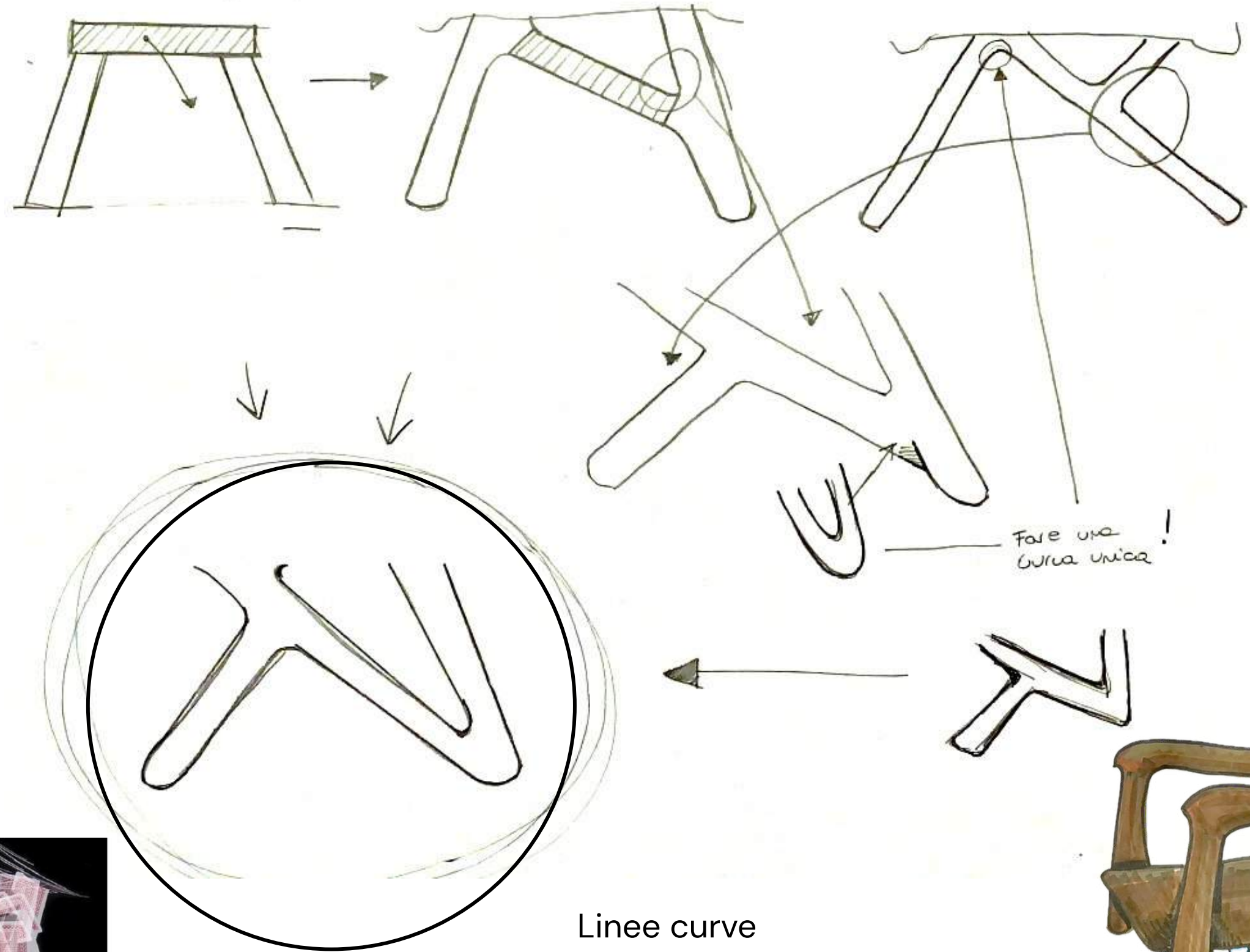


Prima



Dopo

Il progetto è quello di cambiare le gambe di una seduta già esistente, ho deciso di concentrarmi su forme curve, per creare un dialogo armonioso tra le varie componenti. Riflettendo sulle possibilità di movimento e leggerezza, mi sono ispirato al gesto delle carte quando vengono lanciate in aria: le traiettorie che formano ricordano delle "X" dinamiche e fluide.



Linee curve dialogano bene con la forma superiore della seduta





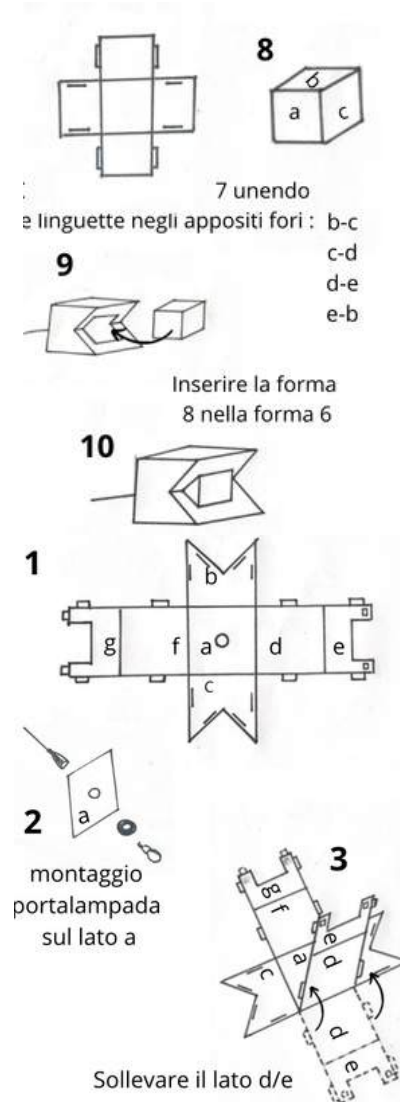
# O6 LAMPADA

Il progetto prevede lo sviluppo di un corpo illuminante sostenuto da un supporto in cartone piegato, realizzato tramite tagli e pieghe, con una lampadina LED a vite E14 e un diffusore di 200 x 200 mm.

Il cartone, di spessore compreso tra 3 e 5 mm, è utilizzato come materiale principale: pur essendo sempre più impiegato nel design, non è ancora molto diffuso a causa di limiti legati a durabilità, resistenza ed estetica.

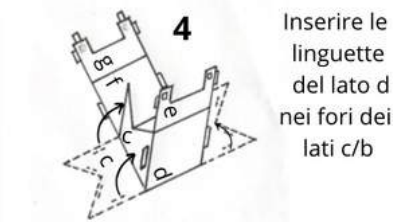
Il lavoro si basa sull'esplorazione di forme geometriche bidimensionali.

L'obiettivo è stato studiare incastri e composizioni geometriche per reinterpretarle come lampade dal design originale.

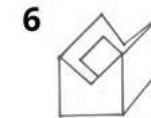


Accademia  
Belle Arti  
Bologna

CURX



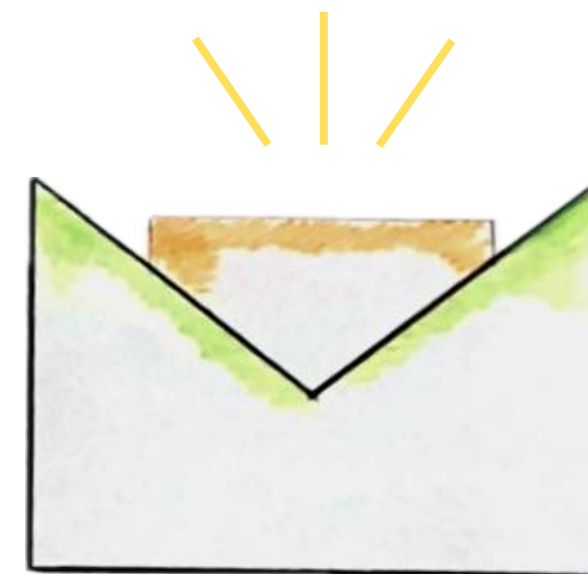
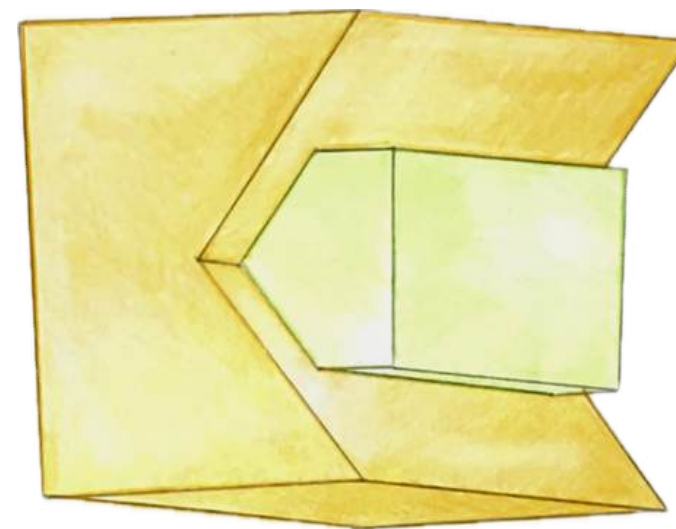
Fare lo stesso  
passaggio  
4 anche nel lato f



Funziona anche girando  
la lampada  
=  
si può scegliere la direzione  
della luce



Incastro  
di forme  
geografiche  
tridimensionale





# O6.1 LAMPADA

Il progetto prevede lo sviluppo di un corpo illuminante sostenuto da un supporto in cartone piegato, realizzato tramite tagli e pieghe, con una lampadina LED a vite E14 e un diffusore di 200 x 200 mm.

Il cartone, di spessore compreso tra 3 e 5 mm, è utilizzato come materiale principale: pur essendo sempre più impiegato nel design, non è ancora molto diffuso a causa di limiti legati a durabilità, resistenza ed estetica.

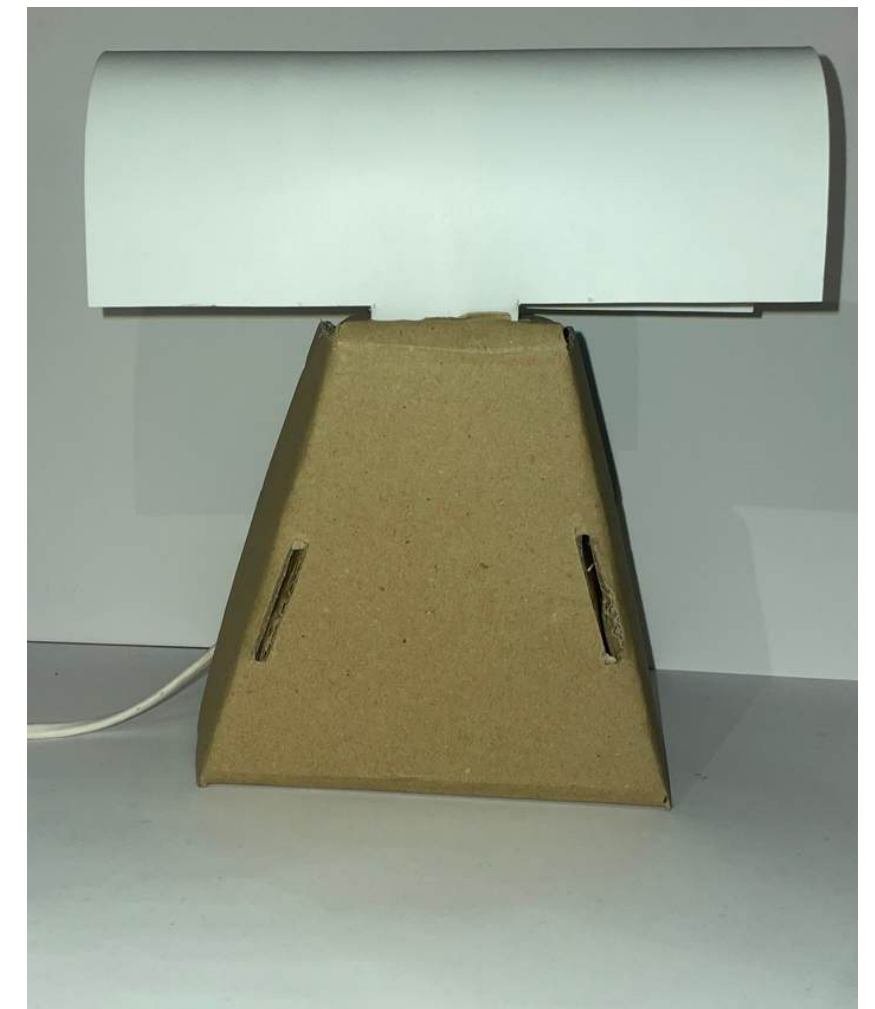
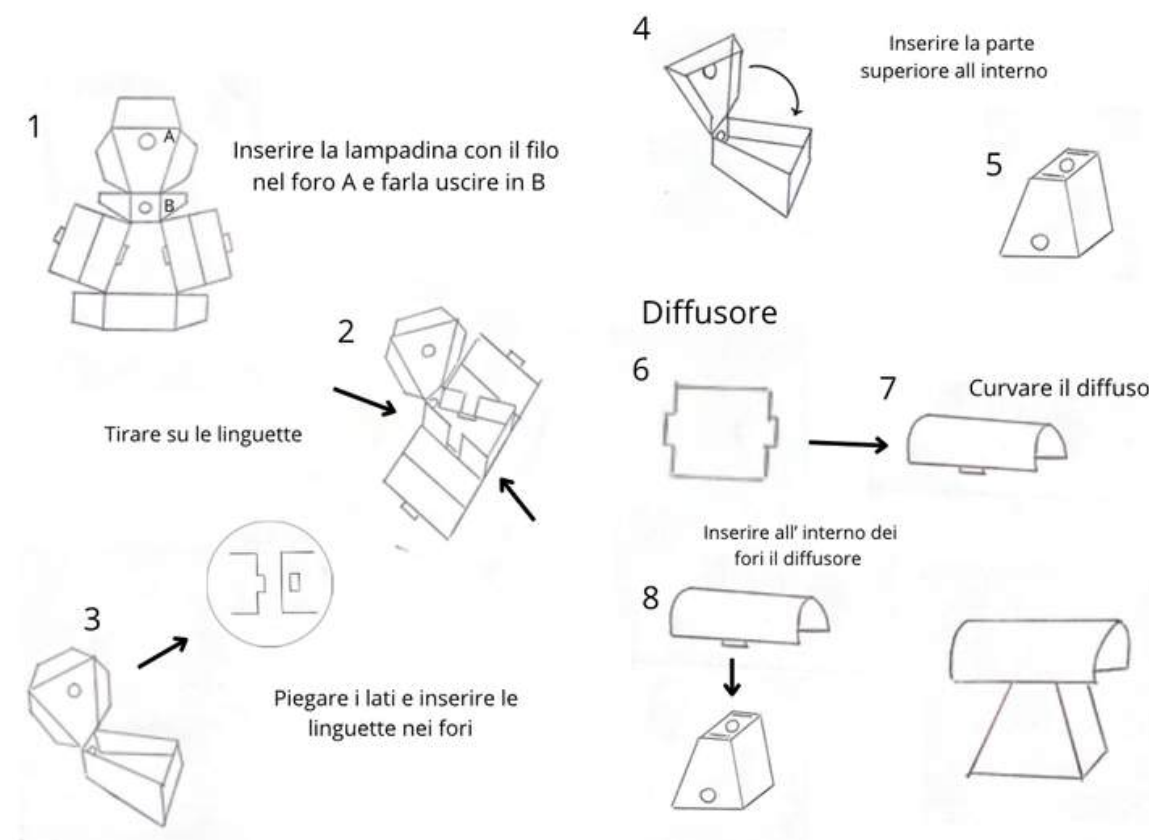
L'obiettivo è stato studiare incastri e composizioni geometriche per reinterpretarle come lampade dal design originale.

Triangolo

2° idea

Curvare diffusore  
seguire la sua  
forma naturale

Inserire le linguette del  
diffusore nel  
fori del cartone

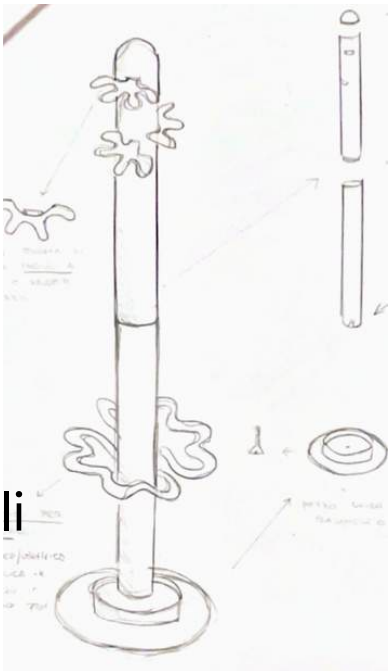
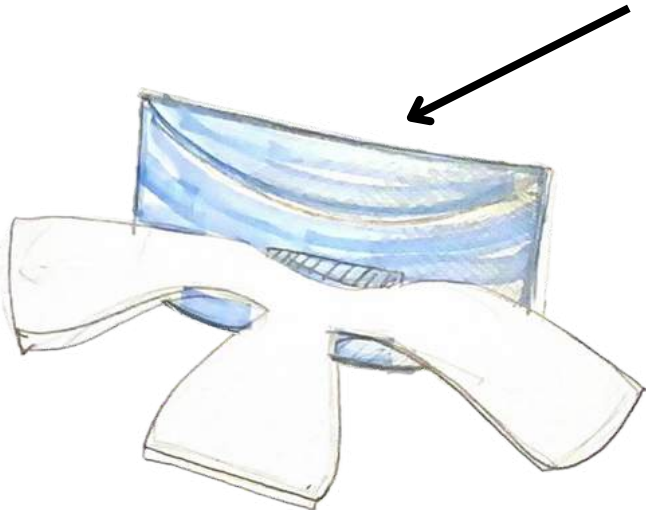




# 07 APPENDIABITI

Il progetto prevede un appendiabiti da muro e da piantana realizzato in ferro (tubo, fondino e lamiera). L'idea nasce dal desiderio di introdurre forme organiche e naturali in contrasto con l'ambiente lineare. Le linee ispirate alla natura evocano sensazioni di tranquillità, armonia e positività — come accade con la presenza di piante negli ambienti interni. La forma dell'albero in specifico i suoi "rami" invitano a poggiare giacche.

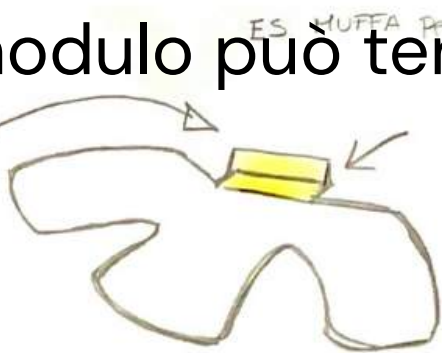
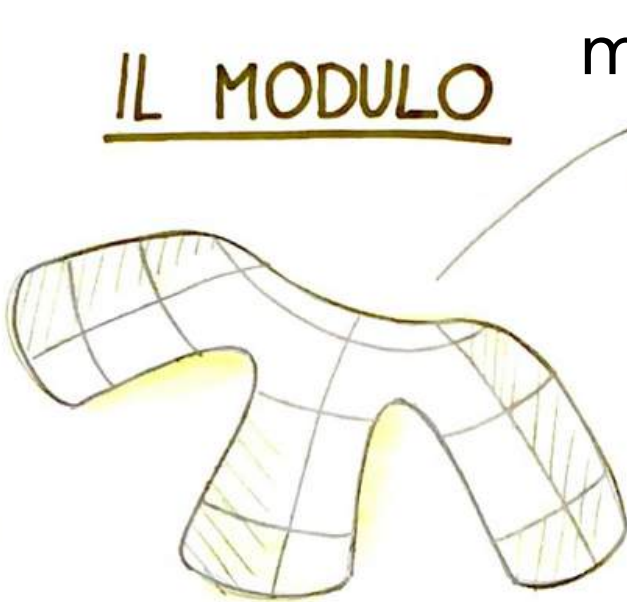
APPENDIABITI A MURO



Porta ombrelli

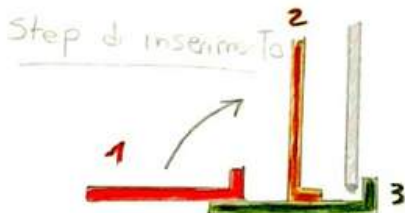
Ogni modulo può tenere 4 giacche

IL MODULO



= UN MODULO  
PUO' TENERE  
3 CO

distanza  
70 mm



STEP DI INSERIMENTO

INCASTRATI

fre e  
pero,  
vondato pi  
semplice per  
il trasporto

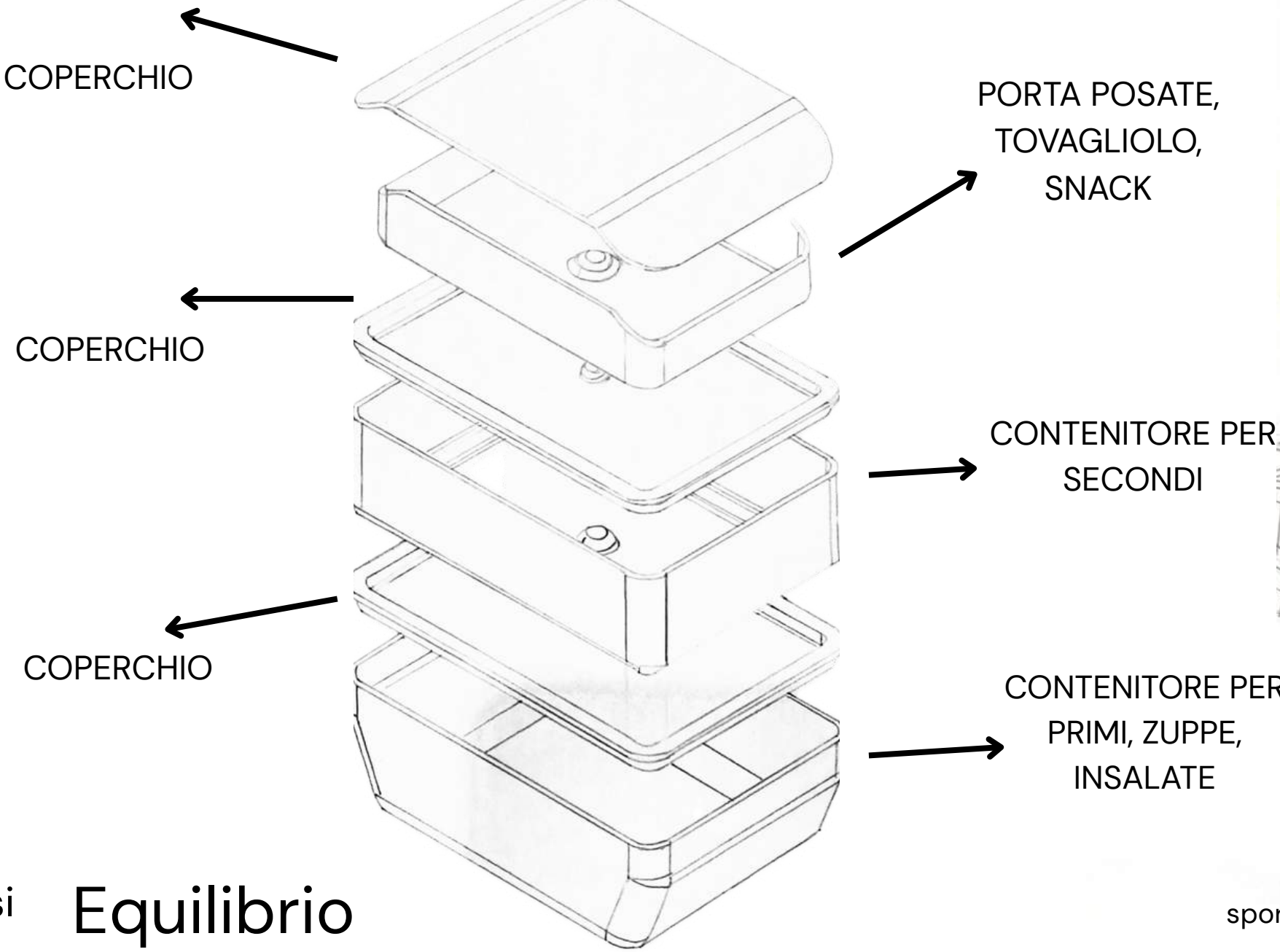
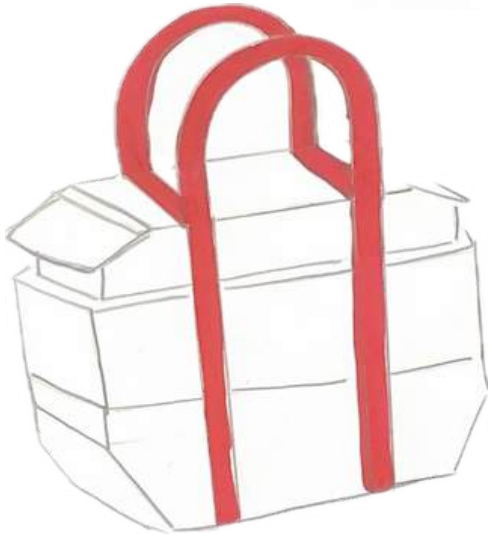
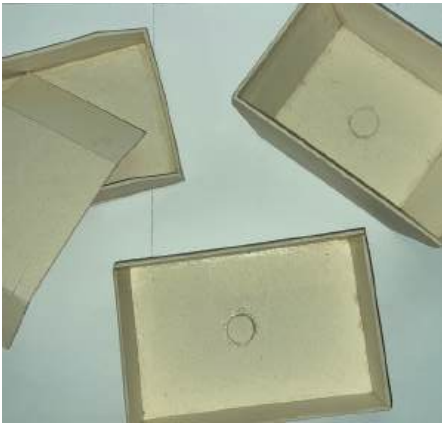
Pecorico

Inclinato verso  
alto



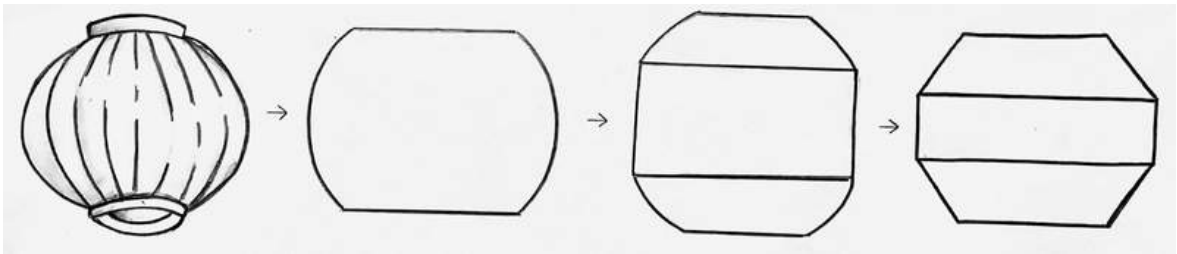


# O8 LUNCH BOX

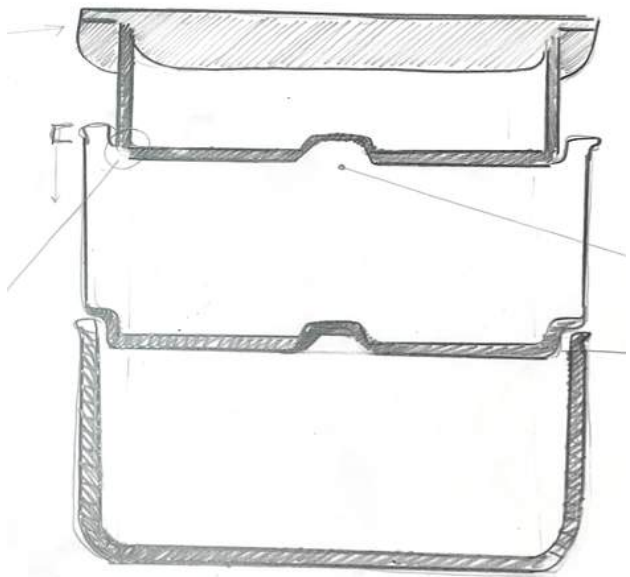


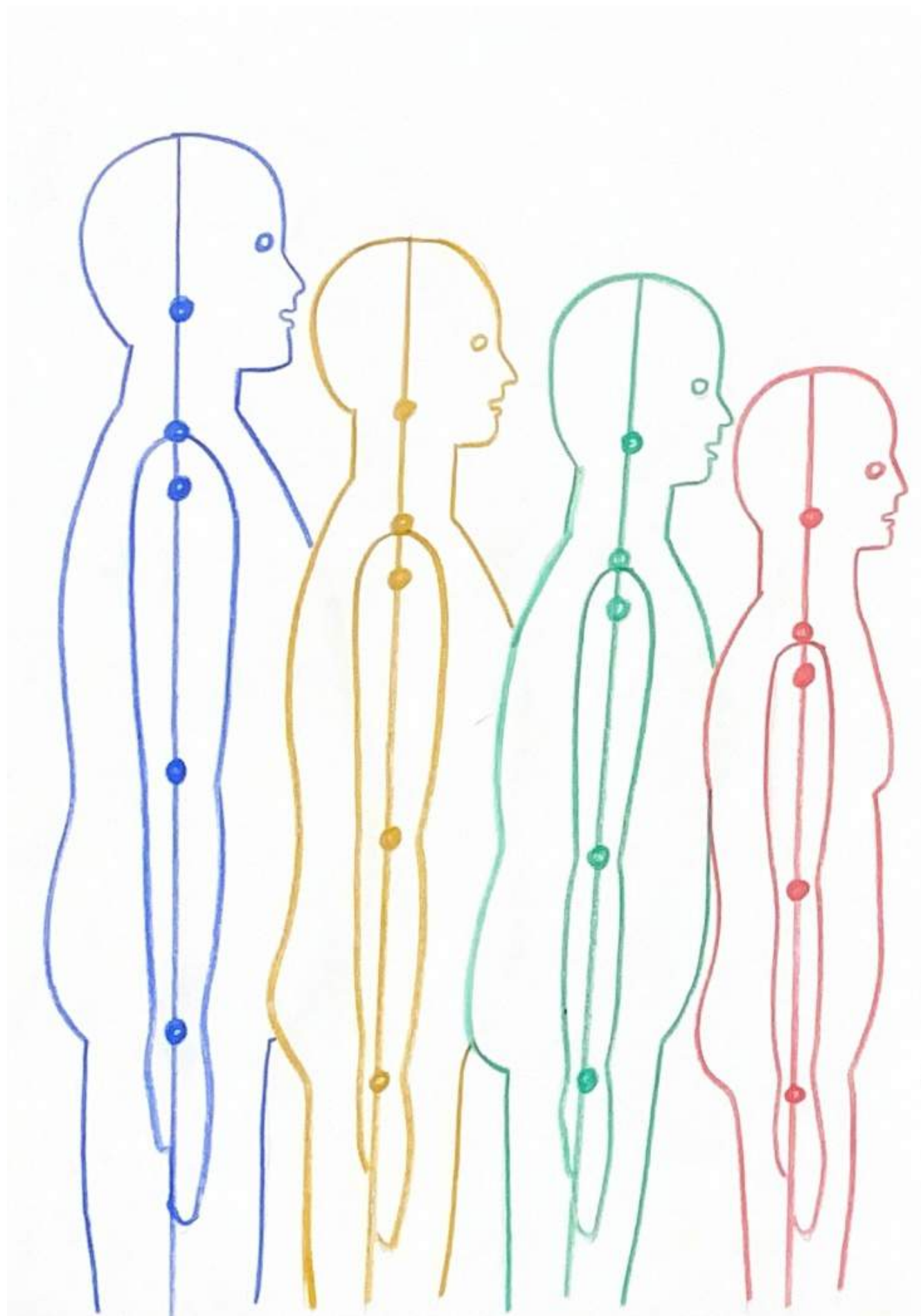
Il progetto prende ispirazione dalle lanterne cinesi. Come la lanterna illumina il cammino e invita a entrare, questa lunch box vuole invitare al piacere del cibo e renderlo un'esperienza armoniosa. Il progetto affronta anche un problema pratico: durante i pasti, i diversi piani occupano spazio sul tavolo o in ambienti ristretti (come il treno). La soluzione proposta è un sistema di impilamento e incastro verticale, che consente di riordinare facilmente i piani uno sotto l'altro.

## Equilibrio



Il coperchio deve essere sporgente uguale agli altri contenitori





# ELEMENTI DI MORFOLOGIA E DINAMICHE DELLE FORME

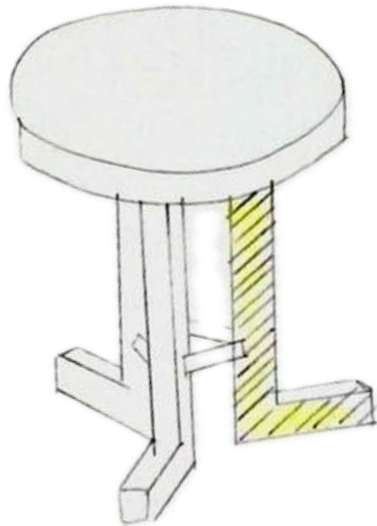


Approfondimento di una figura che interagisce con un tavolo e uno sgabello

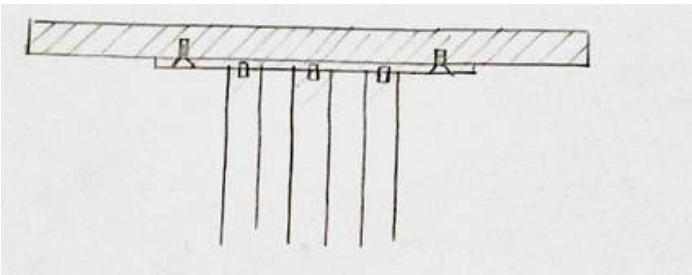
MATERIALE : legno

- figure: donna percentile 5
- donna percentile 50
- uomo percentile 50
- uomo percentile 90

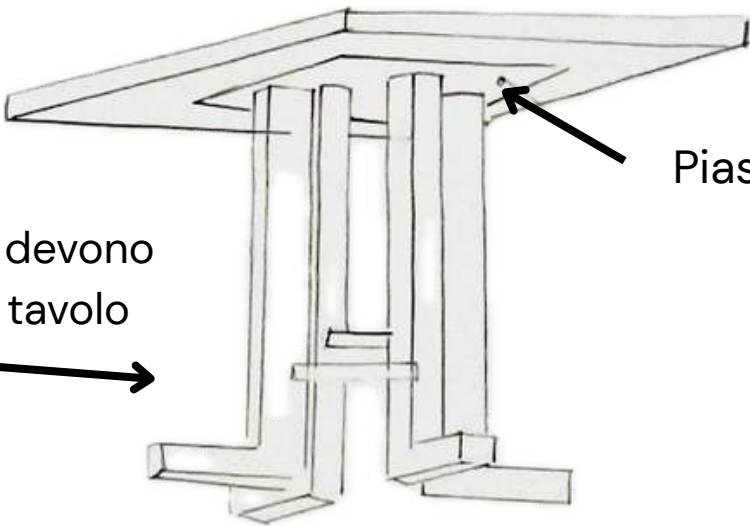
La L sarà l'elemento unificante e mezzo di dialogo tra gli oggetti



Nella parte superiore non si vede niente

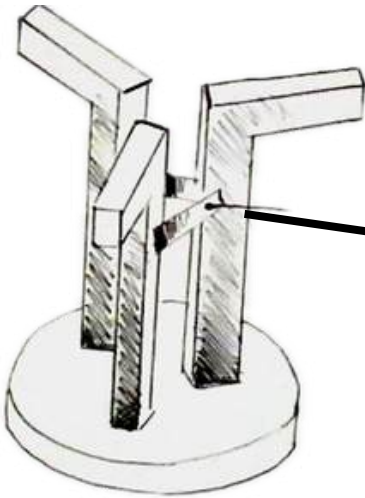


Le gambe non devono fuoriuscire dal tavolo

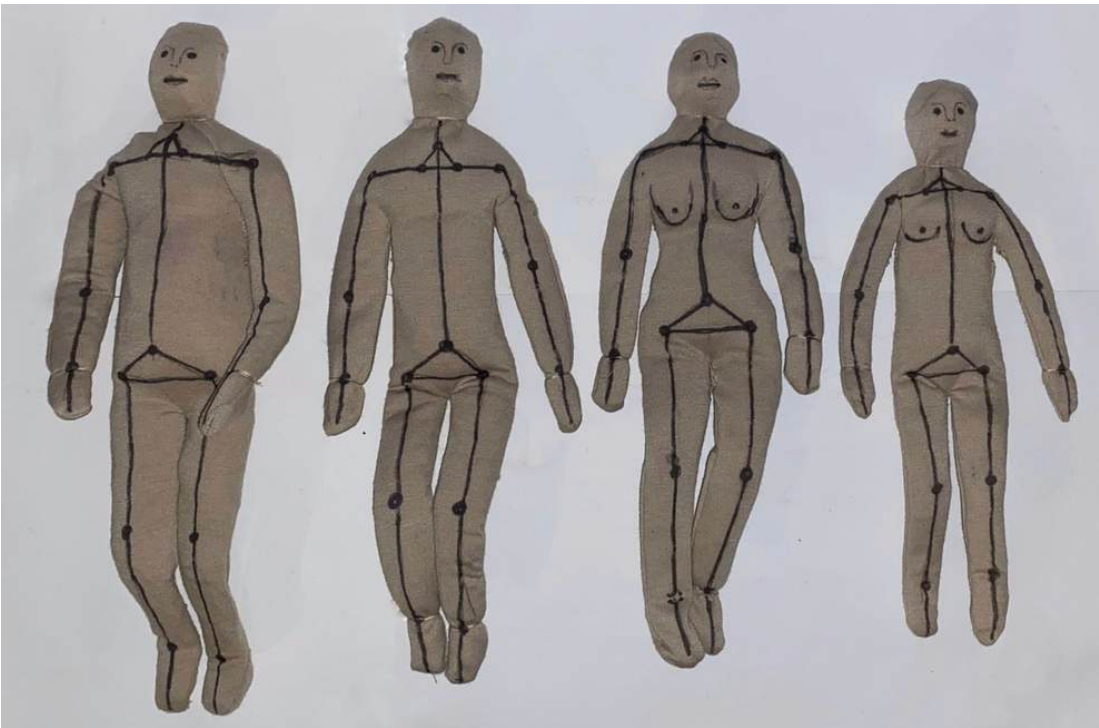


Piastra

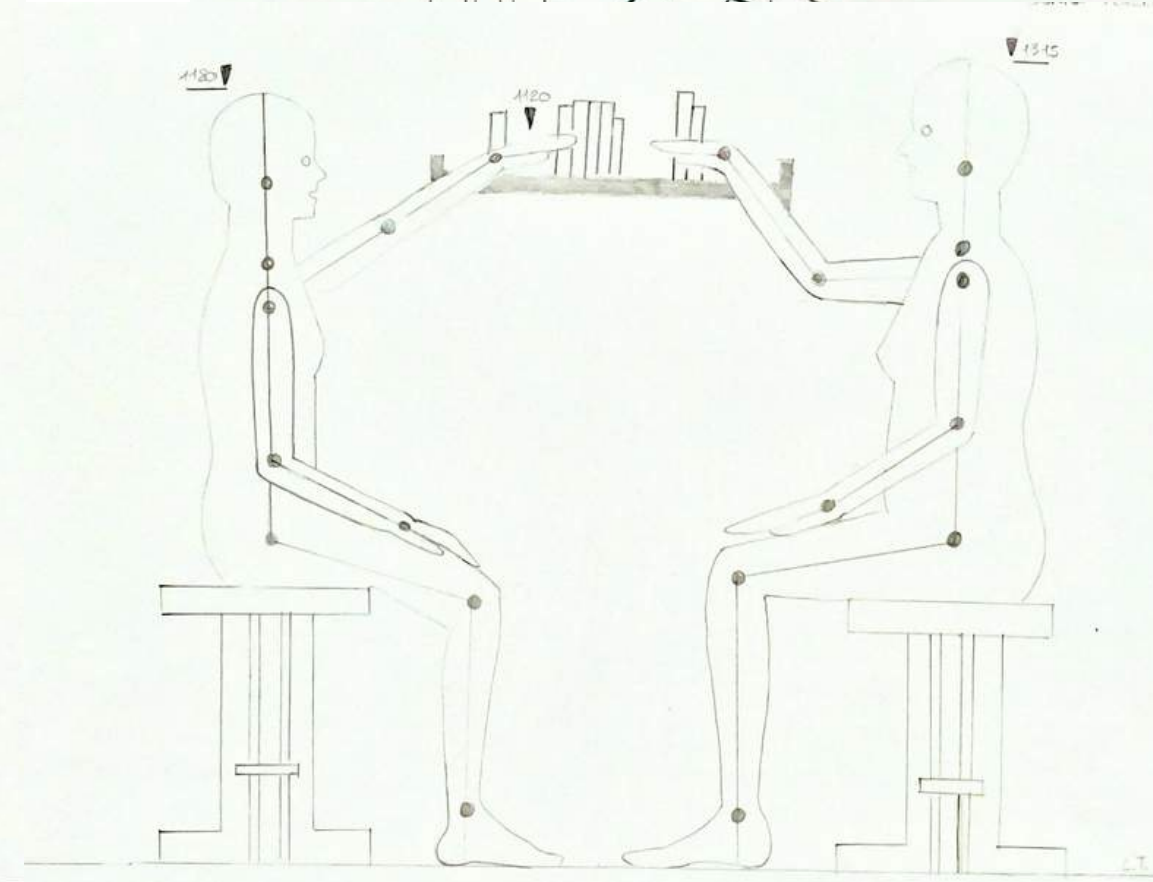
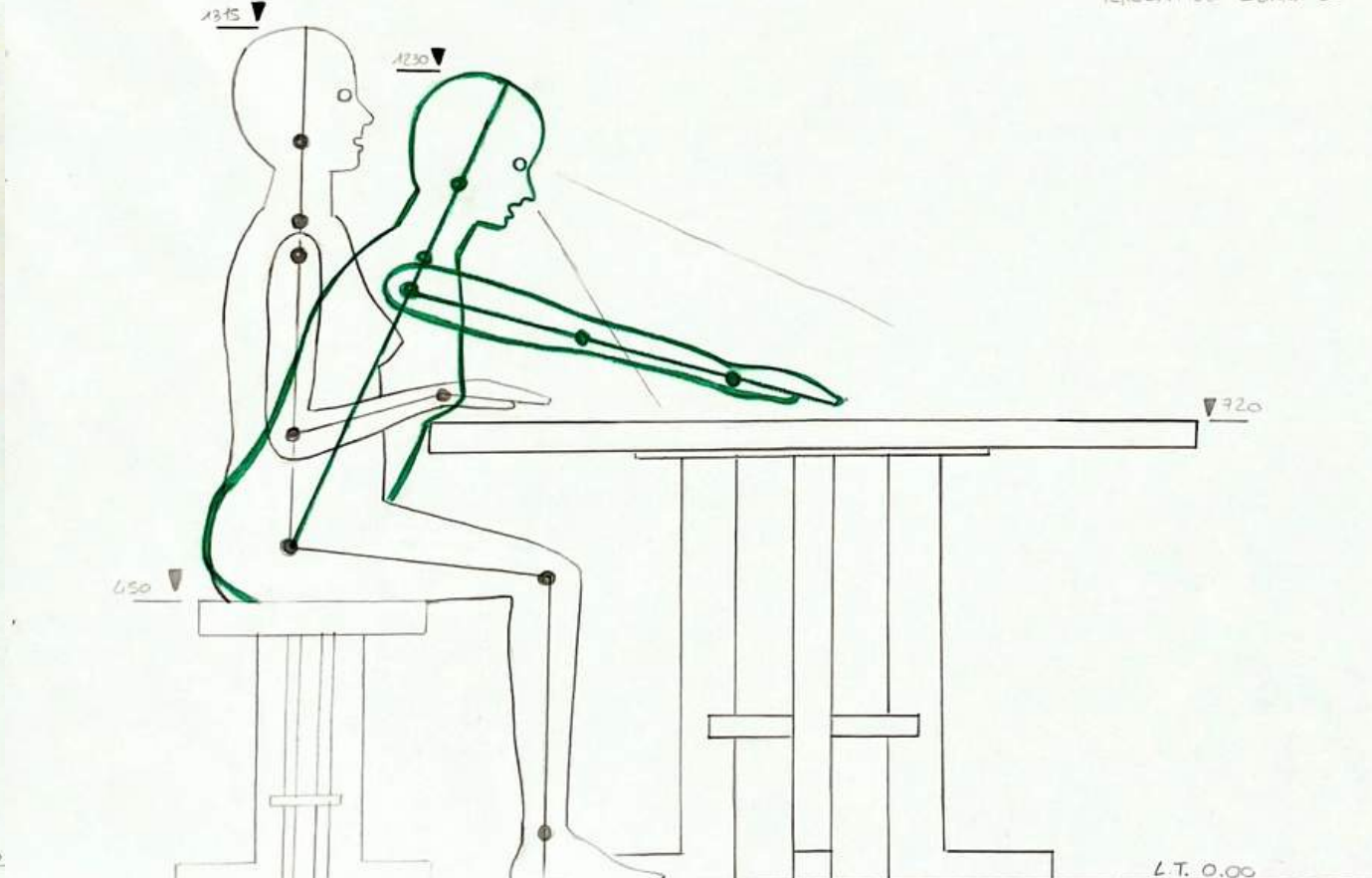
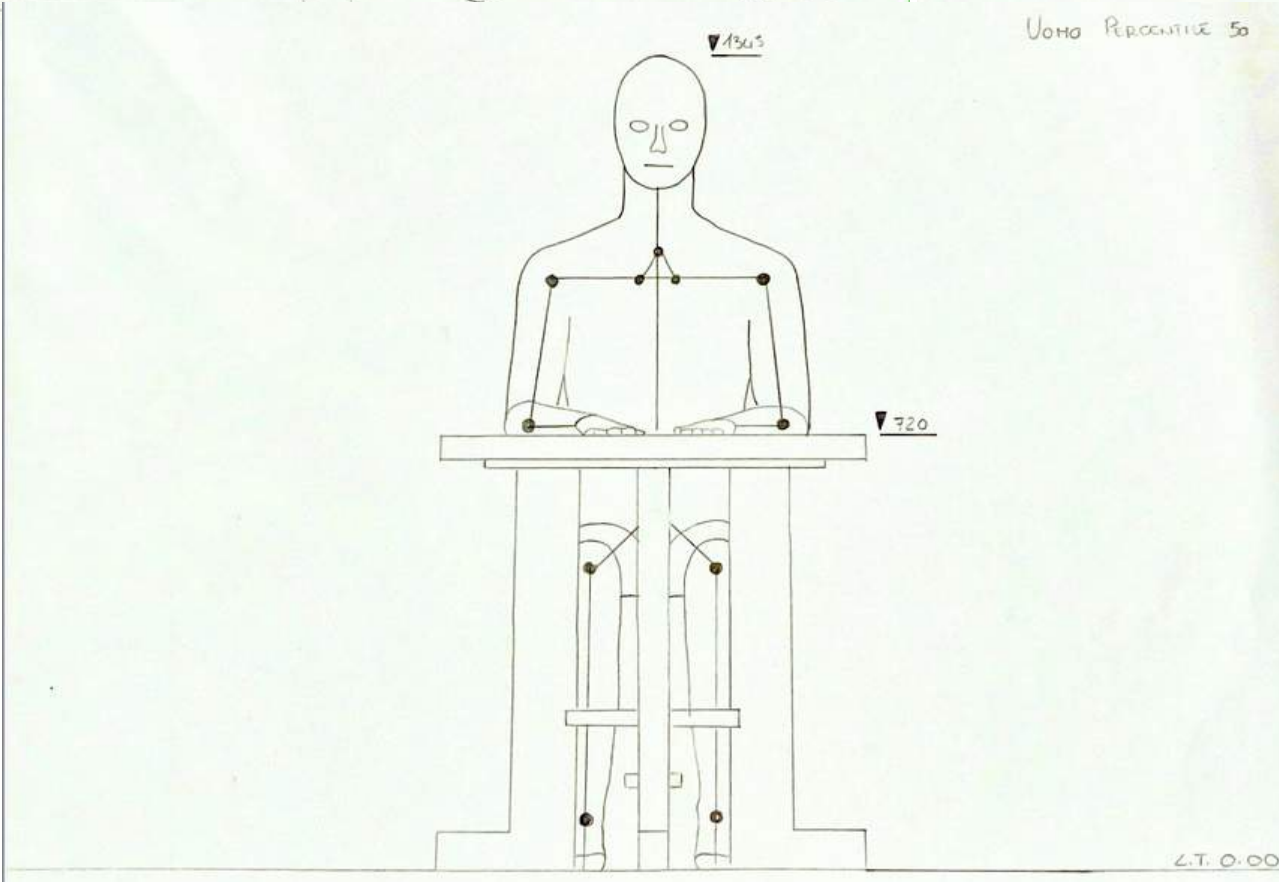
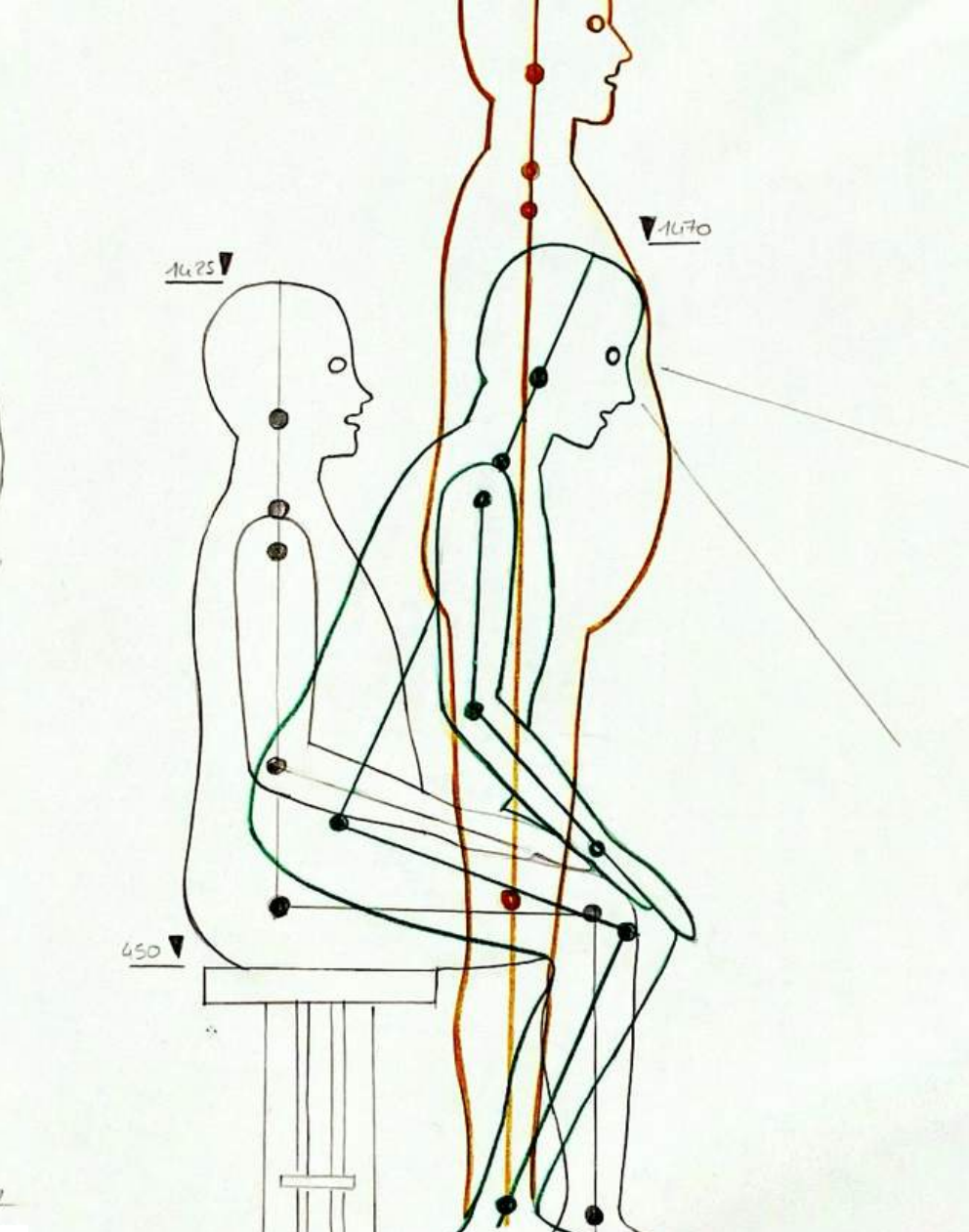
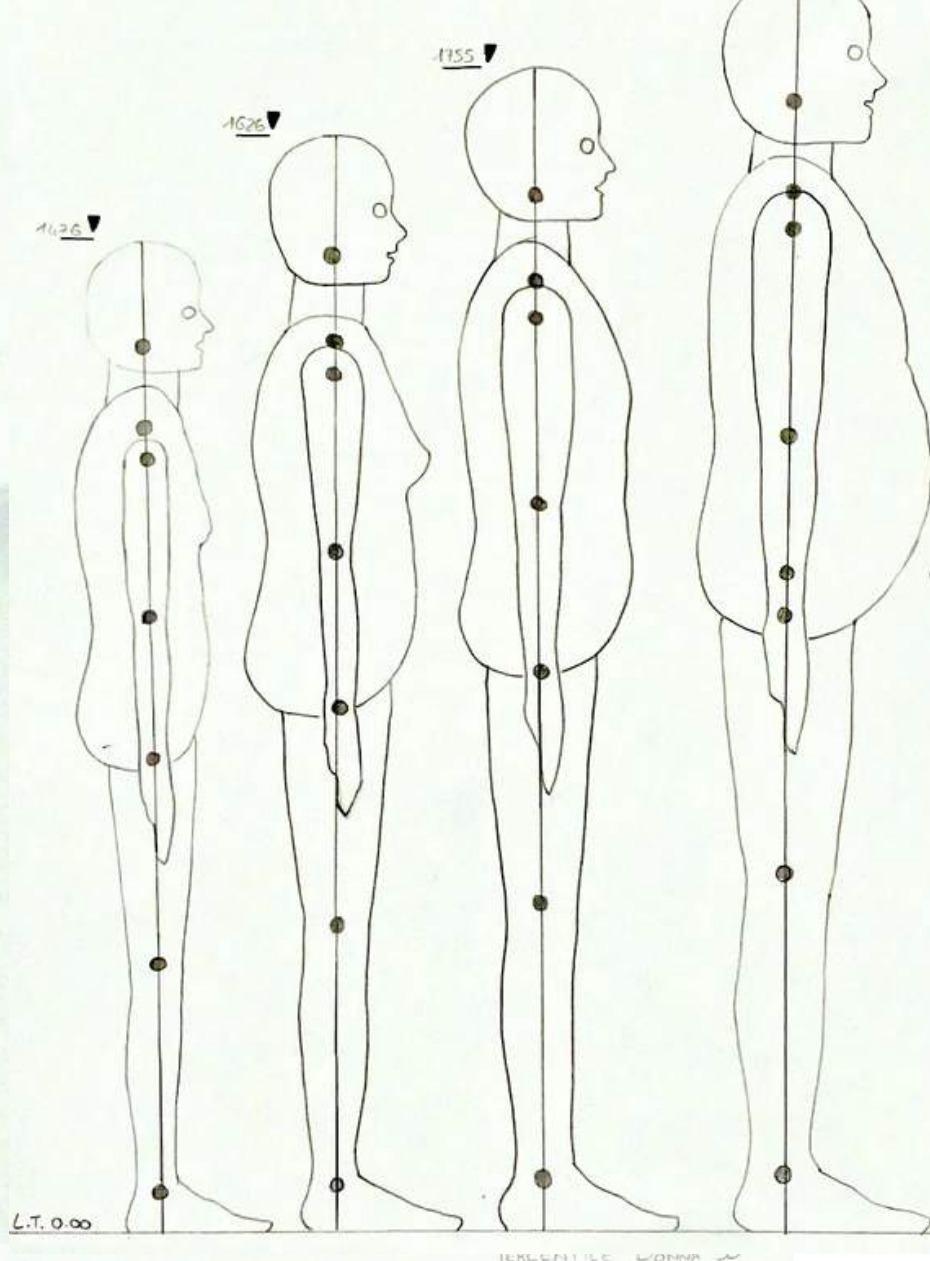
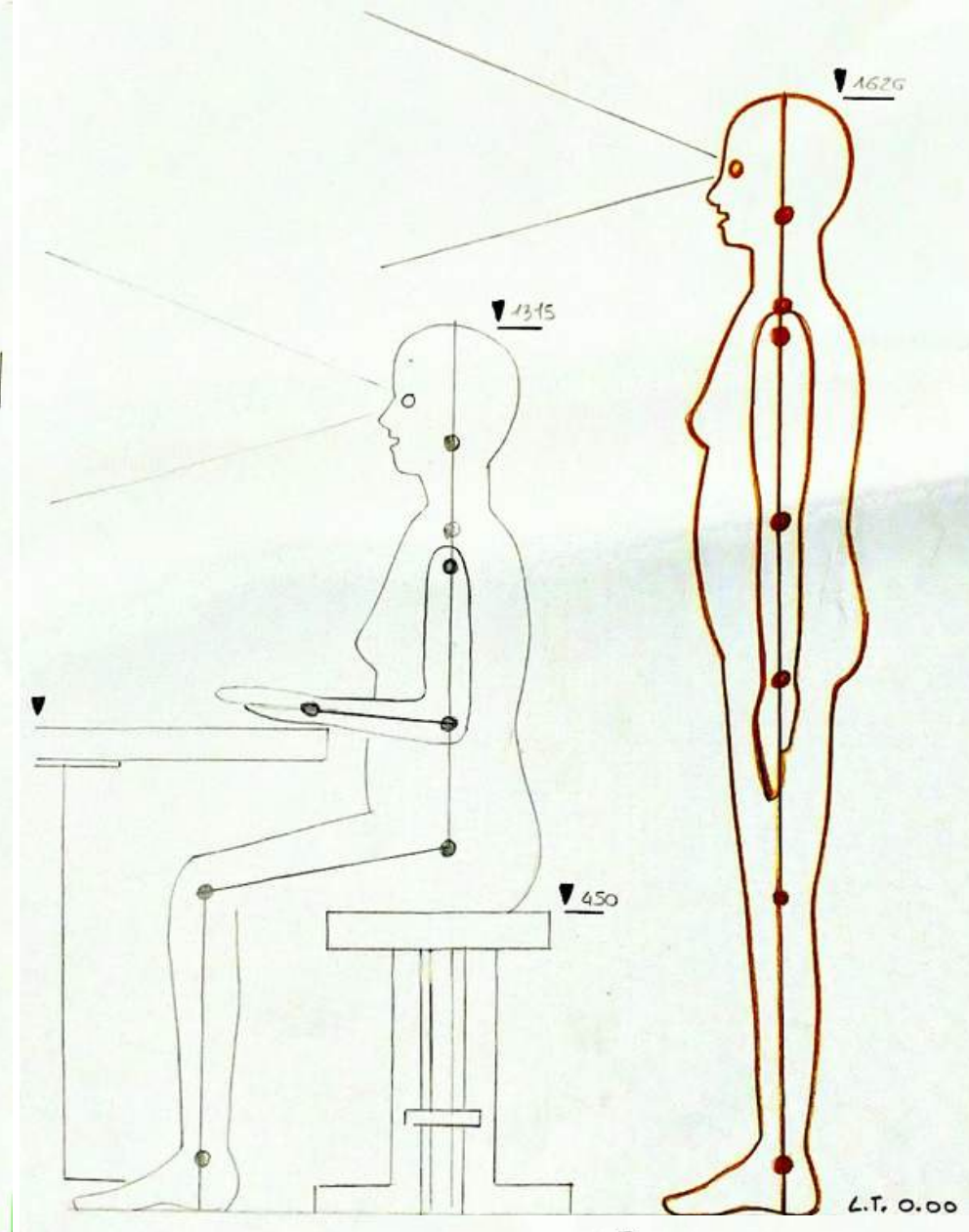
4 gambe



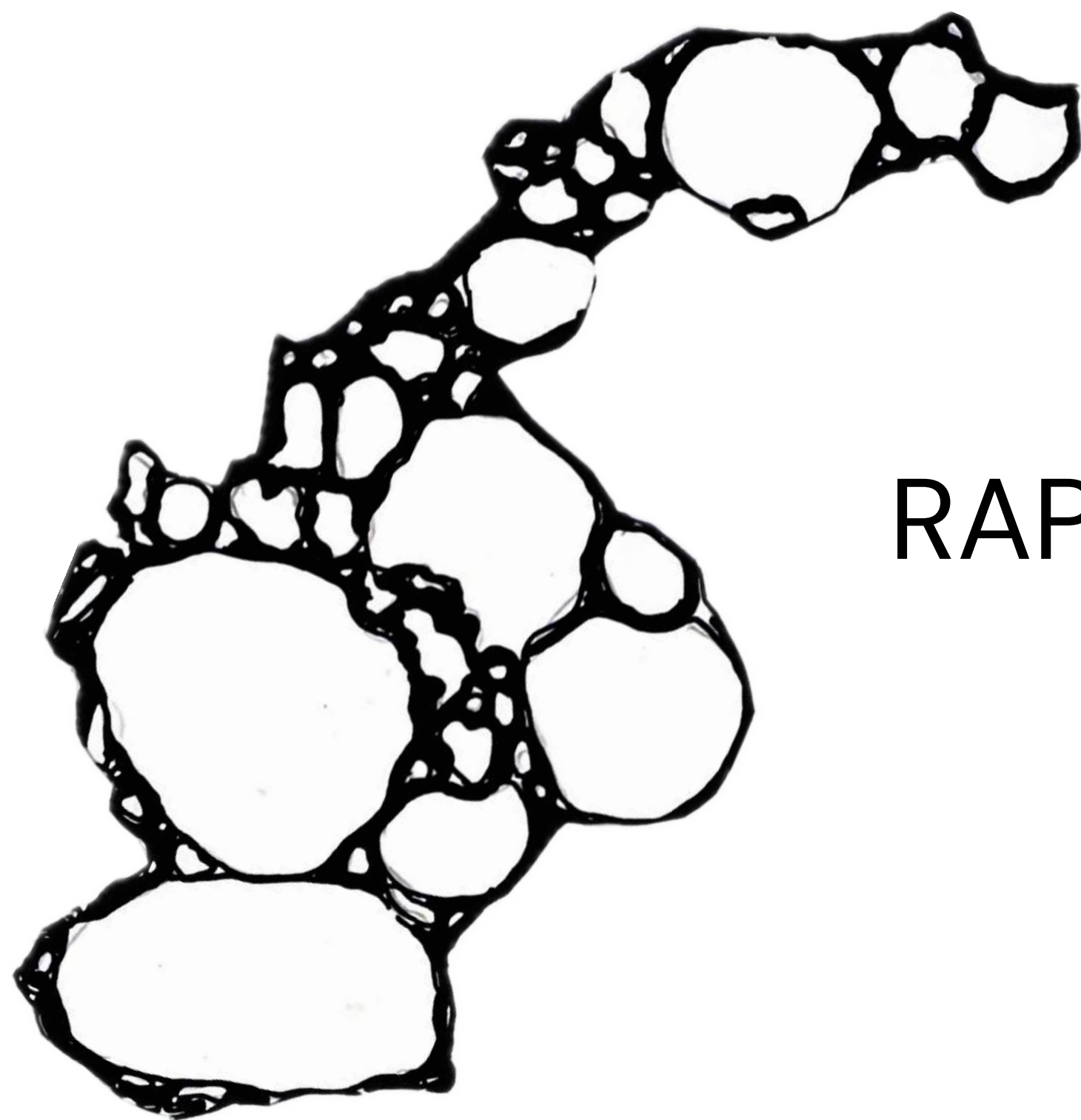
Spine che uniscono le gambe





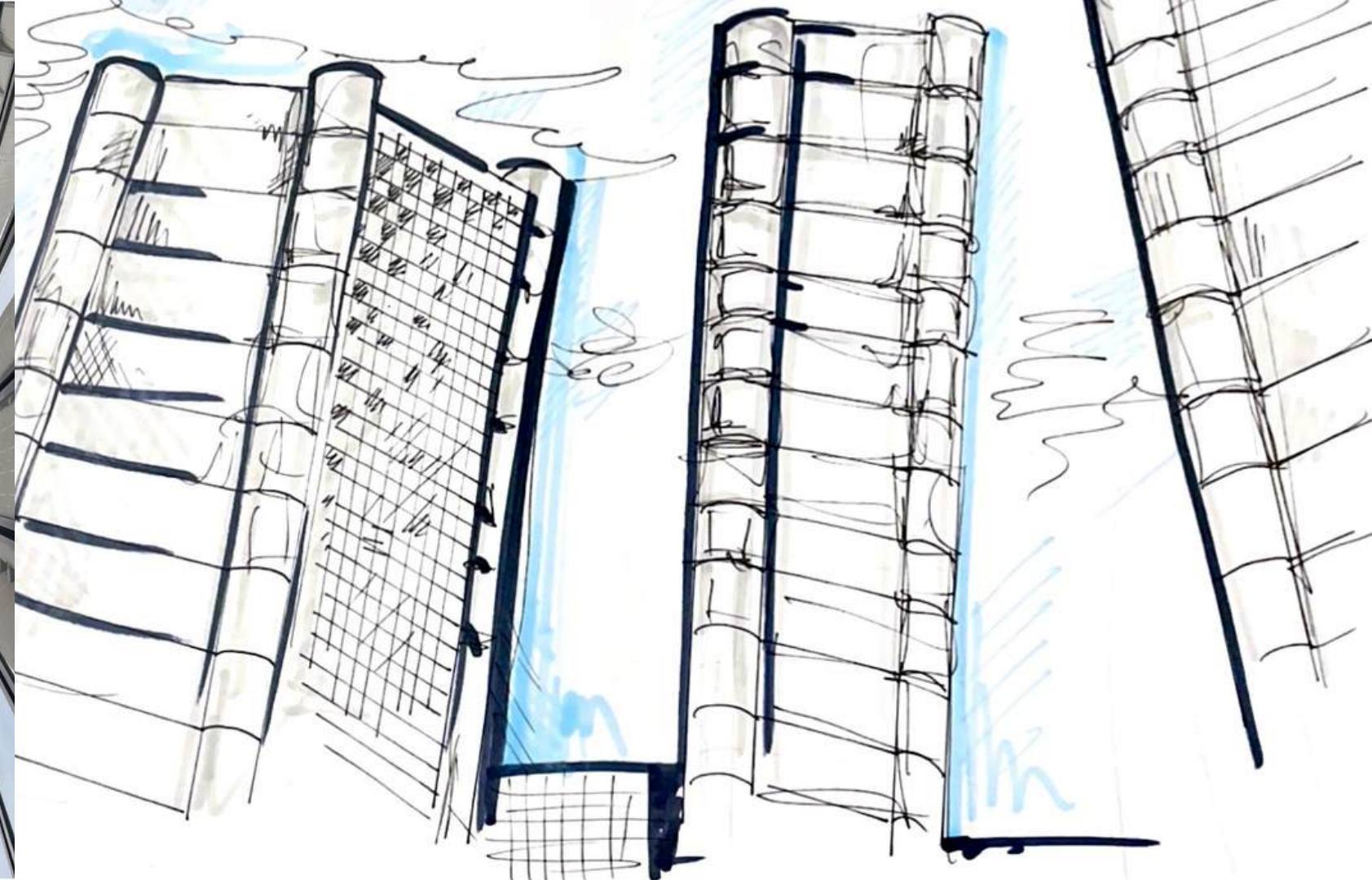




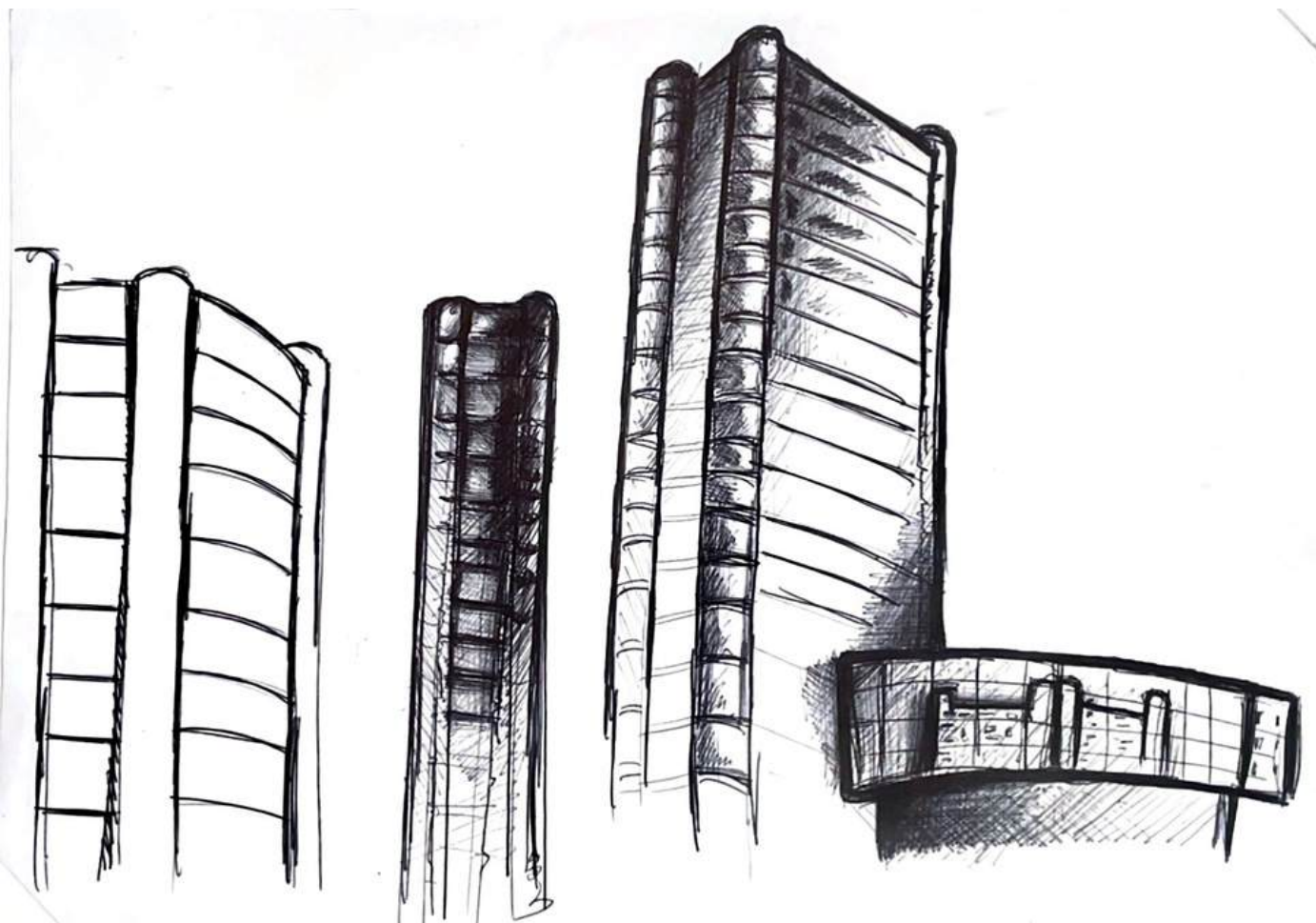


# TECNICHE DI RAPPRESENTAZIONE DELLO SPAZIO





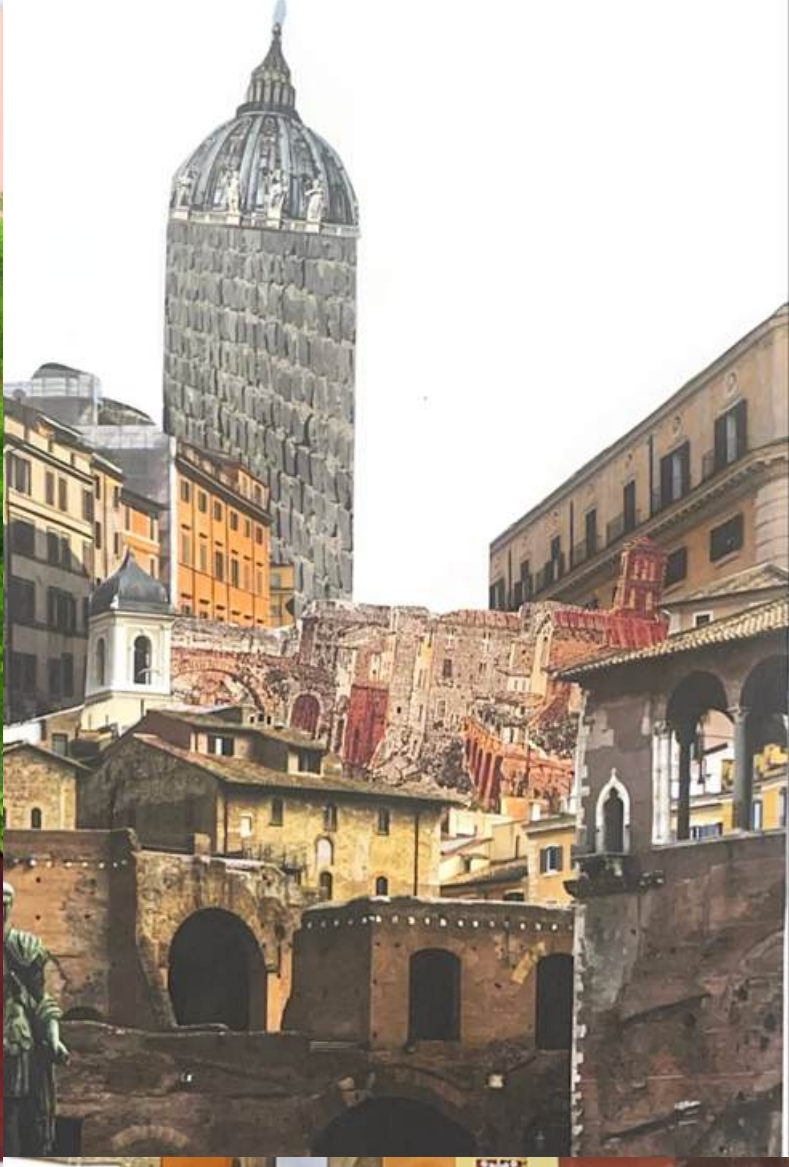
Torri di Kenzo Tange







Piazzetta Marco Biagi





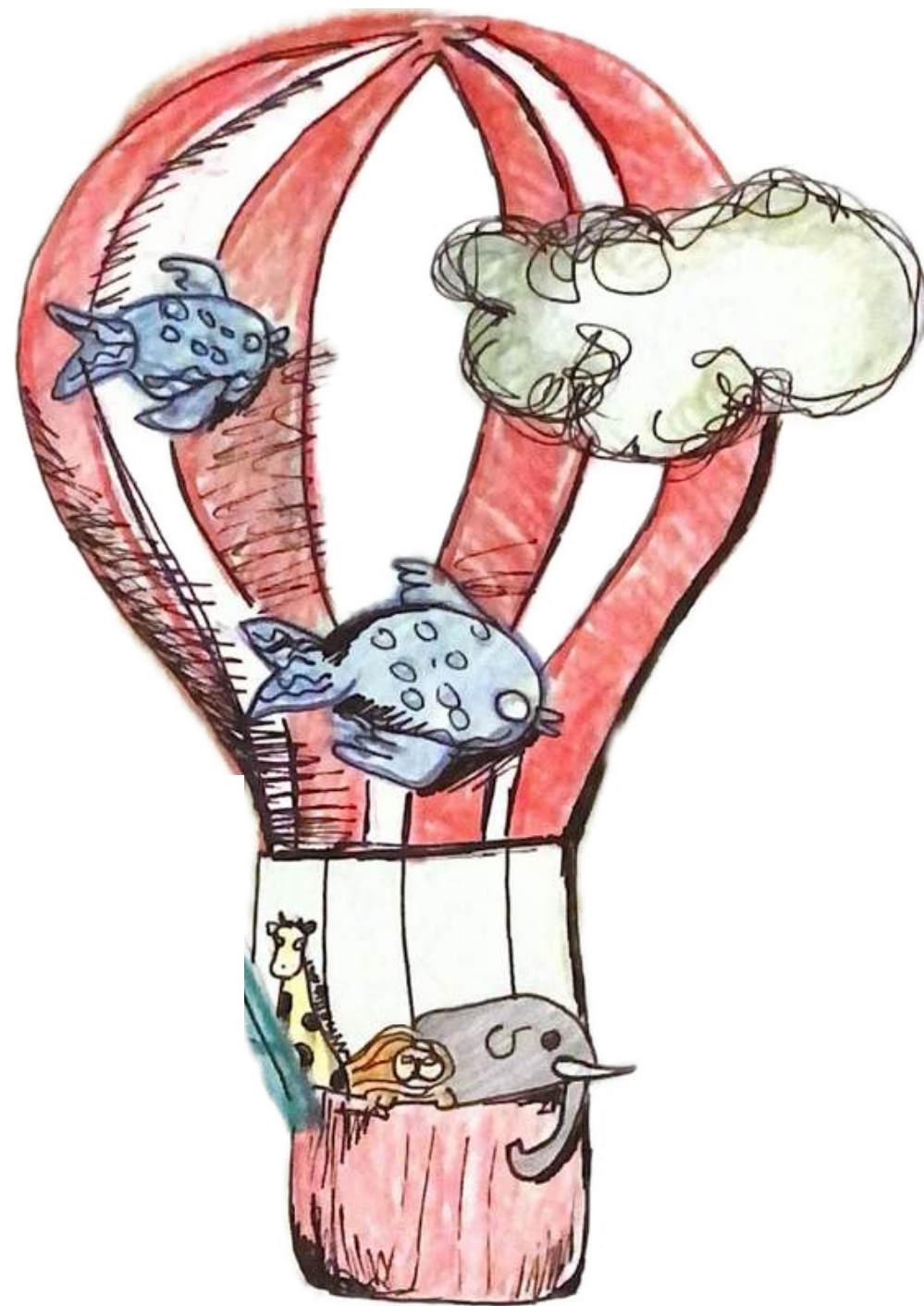


Gli oggetti che ho scelto per il mio allestimento hanno un forte impatto grafico e si caratterizzano per l'uso di forme organiche, ispirate alla natura. per questo motivo, ho deciso di progettare il mio allestimento prendendo spunto dalle bolle: il cerchio è una delle forme più ricorrenti in natura e possiede un'elevata forza visiva. la sua semplicità ed essenzialità lo rendono perfetto per valorizzare le mie creazioni.





# METODOLOGIA DELLA PROGETTAZIONE





Partendo dal libro le città invisibili ho scelto la parola chiave linguaggio.

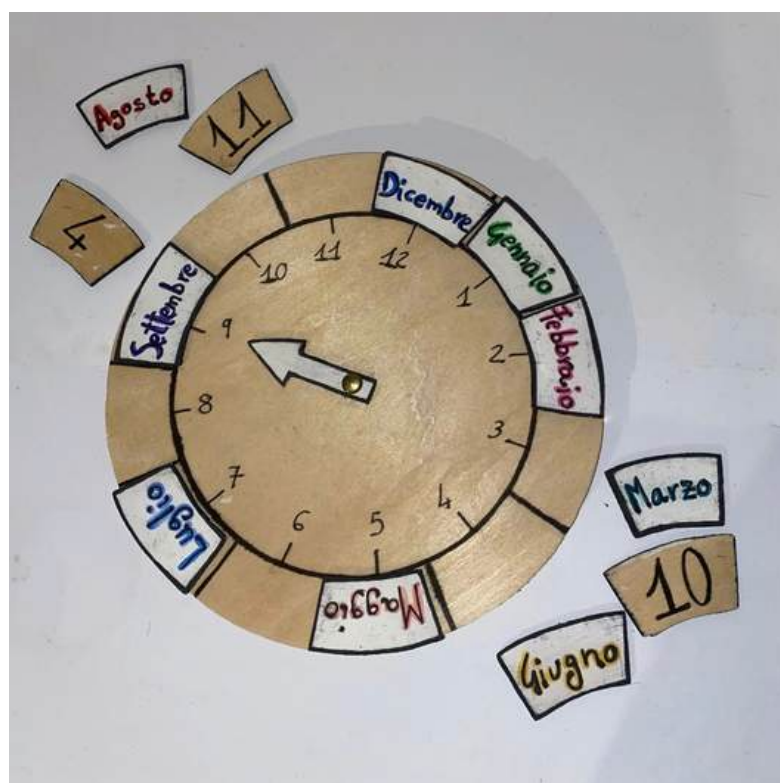
Nella prima elementare, i bambini imparano le basi, una fase fondamentale per tutto il loro percorso educativo. Tuttavia, molti incontrano difficoltà iniziali.

Progettare giochi educativi può essere una strategia efficace per facilitare l'apprendimento, rendendolo più coinvolgente e divertente. Questi giochi, se ben progettati, aiutano i bambini a consolidare le basi in modo naturale e stimolante.

Nel caso di bambini con difficoltà di apprendimento, è necessario un approccio personalizzato e inclusivo, che offra sostegno mirato alle loro esigenze.

Per la progettazione di tali giochi, verranno utilizzate associazioni come strumento di supporto.

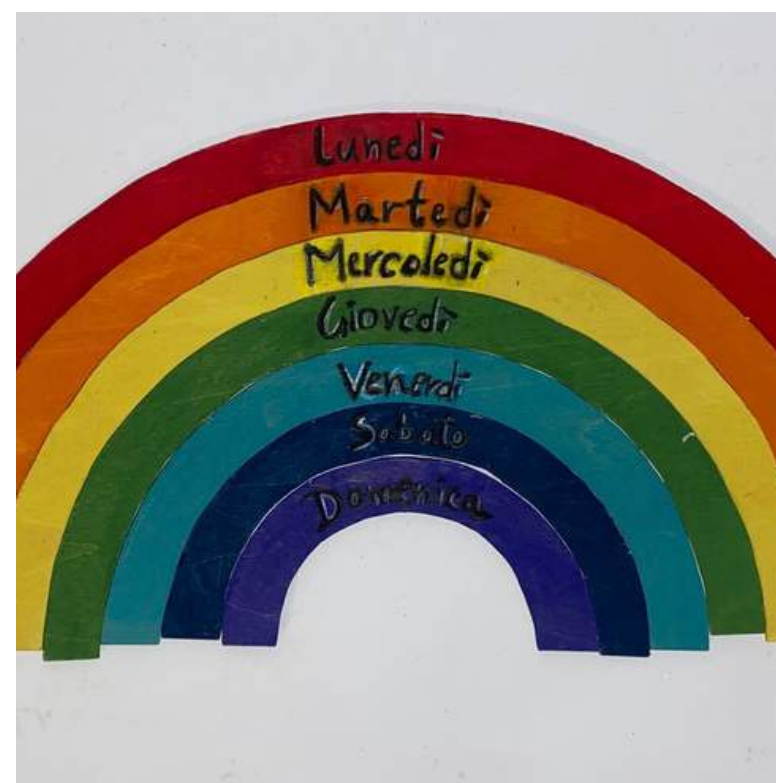
1)



## MESI

Il bambino gira la Freccia, nel numero in cui si ferma dovrà posizionare il mese corretto, prima di metterlo nella casella deve controllare il numero dietro

2)



## GIORNI SETTIMANA

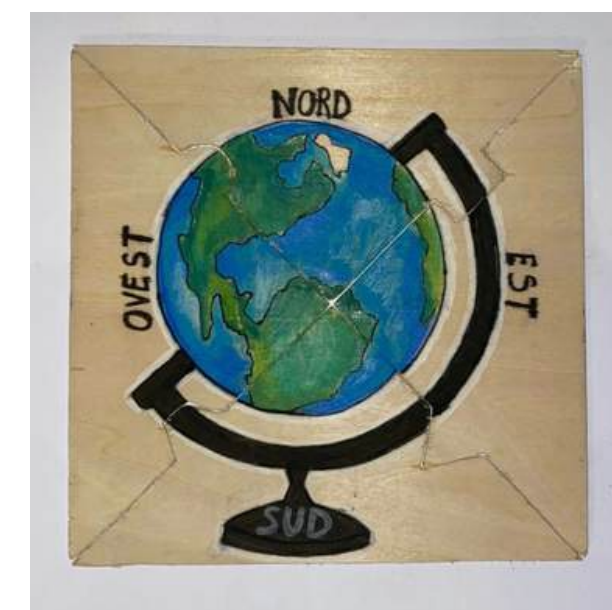
Grazie alla loro Forma che si incastra uno nell'alto.  
Il bambino impara nell'ordine giusto i giorni della settimana

3)



## STAGIONI-PUNTI CARDINALI

Questo gioco serve per imparare i punti cardinali e le stagioni attraverso dei triangoli che hanno forme diverse nell'incastro





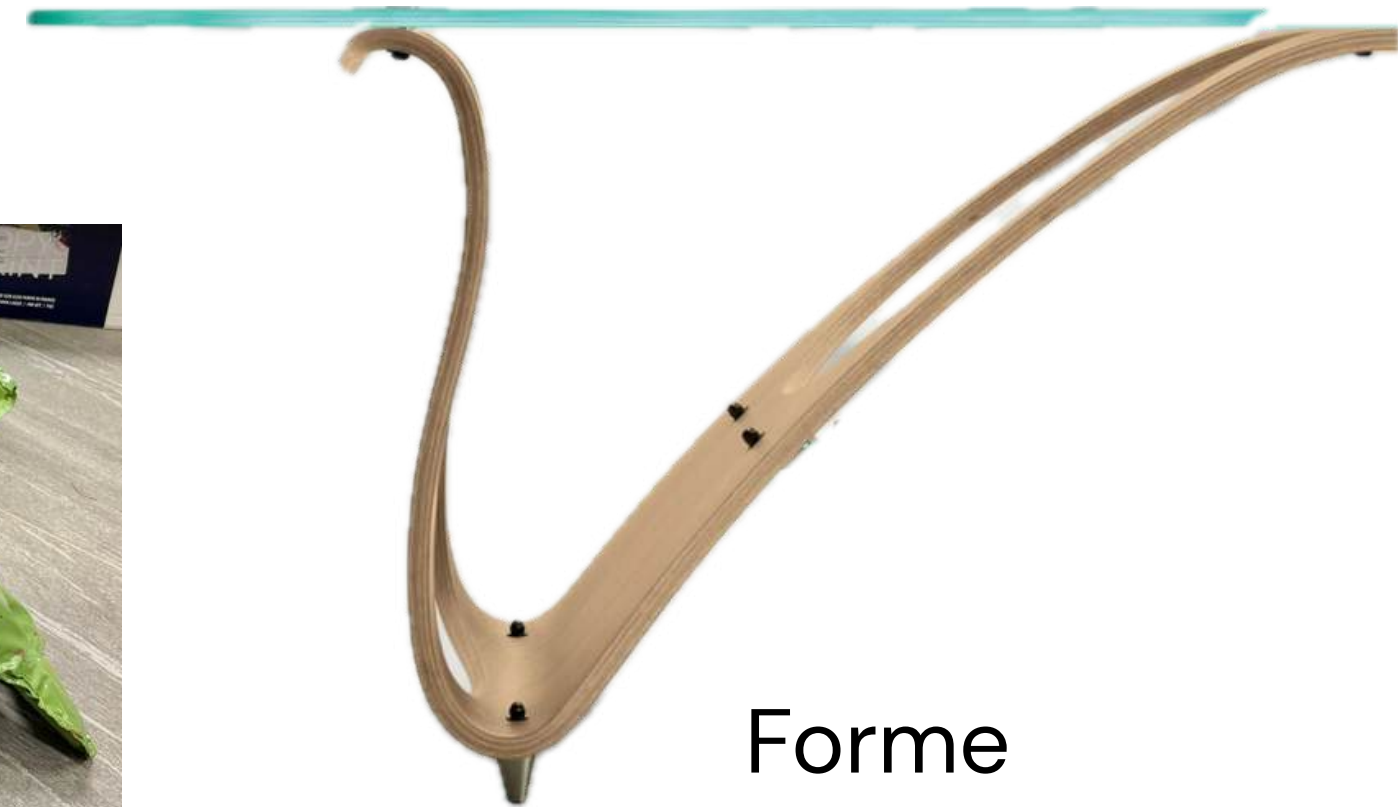
# TECNOLOGIA DEI NUOVI MATERIALI



# TAVOLINO ARABESCO di Carlo Mollino

Il progetto riguarda il tavolino Arabesco. Per reinterpretarlo ho scelto il TPU, un materiale plastico elastico e gonfiabile, in opposizione al legno naturale scelto da Carlo Mollino.

Portando all'estremo l'idea di leggerezza, il tavolino diventa gonfiabile e realmente leggero. Il colore verde lo inserisco nel contesto di un giardino, mimetizzandosi nella natura ma in modo ironico, richiamando la natura non nella forma, ma nel colore e nell'uso.



Forme  
organiche







# STORIA DELL'ARTE CONTEMPORANEA



La vista ci permette di vedere colori, forme e distanze, aiutandoci a riconoscere persone e oggetti e a orientarci nello spazio. Con la vista, ad esempio, vediamo lo zucchero da aggiungere.



L'udito ci consente di percepire i suoni, di comunicare, mantenere l'equilibrio e comprendere ciò che accade intorno a noi. Con l'udito, ad esempio, sentiamo il cucchiaino che fa rumore mentre mescoliamo.



L'olfatto ci permette di percepire gli odori. È collegato al gusto, influenza l'apprezzamento del cibo. Nel caso del caffè, il naso percepisce il profumo quando viene versato.



Il gusto ci permette di percepire i sapori attraverso la lingua, distinguendo dolce, salato, amaro, acido e umami. È importante per l'alimentazione, la digestione e per proteggerci da sostanze nocive. Con il gusto, ad esempio, assaporiamo il caffè dalla tazzina



Il tatto ci aiuta a conoscere il mondo fisico e a interagire con gli oggetti. Con il tatto, ad esempio, teniamo il piattino e portiamo la tazzina alla bocca



# SERVIZIO DA CAFFÈ

IL PROGETTO ESPLORA COME I CINQUE SENSI ARRICCHISCONO UN'ESPERIENZA QUOTIDIANA ATTRAVERSO UN OGGETTO FAMILIARE: IL SET DA CAFFÈ. OGNI ELEMENTO DEL SET È PROGETTATO PER STIMOLARE UN SENSO SPECIFICO, CREANDO UN'ESPERIENZA SENSORIALE COMPLETA E RIFLESSIVA.

LEGAME CON L'ARTE CONCETTUALE:

IL PROGETTO SI ISPIRA ALL'ARTE CONCETTUALE, DOVE L'IMPORTANZA NON RISIEDA NELLA FORMA ESTETICA DELL'OPERA, MA NEL CONCETTO E NELL'IDEA CHE ESSA ESPRIME.

- CONTA IL "COME" E IL "PERCHÉ" PIÙ DEL RISULTATO VISIVO.
- L'OPERA DIVENTA GESTO E CORPO, ESPERIENZA PIÙ CHE OGGETTO.

