

**ESSERE
IAAD.**

INTERIOR DESIGN

PROJECTS

IAAD.

ISTITUTO
D'ARTE
APPLICATA
E DESIGN



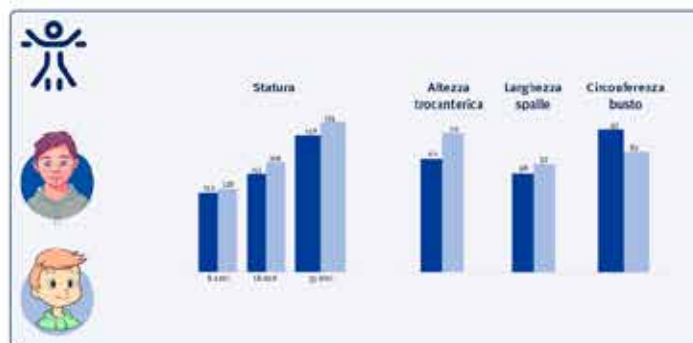


UPSIDE DOWN



Upside Down si concentra sulla riqualificazione degli spazi dell'associazione Cepim a Torino, fondata nel 1979 per garantire l'inclusione delle persone con sindrome di Down nella società. L'obiettivo è creare un ambiente terapeutico in cui le persone con sindrome di Down possano sviluppare l'autonomia e partecipare attivamente alle attività dell'associazione.

Attraverso l'utilizzo di questionari e osservazioni dirette svolte durante i laboratori sono stati individuati i punti di forza dello spazio e i punti di debolezza su cui andare a lavorare per garantire uno spazio inclusivo.



Qual è lo spazio che ti piace di più? *La palestra*
 Qual è lo spazio che ti piace di meno? *L'Ingresso*
 Cosa non dovrebbe mancare riprogettando? *Più spazio e più luce*
 Cosa evitare riprogettando? *L'aspetto di un centro sanitario*
 Che colori vorresti? *Colori caldi*
 Che luci vorresti? *Luci calde*

Scarsa manualità fine
Rallentamento cognitivo maggiore negli adulti
Scaffali troppo alti e profondi
Ambienti per attività bambini troppo piccoli
Mobili sovrabbondante
Parimentazioni non omogenee e rovinate



Istituto comprensivo "C. Alvaro - P. Gebetti"
Via P. Canonica 3, Torino (TO)



SEDE PRINCIPALE

- 1 Palestra
- 2 Stanza bimbi piccoli
- 3 Stanza bimbi grandi
- 4 Spazio Relax
- 5 Segreteria
- 6 Bagni

SEDE SECONDARIA

- 7 Lab. scenografia
- 8 Lab. pittura
- 9 Stanze autonomia 1
- 10 Stanza autonomia 2
- 11 Bagni



SEDE PRINCIPALE

Tra le due stanze dedicate ai laboratori dei bambini è stato sostituito il tramezzo in cartongesso con una parete a soffitto che permette sia di mantenere due ambienti separati che di averne uno unico per i laboratori a più alta affluenza



In palestra un mobilio su misura permette di organizzare il materiale e diminuire la sovrastimolazione visiva

In segreteria è stata cambiata la disposizione delle scrivanie e di fianco è stata creata una zona break



SEDE SECONDARIA

La stanza più grande della sede secondaria è una stanza polifunzionale in cui si svolgono varie attività per lo più di carattere artistico come il laboratorio di scenografia e quello di bomboniere. Sono stati inseriti degli scaffali a vista di altezza ridotta che facilitano la ricerca dei materiali



La stanza dedicata al lab. di pittura è stata svuotata dalla moltitudine di mobilio e sono stati inseriti gli scaffali a vista

Le due stanze dedicate ai laboratori di autonomia sono stati trattate come quelle dei laboratori dei bambini: senza inserire la divisione a soffitto



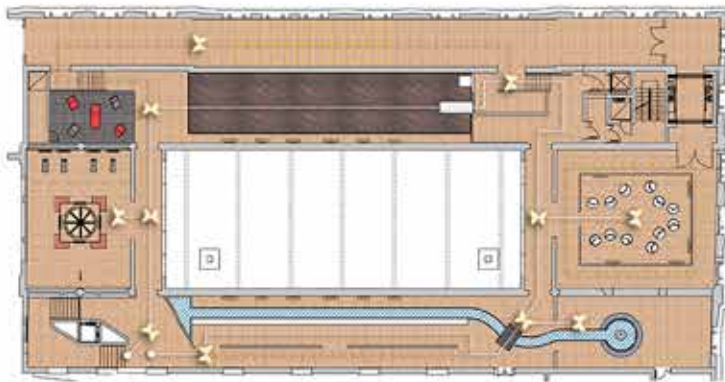
Prima parte - Primo piano

La prima sezione della mostra si pone l'obiettivo di sensibilizzare i visitatori con un forte impatto emozionale che investe i cinque sensi. Qui la natura, mostrata in opere e installazioni, è concepita come realtà benevola.

Petalòuda è un progetto d'allestimento, una riflessione in chiave artistica sullo stato del pianeta che narra il riavvicinamento tra l'uomo e la natura. Questo insetto appare come un'opera d'arte capace di mostrare a chi l'osserva la bellezza della natura.

Seconda parte - Piano terra

Se nella prima area gli elementi naturali intraprendono un rapporto di armonia con l'uomo. Qui appaiono fuori da ogni controllo e la natura si manifesta a noi come matrigna.



NUVOLA PENDANT
Progettista: Mario Bellini
Azienda: NEMO



**AREA DI TRANSITO TRA LA
TERRA E IL FUOCO**
Materiale: Pietra lavica
Azienda: Nero Sicilia



ARGILLA GREEN
Materiale: Argilla
Azienda: Malcha Design



PLURIBALL RICICLATO
Azienda: Ratioform



Sezione primo piano

LIVING TOWER E AMOEBE
Progettista: Verner Panton
Azienda: Vitra



IN RICORDO DEL "CRETO DI BURRI"
Localione: Gibellina Vecchia,
Sicilia Occidentale



Sezione piano terra





PETALOÙDA

PROGETTO DI TESI INDIVIDUALE - A.A. 2022/2023

ALICE
BENEDETTI



DAL SOGGIORNO ALL'ESPERIENZA



BELLAGIO

Situato nella regione lombarda è celebre per la sua bellezza mozzafiato, le sue pittoresche stradine e i panorami indimenticabili. È in questo incantevole angolo di paradiso che sorge l'Hotel Metropole, un'oasi di lusso e comfort che si affaccia sullo splendido lago di Como. Bellagio è anche conosciuta per i suoi lussuosi hotel, i ristoranti raffinati e le boutique di moda, che attraggono visitatori da tutto il mondo. Gli amanti della natura trovano innumerevoli opportunità per esplorare i dintorni, con splendide passeggiate lungo le rive del lago o escursioni nelle colline circostanti.



ESPERIENZA SENSORIALE
"ENIMMAGUSTO"



ATTIVITÀ



SERVIZI



INNOVAZIONE &
STORICITÀ



VALORI DEL
TERRITORIO



■ BAR

■ RISTORANTE

■ VERANDA

■ SALOTTINI





BAR



Rappresenta l'elemento centrale e più importante del progetto e funge da punto di comunicazione che unisce tutte le altre aree dell'hotel.
È stato concepito con un'atmosfera accattivante, grazie all'uso di specchi e luci sontuose che richiamano il tema del flusso dell'acqua, elemento centrale del progetto.



RISTORANTE



Il ristorante è strategicamente posizionato tra il bar e la cucina ed è in grado di accogliere anche persone esterne all'hotel che desiderano provare l'esperienza di una cena senza pernottare; ed è facilmente raggiungibile anche via lago grazie al pontile privato dell'hotel.
L'ambiente che si rivela all'ospite è accogliente e affascinante.



VERANDA



Offre una vista completa sulla parte esterna dell'hotel e sul lago.
L'attrazione principale che cattura l'attenzione dell'ospite è la parete vetrata che permette di sbirciare quello che accade in cucina in attesa del proprio ordine osservando in prima linea la preparazione del piatto.



SALOTTINI



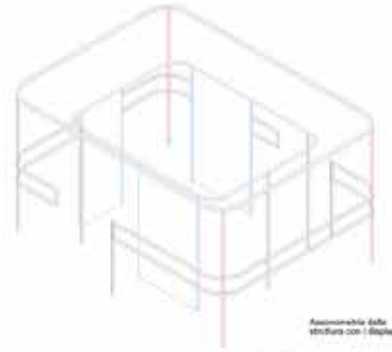
Sono posizionati nel dehor con vista lago che durante l'inverno, offre una temperatura più bassa rispetto all'interno, consentendo agli ospiti di godersi un'esperienza diversa mentre ammirano il lago. Durante l'estate, il dehor può essere aperto per creare flessibilità nello spazio.



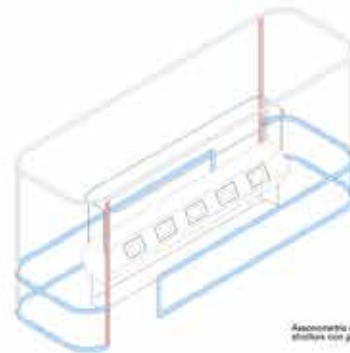
AI.R PAVILION

Tra il design pneumatico e l'intelligenza artificiale

Il padiglione AI.R PAVILION a Combo Torino è un'esperienza immersiva che fonde il design pneumatico con l'intelligenza artificiale, trasformando il cortile in uno spazio interattivo. Con due stanze connesse, offre un'esperienza coinvolgente per i visitatori. Nella prima stanza, i display interattivi consentono ai visitatori di digitare parole chiave per descrivere il loro ideale spazio ospitante, con l'intelligenza artificiale che crea immagini corrispondenti sui display. Nella seconda stanza, i visitatori possono ammirare le opere artistiche che rappresentano il luogo ospitante, insieme alle immagini prodotte dall'IA della prima stanza. L'atmosfera unica generata dai materiali pneumatici, con giochi di luce e ombra, rimane costante, stimolando la riflessione sulle nuove frontiere del design e sull'utilizzo delle tecnologie emergenti per rivalutare luoghi trascurati o sottovalutati. La combinazione di design pneumatico e intelligenza artificiale offre una visione del futuro del design.



Assonometria della struttura con i display



Assonometria della struttura con gli espositori

La struttura tubolare assume un significato unico. I fondini rossi simboleggiano la storia e il passato, quelli neri rappresentano il presente e quelli blu sono un'anticipazione del futuro. La progettazione dei display garantisce che i visitatori possano godere contemporaneamente sia dello spazio circostante che dell'immagine generata da qualsiasi angolazione.

SDG's / Materiali



Involucro Pneumatico
LTPPE (Dilene Tetrafluoro-Etilene)



Struttura Tubolare
Acciaio

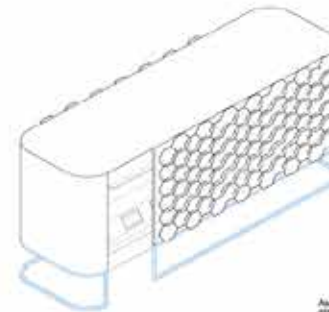


Parete Esterna
Vetro Riciclato



Prospetto A della struttura con i display

Prospetto B della struttura con i display

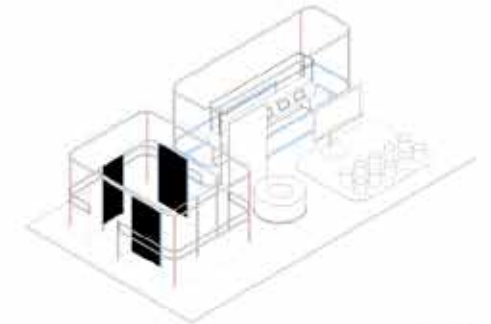


Assonometria della stanza con gli espositori

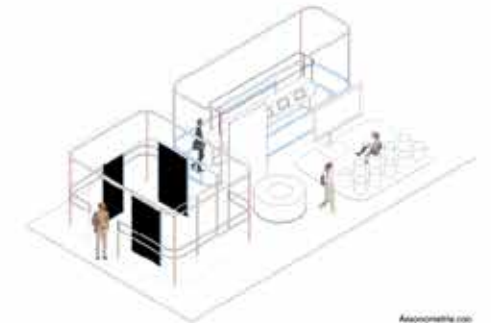


1m

Parametric



Assonometria



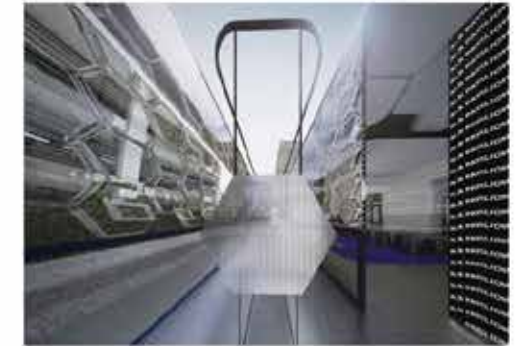
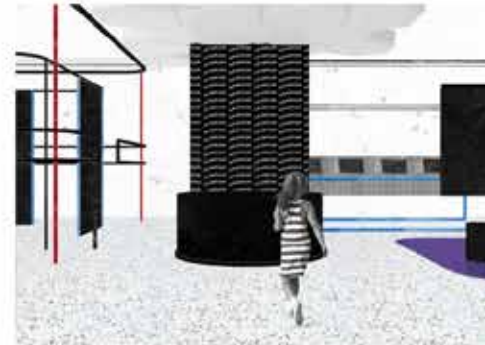
Assonometria con persone



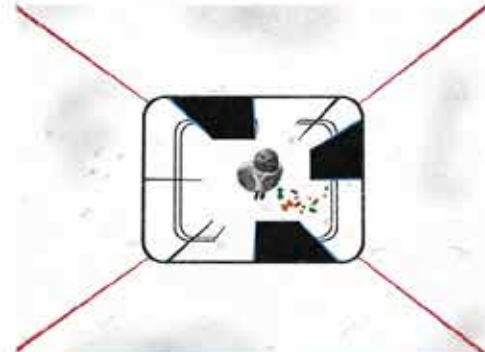
AI.R PAVILION



I casi da display
incassati all'interno
della struttura tubolare



Lunghele da soffitto
realizzate con materiali
pneumatici



La base della struttura
grafale multiple con
materiali metallici



LO SCOPO DEL CARCERE
PRINCIPI BISOGNI E FUNZIONI



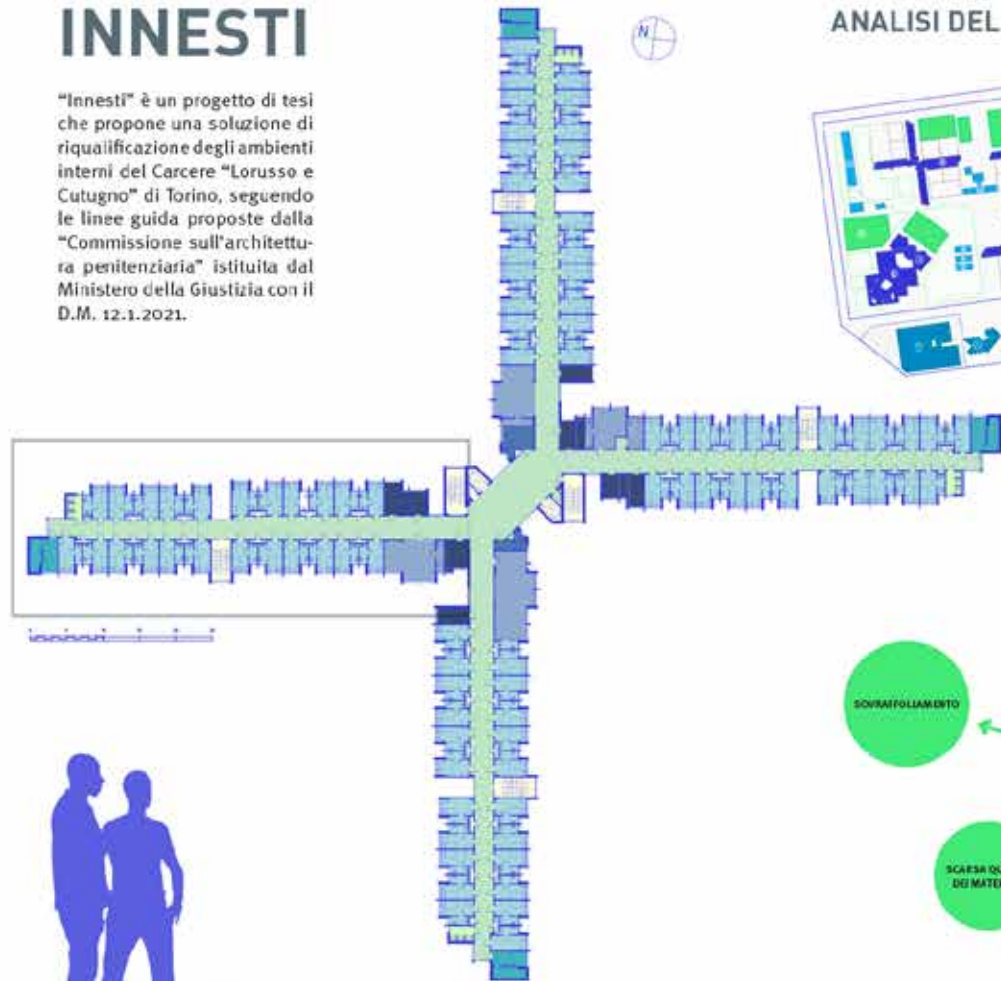
INNESTI

"Innesti" è un progetto di tesi che propone una soluzione di riqualificazione degli ambienti interni del Carcere "Lorusso e Cutugno" di Torino, seguendo le linee guida proposte dalla "Commissione sull'architettura penitenziaria" istituita dal Ministero della Giustizia con il D.M. 12.1.2021.

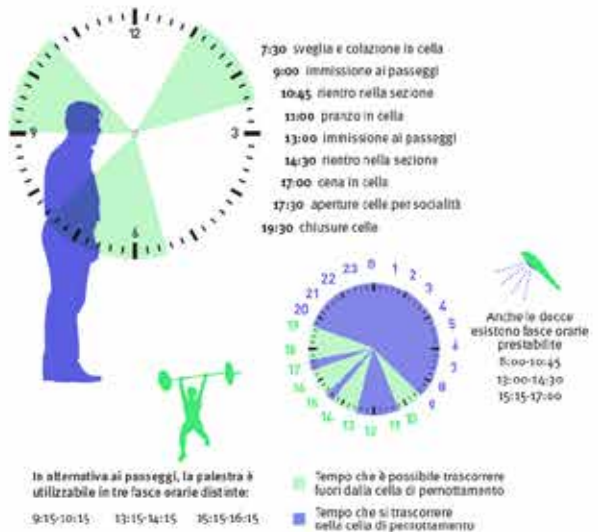
ANALISI DEL CONTESTO



- PADIGLIONI DETENTIVI (A B C D E F H)
- ISTRUZIONE E LAVORO
- AREE COLLOQUI
- AREE GESTIONALI
- SPORT



...LA GIORNATA DELLA PERSONA DETENUTA



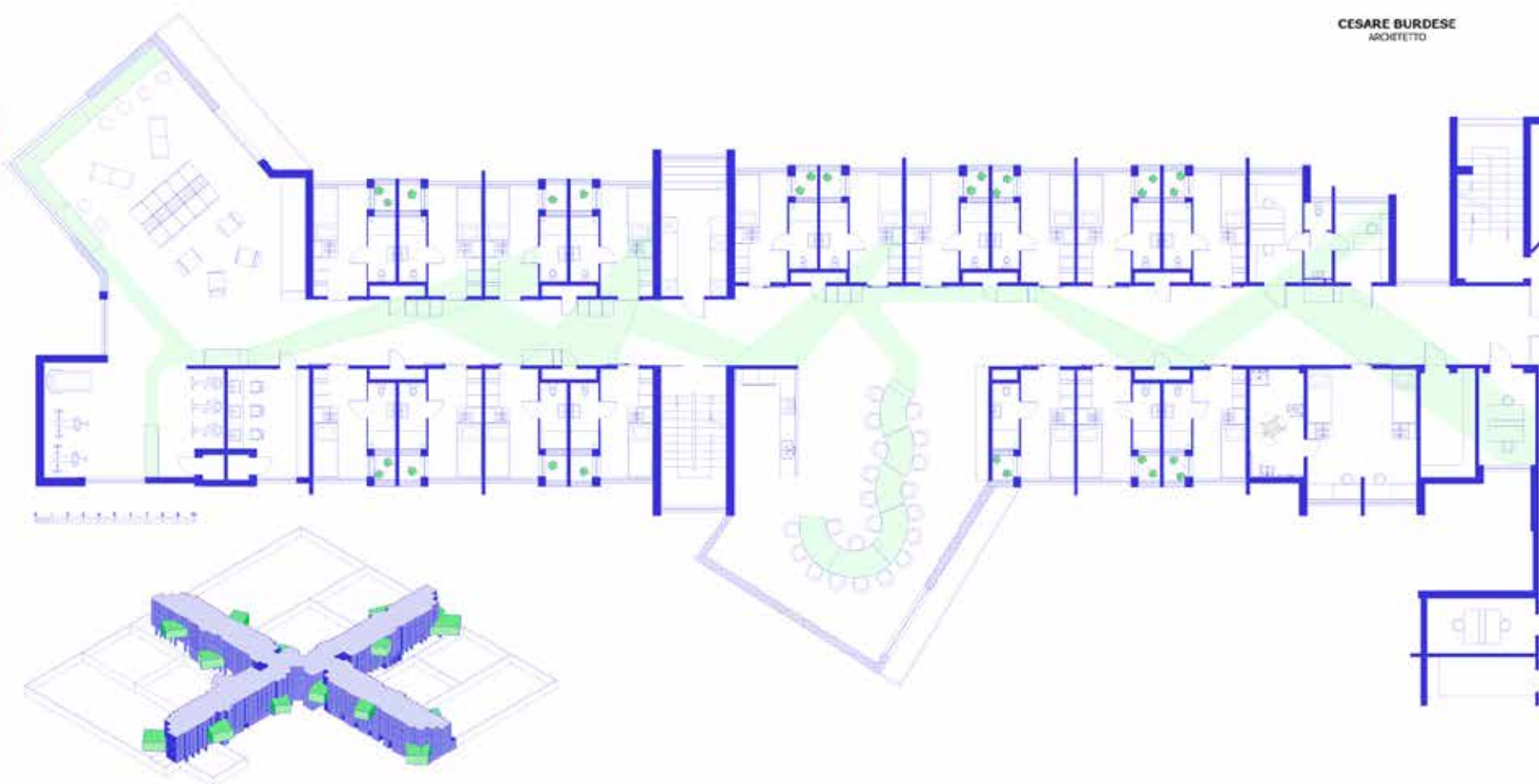
- UFFICI
- INFERMERIA
- BARBERIA
- SALETTA SOCIALITÀ
- CAMERA DI PERNOTTAMENTO
- CORPI SCALA
- DOCCE COMUNI
- CORRIDOIO





Innesti si materializza in modo volumetrico e architettonico attraverso delle gemme che si adagiano sul braccio preesistente, rompendo l'originario schema rigido e simmetrico sia a livello planimetrico che concettuale. L'obiettivo è superare i tradizionali schemi di alienazione carceraria, utilizzando elementi architettonici che rappresentano un "uscire" verso l'esterno. Questo approccio favorisce una connessione significativa tra la struttura carceraria e il contesto esterno, così come tra le persone private della libertà e la società circostante.

Negli ambienti interni, l'innesto vegetale, è la metafora di un'esperienza detentiva in cui alla persona detenuta è offerta l'opportunità di riflettere, apprendere e trasformarsi, preparandosi per una reintegrazione positiva nella società una volta scontata la pena.

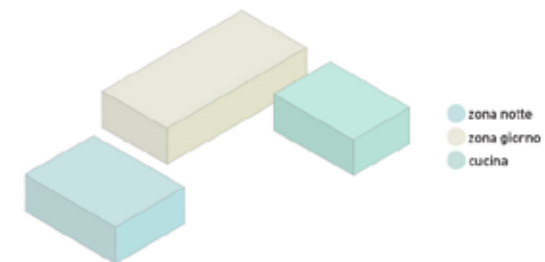
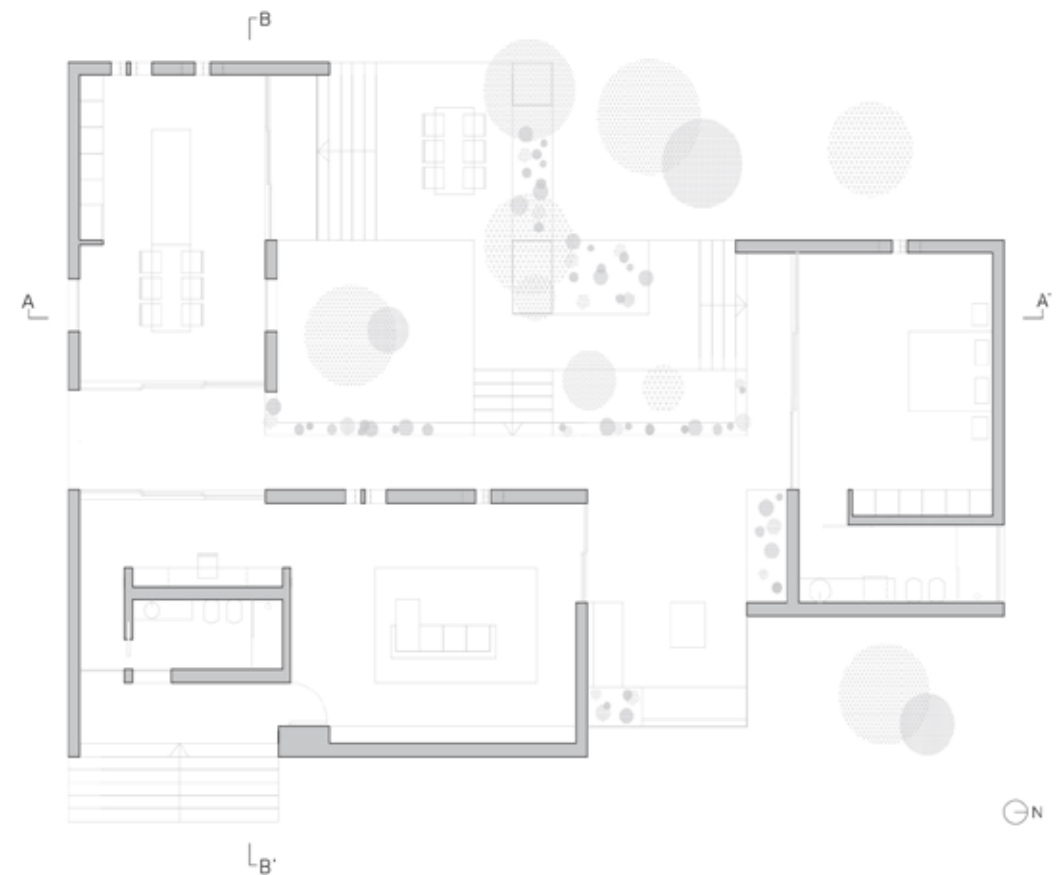
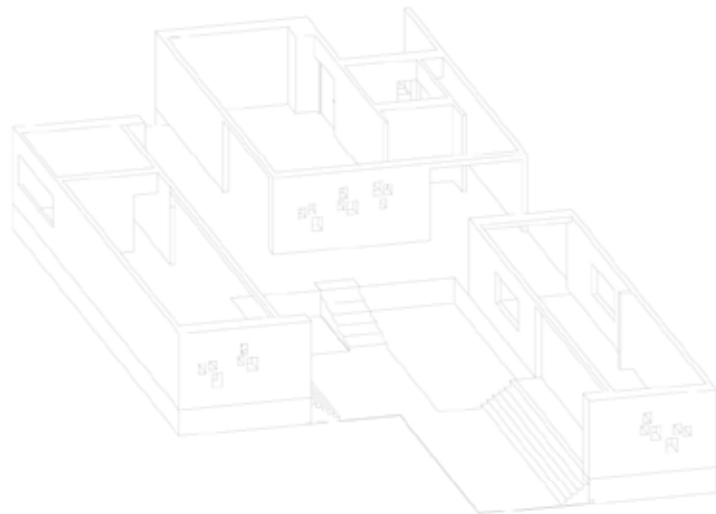


Il progetto si basa sullo studio della luce naturale e sui modi per schermarla, attraverso la riattualizzazione del patrimonio di conoscenze del bacino mediterraneo, nonché enfatizzarla in modo più sostenibile attraverso la bioluminescenza; l'abitazione è pensata per due persone ubicata a Phoenix, in Arizona, un ambiente prettamente desertico noto per essere una delle città più assolate del mondo consecutivamente per tutto l'anno.

L'abitazione è composta da tre volumi contenenti zona notte, zona giorno e cucina, rialzati da una base di 100 cm e collegati tra loro da una loggia; disposti a rettangolo, permettono di creare una corte interna con vegetazione. Questa composizione di volumi è stata pensata sulla base delle domus romane.

Vengono inoltre utilizzate le mashrabiyya, aperture dell'architettura mediorientale, riattualizzate, le quali permettono di rinfrescare gli ambienti; queste scelte sono studiate in modo che la casa non sia mai troppo soleggiata e surriscaldata.

La scelta dell'ubicazione ha permesso uno sviluppo della bioluminescenza sotto forma di vernice, che agisce come un wayfinding e come unica illuminazione del complesso abitativo; si tratta di pigmenti che catturano e immagazzinano la luce e sono in grado di vivere di luce propria una volta al buio, ed è una fonte di energia pulita e rinnovabile che si mantiene per decine di anni.





Prospetto Sud

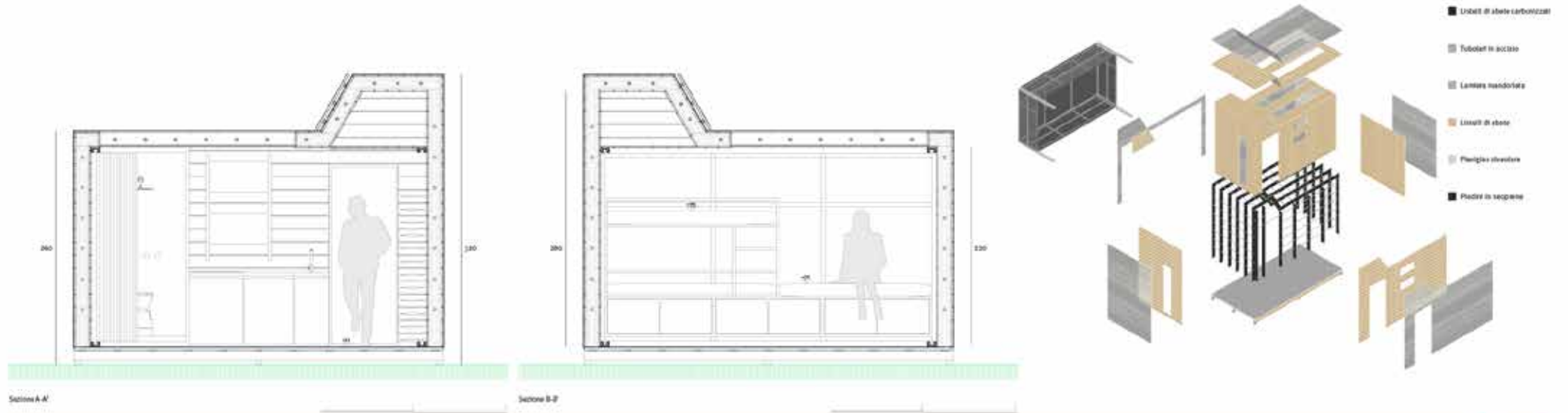


Sezione BB'



Wayfinding bi-luminescente







Casa Hygge

Dall'interno all'esterno

In Italia, numerosi bambini e adolescenti vengono abbandonati o allontanati ogni anno dal nucleo familiare per motivazioni giuridiche e sono costretti a vivere in strutture residenziali specializzate fino alla maggiore età. Come può un interior designer aiutare a fronteggiare una situazione del genere che colpisce il nostro paese da molto tempo ormai? L'idea è quella di trasmettere ai bambini e ragazzi, che si trovano da tempo in difficoltà,

una sensazione di benessere che si può trovare solo quando si è circondati da un ambiente familiare, sereno e soprattutto sicuro. Si tratta di realizzare appartamenti diversi, pensati per ospitare non solo ragazzi, ma anche intere famiglie in difficoltà, considerando le diverse utenze e le loro esigenze. Osservare il luogo, capire i suoi punti di forza e creare attraverso materiali, i colori e la combinazione degli spazi un ambiente confortevole e sicuro è il nostro lavoro.

SDG'S / VALORI

obiettivo 4	obiettivo 9	obiettivo 10
benessere	privacy	condivisione

MATERIALI

cemento	gomma	legno sbiancato

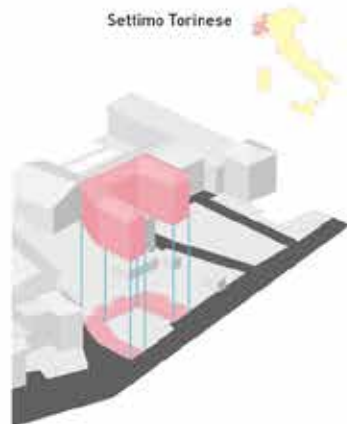
- Ingresso
- Cortile Interno
- Bilocale A
- Scale di servizio
- Monolocale A
- Area Comune
- Bilocale B
- Monolocale B
- Cortile Esterno



- Scale di servizio
- Bilocale C
- Monolocale C
- Area Comune
- Monolocale D
- Monolocale E
- Monolocale F



Settimo Torinese



Progetto

Ho adottato un approccio di progettazione che si basa sulla creazione dei percorsi naturali definiti dalle murature presenti nella struttura, iniziando dal cortile interno. Questa scelta mi ha condotto alla creazione di una griglia semplice, ma che si sviluppa in modo scalato e diversificato. All'interno dell'edificio, la griglia assume una densità maggiore ed un'intreccio intricato, creando un ambiente interno in cui gli spazi sono più fitti e articolati. Questa fitta trama diventa un elemento distintivo che definisce e separa le diverse zone all'interno degli appartamenti, contribuendo a creare un senso di privacy e delineando gli ambienti.





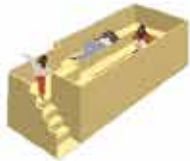
SDG 4

1. Parco giochi con giochi interattivi



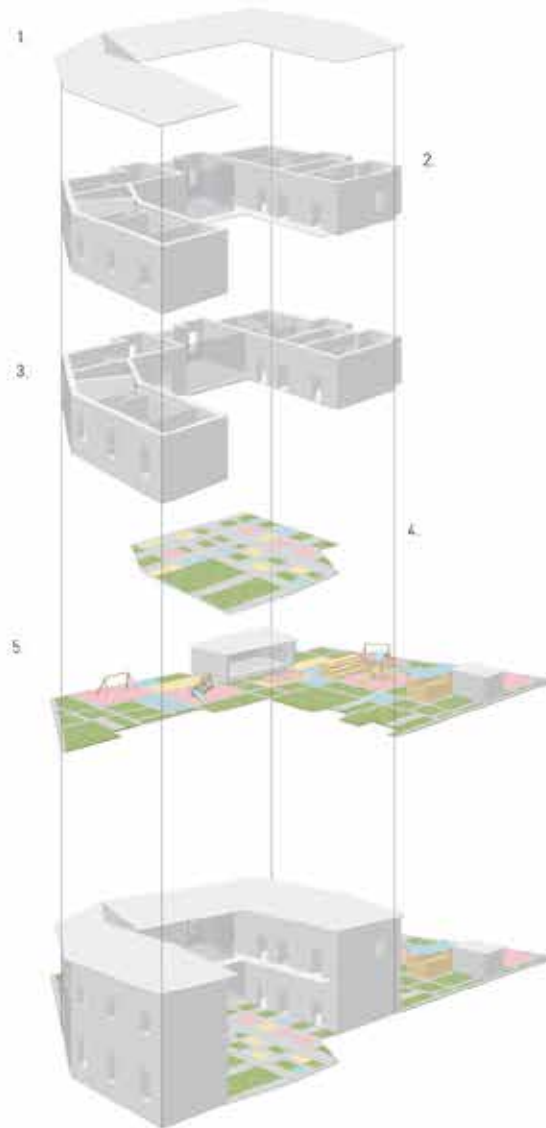
SDG 9

2. Spazi innovativi dedicati e realizzati per la privacy



SDG 10

3. Luoghi comuni in cui potersi confrontare



Giardino esterno



Giardino esterno



KLINT-HOUSE

Il progetto si incentra sulla ristrutturazione di un'abitazione a tre piani degli anni 70' nei pressi di Tiola, comune di Valsamoggia (BO), riadattandolo alle esigenze del nuovo proprietario.

L'ambiente è composto da piano terra, piano meno uno e meno due.

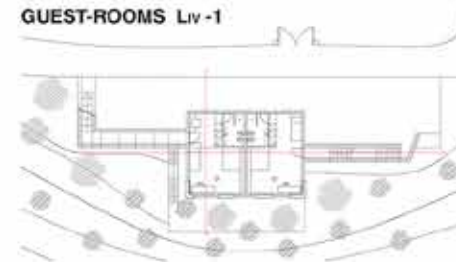
La ristrutturazione vuole andare a ricercare il dettaglio dei materiali, il rapporto tra le persone e la contaminazione della natura nell'architettura, sperimentando tre diversi modi di vivere, che hanno come filo comune la condivisione ma vista da diverse angolazioni, una diretta al rapporto fra più persone e una più intima.



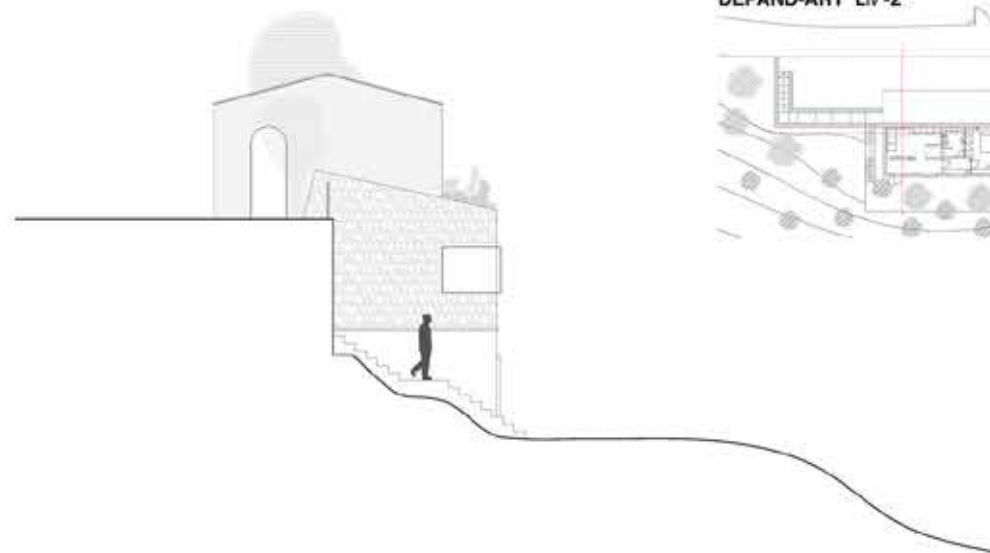
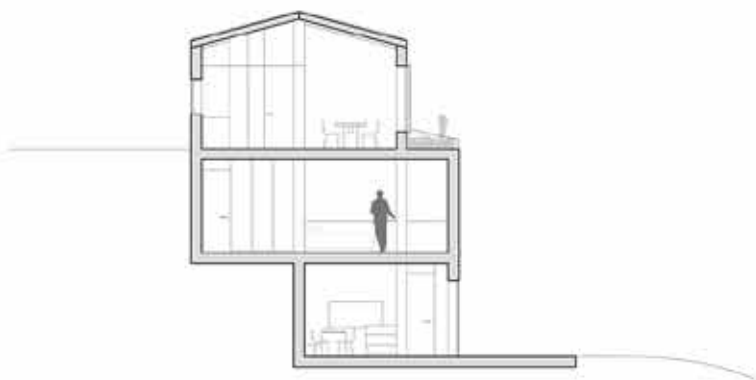
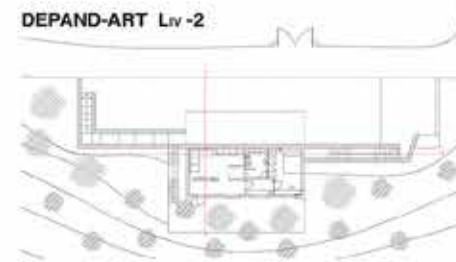
HOST-ERIA Liv 0



GUEST-ROOMS Liv -1



DEPAND-ART Liv -2





ARCHITETTURA IN DIALOGO

PALAZZO BOCCHI: RAPPORTO TRA IL NUOVO E L'ANTICO

Il progetto prevede la realizzazione di diversi spazi interni situati in **Palazzo Bocchi**, un edificio storico nel cuore di Bologna, inaugurato nel 1546 su progetto di Jacopo Barozzi da Vignola. L'obiettivo principale è creare un ambiente di **lusso e raffinatezza** all'interno di un contesto architettonico rinascimentale, offrendo diverse **esperienze e attività**. La progettazione si basa sul **rispetto dell'architettura preesistente** e sull'integrazione armoniosa di elementi contemporanei. Il piano terra ospiterà una sala eventi flessibile e una zona hotellerie, mentre il piano interrato sarà dedicato a una SPA privata e un' enoteca. Gli spazi sono stati progettati per essere **flessibili e adattabili**. Nel complesso, il progetto mira a creare un ambienti unici, contemporanei e in continuo dialogo con le caratteristiche formali dell'edificio storico.



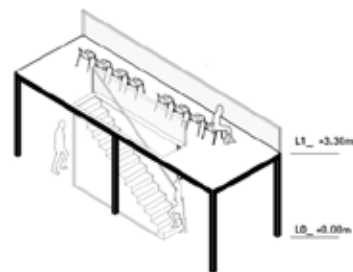
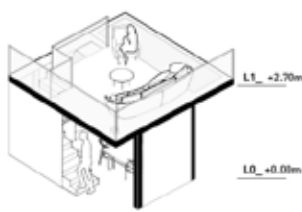
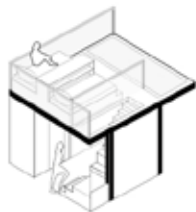
ELEMENTI OPROGETTUALI

Le soluzioni adottate includono l'introduzione di **elementi strutturali autonomi** che non danneggiano l'edificio esistente.

Scatola zona notte-bagno

Scatola zona giorno-cucina

Scatola zona eventi



PIANTA PIANO TERRA



PIANTA PIANO SEMINTERRATO



AMBIENTI PIANO TERRA



Cucina

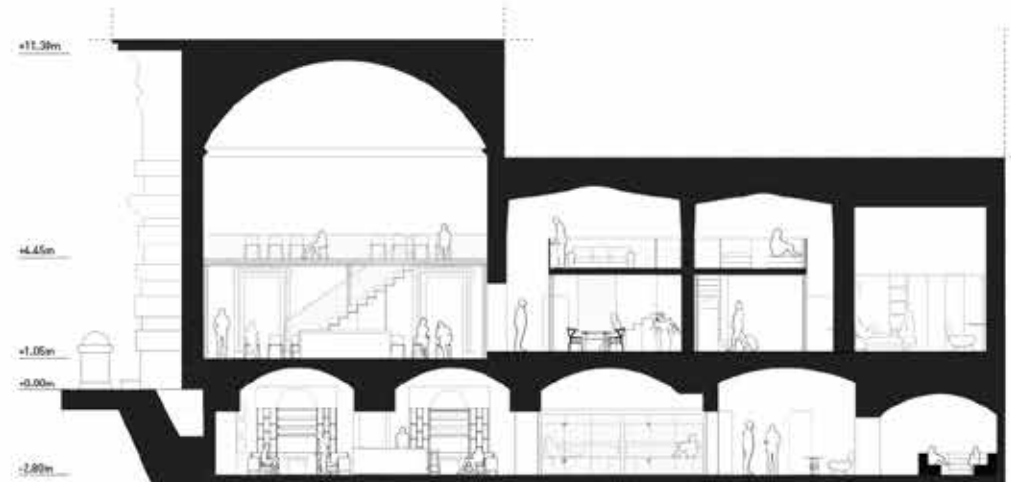
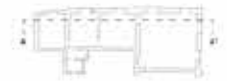


Area eventi



Soggiorno

SEZIONE A-A'



AMBIENTI PIANO SEMINTERRATO



Cantina - enoteca



Focus libreria vini



Zona relax-spa



Jacuzzi



YOUR HOUSE, YOURSELF - a tailor made experience è lo sviluppo di un progetto che mette l'uomo e le sue esigenze al primo posto. Osservare dal punto di vista del committente e cercare di rispondere alle sue necessità, l'idea di "vedere attraverso", il concetto "vedo / non vedo" ottenuto dall'utilizzo del vetro satinato, da moduli progettati su misura e da quinte sceniche che rendono la casa dinamica protagonista di metamorfosi spaziali.



SÌ MISURA VEDO - NON VEDO SCOPERTA



Corso Francia 131, Torino

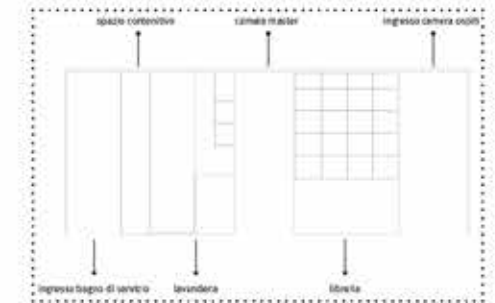
DISTRIBUZIONE AMBIENTI

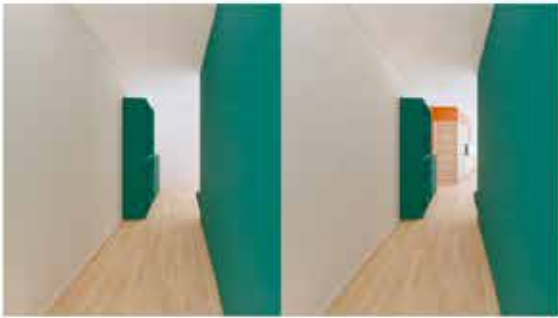


PROGETTO



- BAGNO CIECO
- INQUINAMENTO ACUSTICO
- ASSENZA PRIVACY





ARTIST HOUSEBOAT

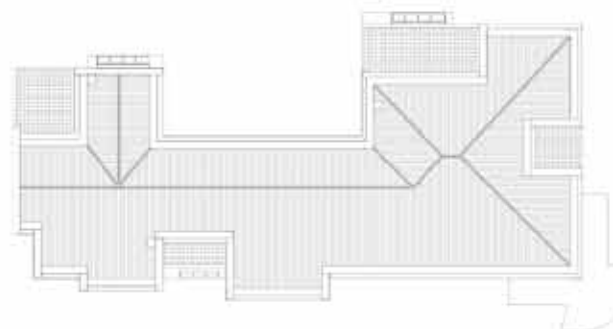
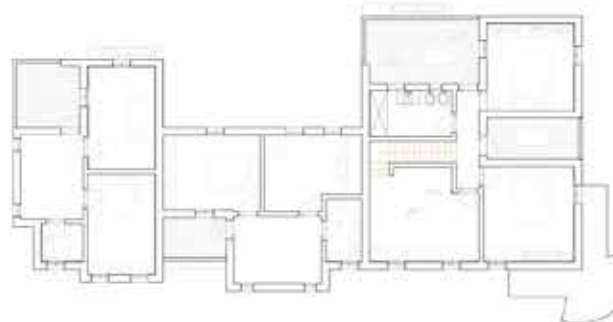
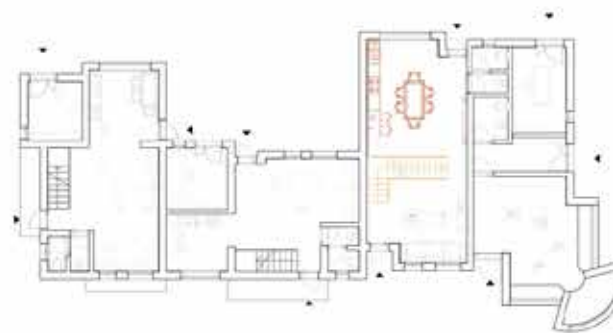
RIQUALIFICAZIONE DEGLI ALLOGGI REALIZZATI DA GIANCARLO DE CARLO



Con la seguente tesi di laurea si propone la riqualificazione di alloggi di edilizia residenziale pubblica sull'isola di Mazzorbo, nella laguna veneta, trasformandoli in case d'artista. Inizialmente, il progetto originale prevedeva la realizzazione di 150 alloggi, tuttavia solo 36 di essi furono concretizzati e completati nel 1985, seguiti da ulteriori 15 alloggi realizzati alcuni anni più tardi. La tesi analizza lo stato attuale del complesso residenziale e considera diverse opzioni, tra cui mantenere l'edilizia residenziale pubblica, creare uno studentato o realizzare case d'artista. Dopo un'analisi approfondita, si è scelto di trasformare gli alloggi in case d'artista, con l'obiettivo di dare una nuova vita al complesso e evitare il suo abbandono. Le altre opzioni presentavano diverse criticità. La tesi esplora le potenzialità e le sfide di questa scelta, evidenziando la continuità della ricerca di De Carlo nell'integrazione tra modernità e tradizione, si tratta del frutto di un'approfondita ricerca storica volta a comprendere il contesto, la posizione, i materiali e i progetti realizzati dall'architetto al fine di cogliere la sua metodologia di lavoro.



EDIFICIO E III



EDIFICIO E II



VISUALIZZAZIONE INTERNI

Il progetto si concentra su due edifici di 95 mq ciascuno, riconoscibili grazie ai negozi. Nel primo edificio, al piano terra, si trova uno spazio che funge da soggiorno e studio per gli artisti, una sala da pranzo, due bagni, un deposito e una stanza espositiva per le opere d'arte degli artisti. Al piano superiore ci sono due camere da letto, due terrazze e un bagno. Nel secondo edificio, al piano terra, c'è una sala da pranzo, un soggiorno e un bagno. Al primo piano ci sono due camere da letto, un bagno, due terrazze e una sala espositiva.

EDIFICIO E III



SEZIONE A - A'
SCALA 1:100



SEZIONE B - B'
SCALA 1:100

EDIFICIO E II



SEZIONE A - A'
SCALA 1:100

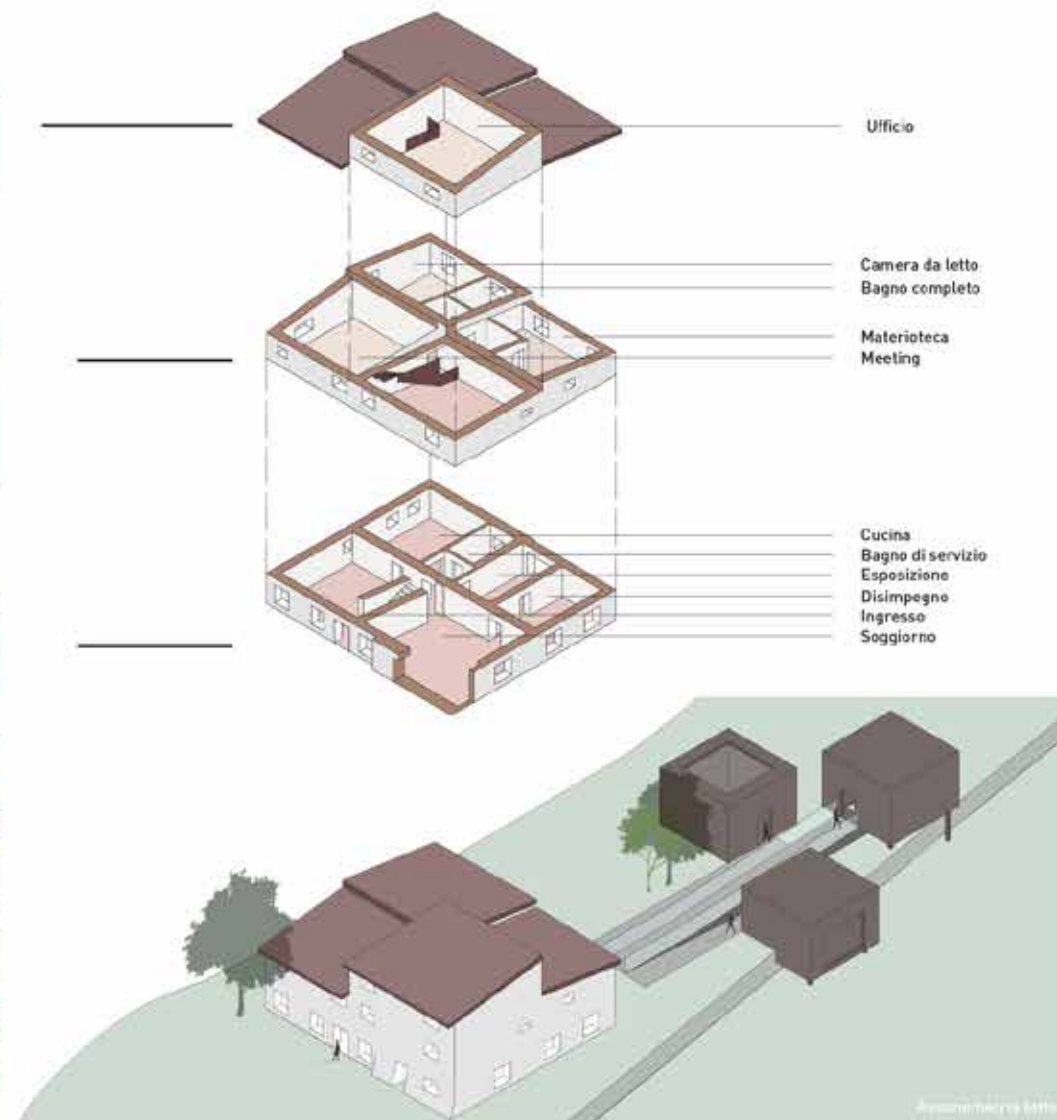


SEZIONE B - B'
SCALA 1:100



OnEvents³:Kitchen Cubes

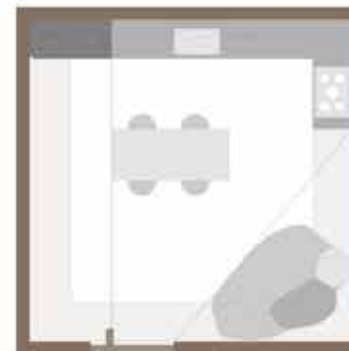
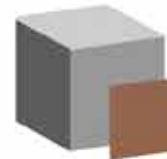
OnEvents³: Kitchen cubes è un progetto in collaborazione con l'azienda di progettazione di interni OnDesign. Volenterosi di creare una rete sempre più ampia di collaborazioni tra realtà circostanti e garantire la migliore esperienza a tutti i clienti, essi esprimono il desiderio di dare vita ad uno spazio pensato su misura per ospitare eventi; senza dimenticare di condividere alcuni lavori di loro realizzazione. L'abitazione preesistente scelta si presenta come una casa ad uso privato la quale necessita di conseguenza, di una conversione degli spazi per poterli rendere fruibili al pubblico. La casa del 1400 si colloca a Busa, una piccola frazione del comune di Negrar di Valpolicella. Il progetto si pone l'obiettivo di valorizzare gli spazi interni ed esterni della casa cercando di soddisfare l'esigenza aziendale. Alla vecchia struttura si affiancano tre piccole costruzioni di nuova concezione che custodiscono al loro interno tre modelli ideali di cucina. Tre nuovi scenari che rispondono alle preferenze dei tre differenti contesti in cui opera l'azienda, ovvero il negozio di Verona, quello di Bagno (RE) ed infine quello di Poggio Rusco (MN).



Corpo abitazione:
inquadramento in sezione e visualizzazioni degli spazi interni



Cubi espositivi:
schema progettuale delle aperture, planimetrie e viste renderizzate



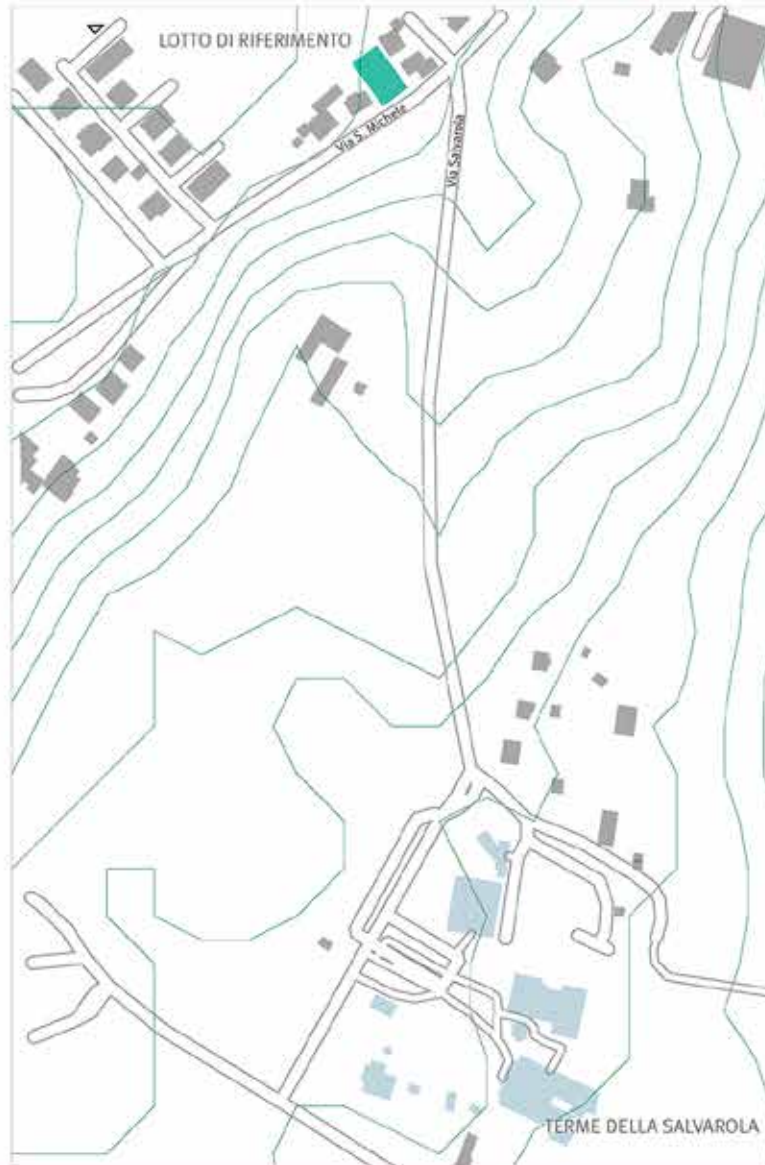
CASA ITALIA

MARAZZI CERAMIC HOTEL

"CASA ITALIA" è un luogo in cui i visitatori possono immergersi completamente nell'atmosfera affascinante delle città italiane.

Il progetto nasce dalla volontà di creare uno spazio in cui tutti i collaboratori dell'azienda partner, provenienti da qualsiasi parte del mondo, possano fare esperienza delle più famose meraviglie del nostro paese; ogni angolo di questo hotel permetterà agli ospiti di vivere un viaggio senza tempo, il tutto mantenendo uno spirito elegante ed accogliente, caratteristiche degne del marchio Marazzi.

Situata nella città natale delle più famose ceramiche, ma allo stesso tempo immersa nel verde, in una zona collinare a due passi da un complesso termale, la struttura permetterà agli ospiti di beneficiare di un soggiorno piacevole, all'interno di un ambiente stimolante all'insegna della scoperta ma anche di un sano riposo.



MARAZZI



CASA ITALIA

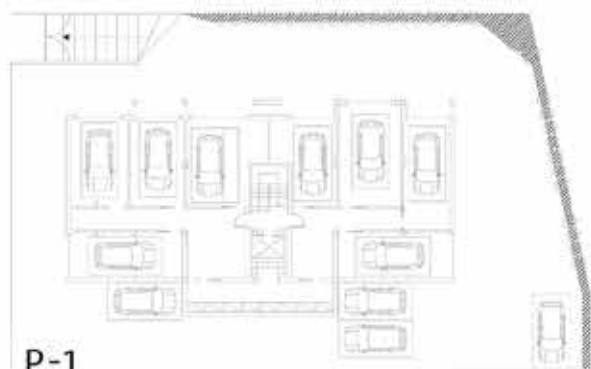
PROGETTO DI TESI INDIVIDUALE - A.A. 2022/2023

GIADA
CALÒ

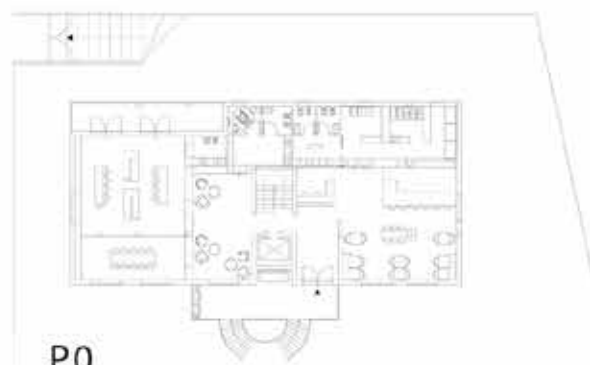


CASA ITALIA

MARAZZI CERAMIC HOTEL



P.-1



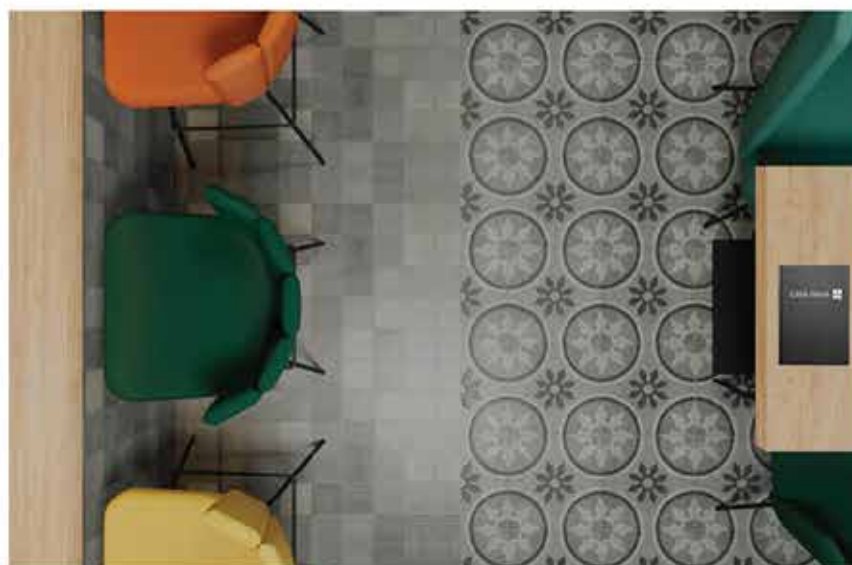
P.0



P.1



P.2



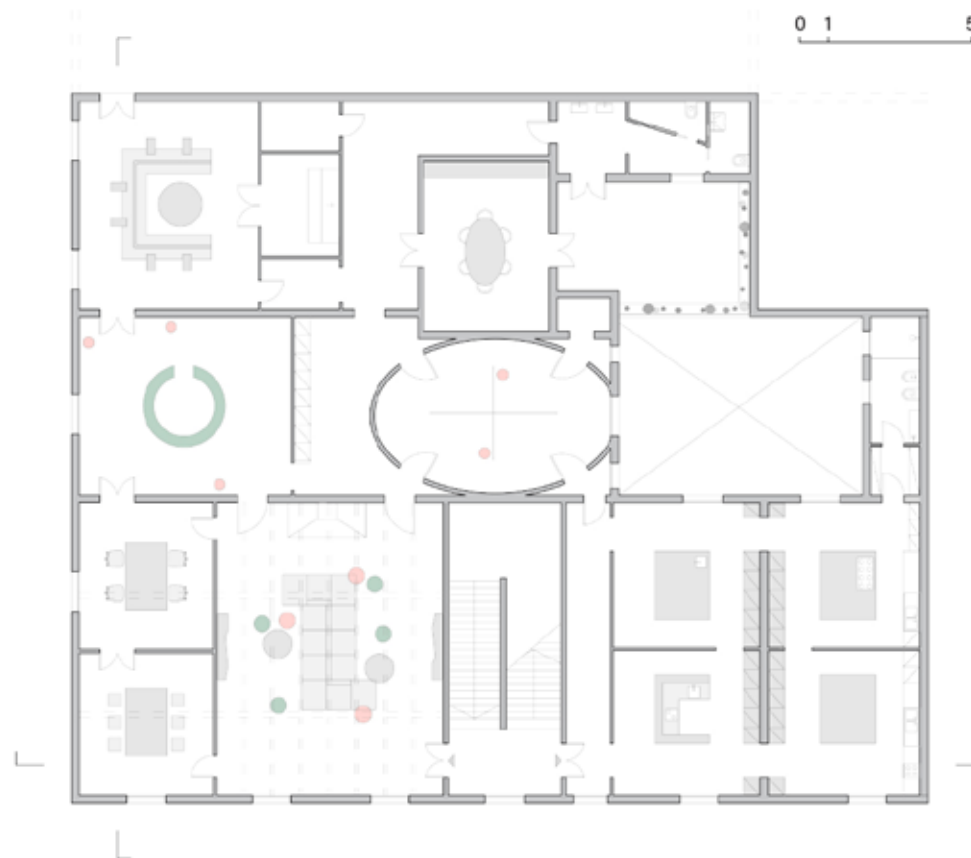
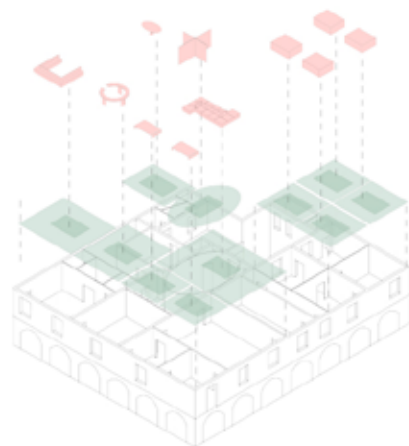
DALLA STORIA ALLA RINASCITA

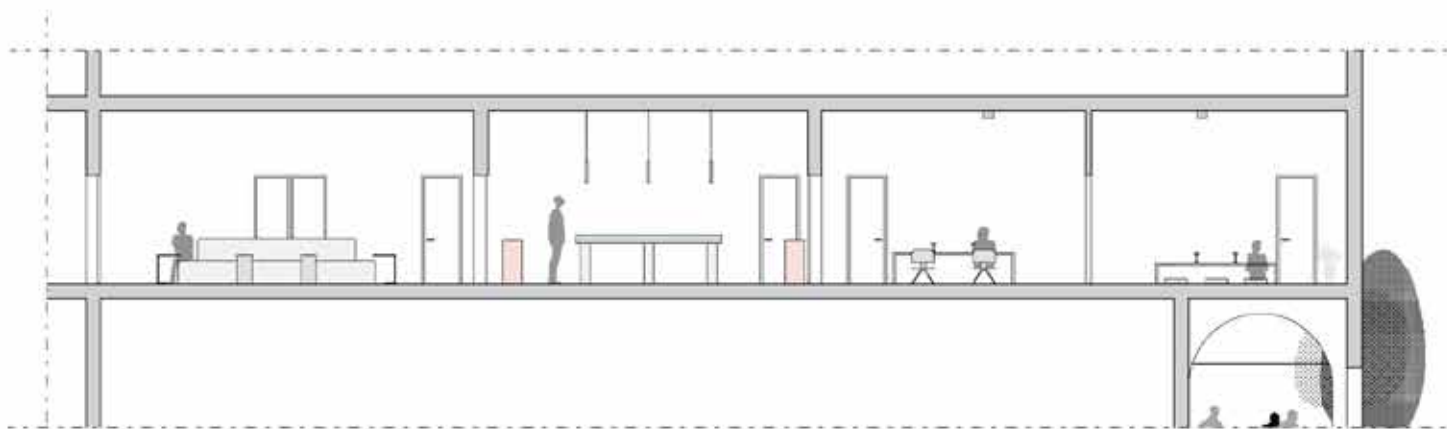
ESPERIENZA CULINARIA IMMERSIVA

"Dalla storia alla rinascita" un'esperienza culinaria innovativa e coinvolgente che prevede la riqualificazione di Casa Baravelli, un edificio storico situato nel centro di Bologna. Il programma mira a facilitare il reinserimento sociale delle donne che stanno scontando una pena detentiva presso il carcere Dozza, offrendo la possibilità di frequentare laboratori di cucina che danno forza e ispirazione. Combinando il ricco patrimonio culturale dell'edificio storico di Bologna con il potere trasformativo delle arti culinarie, il programma crea un ambiente di sostegno per queste donne che possono sviluppare abilità culinarie, acquisire fiducia in se stesse e favorire i legami con la comunità. Un'esperienza al di fuori delle mura del carcere che si connota del carattere di vero e proprio Progetto Sociale. Il progetto evidenzia l'impatto positivo del programma sulle donne che vi partecipano, sottolineando l'importanza di tali iniziative per promuovere la riabilitazione, rompere le barriere sociali e costruire una società più inclusiva e compassionevole. Il tema concettuale del progetto di riqualificazione si avvale di una tipologia di arredo a centro stanza, si evita così di interferire con l'architettura e ci si pone l'obiettivo di esaltarne i valori restituendole una nuova vita.



ARREDO CENTRO STANZA

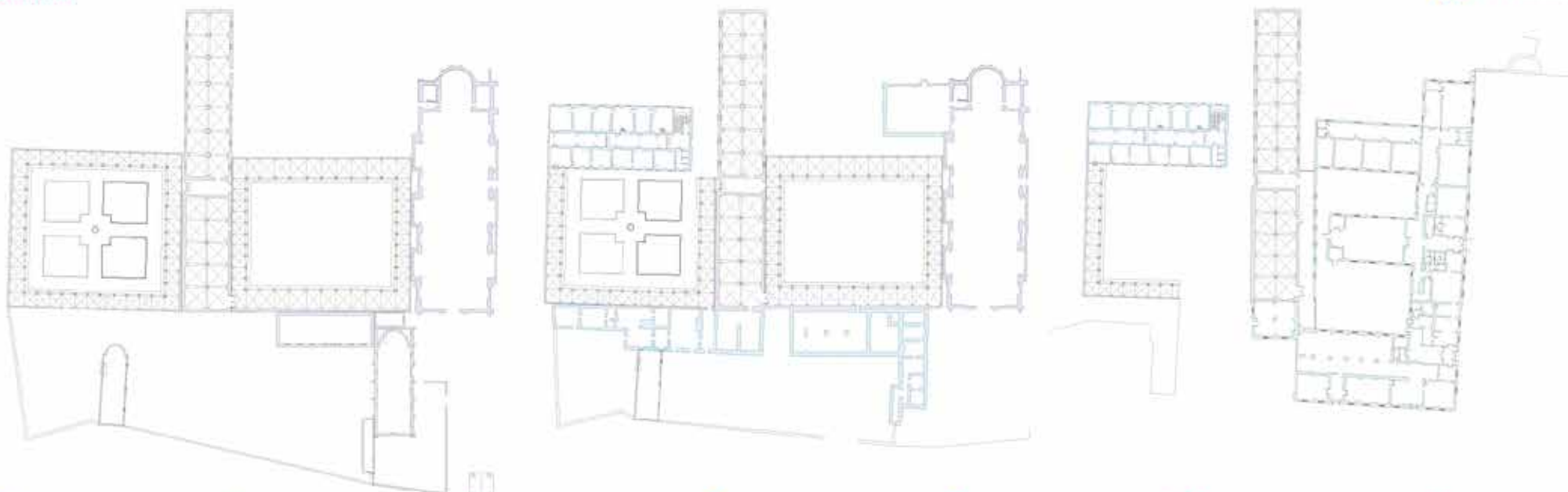




0 1 5

Sono presenti cinque stanze nelle quali gli ospiti potranno assaporare le pietanze preparate nei laboratori di cucina. Questi spazi rappresentano la vera esperienza immersiva in quanto è possibile assumere il cibo in cinque modalità differenti, come simbolo di unione sociale e culturale tra le varie nazionalità.





- 1 **1247 - Fondazione**
L'ordine dei frati Francescani fonda a Casena il proprio convento. Il complesso è inizialmente formato da due piccole chiese (S. Maria del Orto e della Crocetta), un dormitorio e uno studio per i frati.
- 2 **1400 - Malatesta Novello**
Grande al mecenate Malatesta Novello, Signore di Casena il convento viene ampliato. Si aggiunge il Bricco Malatestano con la famosa Biblioteca e i due Chiostri.
- 3 **1797 - Invasione Napoleonica**
Durante le truppe napoleoniche invadono Casena: tutti gli ordini religiosi e conventuali vengono chiusi. Il convento francescano diventa caserma delle truppe francesi.
- 4 **1801/1804 - Restauro di Leandro Marconi**
In vista della riapertura della Biblioteca, viene messo in atto un restauro del complesso, ad opera di Leandro Marconi, che non è tuttavia conservato.
- 5 **1800 - Le Scuole e i Ragazzi**
Nel corso dell'Ottocento, l'ex Convento viene usato come sede dove aprire le scuole comunali. Per fare spazio alle aule si costruiscono nuovi corpi di fabbrica.
- 6 **Anni '20 - Restauro di Amilcare Zavatti**
Si attua un restauro mirato negli spazi del convento. Vengono riportati all'originario aspetto la Biblioteca Malatestiana, la Fila, il Refettorio e l'aula dove la Biblioteca.
- 7 **Dal Novecento a Oggi**
Durante la sua guerra, i materiali dell'abitato vengono spostati in luoghi sicuri fuori da Casena e vengono costruiti sui bunker per la salvaguardia degli studenti. Nel dopoguerra, l'Istituto attiva i servizi pubblici prescelti tuttora.

Epoca Malatestiana

Illustrazione di Massimo Tosi



Epoca Moderna

Illustrazione di Livio D'Amico



Attualità

Modello realizzato con U3D

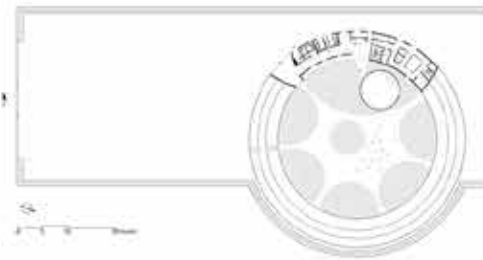


Il progetto prevede la ricostruzione digitale degli edifici che hanno fatto parte del Convento francescano di Casena nel tempo. I modelli sono stati utilizzati all'interno di un animazione realizzata tramite il motore grafico Unreal Engine 5 per mostrare come il sito sia stato vissuto nel tempo e per suscitare emozioni di curiosità o fascino negli spettatori. La digitalizzazione dei contenuti li rende facilmente accessibili e fruibili da grandi fasce di popolazione.

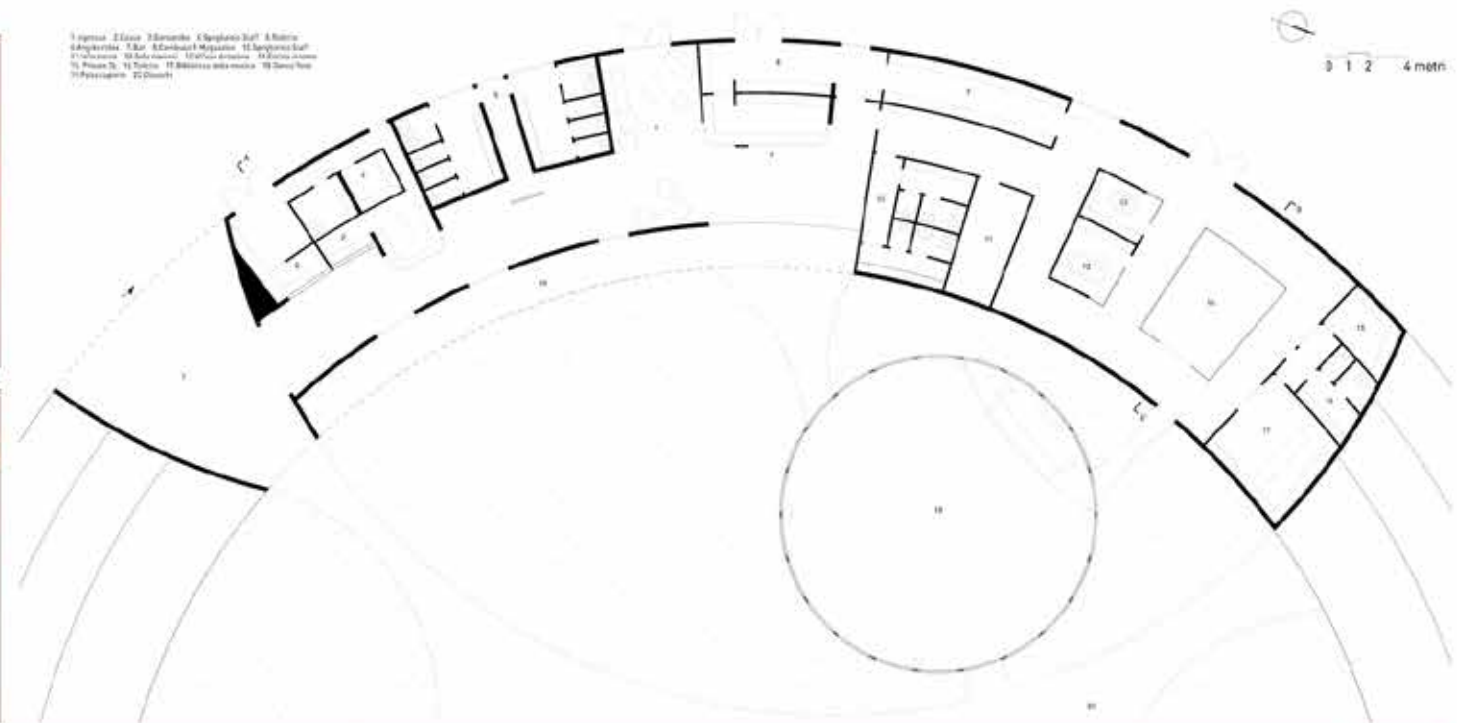




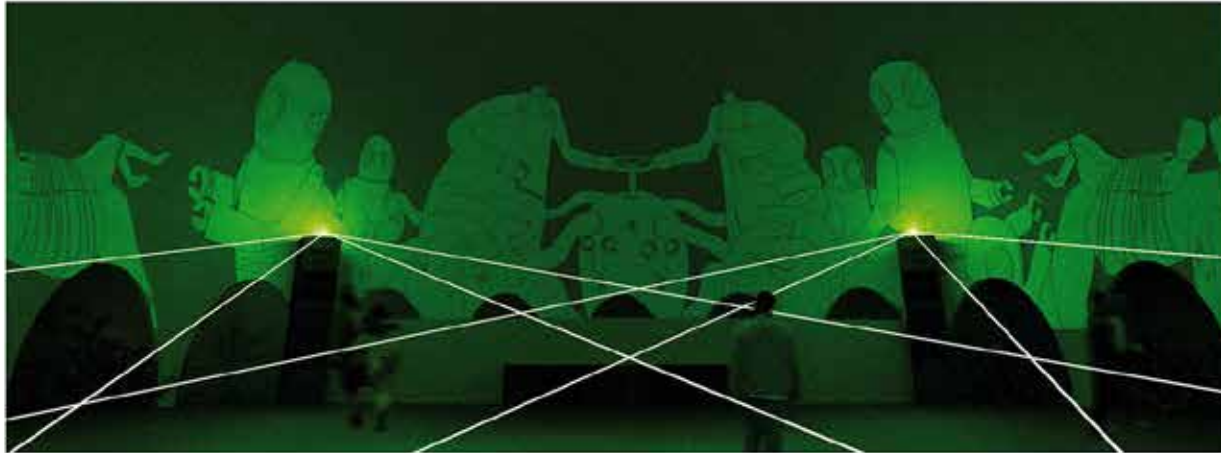
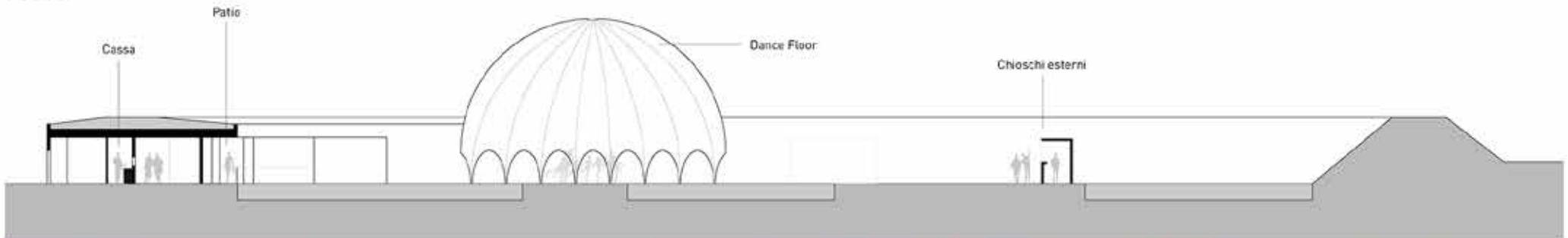
Questo progetto si propone con l'intenzione di una riqualifica di un luogo di estremo fascino abbandonato e la promozione della club culture. L'edificio si sviluppa seguendo le geometrie del pre esistente andando a creare spazi che possano risultare efficaci per la gestione delle complesse dinamiche dei locali notturni; è stata prestata particolare attenzione anche alla zona del privato, ricavandone spazi fruibili anche al di fuori degli eventi del weekend per la promozione culturale. Il progetto viene presentato sotto forma di libro editoriale, composto da una prima parte di ricerca sulle vibrazioni del suono, il ballo, la storia delle discoteche e della club culture. Ad anticipare la presentazione del progetto stesso è una selezione fotografica che introduce a livello visivo le suggestioni all'interno dei club ed eventi di musica elettronica. Tutto il progetto spaziando dalla ricerca, all'interior e alla presentazione stessa si prende a carico la narrazione più profonda delle dinamiche di questo mondo sempre considerato con superficialità. Particolare attenzione è stata dedicata alla figura del Dj, andando a creare spazi a lui dedicati nella zona privata, ma anche una zona di lavoro ergonomica. E' stata progettata una consolle che permetta di ospitare tutta l'attrezzatura necessaria per un dj-set completo; a tal proposito è stato pensato un sistema di cable management per poter organizzare al meglio la quantità di cavi che necessitano queste attrezzature. La consolle è stata pensata in muratura, così che si riduca al minimo le vibrazioni che potrebbero compromettere l'uso dei giradischi. A quest'ultimi si collega l'utilizzo del vinile, infatti è stato pensato un Vinyl Storage dove sia possibile depositare durante il dj-set i propri vinili e consultarli in maniera rapida.



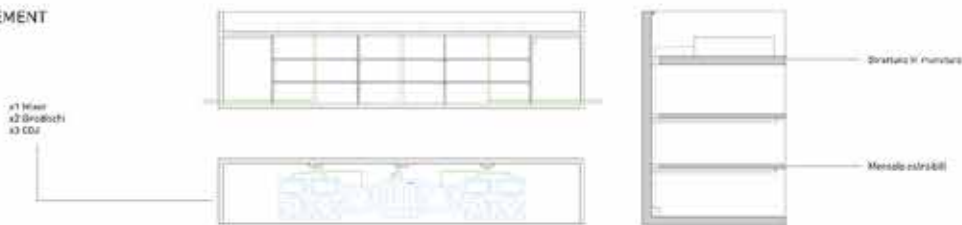
1. Ingresso 2. Bar 3. Spogliatoio 4. Spogliatoio Staff 5. Bagno
6. Ripostiglio 7. Bar 8. Edificio 9. Ripostiglio 10. Spogliatoio Staff
11. Visto piano 12. Sala musica 13. Sala musica 14. Sala musica
15. Ripostiglio 16. Ripostiglio 17. Ripostiglio 18. Ripostiglio
19. Ripostiglio 20. Ripostiglio



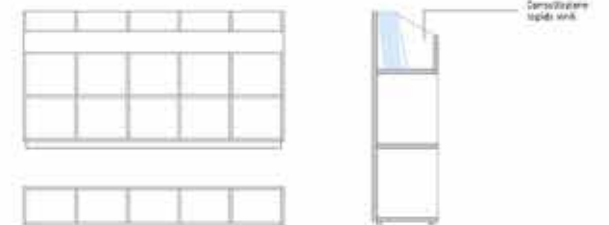
SEZIONE AA



CONSOLLE E
CABLE MANAGEMENT



VINYL STORAGE

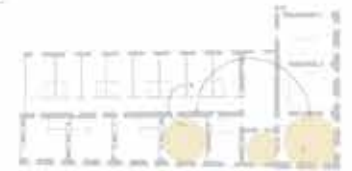




Prospetto esterno

Arco-baleno è uno spazio che gira intorno al colore. In occasioni dove il sole si vede poco, voleva creare un posto dove anche i bambini più fragili potessero sentirsi accolti e nel momento della loro permanenza potessero giocare in modo totalmente spensierato. L'arco-baleno è simbolo di coesione, unione, speranza ma soprattutto forza. Ogni ambiente è stato progettato con sfumature neutre o pallide ma colorate. La superficie è del tutto accessibile, anche per disabili e non vedenti. Le parti strutturali della casa rimangono le medesime, l'unico cosa che cambia è l'arredo a basso contenuto economico con l'aggiunta di progettuali di archi che si aprono la forma delle volte presenti in tutta l'ala sud dell'appartamento. In poche parole, quello che vorrei trasmettere è un'esperienza emozionale che faccia sentire a suo agio ogni utente ma specialmente ogni bambino.

ARCO-BALENO



Pianta sala di letto



Utensia

Famiglie con bambini ospedalizzati. Tra i soggetti possono rientrare anche altre fasce d'età. Si possono ospitare fino ad 11 famiglie.



Spazio gioco



Sistema

Spazio di 800 mq. E' composto da 11 stanze con bagno privato, una cucina in comune, una lavanderia e una sala polivalente.



Pianta baradica



Contesto

Casa Giglio è una casa completamente ristrutturata e situata al quarto piano di uno stabile di 500 nel quartiere del Quadrilatero Romano.



Pianta spazio gioco



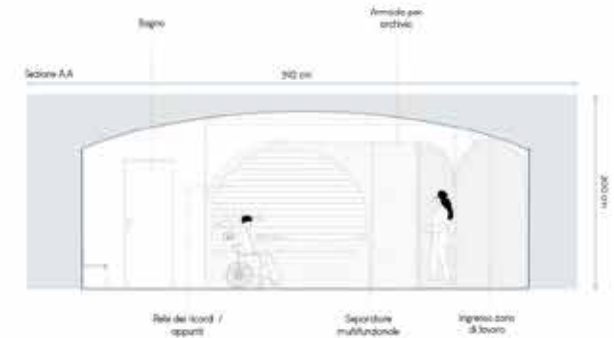
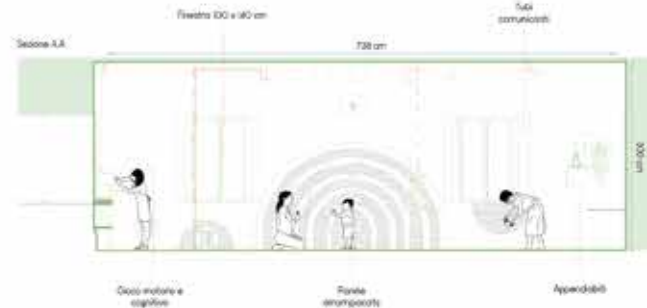
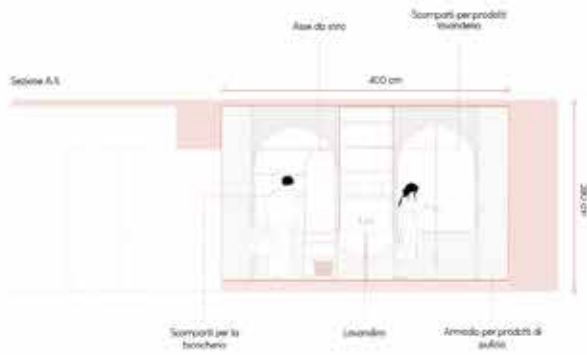
Task

Le famiglie possono partecipare a tutte le attività che si svolgono, ma aperte anche alla comunità cittadina, al fine di favorire un'interazione positiva.



Pianta ufficio





LAVANDERIA

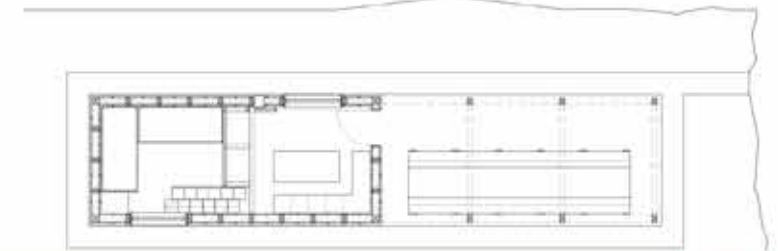
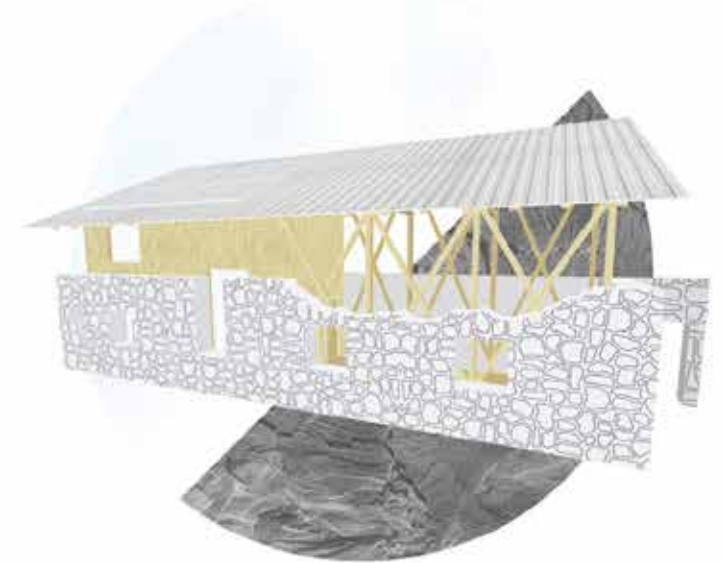
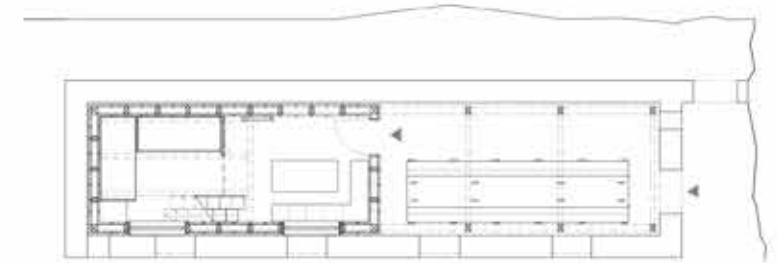
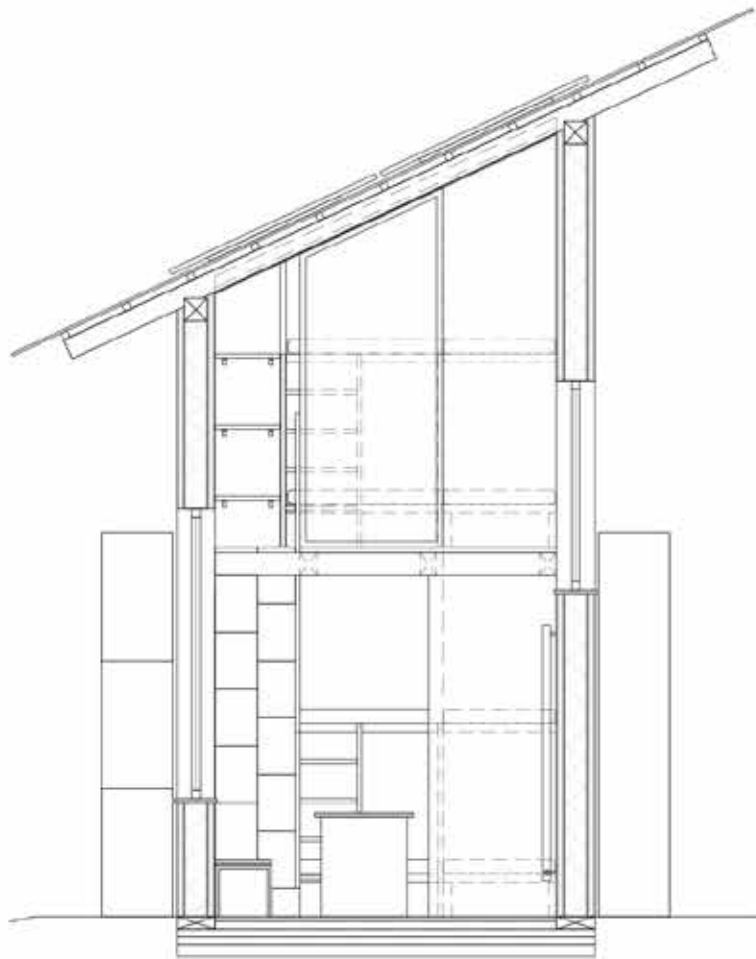
SPAZIO GIOCO

UFFICIO



file:///Users/kelly/Desktop/TESE/IMMAGINAZIONE/INDICENT/INTRO/GIF/ind

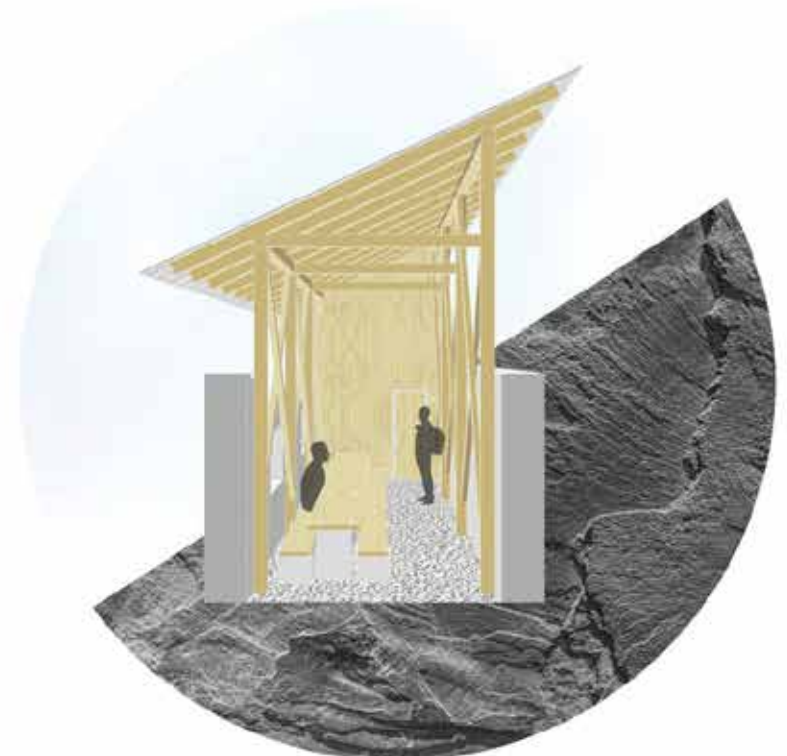
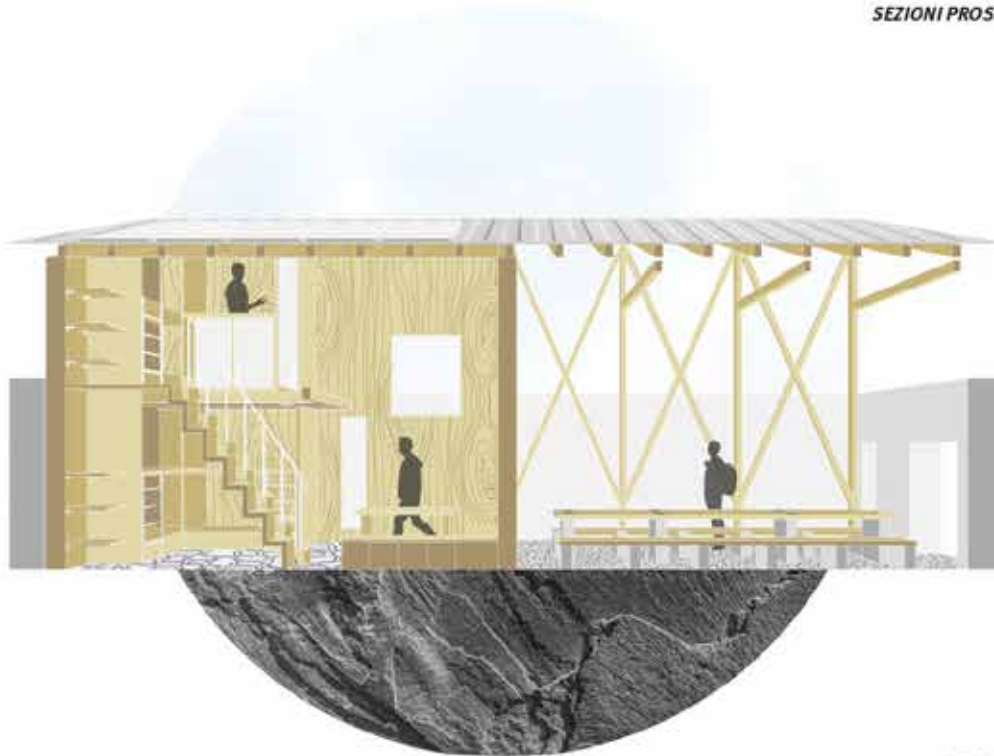




Lo studio di una struttura che possa valorizzare una vecchia casermetta di guerra, ormai un rudere. Passare da una rovina ad avere un punto di sosta per gli utenti che frequentano la montagna in qualsiasi stagione dell'anno.



SEZIONI PROSPETTICHE



RENDER



PITTURE DI LUCE

Le antiche cattedrali possono rivendicare il proprio ruolo al centro della cultura contemporanea?

COLLOCAZIONE

Irlanda



Il tema di progetto prende spunto da un concorso di architettura che mira ad esplorare l'intersezione tra arte, architettura e spiritualità.

Il sito di intervento è l'antico priorato di Kells in Irlanda, un complesso gotico medievale dedicato al culto, andato in rovina. Il concorso propone di rivisitare questo luogo dandogli una nuova vita, trasformandolo in centro per la cultura contemporanea. Il progetto dovrà essere in grado di stimolare la curiosità e l'immaginazione delle persone, offrendo uno spazio di contemplazione e ispirazione, che vada oltre i confini della religione e diventi un'opera d'arte per tutti.



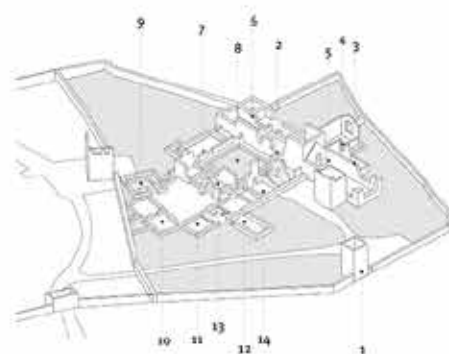
PIANTA 1:250

- 1 Teatro all'aperto
- 2 Torre
- 3 Biglietteria
- 4 Biglietteria
- 5 Esposizione temporanea
- 6 Magazzino
- 7 Sala polifunzionale
- 8 Bookshop
- 9 Residenze
- 10 Atelier and workshop
- 11 Esposizione lavori pubblici
- 12 Servizio cucina
- 13 Cucina
- 14 Ristorante
- 15 Servizi igienici

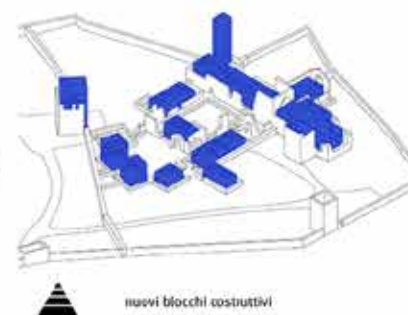


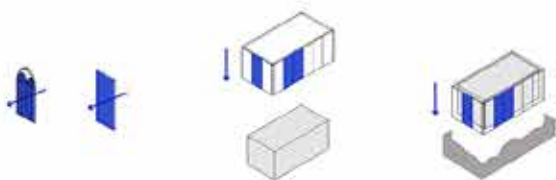
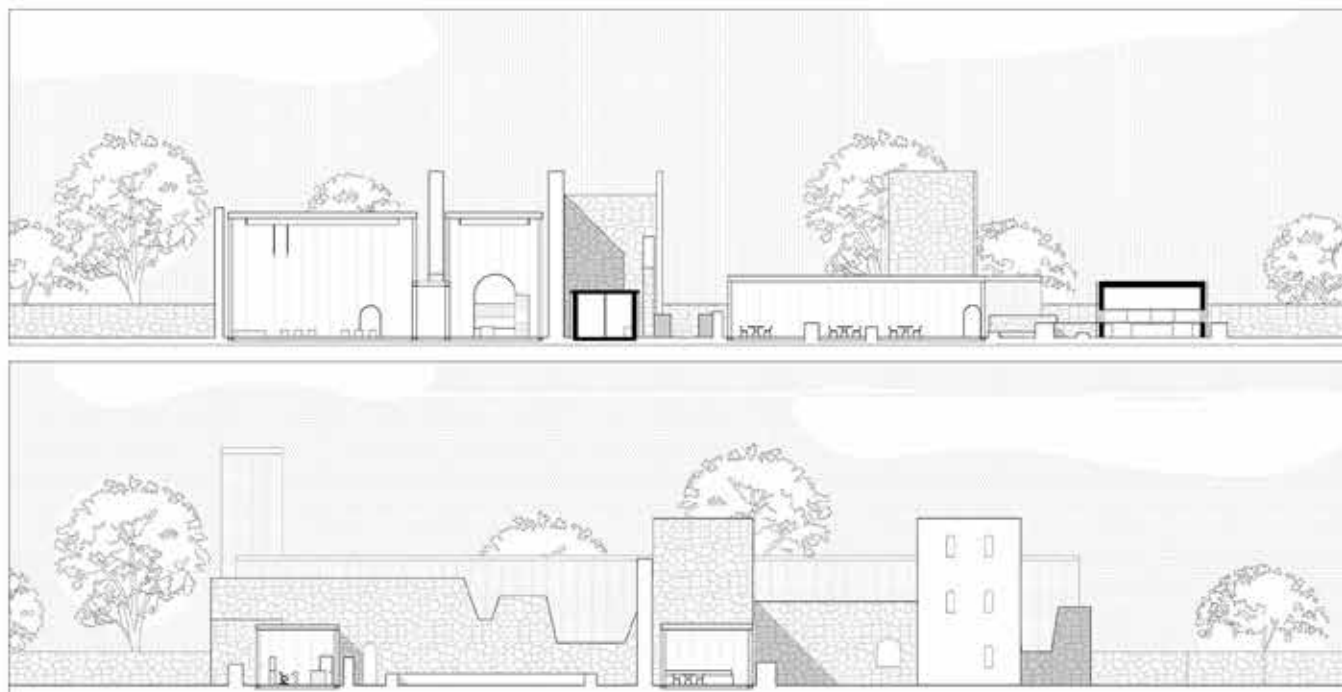
ANTICA DISPOSIZIONE

- 1 torre e porta di entrata
- 2 navata centrale
- 3 cappella della signora
- 4 transetto a nord
- 5 coro
- 6 torre campanaria
- 7 stobe
- 8 chiostro
- 9 cucina
- 10 infermeria
- 11 officina
- 12 porta retro
- 13 refettorio
- 14 blocco della casa capitolare



CONCEPT





Con il nuovo progetto si è voluta rispettare la preesistenza, utilizzandola come guida a cui aggiungere lo strato di storia contemporanea. L'intervento nel sito infatti prevede inserimento di blocchi funzionali all'interno dei perimetri tracciati dalle rovine. Le funzioni che essi assumono sono varie, dallo spazio per le mostre, allo spazio per gli atelier e i laboratori, un bookshop, un ristorante, residenze d'artista e i servizi necessari al pubblico. Queste funzioni si distinguono anche per un diverso sistema costruttivo, infatti i luoghi dedicati all'arte sono spazi costruiti da una doppia pelle in vetro e policarbonato, mentre quelli per il servizio avvicinano al blocco in cemento un rivestimento esterno di policarbonato. Questo ultimo materiale è stato scelto per portare il concetto delle vetrate gotiche colorate in un linguaggio diverso, più contemporaneo.





INQUADRAMENTO TERRITORIALE DI IMOLA



Il progetto si localizza sulla riqualificazione dell'ex ospedale psichiatrico dell'Osservanza di Imola costruito nel 1961, con l'obiettivo di trasformarlo in una casa dello studente. Questo complesso ospedaliero era originariamente destinato all'accoglienza dei malati e ad ospitare gli alloggi per il personale, con una capacità complessiva di 1200 posti letto. La proposta di riqualificazione prevede la valorizzazione di due padiglioni, che ospitano 48 posti letto e numerosi spazi comuni. L'approccio progettuale si basa sulla combinazione di elementi tradizionali e soluzioni moderne, al fine di rispettare il carattere storico dell'edificio. L'obiettivo è trasformare la reputazione associata al complesso come "città dei malati" nella denominazione di "città nella città" per lo studente. Ciò implica una riconfigurazione degli spazi interni, affinché siano adatti alle nuove funzioni e alle esigenze degli studenti. L'idea di progetto deriva dal luogo in cui sorge la struttura, la città di Imola in ampia scala ed il complesso dell'ex ospedale psichiatrico dell'Osservanza in piccola. La riqualificazione si pone l'obiettivo di imitare questo modello. Si trasforma

in una città di riferimento per gli studenti, un luogo di ospitalità in cui sentirsi parte di una comunità, un macrospazio più ampio. La struttura ordinata si delinea su ampi percorsi pedonali a maglia ortogonale, che si incontrano al centro del complesso nei monumentali Viale della Palma. Il sistema su cui vengono le costruzioni deriva dalle città ortogonali del periodo illuminista. Questa disposizione facilita l'orientamento e la navigazione nella città, inoltre prevede la formazione di quartieri e settori. La planimetria dei padiglioni in esame è stata organizzata seguendo questo schema, le strade ed i palazzi della città si trasformano in percorsi rispettivamente nei corridoi e nelle stanze dell'edificio. L'impressione che lo studente deve avere fin dall'ingresso, è quella di entrare nel cuore di una grande area urbana, fermata da un reticolo di vie, che possiede maestosi edifici lungo il percorso, e che conduce alle sue piazze, attraversando ponti, tunnel e portici. Questo via vai serve ad indicare la folla verso delle aree di pavimentazione colorate che si allargano in determinate zone, per creare punti d'incontro e socializzazione tra i ragazzi.

PLANIMETRIA PIANO TERRA SCALA 1:100



- 01. RECEPTION
- 02. AULA STUDIO
- 03. BIBLIOTECA
- 04. CUCINA
- 05. BAR
- 06. SALA RELAX
- 07. BAGNO
- 08. CAMERA DOPPIA

INQUADRAMENTO TERRITORIALE EX OSPEDALE PSICHIATRICO DI IMOLA

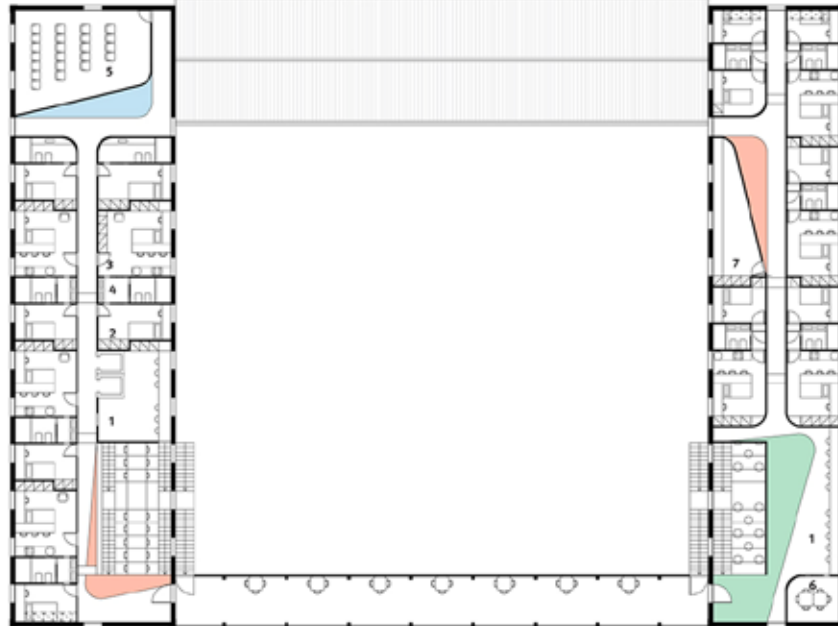


CONCEPT



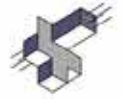
- STRADA
- ISOLA DI TRAFFICO
- PORTICO
- PONTE
- TUNNEL
- PIAZZA

PLANIMETRIA PIANO PRIMO SCALA 1:100



- 01. SALA RELAX
- 02. CAMERA SINGOLA 1
- 03. CAMERA SINGOLA 2
- 04. BAGNO
- 05. SALA CINEMA
- 06. SALA STUDIO
- 07. LAVANDERIA





PLANIMETRIA PIANO TERRA SCALA 1:100



SEZIONE AA SCALA 1:100

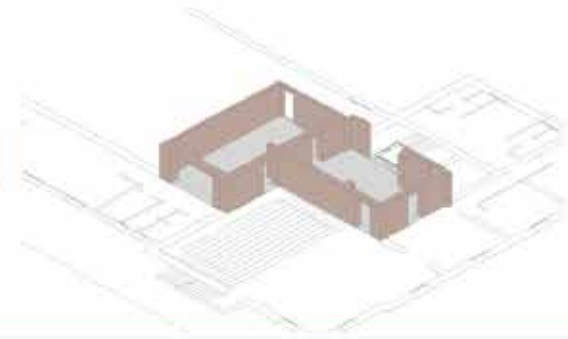
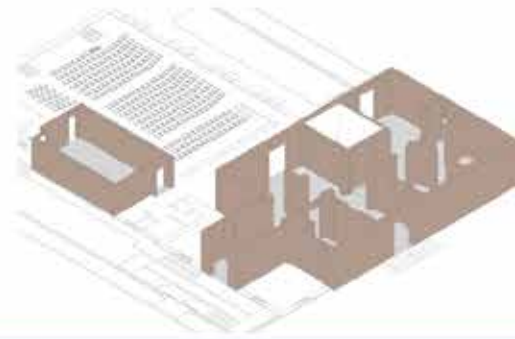
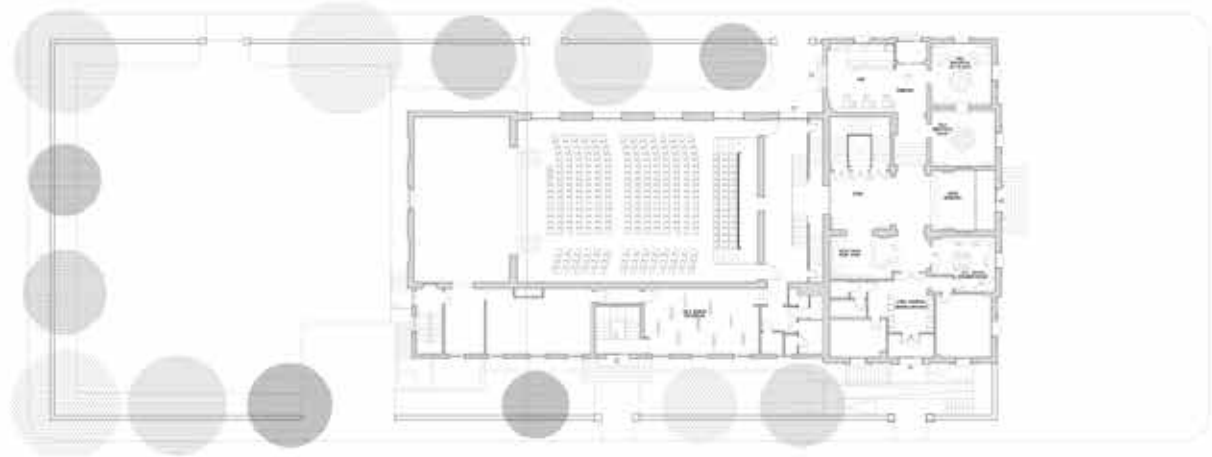
MATERIALI

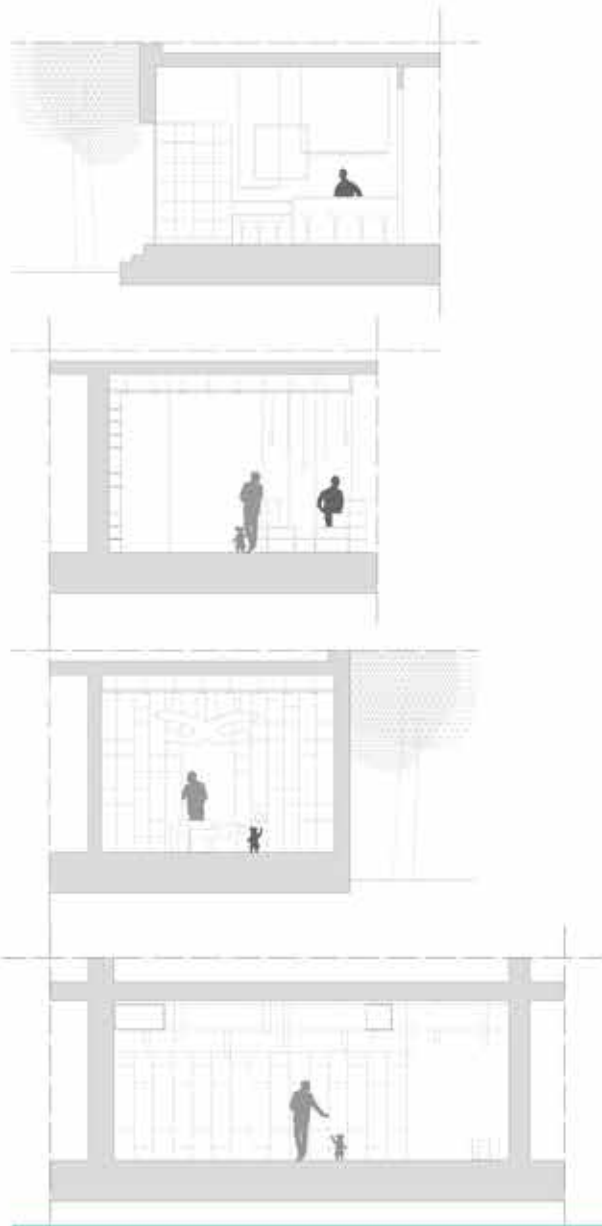


COLORI



Teatro senza confini, è un progetto che propone il rinnovamento degli spazi interni al Teatro Testoni, mirando alla creazione di ambienti di accoglienza per il pubblico, sicuri, adatti a tutti e in grado di riflettere e caratterizzare i suoi giovani spettatori. In collaborazione con la compagnia La Barocca, si sono analizzati gli spazi e le necessità arrivando a definire un'idea di Teatro dinamico, modulare e adattabile, che consenta un coinvolgimento attivo da parte della comunità che lo vive. Si è dato vita ad un concept basato sulla regolarità geometrica, la più facile da modulare e che più facilmente risponde alle diverse esigenze, contrastata da un'eccezione sinuosa e morbida, che invoglia lo spettatore ad avvicinarsi e interagire con lo spazio. Viene risultata unospazio sociale, uncentromulticulturalecheospita innumerevoli arti e opportunità, in grado di insegnare ai giovani attraverso la creatività.





FIL ROUGE

A journey inside Exhibition Design

FIL ROUGE è un **progetto espositivo** che accoglie le **opere di Federico Caputo**, allestita da **Martina Servetti**, presso lo spazio di **Crag Gallery**.

La mostra esplora il concetto del **viaggio** utilizzando la **mitologia greca** come fonte di ispirazione. Prendendo spunto dall'**Odissea di Omero**, si propone di domandarsi come la mitologia possa ancora avere un significato nella contemporaneità.

La volontà è quella di aprire uno **spazio di dialogo tra il passato e il presente, tra il mito e la realtà**, esplorando il modo in cui i viaggi possono plasmare le nostre identità e arricchire il nostro percorso individuale.



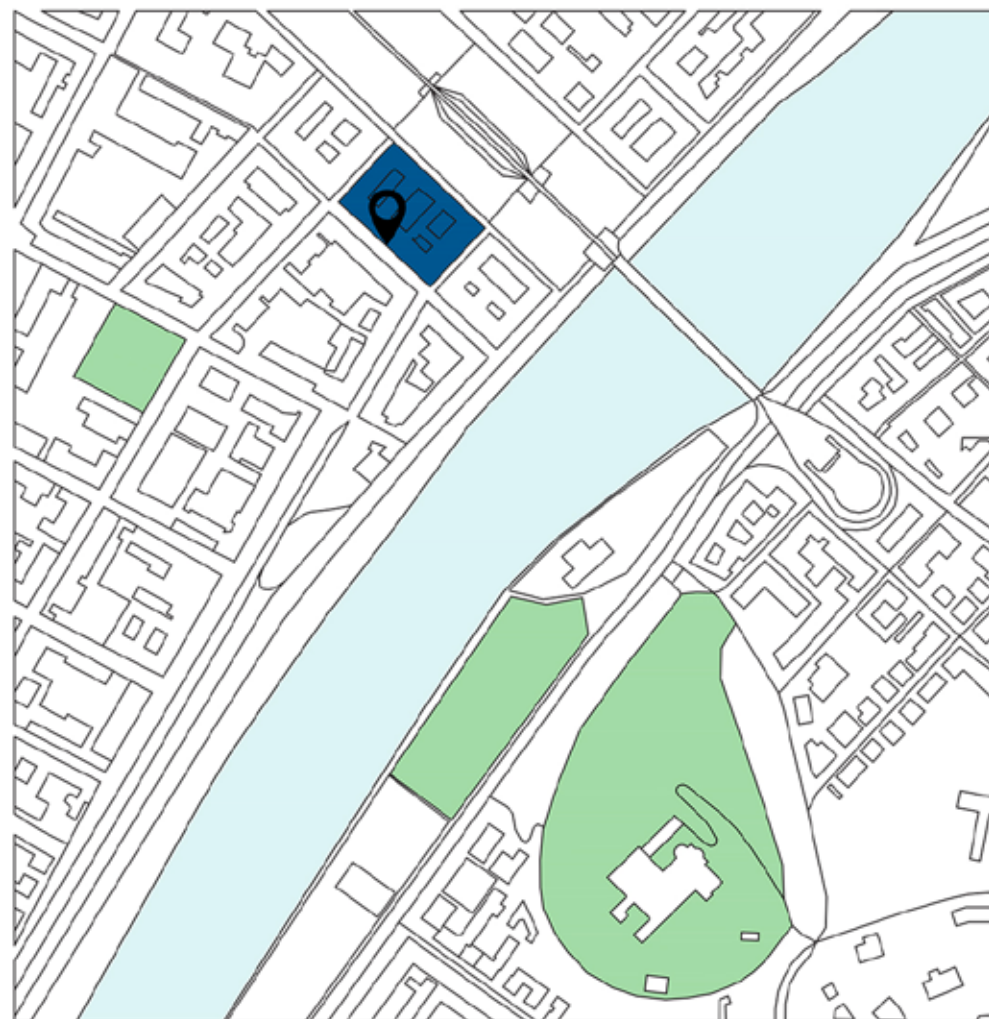
Mitologia greca



Viaggio



Odissea di Omero



CRAG GALLERY

Via Maria Vittoria 45, Torino

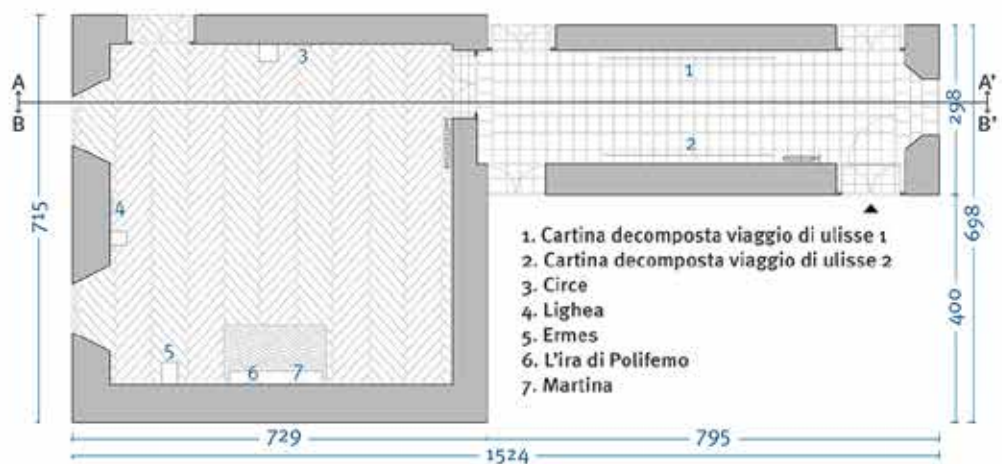


FIL ROUGE: A journey inside Exhibition Design

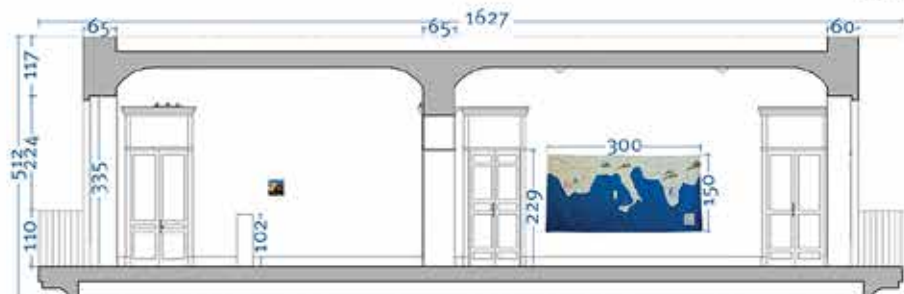
PROGETTO DI TESI INDIVIDUALE - A.A. 2022/2023

MARTINA
SERVETTI

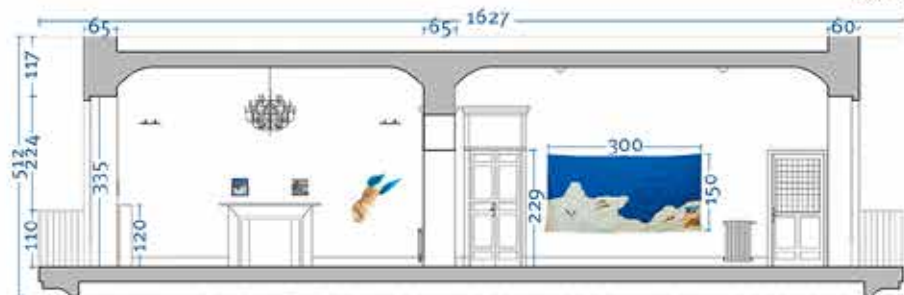




Planimetria



Sezione AA'



Sezione BB'



Ingresso



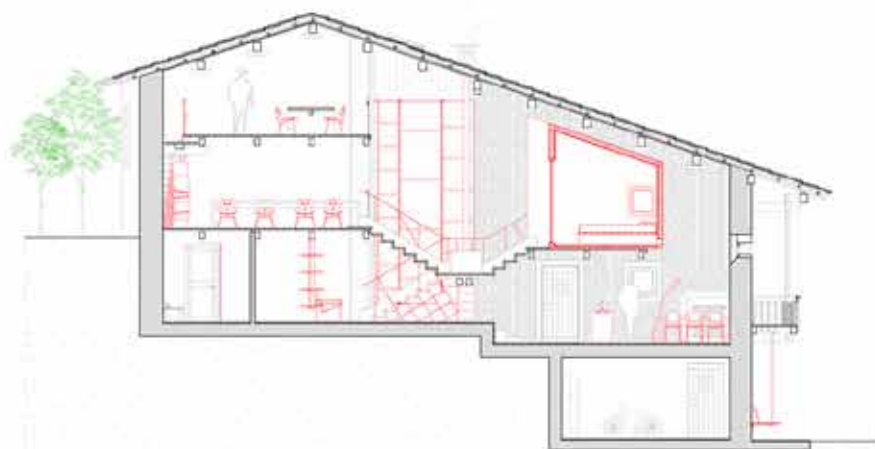
Sala principale



PLAN PIANO REALIZATO

PLAN PRIMO PIANO

PLAN SECONDO PIANO

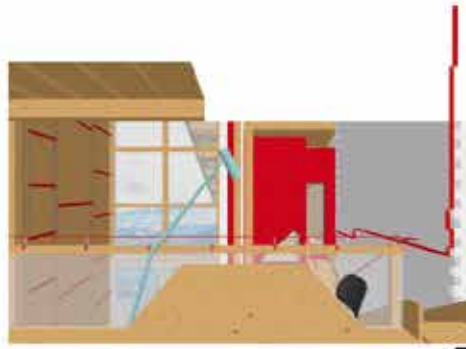


SEZIONE LONGITUDINALE



SEZIONE TRASVERSALE

Il progetto riguarda il **nuovo allestimento** dell'atelier di progettazione dell'architetto Renato Maurino a Ostana, in provincia di Cuneo e si pone l'obiettivo di **adattare lo spazio** alle esigenze attuali dell'Associazione Maurino, che promuove l'opera dell'architetto, ospita residenza d'artista e organizza visite e workshop. L'atelier rappresenta un manifesto degli ideali architettonici di Maurino, che aveva un approccio razionale e matematico all'architettura. Il progetto mira a rendere lo **studio autonomo** e ad aggiungere elementi espositivi per mostre, a tale scopo si utilizzeranno **materiali che contrastano** con l'opera preesistente ma che si integrano armoniosamente con essa. L'interno dell'atelier è diviso su quattro livelli, con il piano terra trasformato in un'area di aggregazione e spazi espositivi. Saranno effettuati piccoli interventi esterni per garantire la sicurezza e **creare un'interazione** con i visitatori di Ostana.





INTRODUZIONE

Ho realizzato MASCHERA in collaborazione con lo studio AGILE SRL, che si occupa di gestione sviluppo e soluzioni immobiliari. La committenza voleva realizzare una villa nei pressi del centro storico di Crema, il lotto era già stato individuato ma per acquistare il proprietario che collabora con noi, voleva avere la certezza che non si costruisse nulla di imponente ed invadente di fianco a casa sua. Il lotto però presenta un unico vincolo, dalla parte opposta dell'edificio dell'attuale proprietario è presente un parcheggio che porta una quota di +0.50m rispetto al livello del lotto e il comune non permetteva di schermare il futuro giardino tramite una recinzione. Questi vincoli mi hanno aiutato a partire con la progettazione della villa in quanto sono state proprio le basi del mio progetto.

MASCHERA si basa sulla progettazione di una fondazione totale che agisce come copertura alla villa schermandola la vita ma allo stesso tempo libera e migliora la luce. Questa fascia in realtà diventa una passerella completamente in legno di teak, una fascia che è inserita nel verde. Lungo la passerella vengono progettati due micro ambienti come richiesti dalla committenza, dedicati alla meditazione all'aperto, composte da dischetti di stoffa in teak e gelosie che filtrano e ombreggiano la postazione. Le gelosie vengono ripiegate all'esterno del lotto in posti strategici e il risultato con l'innalzamento di alberi cercando di ottenere sempre una "scacchiera" tra due lotti confinanti.

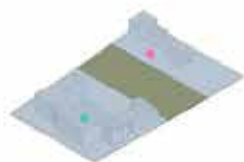
La villa si suddivide in quattro volumi con funzioni diverse. I primi tre, che sono anche collegati, ospitano il garage, la zona notte e la zona giorno mentre il quarto, che si trova staccato in fondo al lotto, ospita la zona dipendenza per gli ospiti. I volumi della zona giorno e della zona notte si allineano direttamente sul via chego e quindi rappresentano nessuna finestra per garantire un'assoluta privacy nonostante il vincolo imposto dal comune riguardante la recinzione. Quest'ultima scelta progettata insieme all'attuale intervento fatto su volumi, un taglio di vetro che attraversa tutta la zona giorno e tutta la zona notte.



INQUADRAMENTO TERRITORIALE



DIAGRAMMI DI INSERIMENTO



- Proprietari del lotto oggetto di intervento - disposti a vendere a patto che la nuova costruzione non impatti la loro vita, quindi solo se viene costruito un edificio a basso impatto estetico.
- Posizione del lotto si affaccia su un parcheggio di un lotto che si trova a quota +0.50m rispetto al lotto, il Comune di Crema vieta il tamponamento visivo tramite una recinzione.

Per risolvere il primo vincolo delle suore ho pensato ad una passerella interamente in listelli di teak che attraversa tutto il lotto e funge come schermatura all'edificio dalle suore.

Ho iniziato a costruire la schermatura in corrispondenza delle due aree meditazione.

Inoltre ho schermato le vedute tramite delle gelosie in metallo ed ho inserito degli alberi lungo la passerella in modo tale da creare delle zone d'ombra e da completare la fascia che andrà a schermare la residenza dall'edificio delle suore.

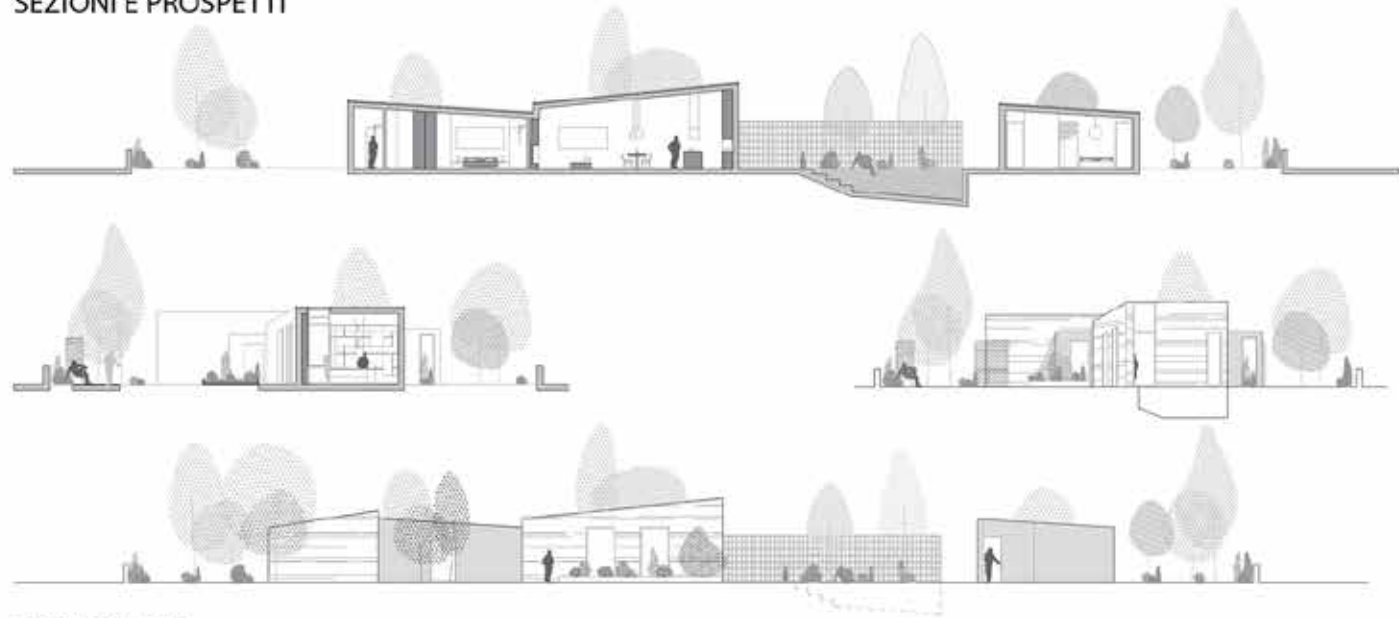
Ho creato i volumi che andranno a costruire la residenza i percorsi secondari per gli ingressi ed i collegamenti secondari. I più distati la zona notte e la dipendenza, tutti più vicini al garage e la zona giorno.

Per rendere più leggera la struttura e per bilanciarla in modo naturale la zona notte e la zona giorno, ho sezionato i due volumi inserendo una struttura completamente vetrata.

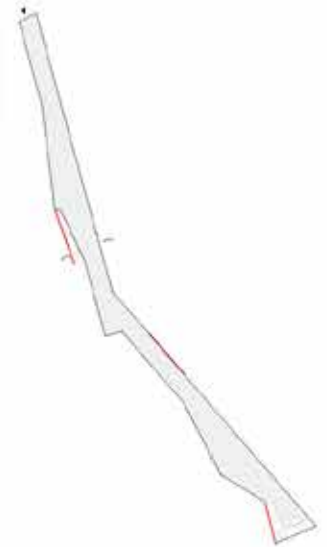
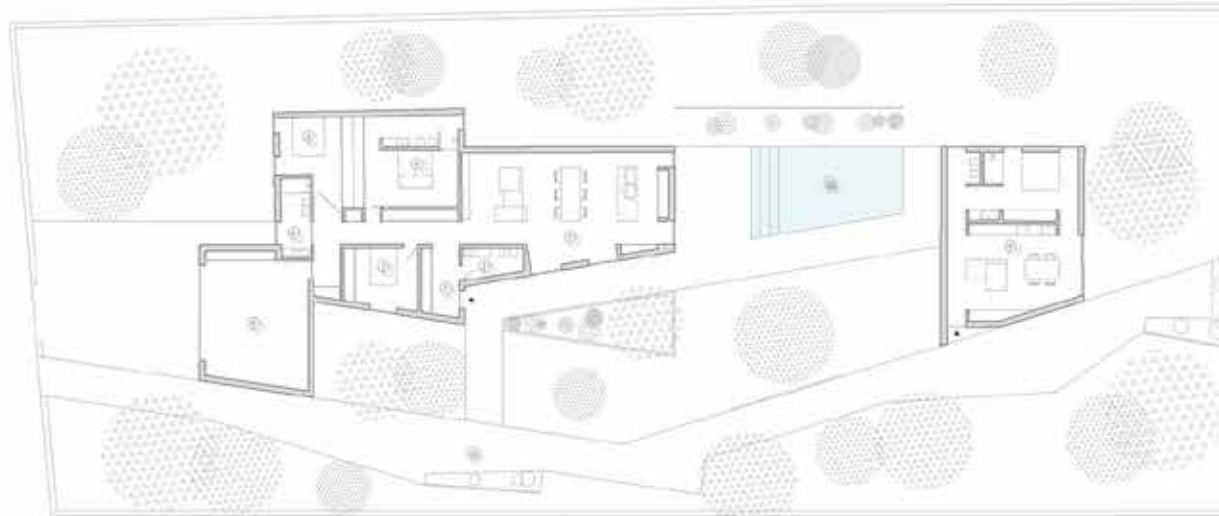




SEZIONI E PROSPETTI



PLANIMETRIA



① Ingresso ② Bagno ③ Camera ④ Camera ⑤ Camera ⑥ Bagno ⑦ Doganella/Cucina ⑧ Alloggio ⑨ Deposito ⑩ Piscina ⑪ Riscaldamento



HUBITAT UNO SPAZIO PARAMETRICO URBANO

Questo progetto propone un design che sfrutta i principi parametrici, i moduli abitativi personalizzabili e una visione sostenibile. L'obiettivo è creare un habitat urbano flessibile, che consenta la creazione di spazi su misura, promuovendo la connessione con la natura.

L'architettura si basa su un sistema flessibile che permette l'inserimento di moduli standard, che possono essere facilmente configurati per soddisfare le esigenze degli abitanti. Inoltre, il progetto integra spazi verdi, aree ricreative e giardini. Questi spazi non solo contribuiscono all'estetica dell'ambiente urbano, ma offrono anche benefici ambientali.

La gestione in moduli permette all'utente di creare un ambiente che può essere sostituito, modificato o trasformato nel tempo a seconda delle proprie esigenze. Offrendo soluzioni abitative flessibili, servizi personalizzati immersi nella natura, per un futuro urbano sostenibile.

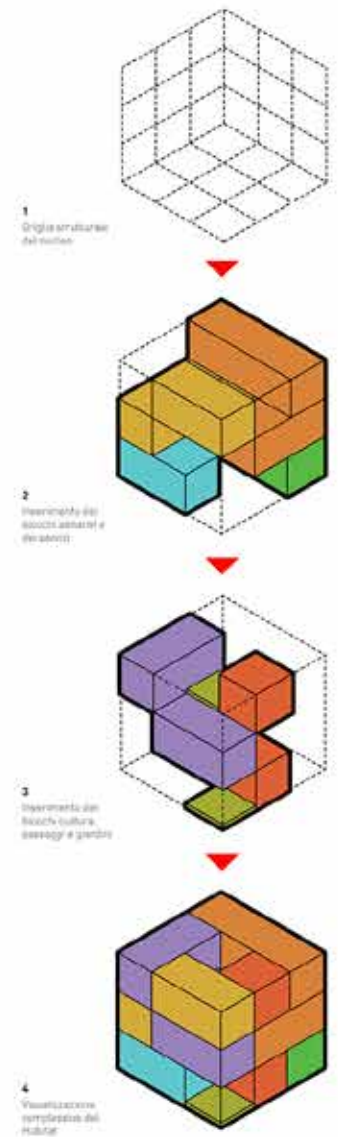
STUDIO DELLA FORMA

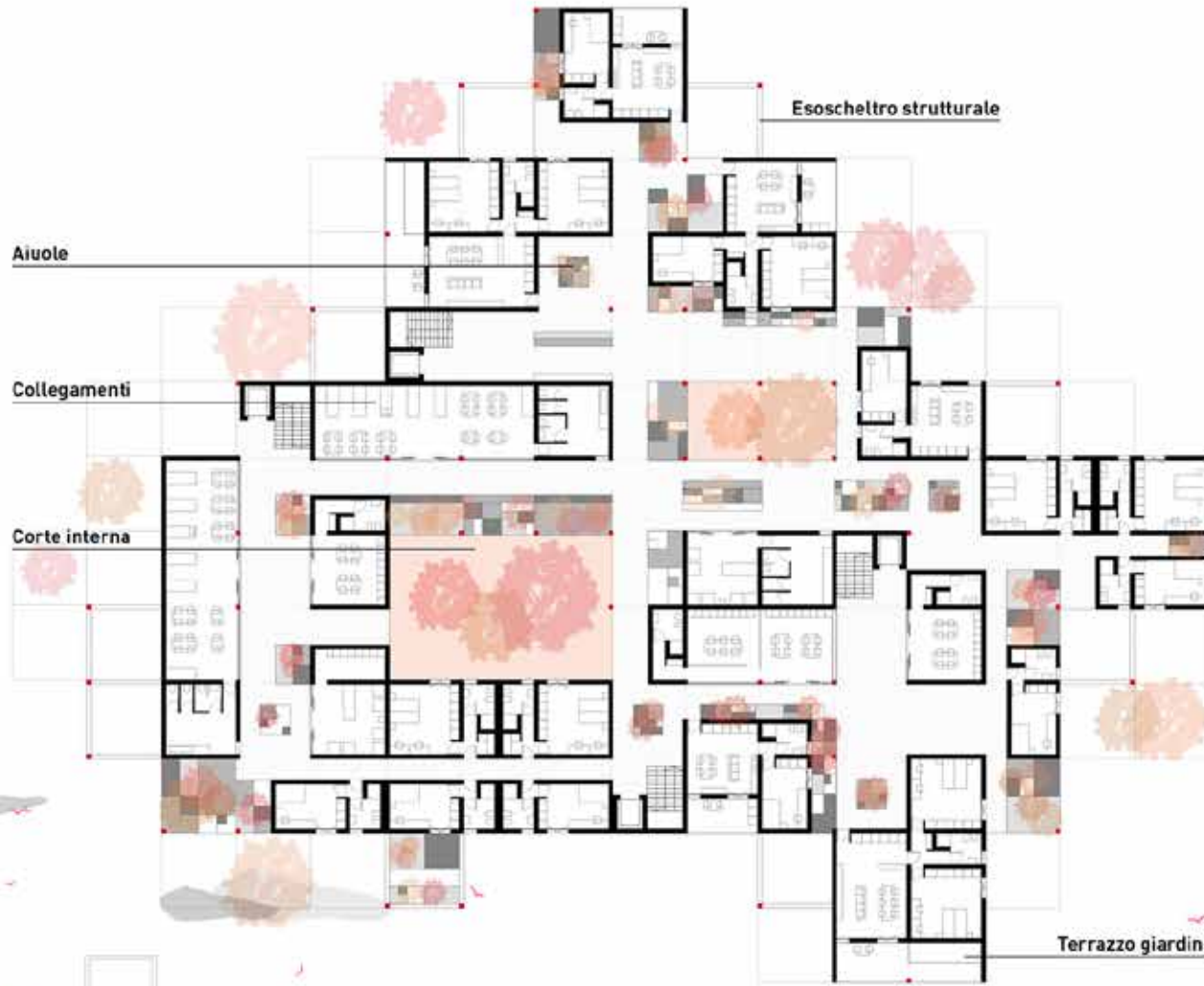


Ispirandosi alla forma dei palazzi storici di Bologna si è voluto ricreare un ambiente che razionalizzasse e decostruisse la loro essenza. Si ottiene, quindi, un edificio che si eleva grazie a dei porticati e che si riempie dei moduli personalizzabili.



COME SI RIEPME L'HUBITAT





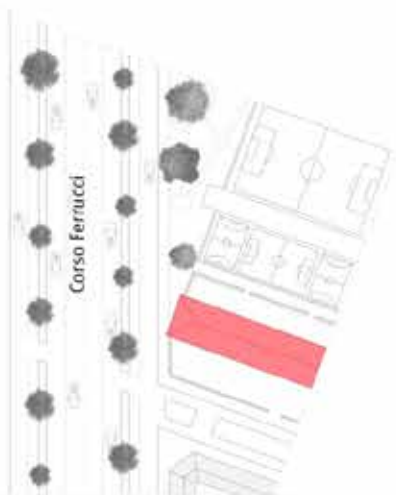
RESIDENZA CON CAMERA E ZONA GIORNO



CAMERA PER STUDENTI + UFFICIO



Inquadramento



Quesito

Come saranno in un vicino futuro i centri culturali e sociali?

L'uomo ha sempre avuto degli spazi di aggregazione, dalle terme romane, ai teatri, ai caffè fino ai centri culturali.

L'avvento di internet e la possibilità di collegarsi a distanza hanno cambiato in qualche modo la socialità?

Progetto

Il progetto è preceduto da uno studio sui trend e i valori che sono già presenti oggi ma che in futuro saranno ancor più importanti e a cui verrà dato maggior rilievo. In planimetria lo spazio è stato suddiviso attraverso le seguenti funzioni: un ingresso che potesse ospitare un maggiore numero di persone, una Open Kitchen, basata sulla convinzione che il cibo sia un aggregante sociale, una sala polifunzionale in grado di diventare aula studio e sala per eventi, 2 sale registrazioni con appositi locali tecnici rivestiti in mattoni riciclati ottenuti dagli scarti delle aziende tessili, dell'azienda Fab Brick.

Sdg's



Trend's

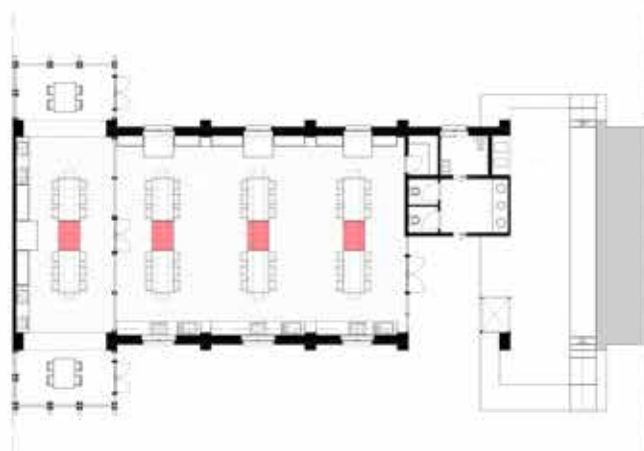
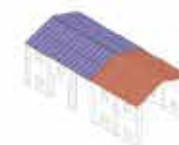


SHARE
COMMUNITY

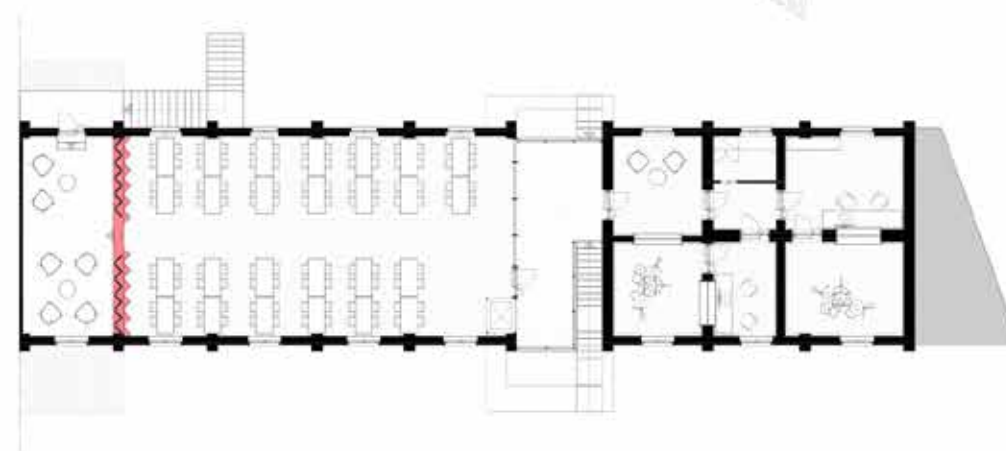
HYBRID
SPACES

SUSTAINABILITY

Demolizione parziale del tetto



PLANIMETRIA PIANO TERRA



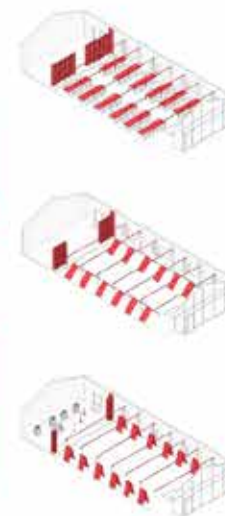
PLANIMETRIA PIANO PRIMO



Ingresso



Sala ibrida



Open Kitchen

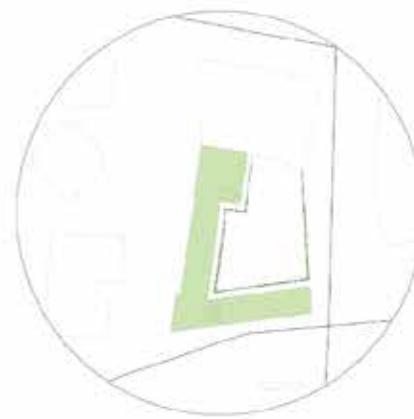


Sala registrazione





- Ist. Scolastici
- Parchi pubblici
- Sito di progetto - Città della Conciliazione



Sir. Grace nasce dall'incontro tra natura e famiglia. In questo luogo, sito a Grugliasco, ho cercato di ricreare un ambiente che potesse essere funzionale, bello e con proprietà benefiche. Tutto il progetto nasce per offrire un supporto alle famiglie e alla loro organizzazione. Qui chiunque trova il suo posto, e può viverlo serenamente grazie alla presenza di molta luce naturale e di postazioni studiate per molti scopi. Questo locale è dotato di grandi vetrate che circondano lo stabile su tutti e tre i lati, rispettivamente esposti a Est, Sud e Ovest: condizione che consente di ridurre l'utilizzo di luce artificiale e di essere molto più attenti all'impatto ambientale e sostenibile.

30° max annua
-2° min. annua



40 mm precipitazioni medie annue



7 km/h velocità del vento media annua



Planimetria Stato di fatto



Planimetria Progetto



Masterplan aree

PRO



CONTRO



* Tutti relativi allo stato di fatto





1
2



3



4
5



L'identità di SOU

La scuola SOU è un'innovativa Scuola di Architettura per bambini fondata da Sou Fujimoto nel 2016. Si concentra sul rapporto dei bambini con lo spazio e promuove la libertà di pensiero, la creatività e la realizzazione di sogni collettivi. Il suo programma educativo trans-disciplinare coinvolge i bambini in progetti cittadini e processi di innovazione partecipativa, integrando concetti di urbanistica, architettura, ambiente, arte e altro ancora. L'associazione SOUper promuove la cittadinanza attiva e coinvolge professionisti di diverse discipline per migliorare la qualità della vita dei bambini e delle comunità. Questo approccio innovativo mira a formare cittadini futuri più liberi, etici e generosi attraverso spazi educativi e una formazione interdisciplinare.

Apparati intermedi tra l'interno e l'esterno



Planimetria con assetto intercambiabile



Planimetria della differenza di pavimentazione

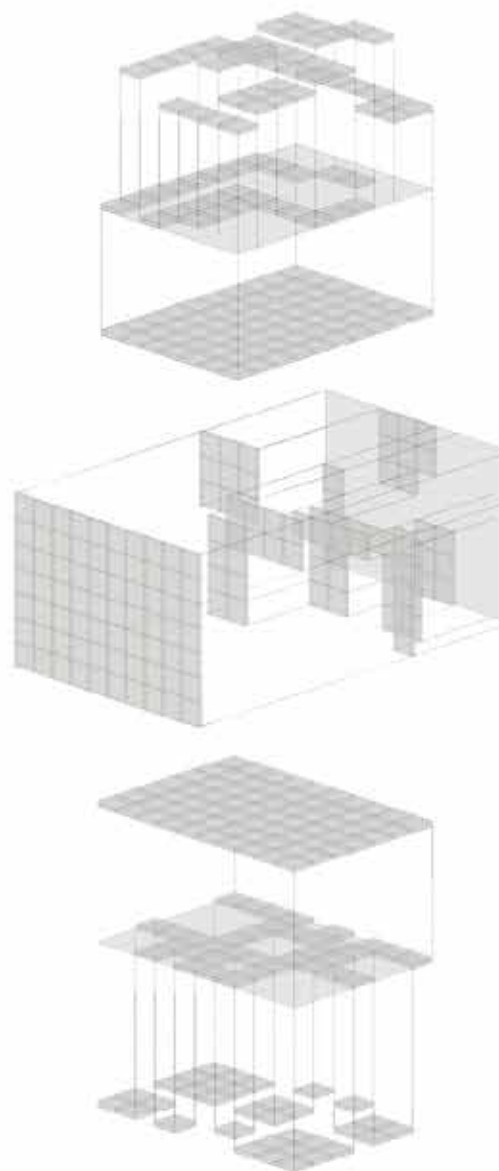
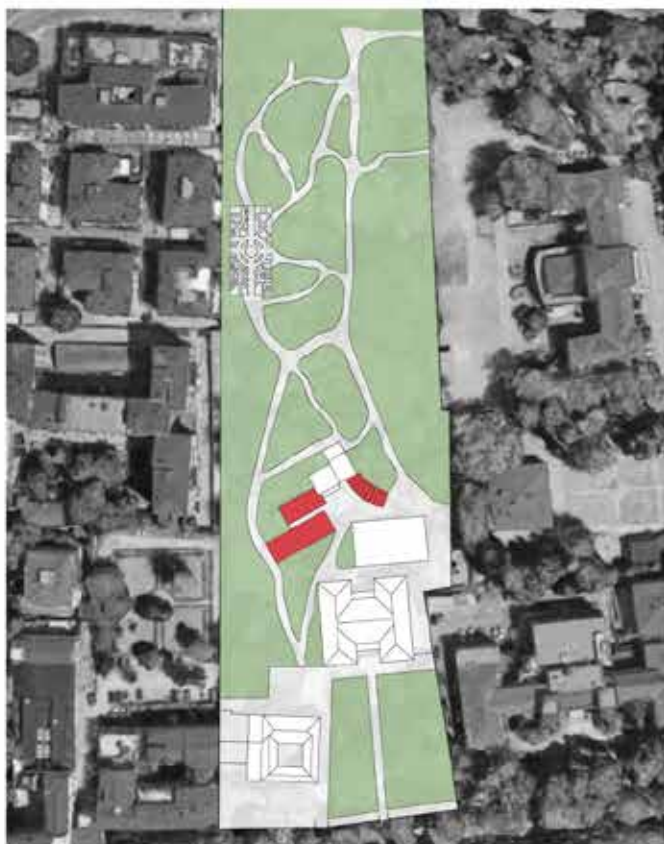


Concept

Il progetto per la scuola Matuzzi a San Vitale, Bologna, rappresenta un'idea innovativa che va oltre il concetto tradizionale di scuola. Si focalizza sulla libertà, polifunzionalità e relazione sociale, considerando attentamente l'interazione con gli elementi materiali e la gestualità umana nell'ambiente scolastico. La planimetria è aperta, con pilastri portanti e spazi sanitari fissi, e gli ambienti sono suddivisi da tende colorate che offrono isolamento e comunicazione. Il sistema di tende permette di osservare le attività dall'esterno, creando una visione quasi aliena e preservando l'eleganza delle viste esterne. Il pavimento presenta diversi materiali e colori ispirati al gioco dei 16 animali di Enzo Mari, stimolando l'immaginazione e la creatività dei bambini. Il progetto rappresenta una visione audace e innovativa dell'ambiente educativo, offrendo spazi stimolanti, creativi e inclusivi che favoriscono l'apprendimento e la crescita dei giovani.

Viste di percorso : Atrio





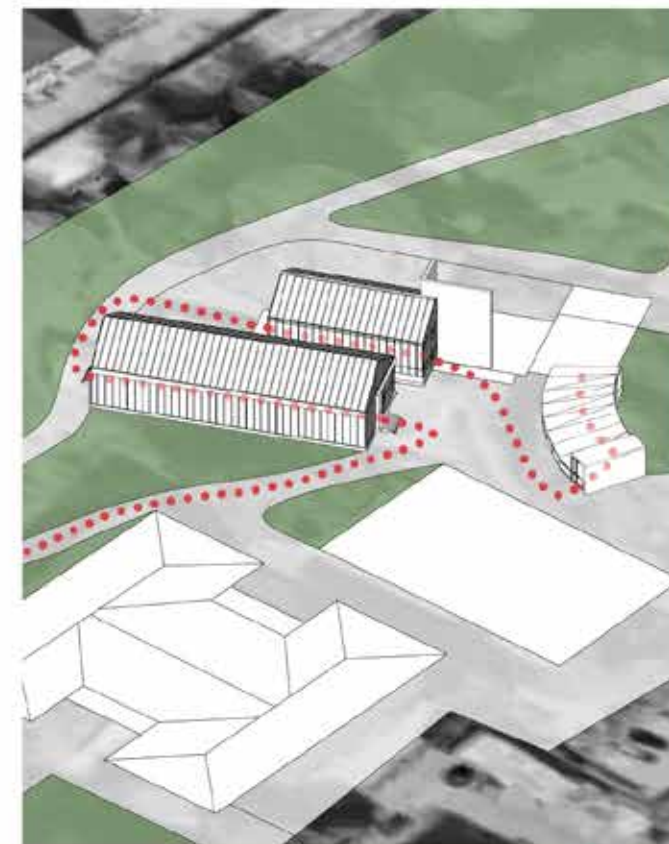
'Simplify' consiste nella riqualifica di tre serre all'interno dell'Orto Botanico di Bologna. L'obiettivo è di creare degli spazi fruibili individualmente, ma, che attraverso un percorso ordinato, creino un'esperienza sensoriale.

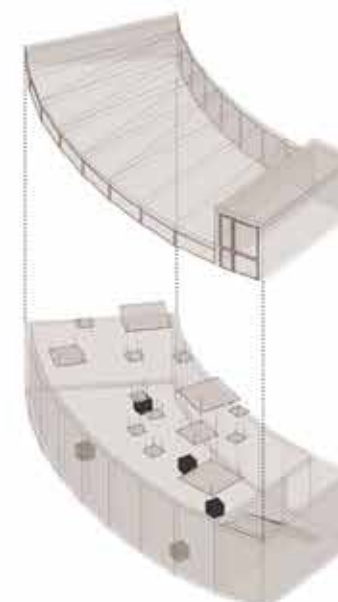
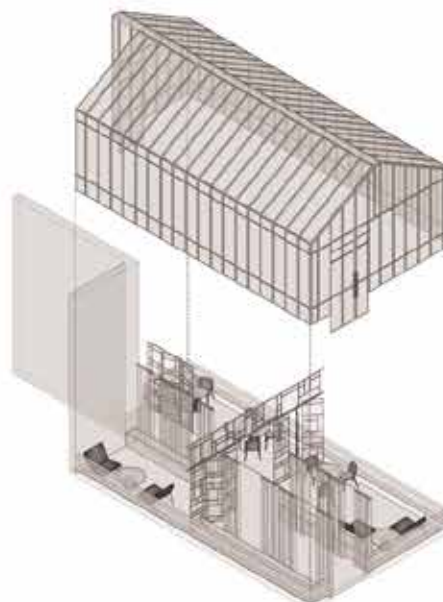
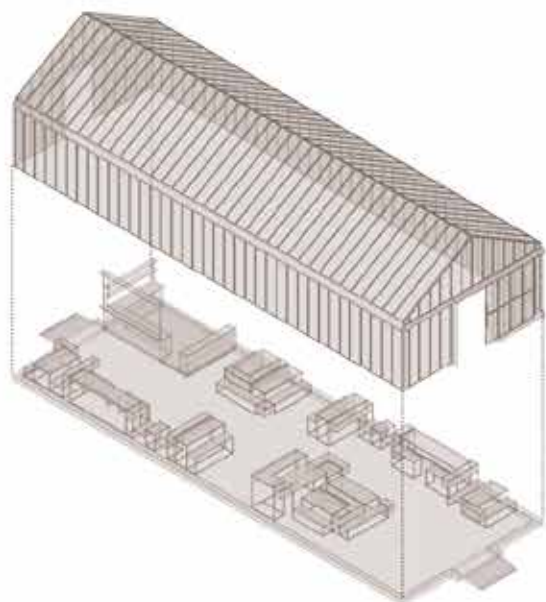
Il progetto esplora come la luce del sole interagisce con l'ambiente circostante, creando giochi di ombre e colori che cambiano nel corso della giornata. Mentre al termine della giornata il ruolo del sole viene sostituito dalla luce artificiale. Attraverso l'utilizzo di materiali e colori che riflettono e diffondono la luce in modo unico, si creano atmosfere suggestive e emozionali.

Le tre serre saranno indipendenti tra loro, ma per ricavarne il massimo dell'esperienza sono appunto pensate per creare un percorso che le lega in modo progressivo.

Questo percorso richiama quelli che sono stati il metodo e lo stile dell'arte di Mondrian, ovvero la sintesi e la ricerca dell'essenza dell'immagine.

Concretamente, da una griglia regolare iniziale, sono state apportate modifiche tramite la sottrazione e la sovrapposizione degli elementi, creando così un disegno geometrico ed essenziale, semplificando, come dal titolo, lo spazio.





CONNECTIONS



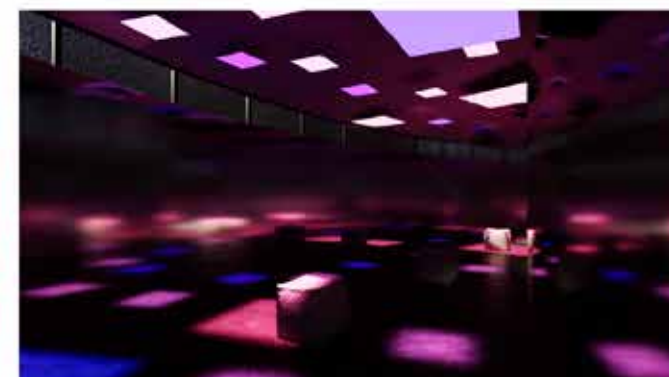
La prima serra rappresenta la biofilia, l'innata attrazione dell'essere umano per la natura. Qui, attraverso un'abbondanza di piante e luce, si vuole stimolare la connessione con l'ambiente circostante.

BOUNDARIES



La seconda serra evoca la natura attraverso le sue ombre. Questo ambiente suggerisce una relazione simbiotica tra uomo e natura, creando un senso di intimità e sicurezza.

ABSTRACTIONS



La terza serra rappresenta l'essenzialità della natura. Vengono valorizzati la luce e l'acqua in modo artificiale sottolineano la dipendenza reciproca tra l'uomo e la natura stessa.





piante rettangolare
40 mq
cemento, legno, verde, bambù



esposizione di circa 40 giacche uomo
stile *elegante* e contemporaneo
mescolare l'eleganza con la *natura*
imparare dalla *storia* per costruire oggi immagini contemporanee



PITTI UOMO 104 - Giugno 2023

Nei 1951 Giorgi lancia il *Made in Italy*
Una lunga storia di *moda, stile, design*

La progettazione di uno stand

Reveres 1949 - l'uomo elegante di oggi

Maeve Clancy
e i suoi quadri intagliati nella carta

il *bambù* come perimetro tra realtà e magia





stand REVERES 1949
padiglione centrale PITTÌ UOMO 104



design, moda, natura e gioco
fusi insieme sotto l'arte di Maeve Clancy.



172

“Al 172” è un progetto di riqualificazione in collaborazione con lo studio tecnico T&T Solution, volto a dare una nuova vita ad un palazzo nel centro di Bologna, in via Santo Stefano 172.

L'obiettivo quindi è sicuramente quello di riprogettare gli ambienti e gli spazi mantenendo una coerenza con il contesto urbano, ma con l'aggiunta di una ricerca e uno studio di mercato volto ad essere concretizzato, in maniera innovativa, attraverso la vendita delle nuove abitazioni.

La volontà in conclusione è quella di creare un nuovo punto di riferimento attraverso l'utilizzo di un nuovo approccio al cliente, nel quale il soggetto abita “Al 172” prima di tutto, poi in via Santo Stefano.





SPINE

CO-HOUSING PER L'AUTONOMIA

Il progetto di co-housing in collaborazione con la cooperativa Paolo Babini mira a fornire supporto a individui in difficoltà, mission generale della cooperativa, la quale venne fondata nel 1987 a Forlì, ha diverse realtà, tra cui il Villaggio Mafalda dove gli individui intraprendono un percorso verso l'autonomia e Piada 52, un'attività di inserimento lavorativo. L'edificio scelto per questo intervento è la prima proprietà acquisita dalla cooperativa, originariamente utilizzata come casa famiglia e successivamente per ospitare i rifugiati ucraini. Attualmente, i rifugiati stanno lasciando la struttura, aprendo la possibilità di un nuovo progetto.

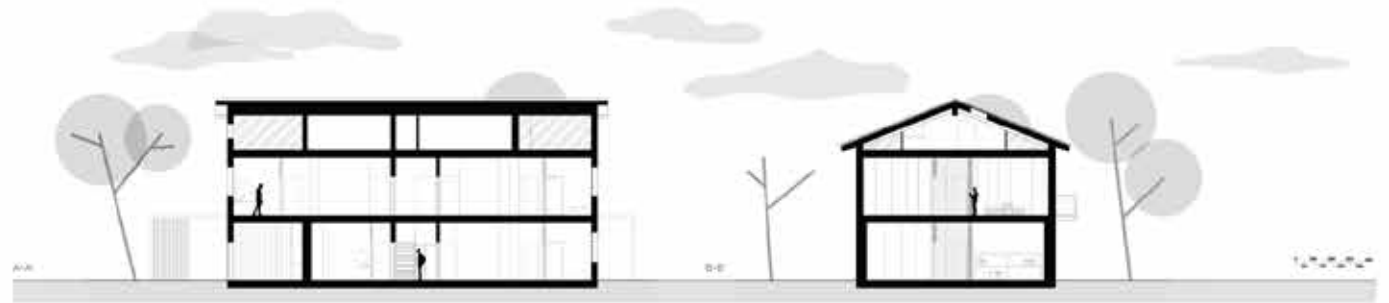
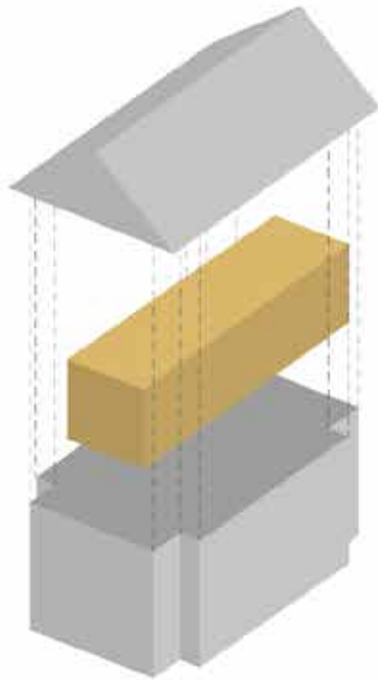


Via Carchio n. 45 Forlì



- 01. Ingresso
- 02. Ufficio
- 03. Zone giorno
- 04. Zone notte
- 05. Spazi comuni
- 06. Servizi
- 07. Sottotetto





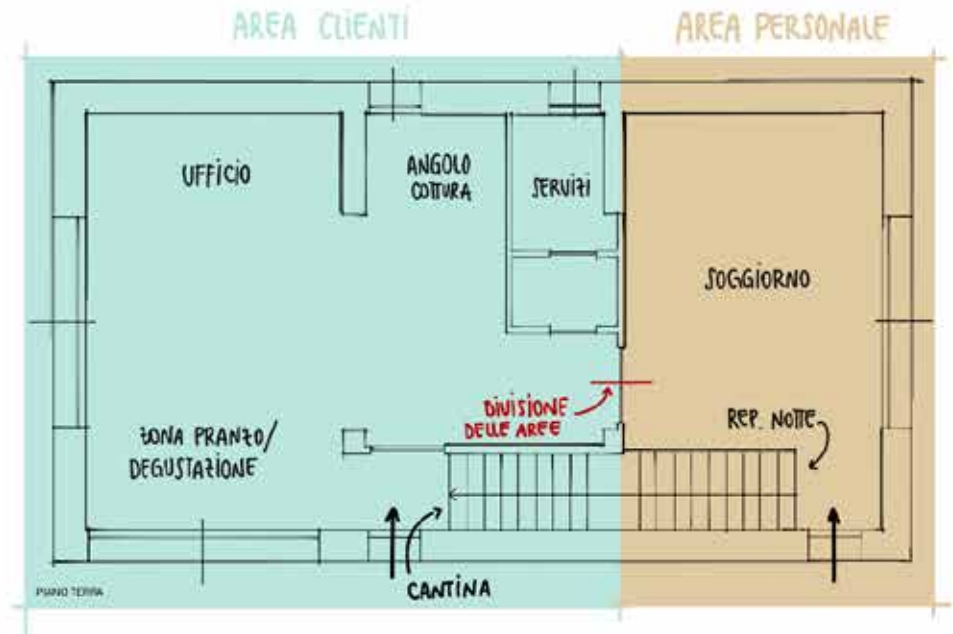
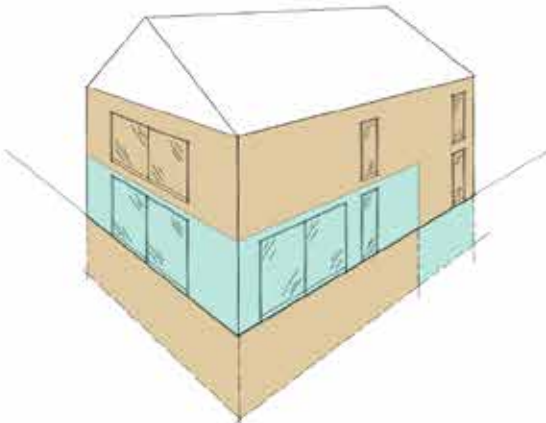
Il progetto si concentra sulla creazione di spazi funzionali, ambienti comuni e un arredamento pratico. Il concept prevede di sfruttare il "corridoio" centrale esistente, andandolo ad estremizzare e integrando all'interno i servizi (bagni e cucine) creando un "blocco" in multistrato di pino. Ciò permette di aumentare lo spazio disponibile nelle stanze adiacenti che presentano arredi a scomparsa i quali consentono di configurare le stanze in modi diversi in base alle esigenze specifiche.

LA RICHIESTA

Conosco Giacomo da qualche anno e mi ha sempre raccontato della sua passione per l'agricoltura: è stato suo nonno ad insegnargli tutto quello che sa, venditore e appassionato di vino, raccontandogli del suo mondo giorno per giorno.

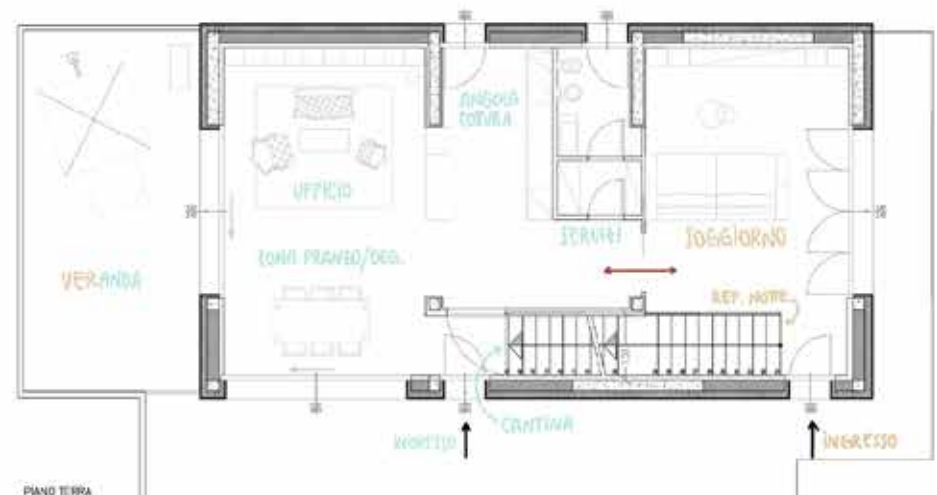
Così, una volta raggiunta l'età adatta, dopo aver concluso gli studi di agraria, ha deciso di aprire un'azienda agricola con i suoi genitori, della quale è poi diventato socio amministratore. 'Pandora' si occupa della coltivazione, produzione e successiva vendita di diverse tipologie di vino, ma cura anche il famoso aceto modenese: tutto il processo di produzione avviene infatti tra San Michele dei Mucchiotti e Sassuolo, in provincia di Modena, tra la campagna e il centro cittadino.

Nel 2020 in famiglia nasce la volontà di trasferirsi nelle vicinanze dei filari, situati a San Michele (sulle colline Sassolesi), perciò tutti collaborano ai fini di creare un cantiere comune, il quale darà spazio a due edifici: la casa autonoma di Giacomo, che conterrà anche la zona di produzione, confezionamento e vendita del vino, e la casa della sua famiglia.



L'OBIETTIVO

L'obiettivo del progetto è quello di creare uno spazio comune per la vita privata del committente e per il suo lavoro, ideando quindi un'abitazione dotata di **diversatilità**, capace di accogliere **clienti e amici**, e di presentarsi sempre nella maniera corretta al momento opportuno. La casa è pensata per avere tutti i comfort necessari, ma anche per essere **trasformabile** nel tempo, data la giovane età e i possibili cambiamenti che lo attendono in futuro.



PER APPROFONDIMENTI SUL CORSO CONTATTA L'UFFICIO ORIENTAMENTO

CLICCA QUI PER

[PRENOTARE UN COLLOQUIO](#)

orientamento-to@iaad.it

