



nomade



## Contenuti e contenitore: i progetti presentati nella mostra-evento **nomade**

La mostra-evento avrà luogo all'interno di alcuni capannoni che in passato ospitavano una tipografia, in un'area dismessa (e quindi che si potrebbe definire "ex-industriale") in zona Bovisa, a nord del centro di Milano.

Come indica l'uso precedente, ci troviamo di fronte ad ampi volumi definiti da muri in laterizio, con ridotte superfici finestrate, ma larghi accessi, e luce per lo più zenitale, proveniente dai tipici tetti a shed. La location, quindi, invita alla "colonizzazione" e quasi all'urbanizzazione di un luogo assimilabile ai vuoti (/non luoghi) metropolitani, agli spazi di risulta, che sono ideali contenitori di architetture urbane concettualmente innovative. Ma questo luogo è assieme un interno e un esterno, contiene unità, cellule, tubi, spazi di aggregazione, corridoi, funzioni. A differenza di un interno abitativo (o di un hotel), non viene suddiviso, ma riempito.

I progetti, di seguito descritti singolarmente dagli studenti che li hanno realizzati, rappresentano l'espressione composita di giovani designer che pensano il fare progettuale per un target di utilizzatori ad essi molto vicini (se non coincidenti). Alcuni temi sono ricorrenti, nelle soluzioni individuate, e indicano, in retrospettiva, le esigenze proprie dei giovani utenti, nomadi per passione, designer per scelta.

Tra questi temi, quello della privacy è sentito come fondamentale, come nei progetti "**Abitare l'abbandono**" e "**Floating**", dove le unità, che distribuendosi in maniera quasi casuale in qualche modo "colonizzano" lo spazio ex-industriale dato, sono cellule in senso stretto, le forme sono organiche, i volumi ridotti avvolgenti e primordiali. O ancora la privacy, intesa come uso privato dello spazio unitario, viene enfatizzata dalla negazione del totale isolamento (come nel progetto "**Industrial Shelters**", dove l'unità non ha porta, né soffitto, quindi dove i miei "vicini di stanza" possono sentire cosa succede nel mio privato, in un gioco di apertura/chiusura, barriera fisica/riciamo sonoro e luminoso che segnala, e allo stesso tempo nega, la presenza dell'altro).

Alcune cellule progettate discendono da una precisa volontà geometrico-compositiva: nel progetto "**Step**" e nel progetto "**Elle**" le forme organizzano una composizione, un disegno, un motivo. Le unità non "invadono" lo spazio dato, come in altri progetti presentati, ma lo ordinano, definendo gli spazi comuni che si fanno, come in un esperimento urbano a scala ridotta, piazza, o teatro, o via principale, quindi luoghi di scambio e di incontro.

Il progetto "**Blue connection**" va ancora oltre, e si compone di un elemento architettonico che connette, unisce, collega: la struttura diventa un motivo che lega, infinito, quasi un grafismo; il volume perde una dimensione, facendosi segno eloquente.

I materiali rispettano in tutti i casi le esigenze di progetti funzionali, sostenibili, flessibili e low-cost; ma diverse sono le interpretazioni di queste necessità.

Troviamo il legno naturale e "povero" come nei progetti "**Step**" e "**Elle**", addirittura pre-composto in pallet (riassemblati a formare pareti, pavimenti, tavoli, nel progetto "**Industrial Shelters**"), o la scocca (il guscio) stampata in materiale plastico, dove le forme continue e sinuose si fanno letto, lavandino, porta, seduta.

In tutti i progetti presenti si sottolinea la necessità di definire degli spazi adatti alla comunicazione, allo scambio, all'incontro. Sono di volta in volta accoglienti (morbide sedute distribuite quasi



## FACOLTÀ DEL DESIGN

casualmente, avvolte da luci soffuse), comodi e utili (solidi tavoli per mangiare e lavorare), flessibili (sedute, piani d'appoggio, divisioni, barriere, piani per esposizioni). Lo scambio culturale è sempre filtrato dall'esperienza sensoriale: è d'obbligo condividere il pasto o il drink, ascoltare la musica diffusa, provare assieme esperienze tattili e visive (lo studio attento dei materiali e dell'illuminazione).

In conclusione vengono alla luce, anche in questa esperienza didattico-progettuale, la volontà di distinguere e preservare l'esperienza privata della camera d'albergo, in rapporto al suo ruolo fondamentale per l'identità di fondo di ogni struttura turistico-ricettiva; della cellula separata, quasi unica, in contrapposizione alle aree "pubbliche" interne alla struttura, dove le esperienze comuni vengono veicolate attraverso elementi d'arredo (e non strutturali) nell'ambito di spazi studiati per facilitare l'incontro e la comunicazione.

Se la cultura è trasversale, globalmente diffusa, facilmente trasmissibile e lo scambio continuo di esperienze e di idee è fondamentale per il giovane popolo nomade, resta forte la volontà di sottolineare, quasi enfatizzare la voglia individuale di vivere l'esperienza dello stare in un luogo (uno stare che si compone di tutte le azioni del quotidiano, come mangiare, lavarsi, riposare, riporre le proprie cose, leggere, navigare in internet) in maniera singolare, personalizzabile, infine, unica.



## ABITARE L'ABBANDONO

fase concept di: Guido Anghileri, Alberto Nespoli, Paolo Pileggi, Marco Tandoi

fase progetto di: Paolo Pileggi, Marco Tandoi

Così come un ragno fa suo uno spazio abbandonato costruendosi un bozzolo su misura, il progetto si insedia in un vecchio capannone industriale. I bozzoli dei nostri utilizzatori, le stanze, si aggrappano ad un percorso lungo tutta la location, lasciandola inalterata. Questi ambienti sono minimi ed essenziali ma allo stesso tempo in grado di far vivere un'esperienza unica ai clienti dell'hotel, cioè studenti e giovani artisti (in senso lato). In una città come Milano, caotica ma allo stesso tempo capace di offrire numerosi spunti culturali, il dialogo e lo scambio di idee sono sempre in fermento. Il progetto è stato suddiviso in due parti: la solitudine della stanza al piano terreno si contrappone alla socializzazione al piano superiore negli spazi comuni tra individui dagli interessi affini.

All'ingresso dell'hotel un tubo unisce metaforicamente la città con l'ambiente interno, per poi snodarsi lungo quest'ultimo.

L'idea di questo elemento prende spunto dai numerosi condotti lasciati a vista nei capannoni industriali. Enfatizzandolo è divenuto un "condotto di persone", o più comunemente quello spazio semipubblico che è il corridoio.

Il tubo prende forma grazie ad anelli ellittici in alluminio, che tendono un tessuto semitrasparente di lycra, lungo tutto il percorso e come raccordo tra quest'ultimo e le singole unità abitative.

La stanza, che riprende la forma del bozzolo, è realizzata in vetro resina con uno stampo. Partendo da una base ellittica di 2 x 4 metri, l'involucro raggiunge la sua massima ampiezza ad 1 metro d'altezza (455x240 centimetri). Entrando si presenta un disimpegno alla cui destra è posizionato un letto matrimoniale, mentre alla sinistra vi è la zona bagno. Quest'ultima è caratterizzata da un unico blocco comprendente sanitari, lavabo e doccia.

Lungo l'asse longitudinale partendo da 1,5 metri da terra c'è una finestra che permette sia l'aerazione sia la visione dell'ambiente esterno alla capsula da un punto di vista inusuale. Per



## FACOLTÀ DEL DESIGN

quanto riguarda le tubature, esse si snodano dalla capsula lungo la parete del capannone. Non sono state mascherate per non snaturare l'identità dell'edificio industriale.

Lo spazio comune, aperto alla città, è inteso come luogo di relax, di dialogo e di approfondimento culturale, per giovani, con interessi comuni, ma anche con caratteri diversi. Appena entrati in questo spazio ci si trova davanti ad elementi ormai noti, la capsula (con la funzione di bagno comune) e il corridoio in lycra. Lungo quest'ultimo elemento si trova la zona bar, anch'essa costituita da elementi in alluminio e lycra. Al corridoio si connettono dei tavoli in laminato che si sviluppano perpendicolarmente alla lycra. I tavoli sono di due altezze diverse (110 e 80 cm) ma anche di larghezza diversa in modo da ospitare da un minimo di 2 persone a un massimo di 8. Questa disposizione, insieme all'elemento bar in lycra vuole riprendere sempre il concetto del ragno. In questo caso non più un bozzolo per rifugiarsi, bensì una ragnatela che cattura e mette in relazione gli utenti di questo spazio. Sulla parete di fondo corre una mensola in laminato con la funzione di ospitare libri, riviste, giochi da tavolo ecc....Non sono state previste postazioni internet, perché lo spazio è dotato di connessione *wi-fi*, dato che il target dell'hotel spesso viaggia con computer portatili.



## BLUE CONNECTION

di Mariangela Albano, Paola Ambrosiani, Matteo Bassis, Riccardo Bertotti

L'hotel "Blue Connection" nasce come struttura temporanea in grado di offrire ospitalità ai turisti che arrivano a Milano attratti da eventi particolari, come ad esempio il Salone del Mobile.

Gli ospiti dell'albergo sono per lo più stranieri, che quindi parlano lingue differenti e provengono da diverse realtà, ma hanno un legame comune (connection) che li ha portati a ritrovarsi: è appunto la passione per il design, nel caso del Salone del Mobile, che nell'hotel è simbolicamente e fisicamente rappresentata da un nastro blu che crea le zone comuni ed entra nelle cellule abitative, rimanendo sempre visibile come un'onda.

Le camere sono realizzate in fibra di vetro e poliestere rinforzata di 2,4x3m alte 2,7m, e si presentano come gusci bianchi e asettici in cui c'è un letto a castello, i servizi con doccia lavandino e wc, un vano per i bagagli e un appendiabiti che offrono l'abitabilità minima; la porta si apre con lo stesso meccanismo delle veneziane raccogliendosi sul soffitto e, quando è chiusa, le liste di cui è composta possono essere inclinate per il passaggio di luce e aria.

All'interno delle camere il nastro realizzato in merlin blu, una resina colata che può essere colorata con l'aggiunta della pigmentazione desiderata, scandisce gli spazi e genera l'arredo ora curvandosi e ora tagliandosi, fornendo anche l'alloggiamento per i cavi dell'elettricità, che seguono il profilo curvo del nastro passando, dove necessario, nelle strutture esterne quali il tavolo e la panca e che sono sempre coperti da una guarnizione blu facilmente rimovibile per agevolare la manutenzione.

Lungo la canalina dell'elettricità vengono posizionati quattro punti luce costituiti da led ad alta luminosità e dai consumi ridotti situati nella zona centrale e nel bagno (in barrette da cinque led), e vicino ai letti (in barrette da tre led).

Per la smontabilità e la trasportabilità sia la cellula che il nastro sono divisi ognuno in cinque pezzi da assemblare sul posto tramite delle giunture maschio-femmina rinforzate in vari punti con delle viti; per mantenere il low-cost questi stessi elementi sono usati anche per la zona reception, l'area internet e il ristorante.

Gli impianti idraulici sono al di sotto delle camere e confluiscono nei punti di raccolta predisposti nell'edificio.



## FACOLTÀ DEL DESIGN

La zona reception funziona senza personale, fornendo il codice per entrare nelle camere in modo automatico tramite il passaggio della carta di credito abbinata alla relativa prenotazione.

Per questo è stata disposta una struttura costituita da due pezzi del nastro ribaltati in modo da formare una cabina per l'utente e un alloggiamento per lo schermo interattivo, i cui cavi passano nella canalina già esistente nel nastro.

L'area internet mette a disposizione quattro postazioni pc con collegamento e internet e due cabine telefoniche, sfruttando il pezzo del nastro con la canalina predisposta per l'elettricità in cui, in questo caso, passa anche il cavo telefonico. Per la partizione laterale delle cabine viene usato l'elemento della cellula ribaltato, mentre per i tavoli si usa un elemento centrale situato nel nastro della camera.

Il ristorante si presenta come una sorta di self-service automatizzato, in cui l'utente ha a disposizione dei distributori di cibi e bevande e dei forni a microonde.

La struttura che funge da ripiano e scandisce il percorso è realizzata con uno degli elementi centrali del nastro della camera, assemblato a dei quadrati di 80x80cm e a dei quarti di cerchio del raggio di 80cm.

I dieci tavoli presenti sono gli stessi delle aree comuni dell'albergo, privati del pezzo che consentiva il passaggio del cavo elettrico e dotati di un elemento strutturale di sostegno e di un elemento che prevede l'alloggiamento di bicchieri, posate e tovaglioli; entrambi sono realizzati nello stesso materiale della cellula.



ELLE

fase concept di: Silvia Della Rossa, Guido Gazzaniga, Francesca Montà, Emiliano Perospado  
fase progetto di: Silvia Della Rossa, Emiliano Perospado

Cellula abitativa modulare: la sua forma tende a ridurre al minimo gli spazi spesso inutilizzati dai "nomadi metropolitani" che viaggiano con bagagli minimi e sfruttano gli alloggi quasi solo esclusivamente per dormire.

"Elle" offre all'interno di uno spazio ridotto (248 x 248 cm) un letto, un appendi-abiti e una sorta di scaffale.

La cellula è composta da pannelli di Laripan di dimensioni standard (124 x 248 cm) dello spessore di 6 cm montati

su un telaio metallico.

Le aperture sono costituite da 2 breise-soleil poste una sulla porta e una sulla finestra; questi assicurano sia intimità all'interno sia partecipazione verso ciò che accade all'esterno.



FLOATING

fase concept di: Claudio Gonfalonieri, Andrea Gazzaniga, Alberto De Marco, Federica Allievi  
fase progetto di: Claudio Gonfalonieri, Andrea Gazzaniga

Il progetto prevede la realizzazione di unità abitative minime, denominate FLOATING, che possano essere installate ovunque, grazie alla loro facile trasportabilità e smontabilità.

Le cellule sono delle unità indipendenti, che al loro interno alloggiavano un letto doppio, contenuto nel corpo centrale, ed un modulo bagno, posizionato nell'appendice laterale.



## FACOLTÀ DEL DESIGN

Il corpo centrale è sospeso, sostenuto da una struttura autoportante: questo fa sì che sia possibile una leggerissima oscillazione dell'unità, all'interno della quale la sensazione percepita è di essere cullati.

Il colore predominante all'interno di essa è il bianco: l'atmosfera percepita è amniotica, di isolamento, viene a mancare il contatto con l'esterno, si è racchiusi in un morbido guscio.

Tutta la parte di cablaggio tecnico, acqua, scarichi, elettricità, raffrescamento e riscaldamento, è portata attraverso un unico tubo-cordone ombelicale, che collega le singole cellule alle unità rosse, che si occupano di erogare tutti i servizi necessari.

Nelle aree comuni, queste unità-servizi assumono inoltre le funzioni di sistema di diffusione sonora, distributori di cibi e vivande, e check-in/check-out automatico.

L'accesso a tutti i servizi è erogato all'utente attraverso badge con tecnologia RFid: chip a radiofrequenza che permettono il riconoscimento dell'utente, con possibilità di addebito automatico delle spese effettuate, accesso alla propria cellula notte, etc.

I tubi-cordoni ombelicali, che sono posizionati non a terra, ma corrono aerei di fatto sopra le teste degli utenti, caratterizzano fortemente lo spazio, il quale assume connotazioni uniche:

l'utente-spettatore è immerso in una realtà che ha forti richiami alla cinematografia di fantascienza, al cyberpunk, ai manga.

Il voluto contrasto che l'allestimento genera con lo spazio ospite (il quale è di fatto occupato, conquistato, invaso) vuole sottolineare l'atmosfera postindustriale, a tratti drammatica ed angosciante, e a sua volta offrire, per contrasto, l'atmosfera amniotica e di raccoglimento che si percepisce all'interno del modulo notte.



## INDUSTRIAL SHELTERS

di Chiara Butti, Maria Rosanna Fossati, Nicola Ghirardelli, Stefania Odelli

Il progetto nasce nella Bovisa.

Nasce in un'industria.

Essere in un'industria.

Piccoli rifugi, costruiti assemblando pallets, illuminano il cielo del mondo racchiuso in questo spazio. Questi, senza tetto né porta, diventano le stanze.

Protette all'interno da una pelle di policarbonato, si accendono e si spengono nella catasta di pallets.

All'interno di uno spazio spartano c'è un'alcova e c'è getto d'acqua.

Tutti i servizi offerti sono automatizzati.

Al nostro arrivo, un computer ci riceve e ci informa.

*Vending-machine* diventano carte da parati nella biblioteca del consumismo.

La fucina di idee sforna continuamente arte, musica, informazioni e cibo.

Ci si accomoda fianco a fianco su lunghe panche.

Benvenuti all'Industrial Shelters.

Industrial Shelters è una struttura ricettiva low cost, caratterizzata da una permanenza temporanea e permeata fortemente dall'atmosfera industriale dell'involucro che la ospita.

Ogni sua componente è smontabile, trasportabile e contenuta nei costi di gestione.

Industrial Shelters può essere collocato in qualsiasi involucro;

per questo motivo ha una forte vocazione internazionale.

La comunicazione e l'immagine di questa struttura ricettiva sono progettati per essere compresi facilmente da persone di lingua e paese diversi.



## FACOLTÀ DEL DESIGN

Il fatto di trasformare parole in simboli fa sì che non si debbano sostenere i costi della produzione di più versioni dello stesso oggetto, rispettando così l'ottica low cost dell'albergo.

Le camere, cellule abitative, sono composte da pallet EUR assemblati. Questo garantisce l'economicità del materiale e la facile sostituzione di parti danneggiate.

La vista dell'interno è schermata da lastre in policarbonato che assicurano la privacy.

Nello spessore dei pallet sono alloggiati dei neon che illuminano l'interno la camera e creano all'esterno

un interessante gioco di luci.

Tutti i servizi di Industrial Shelters sono automatizzati.

All'ingresso, nell'area reception, un totem permette di visualizzare la propria prenotazione e di effettuare il pagamento.

Inoltre, esso stampa una ricevuta che contiene la Service Card, con la quale si accede a tutti i servizi.

Il ristorante, Fucina di Idee, offre cibi locali che si possono consumare al tavolo o essere portati altrove,

grazie ad un packaging studiato ad hoc.

Oltre ad offrire la possibilità di mangiare, questo luogo si propone di essere un salotto multifunzionale dove conoscersi.

Il servizio di cortesia ed altri oggetti si trovano, in vendita, in questa grande macchina chiamata Vending Shelter.

una vetrina,assurdamente infinita, dove oggetti confezionati in carta velina bianca invitano alla scoperta.

per il bisogno di scartare un nuovo utile-inutile oggetto.

Come i bambini vogliono una monetina per il distributore automatico dei giocini, questo, allo stesso modo, è un gioco per adulti.

In ogni vano c'è un oggetto diverso, da scoprire.

Dove è stata messa mano rimane un buco, testimone del passaggio di qualcuno.



### STEP

fase concept di: Cecilia Erbetta, Caterina Perdetti, Sara Talamona, Erica Viganò

fase progetto di: Cecilia Erbetta, Caterina Perdetti

Le tematiche legate all'accoglienza nell'ambito più specifico del basso costo sono state il punto di partenza per questo progetto, unite agli obiettivi di trasportabilità, modularità e aggregabilità delle cellule ospitali che costituiscono il nostro "campeggio metropolitano".

L'analisi di questi temi ha indirizzato il progetto verso proposte che interessavano in particolar modo la relazione e l'interazione fra spazio pubblico e spazio privato all'interno di uno spazio per l'ospitalità.

Il teatro, come forma storico-architettonica è stata presa come riferimento progettuale dello spazio per le sue caratteristiche di luogo di espressione artistica, spettacolo collettivo, accoglienza e relazioni.

Anche la piazza, luogo dove si svolge la vita collettiva e relazionale della città, circondato da spazi abitativi privati e presente in modo radicato nella memoria storica italiana si ripropone in questo progetto.

---



## FACOLTÀ DEL DESIGN

Proprio gli spazi privati sono gli elementi determinanti dello spazio collettivo: moduli ospitali dotati di due letti singoli bassi che sfruttano l'intero volume, una barra appendiabiti e un blocco servizi. Questo spazio minimo è ricavato all'interno di un modulo a tribuna che quindi viene utilizzato all'esterno come spazio collettivo sia per gli altri utenti della struttura sia per una apertura al pubblico e alla città più generalizzata.

Il materiale utilizzato per i moduli è il Laripan (sandwich in legno e polistirene espanso), che ha buone caratteristiche strutturali e di isolamento termico ed acustico. Il blocco servizi è invece termoformato in vetroresina e i collegamenti impiantistici sono predisposti al di sotto del modulo.

L'illuminazione interna è stata pensata molto flessibile attraverso l'utilizzo della lampada MyDay prodotta da Flos.

L'immagine del teatro greco o dell'anfiteatro romano si ripropongono nell'aggregazione dei moduli a seconda dello spazio a disposizione.

La struttura intera sarà gestita, al momento della disposizione dei moduli, in modo tale da creare spazi diversi, adatti a diverse tipologie di rappresentazione (teatrale, musicale, circense...); mentre durante l'attività vera e propria di accoglienza saranno proposti calendari di eventi pubblicizzati dagli stessi attori e dall'albergo in tutta la città ad esempio attraverso annunci low cost sui quotidiani gratuiti e su siti internet sempre aggiornati.

Sezione della pianta del progetto di un interno abitativo funzionale all'ospitalità. Esso viene ricavato all'interno di un modulo di tribuna in legno. Lo spazio deve rendersi compatibile con le diverse altezze della stanza, dovute alla presenza esterna dei gradini, e con le linee del perimetro, tra loro non perpendicolari, in rapporto alla possibilità di aggregazione delle cellule, che possono essere accostate le une alle altre.

Le zone di colore si riferiscono ai quattro elementi d'arredo interno fondamentali a rendere la cellula abitativa.

1: Il letto ha un materasso di spessore contenuto ma attento alle caratteristiche necessarie ad un buon riposo, esso è staccato dal pavimento da un elemento isolante in fibra naturale.

2: Il bagno è termoformato in fibra di vetro, processo per l'ottenimento sia della struttura perimetrale dello stesso, sia per i due sanitari e il vano tecnico per il contenimento degli impianti necessari.

3: I punti luce sono mobili. La lampada prodotta dalla Flos, MayDay, essendo posizionabile sia a terra che sospesa, permette di illuminare la cellula a diverse altezze, sfruttando diversi supporti.

4: Appendiabiti sospeso che viene fissato alla struttura della cellula e non prevede ingombro a terra

Spaccato assonometrico della cellula. La vista dell'interno abitativo evidenzia uno spazio minimo in tutte e tre le dimensioni, che tuttavia, grazie ad un rigoroso progetto dell'arredo, organizzato onde evitare sprechi di spazio, permette di svolgere tutte le funzioni necessarie per un piacevole soggiorno.

L'interno è spartano ma confortevole e attento alle necessità dell'utente.

Sezione laterale che mi permette di intravedere l'interno abitativo e l'esterno strutturale della cellula.

Nella figura si evidenzia la componente materica che caratterizza la composizione strutturale dei pannelli in legno di Laripan del modulo.

Vista dall'alto di tre cellule aggregate tra loro: si intravede la potenzialità di creare uno spazio teatrale con la loro unione, fattore che permette di dare una funzione significativa alla forma a tribuna (assolutamente agibile), di ciascuna di esse.

---



## FACOLTÀ DEL DESIGN

L'arredo per l'intrattenimento soddisfa alcune azioni-funzioni: degustare, conversare, giocare, esibirsi e incontrare. I progetti considerano i luoghi dell'intrattenimento come nuovo scenario della contemporaneità con l'ambizione di influenzare gusto e abitudini.



### BACK TO BACK

di Valentina Nicolosi

La seduta si compone di due moduli identici nati per essere accostati l'uno all'altro tramite schienale, permettendo così di soddisfare l'esigenza per la quale prende vita ovvero separare senza dividere.

Per separare si intende configurare lo spazio interno di un locale, ogni volta in modo diverso, grazie alla possibilità di comporre il modulo in due direzioni.

L'accostabilità tramite schienale è conseguente alla forma dello stesso, che "tagliato" in diagonale diventa complementare di uno identico, e fa sì che due contesti diversi possano coesistere sulla medesima seduta.

La versatilità d'assemblaggio permette di ottenere due diverse conformazioni con i due moduli base, e dà luogo a un numero infinito di possibilità d'aggregazione aumentandone il numero.

La scelta materica dà la possibilità di vedere attraverso, creando interessanti interazioni fra le persone sedute e quelle che vi "gravitano" intorno, oltre a garantire una notevole leggerezza visiva data dal materiale plastico (PMMA) che la compone; Back to Back è consapevolmente monomaterica termoformata.



### GIFT

di Cristina Cattaneo

È una seduta in cartone che viene regalata come gadget, può essere adatta per eventi, feste e situazioni dove c'è una forte richiesta di flessibilità degli spazi. L'idea è nata osservando l'ambiente di un chiringuito in città, un locale all'aperto che si anima d'estate, dove i clienti hanno la necessità di muoversi, socializzare, divertirsi e stare insieme creando il proprio punto di ritrovo estivo. Dall'osservazione sul campo dell'ambiente chiringuito, è sorta la necessità di creare un elemento flessibile e modulare con infinite possibilità di composizione.

Infatti, ogni sgabello "Gift" è stato progettato in modo tale da coincidere e incastrarsi l'uno con l'altro. L'intento è quello di ricostruire gli appoggi e le sedute momentanee che nascono in locali all'aria aperta. Infatti, molto spesso, in questi luoghi, i clienti si "inventano" le sedute appoggiandosi a muretti, marciapiedi, ecc. "Gift" riprende proprio questo concetto trasformandosi in una sorta di muretto componibile. Inoltre, ogni singolo sgabello è stato studiato in modo tale da poter creare una composizione che prende la forma di un'onda, cercando un legame con quella che è la tradizione del chiringuito.

"Gift" è anche pieghevole, nel senso che si può aprire, usare come sgabello, e si può chiudere per essere tenuto con una maniglia come fosse una borsetta.

"Gift" è leggero, economico, poco ingombrante e facile da trasportare. La scelta del materiale, il cartone, deriva da tutte queste necessità, inoltre può essere stampato per assecondare qualsiasi necessità grafica.

Questa possibilità è molto importante sia per rendere un materiale povero e grezzo come il cartone, più elegante, vivace e colorato, dando la possibilità di aggiungere slogan, scritte

---





### FACOLTÀ DEL DESIGN

pubblicitarie legate al locale o all'evento dove "Gift" viene regalato. "Gift" è anche legato al concetto di esperienza e di ricordo, in quanto ogni sgabello diventa un tassello della serata del "muretto" di ragazzi che si divertono in una particolare occasione e portano a casa la loro parte di esperienza.

Il ciclo di vita di questo sgabello, dunque non finisce nel locale, ma continua, viene esteso alla propria abitazione dove può essere utilizzato aperto per molteplici funzioni oppure può essere riposto chiuso occupando pochissimo spazio. Inoltre può essere appeso al muro tramite i fori delle maniglie e diventare quindi una sorta di quadro o un piacevole ricordo da mostrare. "Gift" può anche diventare una "seduta portatile" in quanto può essere portato con sé, data la leggerezza, ogni volta che si vuole e quindi può diventare la propria "borsetta di appoggio". Per esempio, in un museo, dove non ci sono posti a sedere ma ci si vuol fermare qualche minuto per prendere appunti, fare schizzi o semplicemente per fermarsi ad osservare e gustare la bellezza dell'arte più a fondo, con "Gift", si può aprire la propria borsetta per sedersi comodamente. Quindi "Gift" oltre ad essere un elemento estremamente versatile si può trasformare ed utilizzare per molteplici scopi. In poche parole è un elemento pratico, utile camaleontico e poco costoso.



### MEADOW

di Daniele Maggioli

Meadow nasce con l'intenzione di rendere più comodo ed appagante il momento dell'happy hour nei dehor dei locali pubblici.

Il prodotto è venduto in kit composto da 3 parti:

-la base

-gli steli (decorativi & funzionali)

-il vassoio

Il vassoio viene fornito all'interno del locale, nei pressi del bancone bar. Permette di gustare le pietanze e gestire gli spostamenti con facilità, anche in caso di totale affollamento.

La base e gli steli sono forniti per l'esterno:

uniti al vassoio danno forma a tavolini pret – à – user.

La rappresentazione fuoriscalda di un tappeto erboso (prato) crea una scenografia piacevole in cui il pubblico dell'happy hour è felice di sostare.

Meadow è modulare per la sua composizione a kit, è adattabile ad ogni tipologia di esterni e di superficie: basta acquistare diversi prodotti a seconda di quanto spazio si vuol trasformare in dehor con prato.



### MI

di Alessandro Ruga

La città notturna si evolve in nuovi scenari dell'intrattenimento, ampliando un'offerta già da tempo ben assortita. L'aperitivo alla milanese, gli eventi ludici, il 7-to-1, one night elitarie, atmosfere

---



### FACOLTÀ DEL DESIGN

esotiche e inconsuete opportunità culinarie si incrociano e sovrappongono originando nuovi modi di aggregazione e ritualità. Questo è il contesto sinuoso dove prende forma e si muove il progetto.

Creare un contenitore/bicchiere che oltrepassi i limiti dei prodotti usa e getta esistenti, che più e meglio di questi si interfacci con le esigenze espressive e di stile di un ambito dove forma e funzione sono solo due dei mille fattori in gioco. È stato questo l'obiettivo del progettista. Un foglio di materiale plastico di forma circolare che, con un semplice gesto, si trasforma in un cono tridimensionale è il risultato del suo lavoro. Il piacere ludico della trasformazione, il minimo ingombro durante il trasposto, la sensualità del tocco di un materiale liscio e morbido, la facile personalizzazione sono alcune delle caratteristiche che contraddistinguono un prodotto semplice ma non banale. MI è prodotto in materiale sintetico, trasparente, riciclabile e per uso alimentare. Un semplice processo di termoformatura genera le cordonature e le clip utili che ne consentono un utilizzo semplice e istantaneo, un'ansa contiene l'eventuale cannuccia. MI è volutamente privo di appoggio, peculiarità che lo rende curioso, ma che soprattutto obbliga l'utente ad un contatto diretto, continuo e pieno con le sue forme eleganti. Al termine del canonico utilizzo, MI può essere gettato, lavato, riutilizzato, smontato e rimontato, unito ad altri grazie alla clip, in un gioco che non si esaurisce con il semplice consumo della bevanda.

Pensato per un aperitivo glamour, MI ben si adatta utilizzi e situazioni diverse e variegati, esulando dal locale notturno ed abbracciando trasversalmente ambiti differenti. Cerimonie, manifestazioni fieristiche, ricevimenti aziendali, feste private, convention o eventi temporanei. E proprio per completare tale offerta, sono stati aggiunti i vassoi: in semplice ed economico cartone fustellato, contengono i bicchieri stesi e, dopo il montaggio, funzionano da sostegno/servizio. Due serie di vassoi, diverse per profili e dimensioni, incontrano le differenti esigenze di una festa "casalinga" e del catering professionale. L'impilabilità e il minimo spazio occupato dai prodotti garantiscono la massima resa numerica a fronte di un ridotto peso ed ingombro dei contenitori.



TREEBOOM

di Adriana Piccio

Treeboom è un elemento divisorio che tramite l'accostamento o l'unione di più moduli permette di ottenere una parete di lunghezza variabile e adattabile alle varie necessità.

Dall'inglese "tree + boom", rispettivamente "albero" ed "esplosione":

il pannello divisorio prende la forma di un albero partendo dall'"esplosione" di un semplice foglio di cartone.

Il cartone è precedentemente fustellato e cordonato per ottenere senza nessuno scarto di materiale

un elemento divisorio tridimensionale.

Treeboom è facile da montare, economico e personalizzabile. Morbidamente invasivo, l'elemento divisorio permette di mantenere la continuità visiva del locale e di mutare scenario & atmosfera.

**POLITECNICO DI MILANO**



**FACOLTÀ DEL DESIGN**

